

EVALUASI KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING*
SISWA SMA NEGERI 1 JETIS DALAM MEMANFAATKAN INTERNET

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Ilmu Budaya Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan (S.IP.)





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ADAB DAN ILMU BUDAYA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513949 Fax. (0274) 552883 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-476/Un.02/DA/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : Evaluasi Kemampuan Problem Solving Siswa SMA Negeri 1 Jetis Dalam Memanfaatkan Internet

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SIWI ANJARWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 19101040004
Telah diujikan pada : Jumat, 24 Maret 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS.
SIGNED

Valid ID: 642ec8a44b584



Pengaji I

Ahmad Anwar, M.A.
SIGNED



Pengaji II

Lilih Deva Martias, M.Sc.
SIGNED

Valid ID: 642ebc4939f67



Yogyakarta, 24 Maret 2023

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

Dr. Muhammad Wildan, M.A.
SIGNED

Valid ID: 642cceab4a34e

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siwi Anjarwati
NIM : 19101040004
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Adab dan Ilmu Budaya

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Evaluasi Kemampuan Problem Solving Siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam Memanfaatkan Internet**" adalah hasil karya peneliti sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali secara tertulis disitir mengikuti standar prosedur ilmiah serta tercantum dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil orang lain, maka segala tanggung jawab ada pada peneliti sendiri.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta 24 Maret 2023

Yang Menyatakan



Siwi Anjarwati

19101040004

NOTA DINAS

Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS.

Dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Lamp : 1 (Satu) eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, mengoreksi dan menyarankan perbaikan sepenuhnya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama	:	Siwi Anjarwati
NIM	:	19101040004
Program Studi	:	Ilmu Perpustakaan
Judul	:	Evaluasi Kemampuan Problem Solving Siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam Memanfaatkan Internet

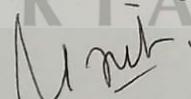
Dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga. Berdasarkan hal tersebut, saya berharap agar skripsi saudara di atas dapat segera disetujui dan disidangkan dalam *manaqosyah*.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih,

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 24 Maret 2023

Dosen Pembimbing



Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS.

19690905 200003 2 001

MOTTO

Jika hidup diibaratkan sebuah permainan, maka “perkuliahian” adalah *dungeon* level satu yang harus diselesaikan dan skripsi adalah bos level nya
— Siwi Anjarwati



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

- Kedua orang tua peneliti, yang telah memberikan semangat serta dukungan selama proses penggerjaan skripsi ini
- Keluarga, dosen dan teman-teman semua, yang telah mengulurkan tangannya untuk membantu, menyemangati dan mendoakan

Perjuangan saya bukanlah apa-apa tanpa ridho kedua orang tua dan doa dari mereka semua



INTISARI

EVALUASI KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA SMA NEGERI 1 JETIS DALAM MEMANFAATKAN INTERNET

Oleh:
Siwi Anjarwati
19101040004

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam memanfaatkan internet. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, sedangkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Jetis. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Jetis, dari kelas 10 sampai dengan 12 dengan jumlah 858 siswa yang tersebar ke dalam kelas MIPA dan IPS. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 89,56 yang kemudian dibulatkan menjadi 90 responden. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket, sebagai metode pengumpulan data utama dan observasi serta dokumentasi sebagai metode pelengkap data penelitian. Pengukuran data dilakukan menggunakan *skala likert* dengan 4 alternatif jawaban. Analisis data yang digunakan adalah *mean* dan *grand mean* yang digunakan untuk menganalisis 4 sub variabel *problem solving*, yang terdiri dari (1) pemecahan masalah teknis, (2) identifikasi terhadap kebutuhan dan respon terhadap teknologi, (3) kreatif dalam penggunaan teknologi digital dan (4) identifikasi kesenjangan kompetensi digital. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil *grand mean* pada sub variabel pemecahan masalah teknis yaitu sebesar 3,35 dengan kategori sangat baik, sub variabel identifikasi terhadap kebutuhan dan respon terhadap teknologi sebesar 2,70 dengan kategori baik, sub variabel kreatif dalam penggunaan teknologi digital sebesar 3,22 dengan kategori baik dan identifikasi kesenjangan kompetensi digital sebesar 3,45 dengan kategori sangat baik. Dari *grand mean* keempat variabel tersebut diperoleh total *grand mean* sebesar 12,72 dengan *mean* sebesar 3,18 dengan kategori baik. Maka, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Jetis memiliki kemampuan *problem solving* yang baik dalam memanfaatkan internet.

Kata kunci: *problem solving skill, internet, problem solving tools*

ABSTRACT

EVALUATION OF PROBLEM SOLVING ABILITY SMA NEGERI 1 JETIS IN UTILIZING THE INTERNET

**By:
Siwi Anjarwati
19101040004**

This study aims to evaluate the problem solving abilities of SMA Negeri 1 Jetis students in use the internet as a problem solving *tools*. The research method of this research is quantitative, while the variable is a single variable, namely the problem solving abilities of students of SMA Negeri 1 Jetis. Population of this research taken was all students of SMA Negeri 1 Jetis grade 10 to grade 12 with a total of 858 students divided into MIPA and Social Studies classes. The sampling technique used was accidental sampling with a sample of 89.56 which was then rounded up to 90 respondents. The data collection from this research was used as a questionnaire as the main data collection, and observation and documentation as a complementary for research data. Data measurement was carried out using a Likert scale with 4 alternative answers. The data analysis used is mean and grand mean which are based on 4 problem solving sub-variables, which consist of (1) solving technical problems, (2) identifying needs and responses to technology, (3) creative use of digital technology. and (4) identification of digital competency gaps. Based on the results of the analysis that has been carried out, the grand mean results for the technical problem solving sub-variable are 3,35 with a very high category, the need identification and response to technology sub-variable are 2,70 with a high category, for creative sub-variables in the use of digital technology of 3,22 in the high category and identification of digital competency gaps of 3,45 in the very high category. From the grand mean of the four variables, a total grand mean of 12,72 was obtained with a mean of 3,18 in the high category. So based on these results it can be concluded that the students of SMA Negeri 1 Jetis have good problem solving skills in utilizing the internet

Keyword: problem solving skill, internet, problem solving tools

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul "*Evaluasi Kemampuan Problem Solving Siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam Memanfaatkan Internet*" dengan baik. Shalawat teriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Agung Muhammad SAW. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akan sangat sulit untuk menyelesaikan penelitian ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Muhammad Wildan, M.A. selaku Dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Nurdin, S.Ag., S.S., M.A. selaku ketua program studi Ilmu Perpustakaan
3. Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan
4. Marwiyah, S.Ag., S.S., M.LIS. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini
5. Ahmad Anwar, M.A. dan Lilih Deva Martias, M.Sc. selaku Dosen Pengudi Skripsi yang telah memberikan masukan untuk skripsi ini
6. Bapak Sumarno, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Jetis yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Jetis
7. Bu Ika, selaku Guru Pendamping Lapangan ketika pengambilan data di SMA Negeri 1 Jetis
8. Iryanto Chandra, M.Eng. selaku Penanggung Jawab Laboratorium Komputer Fakultas Adab dan Ilmu Budaya yang telah memberikan saran dan motivasi dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Bapak/Ibu dan rekan-rekan pengelola Jurnal Fihris yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi dan pengalaman selama menjadi bagian dari pengelola Jurnal Fihris.

10. Bapak/Ibu dosen Program Studi Ilmu Perpustakaan (S1) yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman serta motivasi selama duduk di bangku perkuliahan.
11. Kedua orang tua, adik dan segenap keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
12. Teman-teman CENDI Muda 2022 yang telah memberikan pengalaman, motivasi dan juga gelak tawa riang di setiap harinya
13. Teman-teman asisten laboratorium komputer yang bersedia menjadi *partner* bertukar pikiran dan memberi saran sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
14. Teman-teman kelas A (tahun ajaran 2019/2020 dan 2020/2021), yang telah memberikan banyak pengalaman, motivasi dan juga kenangan yang berharga selama perkuliahan.
15. Rekan-rekan HMPS-IP 2021 dan Korp Yudhistira yang telah memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti.
16. Semua pihak yang telah membantu, memberikan masukan dan dukungan hingga penelitian ini selesai.

Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT. berkenan membala segala kebaikan semua pihak yang membantu. Semoga penelitian ini ke depan nya dapat memberikan manfaat dan kontribusi terhadap perkembangan prodi Ilmu Perpustakaan.

Yogyakarta, 28 Desember 2022

Siwi Anjarwati

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
INTISARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Sistematika Penelitian	8
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Kemampuan	18
2.2.2 Internet	19
2.2.3 Literasi Digital	20
2.2.4 Pemecahan Masalah/ <i>Problem Solving</i>	22
BAB III	27

METODE PENELITIAN.....	27
3.1. Jenis Penelitian	27
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	28
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	28
3.4. Variabel Penelitian	28
3.5. Populasi dan Sampel	29
3.5.1. Populasi	29
3.5.2. Sampel.....	29
3.6. Instrumen Penelitian.....	31
3.7. Teknik Pengumpulan Data	33
3.7.1. Observasi.....	33
3.7.2. Kuesioner (Angket).....	33
3.7.3. Dokumentasi	36
3.8. Uji Validitas dan Reliabilitas	37
3.8.1. Uji Validitas	37
3.8.2. Uji Reliabilitas	39
3.9. Teknik Analisis Data	41
3.9.1. Statistik Deskriptif	41
3.9.2. Analisis <i>Mean</i>	41
BAB IV	44
PEMBAHASAN	44
4.1. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Jetis.....	44
4.1.1. Sejarah SMA Negeri 1 Jetis	44
4.1.2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Jetis	45
4.1.3. Susunan Organisasi SMA Negeri 1 Jetis	48
4.2. Analisis dan Pembahasan <i>Problem Solving</i>	48
4.2.1. Sub Variabel <i>Solving Technical Problem</i>	49
4.2.2. Sub Variabel <i>Identifying Needs and Technological Responses</i>	55
4.2.3. Sub Variabel <i>Creatively Using Digital Technologies</i>	70
4.2.4. Sub Variabel <i>Identifying Digital Competence Gaps</i>	77

4.3. Analisis Hasil Penelitian Evaluasi Kemampuan <i>Problem Solving</i> Siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam Memanfaatkan Internet	84
BAB V.....	86
PENUTUP.....	86
5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran	87
Daftar Pustaka	89
LAMPIRAN	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Peneliti dengan Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2. 2 Elemen dan Kompetensi Digcomp 2.0	21
Tabel 2. 3 Indikator Penilaian Problem Solving Berdasarkan Digcomp 2.0	23
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen kuesioner.....	31
Tabel 3. 2 Alternatif Jawaban Kuesioner.....	35
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Variabel	38
Tabel 3. 4 Interpretasi Nilai Reliabilitas	40
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 4. 1 Pernyataan 1.....	49
Tabel 4. 2 Pernyataan 2.....	51
Tabel 4. 3 Pernyataan 3	52
Tabel 4. 4 Grand Mean Solving Technical Problem.....	54
Tabel 4. 5 Pernyataan 4	55
Tabel 4. 6 Pernyataan 5	57
Tabel 4. 7 Pernyataan 6.....	58
Tabel 4. 8 Pernyataan 7	59
Tabel 4. 9 Pernyataan 8	61
Tabel 4. 10 Pernyataan 9	62
Tabel 4. 11 Pernyataan 10	64
Tabel 4. 12 Pernyataan 11	65
Tabel 4. 13 Pernyataan 12	66
Tabel 4. 14 Grand Mean Identifying Needs and Technological Responses	68
Tabel 4. 15 Pernyataan 13	70
Tabel 4. 16 Pernyataan 14	71
Tabel 4. 17 Pernyataan 15	73
Tabel 4. 18 Pernyataan 16.....	74
Tabel 4. 19 Grand Mean Creatively using digital technologies.....	76
Tabel 4. 20 Pernyataan 17.....	77
Tabel 4. 21 Pernyataan 18.....	78
Tabel 4. 22 Pernyataan 19.....	80
Tabel 4. 23 Grand Mean Identifying digital competence gaps	81
Tabel 4. 24 Analisis Seluruh Pernyataan pada Sub Variabel Problem Solving....	83
Tabel 4. 25 Analisis Grand Mean Sub Variabel Problem Solving	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet	2
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Jetis.....	48
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Analisis Hasil Penelitian Evaluasi Kemampuan Problem Solving Siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam Memanfaatkan Internet.....	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket/Kuesioner.....	94
Lampiran 2: Input Data Uji Validitas.....	98
Lampiran 3: Uji Reliabilitas.....	104
Lampiran 4: Olah Data Peneliti.....	105
Lampiran 5 : Hasil Observasi.....	109
Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup	110



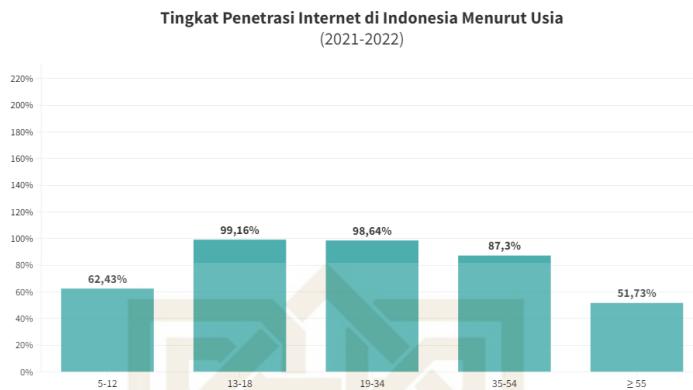
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi selalu membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Perubahan ini tidak hanya terjadi pada satu sektor, namun juga dalam berbagai sektor seperti sektor ekonomi, komunikasi, sosial dan lain sebagainya. Salah satu wujud nyata dari perkembangan ini adalah terciptanya berbagai alat atau media teknologi informasi yang memberikan manfaat serta kemudahan bagi manusia, contohnya *smartphone* dan komputer. Perkembangan teknologi dan informasi selalu di dukung dengan berkembangnya jaringan sebagai media transmisi penyebaran maupun penyimpanan informasi, contohnya adalah internet (Kasemin, 2015, hlm. 6).

Penggunaan internet sebagai transmisi penyebaran maupun penyimpanan informasi ini yang menjadikan internet begitu banyak dimanfaatkan dalam berbagai hal, seperti komunikasi, transaksi jual beli, akses informasi terkini dan hiburan. Selain itu, internet juga menyediakan fitur *search-engine* yang mana pengguna bisa mencari apa pun yang diinginkan hanya dengan mengetikkan kata kunci pada *form* yang tersedia. Akses informasi menggunakan internet dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu.



Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet

Sumber: APJII

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) didapatkan data dengan tingkat penetrasi (penggunaan/penyebaran) internet terbanyak berada pada kelompok dengan rentang usia 13-18 tahun atau sebesar 99,16% (pada 2021-2022), kemudian disusul kelompok dengan rentang usia 19-34 tahun sebesar 98,64%, dan rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30% (Bayu, 2022). Penggunaan internet di Indonesia mayoritas digunakan untuk keperluan media sosial (29,5%), akses berita/informasi (24,6%), hiburan (16,8%), mengerjakan tugas (9,6%) dan lain sebagainya(Databoks, 2018)

Di era digital seperti saat ini, internet telah menjadi bagian dari keseharian generasi muda atau yang biasa disebut sebagai *digital native* (Rodin & Nurrizqi, 2020, hlm. 74). Berdasarkan data yang diperoleh oleh APJII, pengguna internet terbanyak adalah pengguna dengan usia produktif dengan rentang usia 13-18 tahun (Bayu, 2022) dengan status pelajar/siswa SMA (KEMENDIKBUD, 2020). Selain itu data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa, pengguna internet di Indonesia selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pemanfaatan

internet untuk kegiatan belajar pada usia 5-24 tahun adalah 59,9%. Peningkatan ini terjadi pada seluruh jenjang pendidikan, di antara nya untuk jenjang SD sebesar 35,97%, jenjang SMP/sederajat sebesar 73,4%, jenjang SMA/sederajat sebesar 91,01 %, dan perguruan tinggi sebesar 95,3%. BPS menjelaskan bahwa saat ini internet sudah menjadi kebutuhan pokok bagi siswa untuk keperluan pembelajaran, tapi selain itu siswa juga memanfaatkan internet untuk mengakses informasi dan sosial media (Jayani, 2021).

Internet merupakan sebuah jaringan besar yang menghubungkan berbagai media di seluruh dunia melalui satelit, telepon dan sistem komunikasi lainnya. Keberadaan internet memudahkan segala aktivitas manusia, terutama dalam hal komunikasi, transaksi jual beli, maupun akses informasi serta hiburan. Kemudahan akses informasi yang ditawarkan oleh internet memberikan berbagai manfaat di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Pemanfaatan internet di lingkup pendidikan antara lain; memudahkan siswa dalam mencari referensi, memudahkan komunikasi dengan guru, meningkatkan kreativitas dan memudahkan siswa dalam penyelesaian tugas (Hariyanto, 2020). Selain bermanfaat dalam sektor pendidikan, internet juga sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Contoh peranan internet dalam kehidupan sehari-hari adalah penggunaan *google drive* sebagai tempat penyimpanan *online*, penggunaan *zoom* dan *google meet* sebagai sarana komunikasi grup, pemanfaatan *notion* sebagai *planner* kegiatan baik individu maupun grup dan lain sebagainya. Dengan kemudahan-kemudahan tersebut, maka secara tidak langsung internet telah

menjadi salah satu *problem solving tool* bagi masyarakat (“*The Internet: Problem-Solving Tools*,” 2013) karena memberikan solusi atas masalah yang dihadapi.

Gril dkk. mendefinisikan bahwa *problem solving* merupakan proses penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk mencapai sebuah tujuan (Sari & Prihatnani, 2021, hlm. 472). Pengertian tersebut selaras dengan pengertian *problem solving* yang dikemukakan oleh UNESCO dalam buku nya berjudul *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2* (2018, hlm. 25), yang menyatakan bahwa *problem solving* merupakan sebuah kemampuan yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan serta mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Kemampuan *problem solving* menjadi sangat penting dan harus dimiliki oleh semua orang, terutama di era digital seperti sekarang. Era digital adalah era di mana semua hal bisa dilakukan dengan mudah dan cepat dengan bantuan teknologi. Namun perlu diwaspadai bahwa kemajuan teknologi selain mempermudah kehidupan juga menyertakan beberapa tantangan, seperti tergantinya tenaga manusia oleh robot dalam beberapa aspek, sepinya pasar tradisional karena pembeli beralih ke *online* market dan lain sebagainya. Maka dari itu diperlukan kemampuan *problem solving* yang mumpuni yang ditujukan untuk menyelesaikan masalah dengan tetap mengikuti perkembangan teknologi informasi.

Salah satu bentuk pemanfaatan *problem solving* dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan memanfaatkan media sosial sebagai lapak promosi atau lapak berjualan, memanfaatkan kelas *online* untuk meng-up-grade diri dan lain

sebagainya. Selain berperan sebagai solusi, *problem solving* juga berperan sebagai salah satu bentuk antisipasi untuk menghadapi suatu permasalahan yang mungkin akan terjadi.

Kebermanfaatan *problem solving* tidak hanya dapat diterapkan oleh masyarakat golongan tertentu, namun dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh seluruh masyarakat tanpa terkecuali, termasuk para pelajar atau siswa. Manfaat *problem solving* bagi para siswa adalah memberikan kemudahan bagi para siswa untuk mengatasi semua permasalahan yang dihadapi, seperti masalah sosial, ekonomi, akademik dan lain sebagainya. Kemampuan *problem solving* yang baik akan sangat dibutuhkan untuk mengidentifikasi permasalahan dan penyelesaian masalah yang dihadapi di era digital seperti sekarang. Namun, perlu diingat bahwa kemampuan *problem solving* yang baik tidak akan bermanfaat jika tanpa diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang mumpuni. Hal ini dikarenakan dalam *problem solving* yang baik juga diperlukan sumber referensi atau sumber informasi yang berkualitas.

Dewasa ini, baik siswa maupun masyarakat secara umum dapat mengakses segala informasi dengan mudah dan cepat melalui internet. Keberadaan internet di era digital seperti sekarang, tentunya sangat membantu masyarakat terlebih terkait dengan kebutuhan akan informasi akan berbagai aspek dan permasalahan. Banyaknya informasi yang tersedia melalui internet, kemudian ditambah dengan *update-an* fitur atau media pendukung yang mumpuni, seperti *google drive*, *canva*, dan lain sebagainya membuat masyarakat semakin terbantu dalam mengelola dan memenuhi kebutuhannya baik secara pribadi maupun kelompok. Kemudahan

akses dan fleksibilitas internet inilah yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* masyarakat. Namun, perlu digaris bawahi bahwa tidak semua informasi dan media yang tersedia di internet adalah informasi/media yang valid dan relevan dengan *problem* yang kita hadapi. Maka dari itu diperlukan kemampuan literasi digital yang mumpuni untuk memfilter segala informasi digital dan pengidentifikasi media dalam internet sebelum kemudian digunakan sebagai referensi *problem solving*.

Problem solving merupakan salah satu dari lima indikator dalam literasi digital. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan pedoman indikator literasi digital yang dikeluarkan oleh digcomp sebagai acuan atau landasan instrumen. Pemilihan pedoman literasi digital oleh digcom didasari pada kesesuaian penelitian peneliti dengan komponen literasi digital yang lebih menekankan pada penggunaan atau pemanfaatan media digital dalam proses literasi digitalnya.

SMA Negeri 1 Jetis merupakan salah satu sekolah menengah atas berbasis lingkungan hidup yang telah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran maupun kegiatan kesiswaannya. Selain itu SMA Negeri 1 Jetis juga merupakan sekolah yang berprestasi terbukti bahwa sekolah ini telah mendapatkan beberapa prestasi yang luar biasa, salah satunya adalah Sekolah Adi Wiyata Mandiri. Selain sebagai salah satu sekolah berprestasi, SMA Negeri 1 Jetis juga memiliki siswa yang berprestasi, dilansir dari sman1jetis.sch.id pada tahun 2019 siswa-siswi SMA Negeri 1 Jetis telah mengantongi kurang lebih 40 prestasi baik di tingkat

kabupaten/kota maupun provinsi. Salah satu prestasi yang diraih adalah Juara 2 tingkat provinsi/lembaga dalam SRE (*Sagastas Research Exhibition*) pada 2019.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada Januari 2023 didapatkan data bahwa siswa SMA Negeri 1 Jetis diperbolehkan untuk mengakses atau menggunakan internet pada saat jam pelajaran berlangsung dengan izin dan sepengetahuan dari guru pengampu mata pelajaran tersebut. Selain itu pihak sekolah juga memfasilitasi pemanfaatan internet tersebut dengan menyediakan akses internet yang memadai dan bisa diakses dengan mudah oleh para siswa dan juga guru atau tenaga pendidik SMA Negeri 1 Jetis.

Besarnya peran literasi digital dalam peningkatan intelektual dan kualitas penyelesaian masalah inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang kemampuan *problem solving* yang dimiliki siswa dalam menggunakan internet untuk menyelesaikan masalah atau sebagai *problem solving tools*. Pemilihan topik ini juga didasari pada mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah remaja usia produktif dengan rentang usia 13-18 tahun, yang mana pada rentang usia tersebut siswa sudah harus bisa menyelesaikan masalahnya secara mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain (orang tua) secara penuh. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengevaluasi kemampuan kemampuan *problem solving* siswa dalam memanfaatkan internet.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya komponen yang berhubungan dengan literasi digital, maka peneliti perlu membatasi masalah yaitu hanya berfokus pada salah satu komponen dari literasi digital yaitu *problem solving*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan yang diangkat peneliti adalah bagaimana kemampuan *problem solving* Siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam memanfaatkan internet?

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan *problem solving* yang dimiliki siswa dalam memanfaatkan internet

1.4.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran dalam bidang ilmu perpustakaan terkait dengan *problem solving skill* dalam pemanfaatan internet
- b. Dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan tema atau topik serupa
- c. Menjadi sarana evaluasi kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Jetis memanfaatkan internet untuk menyelesaikan permasalahan

1.5. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan pada proposal ini adalah sebagai berikut:

- 1) BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai garis besar permasalahan yang akan diangkat, yang terdiri dari latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti memaparkan teori yang digunakan dalam penelitian dan juga menguraikan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaan antara penelitian peneliti dengan penelitian sebelumnya.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai metode penelitian yang peneliti gunakan, yaitu jenis penelitian, waktu dan lokasi, metode pengumpulan data, variabel, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas serta analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian.

4) BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai gambaran umum lokasi penelitian peneliti, meliputi sejarah, visi misi, struktur organisasi dan prestasi yang dimiliki. Kemudian pada sub-bab selanjutnya, peneliti menguraikan hasil analisis angket variabel yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data.

5) BAB V PENUTUP

Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan yang telah dijabarkan dalam bab sebelum nya (BAB IV). Kemudian peneliti juga akan memaparkan mengenai saran yang berkaitan dengan penelitian peneliti.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Jetis dalam memanfaatkan internet sebagai *problem solving tools* tergolong baik, dengan nilai rata-rata sebesar 3,18. Dari hasil analisis terhadap 4 sub variabel, diperoleh nilai tertinggi pada sub variabel *identifying digital competence gaps* mencapai 3,45 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, siswa SMA Negeri 1 Jetis sudah sangat baik dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah kesenjangan kemampuan digital dengan memanfaatkan internet sebagai *tools* penyelesaian masalah. Kemudian ditemukan sub variabel lain dengan kategori sangat baik pada sub variabel *solving technical problems* dengan mean sebesar 3,35. Sedangkan nilai mean terendah berada pada sub variabel *identifying needs and technological responses* mencapai 2,70 dengan kategori baik. Dalam perhitungan yang telah dilakukan ditemukan sub variable lain yang bernilai baik, yaitu *creatively using digital technologies* dengan nilai mean sebesar 3,21.

Pada sub variabel *identifying needs and technological responses* terdapat 3 pernyataan yang bernilai buruk, yaitu pada item pernyataan ke-8 (Internet adalah satu-satunya media pencarian informasi yang valid), item pernyataan ke-9 (Semua informasi digital yang ada di internet adalah informasi yang valid dan terbaru) dan item pernyataan ke-11 (Brainly adalah penyedia informasi jawaban paling valid). Sedangkan pada sub variabel *creatively using digital technologies* tidak

didapatkan hasil perhitungan pernyataan yang bernilai buruk, dimana keseluruhan item pernyataan pada sub variabel *creatively using digital technologies* bernilai sangat baik dan baik (dengan nilai mean 3,21 yang dinilai mendekati nilai mean dengan predikat sangat baik yaitu 3,25). Maka dari itu pada sub variabel *creatively using digital technologies* tidak diperlukan saran atau masukan lebih lanjut.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah :

1. Siswa SMA Negeri 1 Jetis untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* yang dimiliki, pada sub variabel *identifying needs and technological responses* terutama pada item pernyataan 8,9 dan 11. Oleh karena itu peneliti memberikan saran sebagai berikut sebagai upaya peningkatan kemampuan *problem solving* siswa SMA Negeri 1 Jetis yang dapat dilakukan dengan cara: 1) mengetahui informasi yang dibutuhkan, seperti alasan pencarian informasi, manfaat pencarian informasi dan tindak lanjut dari informasi yang sudah ditemukan, 2) mengetahui kelebihan dan kelemahan media digital yang digunakan dan 3) memperhatikan kevalidan dari informasi yang ditemukan dengan cara mengecek atau mencocokan sumber informasi yang telah didapatkan dengan sumber informasi yang lain yang berasal dari sumber yang valid seperti buku, jurnal maupun prosiding.

2. Peneliti memberikan saran kepada pihak sekolah SMA Negeri 1 Jetis untuk membantu proses peningkatan *problem solving skill* peserta didik atau siswa berdasarkan rekomendasi dari penelitian Handayani (Handayani, 2021) dengan cara melibatkan siswa dalam sebuah proyek mata pelajaran, membiasakan siswa untuk membuat mapping tentang tugas atau kegiatan yang dimiliki, memberikan proyek kelompok kepada siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan, serta memberikan game asah otak dan melatih kemampuan berkomunikasi siswa terutama dalam mengkomunikasikan ide yang dimiliki baik secara tertulis maupun secara lisan.



Daftar Pustaka

- Abdullah, M. K. (2011). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Jakarta: Sandro Jaya.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak. Diambil dari <https://tinyurl.com/dapusanggito>
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian* (13 ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bayu, D. (2022). Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022. Diambil 7 November 2022, dari Dataindonesia.id website: <https://tinyurl.com/dapusbayuu>
- Burhan, B. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Data Pokok SMA NEGERI 1 JETIS - Pauddikdasmen. (2023). Diambil 7 Januari 2023, dari <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/280A91AB0D20BDD8DC89>
- Databoks. (2018). 9 Kegiatan Masyarakat Indonesia Ketika Mendapat Akses Internet | Databoks. Diambil 7 November 2022, dari <https://tinyurl.com/dapusdatabox>
- Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. (2016). *Metodologi Riset* (Cetakan 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Handayani, M. T. (2021, Oktober 5). 9 Cara Meningkatkan Kemampuan Problem Solving. Diambil 31 Maret 2023, dari <https://tinyurl.com/dapushandayanii>
- Hariyanto. (2020, Februari 12). 6 Dampak Negatif Internet yang Wajib Kamu Ketahui. Diambil 7 November 2022, dari Ajaib website: <https://ajaib.co.id/5-dampak-negatif-internet-yang-wajib-kamu-ketahui/>
- IFLA. (2017). *IFLA Statement on Digital Literacy, 18 August 2017*. Diambil dari <https://repository.ifla.org/handle/123456789/1283>

- Jayani, D. H. (2021). Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat | Databoks. Diambil 25 November 2022, dari <https://rb.gy/li9n>
- Kasemin, K. (2015). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi: Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian Tentang Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Media.
- KEMENDIKBUD. (2020). Pusat Data dan Teknologi Informasi. Diambil 7 November 2022, dari <https://statistik.data.kemdikbud.go.id/index.php/page/sma>
- Maulidya, A. (2018). Berpikir dan Problem Solving. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(1). <https://doi.org/10.30821/ihya.v4i1.1381>
- Mudhita, S., Setiawan, S., Kurniawati, L. S. M. W., Marta, R. F., & Chinmi, M. (2021). Komparasi Efektifitas Komunikasi Pada Bimbingan Belajar Konvensional dengan Ruang Guru di Masa Pandemi Covid-19. *EXPOSE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4. <http://dx.doi.org/10.33021/exp.v4i1.1346>
- Putri, D. I. (2022). 9 Jenis Kecerdasan Anak dan Cara Mengembangkannya. Diambil 7 November 2022, dari <https://tinyurl.com/dapusputri>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press. Diambil dari <https://tinyurl.com/dapusrahmadi>
- Ridwan, F. R. (2021). Aplikasi Brainly Sebagai Alternatif Berdiskusi, Bersosialisasi, dan Berprestasi di Masa Pandemi. *SINTESA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16. Diambil dari <https://tinyurl.com/dapusridwanf>
- Rodin, R., & Nurrizqi, A. D. (2020). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang. *Pustakaloka*, 12(1), 72–89. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v12i1.1935>

- Sari, M. Y., & Prihatnani, E. (2021). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah dari Penerapan Problem Solving dan Problem Posing pada Siswa SMA. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 471–482.
- <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.948>
- Sekarningrum, A. (2022). Skill adalah: Pengertian, Bedanya Dengan Kompetensi, Jenis, dan Tips Meningkatkannya. Diambil 4 November 2022, dari <https://www.ekrut.com/media/skill-adalah>
- Simamora, B. (2004). *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Siregar, S. S. (2017). *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenada Media. Diambil dari <https://tinyurl.com/dapussiregar>
- SMA Negeri 1 Jetis. (2019). Visi dan Misi. Diambil 10 Januari 2023, dari <https://www.sman1jetis.sch.id/index.php/profile/visi-dan-misi>
- Solosumantro, H. (2021). Media Digital dan Pendidikan Generasi Z (Telaah Peran Media Digital dalam Pendidikan Pelajar di Kabupaten Manggarai, Provinsi NTT). Diambil 31 Maret 2023, dari #DigitalBisa website: <https://tinyurl.com/dapussolosumantro>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sulasmono, B. S. (2012). Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya. *Satya Widya*, 28(2), 155. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i2.p155-166>
- Suwartono. (2014). *Perkembangan Metodelogi Penelitian* (1 ed.). Yogyakarta: Andi Offset.
- The Internet: Problem-Solving Tools. (2013). Diambil 7 November 2022, dari <https://fcit.usf.edu/internet/chap6/chap6.htm>

UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2.* Canada: UNESCO Institute for Statistics. Diambil dari <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>

Widjaja, V., & Widodo, N. M. (2021). Pengaruh Teknologi Internet terhadap Pengetahuan Masyarakat Jakarta Seputar Informasi Vaksinasi Covid-19. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i1.544>

