

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Internet

Internet merupakan singkatan dari *Interconnection Networking*. Internet ialah merupakan hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*) (Supriyanto: 2008).

Model koneksi internet itu sendiri dapat dilakukan pada komputer pribadi maupun jaringan LAN/WAN. LAN (*Local Area Network*) merupakan suatu jaringan yang terbentuk dengan menghubungkan beberapa komputer yang berdekatan yang berada pada suatu ruang atau gedung yang terkoneksi ke internet *gateway* (Nugroho Adi: 2008).

B. Fasilitas Internet

Satu hal yang paling menarik ialah keanggotaan internet tidak mengenal batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor-faktor lain yang biasanya menghambat pertukaran pikiran. Internet adalah suatu komunitas dunia yang sifatnya sangat demokratis serta memiliki kode etik yang dihormati segenap

anggotanya. Manfaat internet terutama diperoleh melalui kerjasama antar pribadi ataupun kelompok tanpa mengenal batas jarak dan waktu (Penerbit Kanisius 2008:62). Berikut ini beberapa fasilitas terpenting yang disediakan di Internet, antara lain :

1. *Electronic Mail* atau *E-mail*

E-mail adalah surat atau pesan elektronik yang dikirimkan dan diterima oleh dan antar individu atau komputer. *E-mail* bekerja seperti mesin penjawab telpon, walaupun kita tidak sedang *online* dengan internet kita masih bisa menerima *e-mail* dari seluruh penjuru dunia.

Saat ini, *e-mail* tidak hanya berisi teks saja tetapi sudah bisa dilampiri dengan grafik, gambar foto dan juga suara bahkan animasi. *e-mail* juga dapat digunakan untuk berkirim surat secara langsung kepada beberapa orang sekaligus. Berkirim dan menerima *e-mail*, saat ini sudah menjadi hal yang umum dilakukan orang di internet. Kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja di seluruh dunia dengan fasilitas *e-mail* ini, asalkan sudah memiliki alamat *e-mail* tertentu.

contoh alamat *E-mail* : *duik@peter.petra.ac.id*, steam2002@hotmail.com

2. *Discussion Group*

Biasanya kita gunakan *e-mail* untuk orang-orang yang sudah kita kenal dengan baik, akan tetapi kita juga dapat gunakan *e-mail* untuk saling bertukar informasi, berdiskusi dan berdialog dengan orang lain. Kita dapat berpartisipasi dalam diskusi dan debat dengan topik yang beragam mulai dari hobi sampai pada permasalahan komputer atau malah masalah hiburan dan artis.

3. *Maling List*

Mailing List atau sering disebut milis di kalangan neter Indonesia, adalah salah satu jenis *discussion group* di Internet. Anggota milis dapat

berkomunikasi dengan mengirimkan *e-mail* pada *list address*. Setiap *e-mail* yang masuk kemudian akan dikirim balik ke setiap member milis tersebut. Untuk menjadi member sebuah milis dimulai dengan mengirim *e-mail* ke *subsription address*. Setelah menjadi member kita bisa menerima *e-mail* dari yang lain dan juga mengirimkan *e-mail* ke milis. Contoh alamat milis :

list address : dgweb@yahoogleroups.com

langganan : dgweb-subscribe@yahoogleroups.com

berhenti : dgweb-unsubscribe@yahoogleroups.com

4. Newsgroups

Newsgroups adalah juga salah satu discussion groups yang ada di internet. Tidak seperti milis, newsgroups menggunakan komputer jaringan khusus yang disebut sebagai *UseNet*. Setiap komputer terdapat beberapa *newsgroup*. Setiap newsgroups diatur berdasarkan satu topik general yang kemudian dibagi menjadi beberapa subtopik dibawahnya. contoh newsgroup : *rec.arts.cinema* *rec* adalah topik utama, *arts* adalah subtopik dan *cinema* sub-subtopik.

5. FTP

FTP atau File Transfer Protocol, adalah layanan internet untuk melakukan transfer file antara komputer kita dengan server di internet. Cukup banyak server di internet yang menyediakan layanan ini sehingga kita bisa mengkopi file-file di server ke komputer kita, hal ini yang disebut *download*. Selain itu kita juga bisa mengkopi file-file di komputer kita ke server di internet, hal ini disebut dengan *upload*.

6. Telnet

Beberapa server di internet memperbolehkan kita untuk mengaksesnya dan menjalankan beberapa program yang diinstal pada komputer itu. Layanan ini disebut sebagai telnet. Penggunaan server ini sama seperti

kalau kita melakukannya pada komputer di jaringan lokal. Contohnya : *spacelink.msfc.nasa.gov*, adalah layanan telnet gratis dari NASA tentang sejarah dan seluk beluk NASA.

7. Gopher

Gopher adalah aplikasi perangkat lunak yang disusun atas untaian menu sistem pencarian dan penemuan kembali. Situs Gopher adalah komputer yang menampilkan menu-menu yang mewakili data dan informasi yang tersedia. Secara mendasar, menu-menu ini adalah daftar isi untuk mengolah dan menunjuk ke sebuah informasi tertentu. Layanan ini menggunakan FTP untuk pertukaran file dan Telnet untuk koneksi dengan *server* tertentu.

8. World Wide Web

WWW adalah layanan internet yang paling banyak dikenal orang dan paling cepat perkembangannya. Layanan ini menggunakan *link hypertext* yang disebut *hyperlink* untuk merujuk dan mengambil halaman-halaman *web* dari *server*. Halaman web dapat berisi suara, gambar, animasi, teks, dan program perangkat lunak yang menyusunnya menjadi dokumen yang dinamis. Pengguna dapat melihat *World Wide Web* dari sebuah *browser* yaitu program yang dapat menampilkan HTML (skrip halaman web).

C. Tinjauan Kesenjangan Digital (*Digital divide*)

1. Pengertian *Digital Divide*

Salah satu bentuk ancaman bagi negara berkembang seperti Indonesia untuk dapat bersaing di alam globalisasi adalah adanya fenomena kesenjangan digital atau yang lebih dikenal sebagai *digital divide* – yaitu keadaan dimana terjadi gap antara mereka yang dapat mengakses internet

melalui infrastruktur teknologi informasi dengan mereka yang sama sekali tidak terjangkau oleh teknologi tersebut (Hayslett-Keck: 2001).

Berdasarkan OECD tahun 2001, kesenjangan digital didefinisikan sebagai berikut "*...the gap between individuals, households, businesses and geographic areas at different socio-economic levels with regard both to their opportunities to access information and communication technologies (ITs) and to their use of the Internet for a wide variety of activities*".

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu kesenjangan digital terjadi antara tingkat individu, rumah tangga, bisnis, dan area geografi yang tingkat sosial ekonominya berbeda, berdasarkan kesempatan mereka untuk mengakses teknologi informasi dan komunikasi.

Kesenjangan digital membahas mengenai kesenjangan antara individu yang memiliki akses dan yang mampu menggunakan teknologi komunikasi dan komputer secara efektif dengan individu yang tidak mampu serta tidak memiliki akses. Mengurangi kesenjangan digital berarti membahas mengenai pengaksesan internet dan sumber dayanya, penggunaan teknologi telekomunikasi dan komputer untuk bekerja, berkomunikasi, mencari informasi, membuat dan membentuk pengetahuan yang berfungsi efektif, dan pada akhirnya menciptakan sebuah komunitas yang lebih baik dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat.

2. Aspek *Digital Divide*

Dalam kesenjangan digital, terdapat tiga aspek utama yang saling berhubungan dan merupakan fokus yang perlu diperhatikan (Chamacho: 2005), yaitu:

- A. Akses/ infrastruktur (*access/ infrastructure*) adalah perbedaan kemampuan antar individu dalam perolehan akses atau infrastruktur TIK yang menyebabkan perbedaan distribusi informasi.
- B. Kemampuan (*skill & training*) adalah perbedaan kemampuan antar individu dalam memanfaatkan atau menggunakan akses dan infrastruktur yang telah diperoleh. Selanjutnya adalah perbedaan antar individu dalam upaya pencapaian kemampuan TIK yang dibutuhkan untuk dapat memanfaatkan akses dan infrastruktur TIK.
- C. Isi informasi (*content/ resource*): Perbedaan antar individu dalam memanfaatkan informasi yang tersedia setelah seseorang dapat mengakses dan menggunakan teknologi tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

D. Tinjauan *ICT Literacy*

1. Konsep *ICT Literacy*

ICT Literacy berawal dari abad ke-21 bentuk dari literasi, dimana penelitian dan komunikasi informasi melalui teknologi digital adalah bagian penting pada abad-abad sebelumnya (Katz, 2008 : 50). Pada tahun 2001, *Educational Testing Service* (ETS) (sebuah organisasi penelitian yang misinya adalah untuk memajukan kualitas dan kesetaraan dalam

dunia pendidikan untuk semua orang di seluruh dunia). Mengadakan sebuah forum internasional yang terdiri dari akademisi, spesialis pengembangan dan ahli bidang komunikasi dan ahli bidang telekomunikasi perwakilan pemerintah dan swasta mempelajari pentingnya *ICT* (Pernia, 2008 : 11).

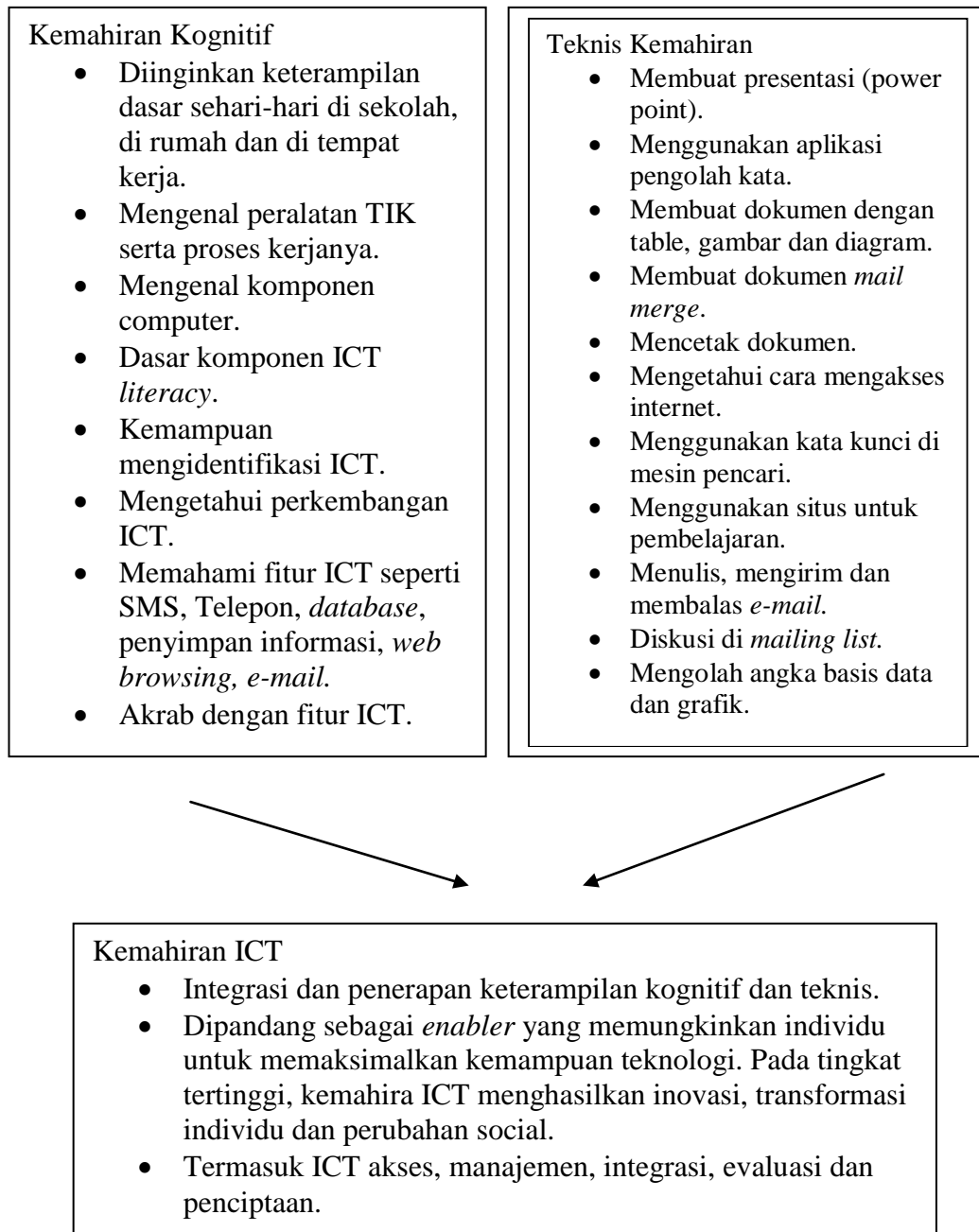
Wijaya dan Sunrendo (2007:2) menjelaskan konsep *ICT Literacy* terdiri dari konsep '*ICT*' dan '*Literacy*' lebih lanjut menjelaskan bahwa *ICT Literacy* merupakan jembatan antara literasi teknis dan melek informasi. Dalam melek teknis, satu pelajaran keterampilan dasar dalam *database*, mengolah kata dan presentasi data, sedangkan melek informasi adalah akses, evaluasi dan penggunaan informasi dengan menggunakan teknologi.

Hal ini untuk mendukung pernyataan forum literasi internasional bahwa konsep *ICT Literacy* melibatkan tiga kemahiran yang diuraikan dalam (ETS, 2002 : 14), antara lain :

- a) kemampuan kognitif kehidupan sehari-hari di sekolah, di rumah dan di tempat kerja. Literasi, berhitung, memecahan masalah dan melek spasial/visual mendemonstrasikan kemahiran.
- b) Kemampuan teknis, yang meliputi komponen dasar pengetahuan dasar. Ini mencakup pengetahuan dasar perangkat keras, aplikasi perangkat lunak, jaringan dan unsur-unsur teknologi digital.
- c) Kemahiran *ICT* adalah integrasi dan penerapan ketrampilan kognitif dan teknis. Kemahiran *ICT* memungkinkan individu memaksimalkan

kemampuan teknologi. Pada tingkat tertinggi, hasil kemahiran *ICT* dalam inovasi, transformasi individual dan perubahan sosial.

Bagan 1 Hubungan antara Kemahiran *ICT Literacy*



Sebagaimana ditunjukkan pada bagan di atas, *ICT* mencakup kemampuan kognitif dan kemahiran teknis. Kemahiran kognitif dan teknis merupakan kedua komponen yang penting dari *ICT Literacy*, masing-masing mewakili domain independen dimana pengetahuan dan ketrampilan berinteraksi terkait untuk memengaruhi *ICT Literacy*. Keterampilan ini meliputi keaksaraan umum kognitif, seperti membaca dan berhitung serta pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Tanpa keterampilan tersebut, forum internasional percaya bahwa benar *ICT Literacy* tidak dapat dicapai. Sementara *ICT* dengan kapasitas besar untuk hadir, akses dan mengelola informasi yang baik, harus ada keseimbangan antara kebutuhan untuk keterampilan kognitif, literasi dan pengetahuan dan teknologi dapat tercapai dengan sendirinya (ETS, 2002:5).

Menurut ETS (2002:5), forum literasi internasional melihat *ICT Literacy* sebagai rangkaian kesatuan keterampilan dan penguasaan *skill* dan pengetahuan, *ICT literacy* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi dan jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dalam rangka untuk kegunaan dalam suatu masyarakat pengetahuan (ibid, 2002 :3-13). Definisi forum mencerminkan gagasan *ICT Literacy* sebagai kesatuan yang memungkinkan pengukuran berbagai aspek melek huruf, dari kehidupan sehari-hari keterampilan untuk manfaat transformatif kemahiran *ICT*. Definisi ini menunjuk lima komponen *ICT Literacy* yang mewakili seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang

dijadikan urutan yang menunjukkan peningkatan kompleksitas kognitif sebagai *ICT* akses, manajemen, integrasi, evaluasi dan penciptaan. Pernia (2008:12) menegaskan bahwa kemahiran *ICT* didefinisikan oleh ETS gaung meningkatnya kompleksitas kemampuan termasuk :

- a) Menetapkan : Menggunakan alat *ICT* untuk mengidentifikasi dan merupakan kebutuhan informasi.
- b) Akses : Mengetahui tentang dan bagaimana mengumpulkan dan / atau mengambil informasi dalam lingkungan digital, juga kemampuan untuk mengembangkan mesin pencari untuk menemukan informasi dalam *database*.
- c) Mengelola : Mengorganisir informasi ke dalam skema klasifikasi yang ada.
- d) Evaluasi : Mencerminkan untuk membuat penilaian tentang, relevansi, kegunaan, efisiensi, bias otoritas dan waktu informasi.
- e) Mengintegrasikan : *Interpreting*, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan kontras informasi dari berbagai sumber digital.
- f) Membuat : Membangkitkan informasi baru dan pengetahuan dengan mengadaptasi, menerapkan, merancang, menciptakan atau mewakili informasi dalam lingkungan *ICT*.
- g) Berkomunikasi : Penyampaian informasi dan pengetahuan kepada berbagai individu dan kelompok.

Kemahiran ini bila dikombinasikan membuat *ICT Literacy* dan dalam penelitian ini, kemampuan dioperasionalkan berarti akses terhadap fasilitas

ICT, tingkat pengetahuan *ICT* dan penerapan *ICT* dalam fungsi kepemimpinan sekolah.

Menurut Murray (2005:3), *ICT Literacy* akses, manajemen, integrasi, evaluasi, penciptaan dan komunikasi pengetahuan *ICT* untuk orang lain. Oleh karena itu istilah *ICT* berarti perangkat keras, aplikasi perangkat lunak dan teknologi jaringan. Amara (2006:4) laporan dari survey bahwa *ICT* bukan kemampuan keterampilan mengajar *ICT* atau menggunakannya dalam mengajar subjek, tetapi tes keterampilan *ICT* memastikan bahwa salah satu jalan di komputer, *desktop* dan berbagai aplikasi *ICT* yang umum. Namun, saat ini belum ada definisi yang biasanya diangkat dari *ICT Literacy* (Venhoof et al.(2005:5). Untuk tujuan studi ini, hanya beberapa *hardware* umum dan *Software* aplikasi karena mereka dianggap relevan sebagai prasyarat *ICT Literacy* untuk sekolah administrasi tujuan.

2. Dimensi *ICT Literacy*

Ada beberapa dimensi *ICT Literacy* seperti gerakan satu dimensi ke berikutnya merupakan peningkatan atau perbaikan dalam *ICT* menghubungkan kemahiran atau kompetensi (Pernia, 2008:13), ini diringkas dalam tabel 1.

Tabel 1. Dimensi *ICT Literacy*

Dimensi	Konseptual label	Deskripsi
Akses kesadaran dan pengetahuan	Pengetahuan Dasar	<p>Kemampuan mengidentifikasi <i>ICT</i></p> <p>Mengetahui perkembangan <i>ICT</i></p> <p>Memahami fitur <i>ICT</i> seperti SMS, telepon, <i>database</i>, penyimpanan informasi, <i>web browsing</i> dan <i>e-mail</i>.</p> <p>Akrab dengan fitur <i>ICT</i></p>
		<p>Menggunakan fitur aplikasi <i>ICT</i> :</p> <p>Ponsel, kamera, video recorder dan player, perekam suara, pemutar musik, layanan multimedia, pengolah kata dan angka.</p> <p>Kemampuan mengakses dan mencari sebuah <i>website</i> , misal <i>log on</i>, mesin pencari, kata kunci.</p> <p>Mampu membuat <i>account</i> , menulis <i>e-mail</i>, pasang dan <i>download</i> file, diskusi di jejaring sosial.</p> <p>Mampu membuat <i>database</i>, mengatur, menyimpan dan menyaring data yang tidak relevan.</p>

Lanjutan Tabel 1. Dimensi *ICT Literacy*

		<p>Kemampuan mengkonversi data ke dalam grafis atau format visual lainnya.</p> <p>Mampu membuat akun pengguna, penyimpanan file pribadi, forum, <i>e-mail</i> dan diskusi.</p>
Sikap	<p>Kritis Memahami</p> <p>Keterampilan</p>	<p>Terjadi perubahan teknologi di sekolah tersebut.</p> <p>Frekuensi penggunaan <i>ICT</i> berdampak padaprestasi akademik siswa.</p> <p>Alat untuk penelitian, mengatur, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi.</p> <p>Tingkat penggunaan <i>ICT</i> konsisten dengan tingkat perkembangan ekonomi.</p>

Sumber : Pernia, 2008:13

Dalam lingkup penelitian ini , *ICT Literacy* membedakan antara tiga dimensi utama: satu berhubungan dengan akses ke fasilitas *ICT* dan pengetahuan teknologi, yang kedua untuk keterampilan yang relevan untuk menggunakan teknologi, dan yang ketiga untuk sikap diperoleh dari refleksi kritis pada penggunaan teknologi.

3. Akses *ICT*

Pernia (2008:14) melaporkan bahwa dimensi akses dari *ICT* adalah karakteristik oleh kesadaran pengguna *ICT* dan ketersediaan relevansi ini *ICT* dikedukanya kehidupan pribadi dan profesional. Akses ke konten digital termasuk akan pengguna, penyimpanan file pribadi dan alat komunikasi seperti forum *e-mail* dan diskusi (ibid:9). Demikian pula penelitian ini mempertimbangkan perangkat keras (*Hardware*) seperti infrastruktur listrik, komputer, *printer*, *scanner*, internet/*e-mail* infrastruktur, telepon sekolah, digital/kamera video, mesin fax, mesin photo copy, kamera pengintai, proyektor dan perangkat lunak (*Software*) seperti pengolahan kata, pengolahan angka, *database*, *powerpoint*, *internet/e-mail*.

4. Pengetahuan *ICT*

Pengetahuan dalam *ICT* termasuk satu pelatihan menerima untuk menggunakan fasilitas yang tersedia *ICT* (Chemwa & Mburu, 2007:1). *ICT* literacy memerlukan pelatihan formal atau informal dalam keterampilan dasar seperti penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak aplikasi (Ferrigan, 2007:20). Dia menguraikan kompetensi kunci yang dapat diharapkan dari individu yang telah menyelesaikan kursus dasar pada *ICT* sebagai berikut:

- a) Keakraban dengan *hardware* seperti ponsel, komputer, internet dan *ICT* lainnya.
- b) Kemampuan untuk mengidentifikasi *ICT*.

- c) Apresiasi fungsi aktual dan potensial dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Memahami fitur dasar dan penggunaan *ICT* (misalnya panggilan suara dan SMS, komputer, pengolah kata, pengolah angka, *database*, penyimpanan informasi, internet, *web browsing*, *e-mail*).

Dalam penelitian dimensi pengetahuan dianggap menyelidiki kemampuan guru untuk menggunakan fasilitas *ICT* dalam tugas-tugas kepemimpinan tertentu dan frekuensi penggunaan fasilitas *ICT*. Kemampuan untuk menggunakan fasilitas *ICT* melibatkan dimensi keterampilan guru dan sering hasil dari pengalaman dengan teknologi (Amara, 2006:4). Kemampuan "untuk mengambil, menilai, menyimpan, memproduksi, hadir dan saling bertukar informasi dan untuk berkomunikasi dan berpartisipasi dalam jaringan melalui internet" adalah keunggulan dari seorang individu yang melek *ICT* (Pernia, 2008:14). Teknis pelatihan keterampilan memastikan bahwa seseorang individu adalah ahli dalam berbagai aplikasi *ICT*, yang meliputi pencarian sebuah informasi, mengakses, mengumpulkan data, pengorganisasian, menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber, menilai validitas dan keandalan informasi dan menghasilkan informasi baru (ibid : 15-16). Dia menambahkan bahwa keterampilan teknis tersebut meliputi :

- a) Kemampuan untuk menggunakan fitur dan aplikasi ponsel, kamera, video recorder dan player, perekam suara, pemutar musik, layanan multi-media, pengolah kata, lembar kerja, *Software* presentasi,

inframerah, *bluetooth* dan konektivitas internet. Untuk komputer, pengolahan kata, *spreadsheet*, *database*, penyimpanan informasi untuk internet, *web browsing*, *e-mail*, dan pesan instan.

- b) Kemampuan untuk mengakses dan mencari sebuah website misalnya, log on ke internet, menggunakan mesin pencari dan memperbaiki pencarian dengan menggunakan kata kunci.
- c) Kemampuan untuk menggunakan layanan berbasis internet dengan mampu membuat *account*, menulis *e-mail*, pasangan dan *download file*, berpartisipasi dalam diskusi untuk situs jaringan sosial dan membuat blog.
- d) Kemampuan untuk mengumpulkan dan memproses data elektronik untuk segera digunakan atau mampu membuat database, mengatur, menyimpan dan menyaring data yang tidak relevan.
- e) Kemampuan untuk mengkonversi data ke dalam presentasi grafis dan format visual lainnya.
- f) Menggunakan *ICT* untuk mendukung pemikiran kreatif, kritik dan inovasi untuk pendidikan, tujuan kerja dan rekreasi. Sebagian contoh, mampu membuat sebagian besar informasi multi-media dan website.
- g) Frekuensi penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak *ICT*.
- h) Pengalaman dengan fasilitas *ICT*.

5. Aplikasi *ICT*

Kenney (2006:1) menjelaskan aplikasi *ICT* sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk penelitian, mengatur,

mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Amara (2006:4), di sisi lain, melihat penggunaan komputer sebagaimana guru menggunakan *ICT* untuk mengajar dan itu termasuk penggunaan proyektor untuk mengajar dan penggunaan ponsel. Pernia (2008:4) mencatat bahwa tidak mengherankan, tingkat penggunaan *ICT* umumnya konsisten dengan tingkat perkembangan ekonomi. Dia menambahkan bahwa integrasi *ICT* juga melibatkan aplikasi yang sebenarnya dari *ICT* dalam pekerjaan administratif dan itu berarti komputer dan teknologi internet untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. *ICT* dasar keterampilan untuk administrator sekolah, guru dan siswa harus mencakup manajemen file, pengolahan kata, lembar kerja, *e-mail* dan keterampilan internet (Selwood et al, 2003:54). Aplikasi *ICT* terus meningkat dan memperdalam membaca kritis pengguna informasi dan pengetahuan yang diakses, dikelola, terpadu, menciptakan dan komunikasi melalui *ICT* (Pernia, 2008:15).

E. Tinjauan Guru

Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2001:288). Sedangkan pamong mempunyai arti pendidik atas pengasuh (*Kamus Umum Bahasa Indonesia*, 1976:700). Dan guru dapat definisi adalah orang yang pekerjaannya, mata pencaharian atau profesinya mengajar. Guru merupakan sosok yang mengemban tugas mengajar, mendidik dan membimbing. Jika ketiga sifat tersebut tidak melekat pada seorang guru, maka ia tidak dapat dipandang sebagai guru.

Menurut Suparlan (2008: 12), guru dapat diartikan sebagai orang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya, baik spiritual dan emosional, intelektual, fisik, maupun aspek lainnya. Namun, Suparlan (2008:13) juga menambahkan bahwa secara legal formal, guru adalah seseorang yang memperoleh surat keputusan (SK), baik dari pemerintah maupun pihak swasta untuk mengajar.

F. Landasan Teori

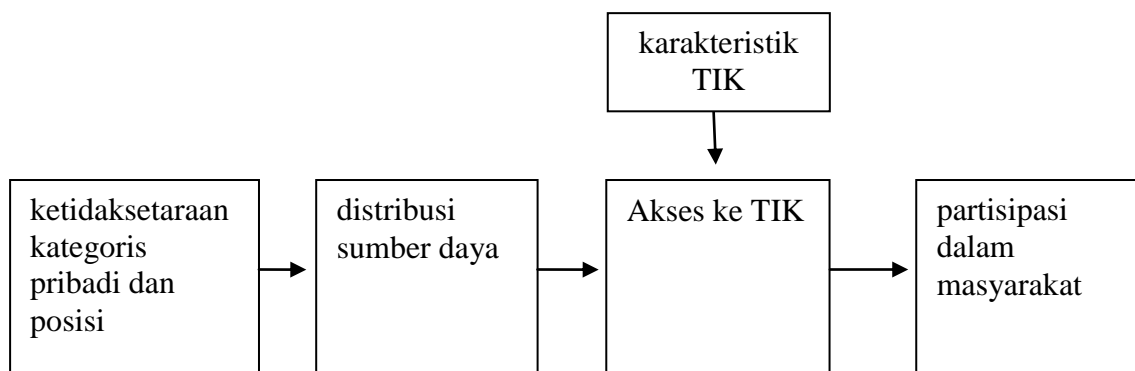
Di dalam bukunya *The Deepening Divide* .Van Dijk telah mengembangkan teori berdasarkan hal ini tampilan relasional ketidaksetaraan. Ia menyebutnya sumber daya dan perampasan teori difusi, penerimaan dan adopsi teknologi baru. Berikut empat adalah konsep inti dari teori ini:

1. Sejumlah ketidaksetaraan kategori pribadi dan posisi dalam masyarakat
2. distribusi sumber daya yang relevan dengan jenis ketidaksetaraan
3. Sejumlah jenis akses terhadap TIK
4. Sejumlah bidang partisipasi dalam masyarakat

1 dan 2 dianggap penyebab, dan 3 adalah fenomena yang akan dijelaskan, bersama-sama dengan 4, konsekuensi potensial dari seluruh proses. Menjadi bagian dari sebuah proses, kembali pada 1 dan 2, karena lebih atau kurang partisipasi dalam beberapa bidang masyarakat akan berubah hubungan ketidaksetaraan kategoris dan distribusi sumber daya dalam masyarakat. Akhirnya, negara kelima urusan menentukan jenis ketidaksetaraan harus dijelaskan harus ditambahkan sebagai faktor sisi: karakteristik khusus

informasi dan komunikasi teknologi. Dengan cara ini, model dinamis dapat ditarik yang membentuk representasi teori ini. Lihat Bagan 2.

Bagan 2. Model Kausal dari Sumber dan Kesesuaian Teori



Argumen inti dapat diringkas dalam pernyataan berikut :

1. Ketidaksetaraan kategoris dalam masyarakat menghasilkan distribusi yang tidak merata sumber daya.
2. Ketimpangan distribusi sumber daya menyebabkan akses terhadap digital teknologi.
3. Akses yang tidak merata ke teknologi digital juga tergantung pada karakteristik teknologi ini.
4. Akses yang tidak merata ke teknologi digital membawa tentang partisipasi tidak merata di masyarakat.
5. Partisipasi tidak merata dalam masyarakat memperkuat ketidaksetaraan kategoris dan distribusi tak merata sumber daya.

Berikut kesenjangan kategoris pribadi dapat sering ditemukan pada pembagian penelitian digital :

- Usia (muda / tua)
- Jenis kelamin (pria / wanita)
- Ras / etnis (mayoritas / minoritas)
- *Intelligence* (tinggi / rendah)
- Kepribadian (ekstrovert / pendiam, percaya diri / tidak percaya diri)
- Kesehatan (aktif / dinonaktifkan).

Hal yang sama berlaku untuk ketidaksetaraan kategori posisi berikut:

- Posisi Buruh (pengusaha / pekerja, manajemen / karyawan; dipekerjakan / pengangguran)
- Pendidikan (tinggi / rendah)
- Rumah Tangga (keluarga / pribadi)
- Bangsa (dikembangkan / berkembang)

Dalam pengamatan empiris yang paling pertama dari kategori-kategori relasional memiliki akses lebih dari yang kedua. Sumber-sumber berikut sering mencari dalam penelitian kesenjangan digital, kadang-kadang di bawah label lain seperti modal ekonomi, sosial dan budaya:

- Temporal (memiliki waktu untuk menggunakan media digital)
- Material (kepemilikan dan pendapatan)
- Mental (kemampuan teknis; motivasi)

- Sosial (memiliki jaringan sosial untuk membantu dalam menggunakan media digital)
- Budaya (status dan menyukai berada di dunia media digital)

Bagian inti dari model ini adalah sejumlah jenis akses berturut-turut. Di sini Konsep akses *multi-tasking* halus dan dipahami sebagai proses total perampasan teknologi baru. Hal ini ikut bertanggung jawab atas nama teori tentang sumber daya dan teori apropriasi. Untuk yang sesuai teknologi baru yang harus pertama termotivasi untuk menggunakannya. Ketika motivasi yang cukup dikembangkan satu harus dapat memperoleh akses fisik ke komputer, internet atau media digital lainnya. Selain itu, salah satu kebutuhan sumber daya materi untuk tetap menggunakan teknologi yang terdiri peralatan *peripheral*, perangkat lunak, tinta, kertas, langganan, dan sebagainya. memiliki fisik dan akses materi tidak secara otomatis menyebabkan perampasan teknologi sebagai yang pertama harus mengembangkan beberapa keterampilan untuk menggunakan media yang bersangkutan. Semakin ini keterampilan mengembangkan penggunaan yang lebih tepat dapat dibuat dari teknologi di beberapa aplikasi. Penggunaan antara masalah lain frekuensi penggunaan dan jumlah dan keragaman aplikasi. Proses ini digambarkan pada bagan ini adalah kerangka kerja untuk eksposisi panjang relatif dari bagian berikut :

Bagan 3. Empat Jenis Kesuksesan dari Kesesuaian Akses Terhadap Teknologi Digital



Karakteristik ICT sebagai teknologi merupakan faktor ke samping pada bagan 2, Ketika teknologi berpengalaman menjadi kompleks, mahal, multimedia dan sehingga menimbulkan masalah aksesibilitas dan kegunaan ini akan meningkatkan masalah akses di umum. Perangkat komputer memang tidak sama dengan, misalnya, televisi. dalam dekade pertama keberadaan ICT karakteristik yang disebutkan tersebar luas di pasokan teknologi ini. Dalam dekade terbaru kemajuan telah dibuat dalam membuat perangkat keras dan perangkat lunak yang bersangkutan lebih mudah diakses dan dapat digunakan untuk bagian yang lebih besar dari populasi. Penuh pengertian, ini telah mengurangi kesenjangan digital dalam keterampilan dan penggunaan.

Faktor terakhir dalam bagan 2 adalah wilayah atau perhatian dari kesenjangan digital. Konsekuensi akses yang tidak sama dari semua jenis lebih atau kurang partisipasi di beberapa bidang masyarakat: ekonomi (seperti pekerjaan), (misalnya kontak sosial) sosial, politik (voting dan jenis lain dari partisipasi politik), budaya (berpartisipasi dalam Budaya *cyber*), spasial (mampu menjalani kehidupan *mobile*) dan kelembagaan (mewujudkan hak-hak kewarganegaraan). Bagian berikut menyajikan hasil utama sejauh penelitian

empiris Berikut empat jenis akses dibedakan. Sebagian hasil yang disajikan berasal dari Belanda di mana penulis bab ini mampu menguji teorinya dalam besar jumlah survei dan tes unjuk kebolehan.

1. Motivasi

Sebelum akses fisik datang keinginan untuk memiliki komputer dan terhubung ke Internet. Banyak dari mereka yang tetap di sisi 'salah' dari kesenjangan digital memiliki masalah motivasi. Tampaknya ada tidak hanya 'si miskin', tetapi juga 'wantnots' mengingat teknologi digital. Dengan munculnya teknologi baru penerimaan masalah dalam hal motivasi selalu tertinggi. Pada 1980-an dan 1990-an banyak orang memberikan jawaban dalam pertanyaan survei bahwa mereka tidak membutuhkan komputer atau Internet koneksi. Ketika teknologi sebagian besar menyebar di masyarakat motivasi untuk mendapatkan komputer dan mencapai akses Internet meningkat cepat. Pada pergantian abad Jerman dan Survei Amerika menunjukkan bahwa alasan utama penolakan ini adalah:

- Tidak perlu atau peluang penggunaan yang signifikan
- Tidak ada waktu atau keinginan
- Penolakan dari media (internet dan komputer game sebagai 'berbahaya' Media)
- Kekurangan uang
- Kurangnya keterampilan

Pengamatan ini membawa kita ke salah satu mitos yang paling membingungkan yang dihasilkan oleh ide populer tentang kesenjangan digital: bahwa orang-orang baik dalam atau keluar, termasuk atau dikecualikan. Yang disebut survei terakhir menunjukkan bahwa populasi Internet sebenarnya adalah pernah pergeseran. Pertama, disebut ada pengguna intermiten: orang yang pergi *offline* untuk waktu yang lama untuk beberapa alasan. Kelompok sering tanpa disadari kedua adalah putus sekolah yang kurang lebih permanen kehilangan koneksi ke Internet. Jumlah mereka adalah 10 persen dari populasi Amerika pada tahun 2002. Kelompok berikutnya adalah '*net-evaders*' yang hanya menolak untuk menggunakan internet dan tidak peduli apakah mereka memiliki sumber daya atau tidak (di antara mereka yang lebih tua manajer pengisian sekretaris mereka untuk menggunakan *E-mail* dan mencari di internet dan orang-orang yang bangga tidak menggunakan bahwa 'medium kotor' atau komputer karena hal ini tidak beroperasi dianggap 'pekerjaan perempuan' oleh beberapa laki-laki pekerja). Namun, jumlah pengguna intermiten, drop-out dan 'bersih-penghindar' adalah menurun ketika teknologi menjadi alat yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.

Populasi Internet terus berubah memfokuskan perhatian kita pada kedua, mungkin bahkan lebih penting mitos yang dihasilkan oleh dikotomi menyesatkan kesenjangan digital. Ini adalah asumsi bahwa mereka yang memiliki koneksi komputer atau internet yang benar-

benar mereka gunakan. Banyak pengguna diasumsikan benar-benar menggunakan komputer atau internet hanya sekali seminggu atau beberapa kali sebulan; beberapa orang bahkan tidak pernah menggunakannya. Mengukur komputer dan internet akses di pertanyaan survei sering conflates kepemilikan atau sehubungan dengan penggunaan atau waktu pemakaian. Waktu studi buku harian dan sejenisnya menunjukkan jauh lebih besar perbedaan atau membagi antara kategori orang seperti yang akan dikatakan dalam ayat tersebut pada penggunaan di bawah ini. Faktor-faktor yang menjelaskan akses motivasi keduanya dari sosial atau budaya dan sifat mental atau psikologis. Penjelasan sosial primer yang hampir sepuluh tahun tua menyatakan bahwa "Internet tidak memiliki daya tarik bagi masyarakat yang berpenghasilan rendah dan rendah berpendidikan orang ". Untuk menggali lebih dalam alasan kurangnya minat tampaknya tepat untuk menyelesaikan survei berskala besar dengan studi kualitatif lokal masyarakat dan kelompok budaya.

Namun, yang paling menonjol adalah penjelasan mental dan psikologis. Di sini fenomena kecemasan komputer dan *techno-phobia* datang ke depan. kecemasan komputer adalah perasaan tidak nyaman, stres, atau rasa takut yang dialami ketika menghadapi komputer. *Technophobia* adalah takut teknologi pada umumnya dan ketidakpercayaan dalam Surat efek menguntungkan. Menurut survei UCLA perwakilan dari 2003 lebih dari 30 persen pengguna internet

baru Amerika melaporkan bahwa mereka sedang sangat *technophobic* dan hal yang sama diterapkan pada 10 persen pengguna internet berpengalaman. Kecemasan Komputer dan *technophobia* masih merupakan hambatan utama dari komputer dan akses internet di banyak negara, terutama di kalangan manula, orang dengan rendah latar belakang pendidikan dan bagian dari populasi wanita. Fenomena ini menurun, tetapi tidak benar-benar hilang dengan difusi lebih lanjut komputer dan Akses internet di masyarakat.

Kelanjutan kecemasan sebagian disebabkan oleh karakteristik kepribadian. *The Big Five* dimensi kepribadian (Keramahan, *conscientiousness*, *neuroticism*, *extraversion*, dan keterbukaan) yang diketahui terkait dengan penggunaan komputer, sikap dan stres. Misalnya, *neuroticism* memperburuk masalah yang dialami dalam mendekati dan menggunakan komputer dan *extraversion* meredakan mereka. Untuk kepribadian dimensi yang berkaitan dengan penggunaan komputer.

2. Akses Fisik dan Materi

Mayoritas investigasi kesenjangan digital didedikasikan untuk pengamatan membagi akses fisik ke komputer pribadi dan Internet antara kategori demografis yang jelas dalam hal ini: pendapatan, pendidikan, usia, jenis kelamin dan etnis. Survei pertama nasional di negara-negara maju pada akhir 1990-an dan pergantian seluruh abad

menunjukkan kesenjangan yang tumbuh akses antara orang-orang dengan penghasilan yang tinggi dan rendah atau pendidikan dan mayoritas etnis dibandingkan dengan etnis minoritas. Namun, jenis kelamin fisik akses membagi telah ditutup setelah mereka tahun. Namun, penutupan hampir lengkap dari kesenjangan ini hanya terjadi di Negara-negara Amerika bagian Utara dan Eropa Utara-Barat. Mengingat usia hubungan tersebut melengkung: akses fisik memuncak pada kelompok usia 25 sampai 40 menurun tajam setelah itu. Jelas, generasi termuda dan perempuan mendapatkan manfaat dari rumah tangga kepemilikan komputer, karena rumah tangga adalah unit pengukuran survei yang paling akrab. Dari tahun 2000-2002 dan seterusnya akses fisik membagi dalam negara-negara maju Eropa Utara, Amerika dan Timur-Asia mulai menurun sebagai kategori dengan berpenghasilan tinggi dan pendidikan mencapai kejenuhan parsial dan orang-orang dengan pendapatan rendah dan pendidikan mulai mengejar ketinggalan (Eurobarometer 56-63, 2001-2010). Namun, di negara-negara berkembang kesenjangan akses fisik terus melebar dan masih melebar (angka ITU tahunan saat PC global dan Koneksi internet).

Sebelum akses fisik konsep yang lebih luas akses material dapat dibedakan. Hal ini berlaku jika tidak hanya *hardware* inti dari komputer, *smartphone* atau koneksi internet tetapi juga peralatan *peripheral*, bahan seperti kertas dan tinta, perangkat lunak dan tidak

lupa berlangganan. Mereka terdiri dari tumbuh bagian dari total pengeluaran untuk media digital. Sementara biaya *hardware* untuk perangkat cenderung menurun, jumlah perangkat yang dibeli hari ini cenderung naik. Terbukti, pendapatan yang memadai tetap menjadi syarat penting di sini. Jadi, ketika akses fisik *gap* menutup, ketidaksetaraan pendapatan tetap penting untuk akses materi pada umumnya.

3. Keterampilan Digital

Setelah memperoleh motivasi untuk menggunakan komputer dan beberapa jenis akses fisik kepada mereka, kita harus belajar untuk mengelola perangkat keras dan perangkat lunak. Di sini masalah kurangnya keterampilan mungkin muncul sesuai dengan model pada Gambar 2 ini Masalah dibingkai dengan istilah-istilah seperti 'komputer, melek informasi atau multimedia' dan 'keterampilan komputer' atau 'informasi kapita'. Steyaert dan van Dijk, memperkenalkan konsep 'keterampilan digital' sebagai sukseksi beberapa jenis keterampilan. Yang paling mendasar adalah 'keterampilan instrumental' (Steyaert) atau 'keterampilan operasional' (van Dijk), yang kapasitas untuk bekerja dengan *hardware* dan software. Keterampilan ini telah memperoleh banyak perhatian dalam literatur dan dalam opini publik. Yang paling populer adalah pandangan bahwa keterampilan masalah ini diselesaikan ketika keterampilan ini dikuasai. Namun, banyak ulama yang terlibat dengan

pengolahan informasi dalam masyarakat informasi telah meminta perhatian semua jenis keterampilan terkait konten yang diperlukan untuk berhasil menggunakan komputer dan internet. Steyaert membedakan antara 'keterampilan struktural' dan 'keterampilan strategis'. Van Dijk mengajukan perbedaan dibandingkan antara 'keterampilan informasi' dan 'keterampilan strategis'. Keterampilan informasi adalah keterampilan untuk mencari, pilih, dan memproses informasi dalam komputer dan sumber jaringan. Keterampilan strategis dapat didefinisikan sebagai kapasitas untuk menggunakan komputer dan sumber jaringan sebagai sarana untuk tujuan tertentu dan untuk tujuan umum meningkatkan posisi seseorang dalam masyarakat.

Dalam empat tahun terakhir penulis bab ini dan rekannya Alexander van Deursen telah jauh disempurnakan konsep keterampilan digital / Internet ke enam jenis keterampilan digital / internet dan beberapa jenis pengukuran mulai dari yang berskala survei untuk tes kinerja tugas internet di laboratorium media. Keterampilan internet menengah-terkait dan berhubungan konten berikut telah dibedakan menjadi beberapa bagian.

Terkait menengah

- Keterampilan Operasional: tindakan yang diperlukan untuk mengoperasikan media digital ('tombol pengetahuan')

- Keterampilan Formal: penanganan struktur formal menengah; di sini: *browsing* dan navigasi

Terkait konten

- Keterampilan Informasi: mencari, memilih dan mengevaluasi informasi dalam media digital, misalnya mesin pencari
- Keterampilan Komunikasi: mailing, menghubungi, menciptakan identitas *online*, menarik perhatian dan keterampilan memberikan pendapat
- Pembuatan konten: memberikan kontribusi pada Internet dengan rencana tertentu atau desain
- Keterampilan Strategis: menggunakan media digital sebagai sarana untuk mencapai tujuan profesional dan pribadi tertentu.

Penelitian ilmiah sangat sedikit yang telah dilakukan pada tingkat yang sebenarnya keterampilan digital yang dimiliki oleh orang-orang. Sayangnya hal ini sangat sulit untuk menentukan tingkat sebenarnya karena keterampilan digital yang paling tidak hasil dari kursus komputer, tetapi belajar melalui praktek dalam lingkungan pengguna sosial tertentu. Sejauh ini, hanya ada beberapa perkiraan keterampilan. Pengukuran kinerja nyata hanya terjadi di lingkungan pendidikan kecil atau sebagai bagian dari kelas komputer. Masalah pengukuran ini adalah bahwa mereka sepenuhnya normatif: apakah tujuan dari kursus tertentu telah tercapai. Masalah untuk kedua jenis pengukuran, survei

dan ujian tentu saja adalah bahwa mereka kebanyakan menggunakan terbatas definisi keterampilan digital yang tidak melampaui kemampuan operasional.

4. Penggunaan

Terbukti, tujuan dari proses total apropriasi adalah penggunaan. Memiliki motivasi yang cukup, akses fisik dan keterampilan untuk menerapkan media digital adalah kondisi yang diperlukan tetapi tidak cukup dari penggunaan aktual. Penggunaan memiliki alasan sendiri atau determinan. Sebagai faktor tergantung dapat diukur dalam setidaknya empat cara: 1 Penggunaan waktu dan frekuensi; 2 Jumlah dan keragaman aplikasi penggunaan; 3 *Broadband* atau *narrowband* digunakan; 4. Lebih atau kurang aktif atau kreatif digunakan.

Pengamatan ini konfirmasi dari tesis penampilan yang disebut sebuah *gap* penggunaan istilah dari komputer dan penggunaan Internet yang disarankan oleh Van Dijk, Bonfadelli, Taman, Cho et al., Zillien dan Hargittai dan lain-lain. Pernyataan dasarnya adalah bahwa beberapa bagian dari populasi akan lebih sering menggunakan aplikasi yang serius dengan efek menguntungkan tertinggi pada modal dan sumber daya (kerja, karir, studi, masyarakat partisipasi dll), sementara bagian lain akan menggunakan aplikasi hiburan dengan tidak, atau sangat sedikit, efek menguntungkan pada modal dan sumber daya. Oleh van Dijk, Bonfadelli dan lain-lain pernyataan ini pertama kali diterapkan

pada orang-orang dengan pendidikan rendah dan tinggi, dengan cara ini membingkai kesenjangan penggunaan pendidikan. ini tesis jelas berkaitan dengan tesis kesenjangan pengetahuan tahun 1970-an yang menyatakan bahwa tinggi berpendidikan berasal pengetahuan dari media massa seperti televisi dan koran daripada berpendidikan rendah. Hanya, kesenjangan penggunaan jauh lebih luas dan berpotensi lebih efektif dalam hal ketimpangan sosial dari kesenjangan pengetahuan karena penggunaannya gap menyangkut penggunaan diferensial dan kegiatan di semua bidang kehidupan sehari-hari, bukan hanya persepsi dan kognisi dari media massa.

Di sini terlihat bahwa akses ke komputer dan internet benar-benar penting. Bahwa mereka yang tidak memiliki akses yang jelas. Kerugian dan bahwa mereka yang hanya memiliki akses ke saluran tradisional informasi dan komunikasi tertinggal di belakang. Dengan difusi pertumbuhan digital ini media dalam masyarakat mereka mungkin akan ketinggalan semakin jauh di belakang untuk akhirnya menjadi dikesualikan dari sebagian besar masyarakat. Inilah sebabnya mengapa lebih atau partisipasi lebih atau kurang efek akhir yang sah dari akses yang tidak sama.

G. Kerangka Pikir

Menurut Muhamad (2009:75) Kerangka pikir adalah gambaran mengenai hubungan antar variabel dalam suatu penelitian yang diuraikan oleh jalan pikiran menurut kerangka logis. Menurut Ridwan (2004:25) Kerangka pikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan telaah penelitian, kerangka pikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka pikir ini menjelaskan antar variabel. Selanjutnya menurut Sekaran (1992:72) kerangka berpikir yang baik adalah memenuhi syarat sebagai berikut :

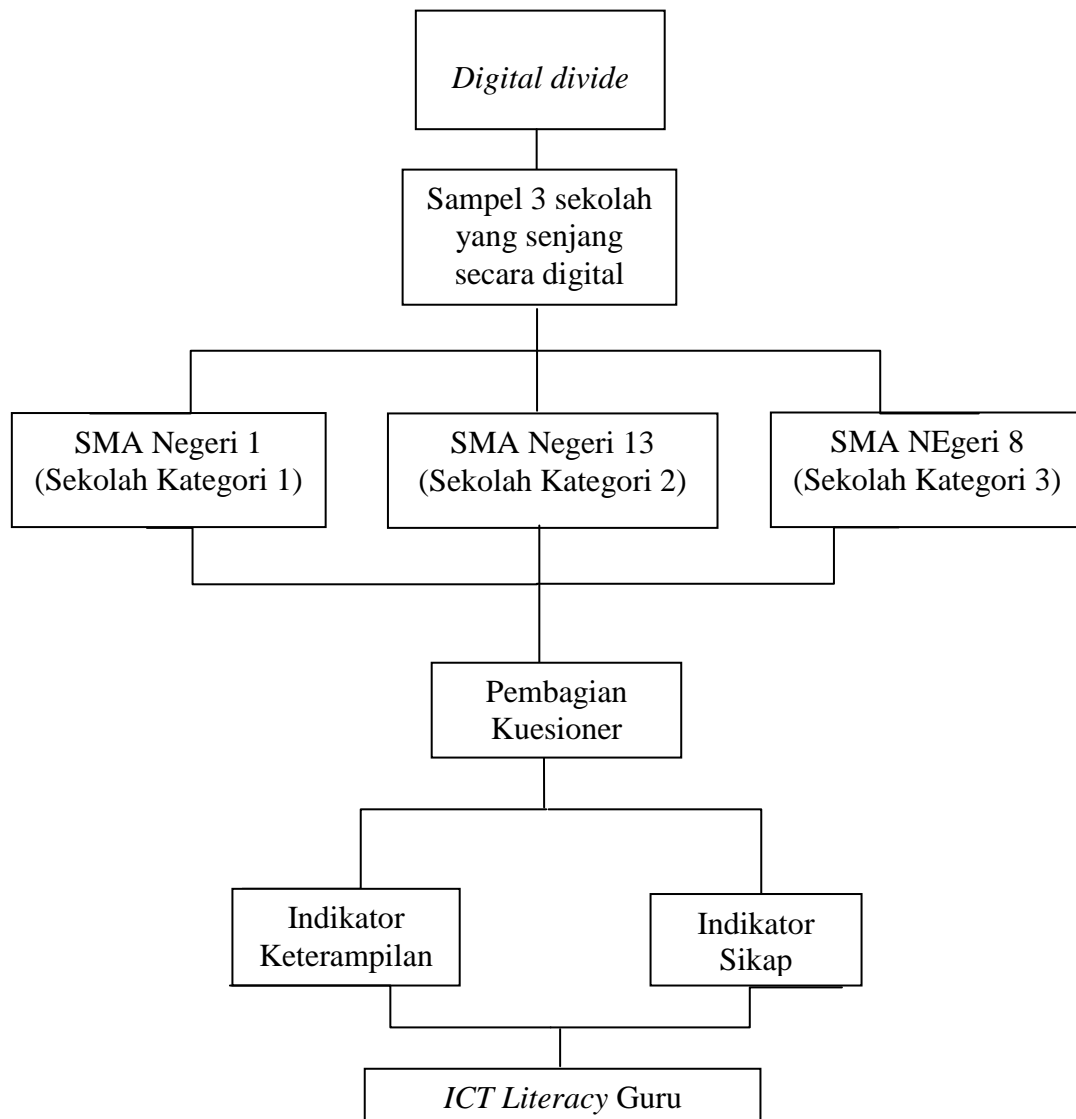
1. Variabel pernah diidentifikasi secara jelas dan diberi nama.
2. Uraianya menyatakan bagaimana dua atau lebih variabel berhubungan satu dengan lainnya.
3. Jika sifat dan arah hubungan dapat diteorikan berdasarkan penemuan dari penelitian sebelumnya, hal ini seharusnya menjadi dasar dalam uraian kerangka berfikir apakah hubungan itu positif atau negatif.
4. Dinyatakan secara jelas mengapa peneliti berharap bahwa hubungan antara variabel itu ada.
5. Digambarkan dalam bentuk diagram skematis, sehingga pembaca dapat jelas melihat hubungan antar variabel.

Pada analisis kuantitatif, kerangka pikir ini memuat latar belakang masalah, kemudian masalah yang diteliti dan dilanjutkan dengan metode serta variabel penelitian. Terakhir kerangka ini biasanya memuat tujuan penelitian, saran atau

kesimpulan penelitian. Sebelum atau setelah dibuat bagan kerangka pikir penelitian, maka biasanya peneliti membuat penjelasan runtut dan sistematis terkait dengan bagan yang akan/telah dibuatnya tersebut.

Berkaitan dengan penelitian ini, penggunaan teknologi di kalangan guru SMA semakin lama semakin meningkat. Keterkaitan semakin meningkatnya dalam hal ini peneliti memberikan yaitu SMA Negeri terpilih di Bandarlampung yang sekolahnya telah memiliki laboratorium komputernya dan telah terkoneksi ke internet atau tidak, maupun yang tidak memiliki laboratorium yang memang secara psikologis sangat rentan pada pengaruh media massa khususnya internet.

Internet memiliki karakteristik sendiri dibandingkan dengan media-media massa lainnya. Berbagai jenis konten yang banyak sehingga para guru dapat memanfaatkan fasilitas ini dalam memanfaatkan koneksitas internet. Proses belajar mengajar tidak hanya terjadi dalam kelas dan tidak harus bertatap muka. Pemanfaatan internet dapat memanfaatkan waktu dan ruang yang sangat luas jika digunakan dengan tujuan yang benar. Para guru dapat memanfaatkan internet dengan beberapa tujuan dan syarat yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan sekolah pengguna internet. *ICT* literacy memungkinkan seorang guru untuk mengatur sekolahnya agar bisa bersaing secara teknologi, mulai dari kemampuan sampai fasilitasnya. Literasi dan adopsi penggunaan teknologi sangat penting dalam motivasi untuk memanfaatkan komputer dan koneksitas internet.

Bagan 4. Diagram Penelitian

H. Hipotesis

Dalam buku metode penelitian (M.Nazir, 2005:151) hipotesis merupakan pegangan yang khas dalam menuntun jalan pikir penelitian. Hipotesis harus ada untuk menentukan persoalan serta memandu jalan pikiran ke arah tujuan yang ingin dicapai sehingga hasil yang ingin diperoleh akan mengenai sasaran yang tepat. Hipotesis juga merupakan sebuah gambaran yang memiliki

referensi telah dirumuskan serta diterima untuk sementara dan dapat menerangkan fakta-fakta maupun kondisi yang diamati untuk tujuan langkah penelitian.

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka dapat ditarik kesimpulan yang merupakan jawaban sementara masalah penelitian sebagai berikut :

Hi : Ada perbedaan *ICT Literacy* terhadap guru pada SMA Negeri yang senjang secara digital

Ho: Tidak ada perbedaan *ICT Literacy* guru pada tiga SMA Negeri yang senjang secara digital