



Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia

Nafri Yanti¹; Yeti Mulyati²; Dadang Sunendar³; Vismaia Damaianti⁴

¹²³⁴*Universitas Pendidikan Indonesia*

*Jln. Dr. Setiabudhi No.229, Cidadap, Isola, Sukasari, Isola, Kec. Sukasari,
Kota Bandung, Jawa Barat 40154 (022) 2001197*

corresponding email: nafriyanti@upi.edu

Abstract

This study aims to obtain information about the level of digital literacy of Indonesian students. The research method used is descriptive quantitative. Based on the results of research conducted on 306 Indonesian students from several universities spread across the islands of Sumatra, Java, Sulawesi and Riau, it was found that the positive response from respondents in the aspect of information literacy was 87.27%, Digital Scholarship 93.77%, Learning Skills 85.50%, ICT Literacy 69.50%, Privacy Management 77.57%, Communication and Collaboration 79.83% and Media Literacy 78.57%. So it can be concluded that 81.71% of respondents are used to doing daily activities that lead to indicators of a person's high level of digital literacy. The current learning process must also utilize technology according to current needs. Everyone should be able to continue to improve their digital literacy skills. This is because digital technology is also very supportive of a person's process of self-development and seeking knowledge as much as possible without any limitations of space and time.

Keywords: Digital Literacy, Students University, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang tingkat literasi digital mahasiswa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 306 mahasiswa Indonesia dari beberapa universitas yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Sulawesi dan Riau diperoleh data bahwa respon positif dari responden pada aspek literasi informasi sebanyak 87,27%, *Digital Scholarship* 93,77%, *Learning Skills* 85,50%, *ICT Literacy* 69,50%, *Manajemen Privasi* 77,57%, *Communication and Collaboration* 79,83% dan *Media Literacy* 78,57%. Sehingga dapat disimpulkan 81,71% responden, sudah terbiasa melakukan aktivitas sehari-hari yang mengarah pada indikator tingginya tingkat literasi digital seseorang. Proses pembelajaran saat ini juga harus memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan saat ini. Setiap orang hendaknya dapat terus meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Hal ini dikarenakan teknologi digital juga sangat mendukung proses seseorang dalam mengembangkan diri dan mencari ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Kata-kata kunci: Literasi Digital, Mahasiswa, Indonesia

PENDAHULUAN

Saat ini internet merupakan salah satu kebutuhan utama bagi setiap individu, termasuk masyarakat di Indonesia. Kebutuhan akan koneksi internet makin meningkat seiring dengan berlimpahnya perangkat yang bisa dipakai untuk menjelajah di ranah maya dan mengakses situs jejaring sosial. Menurut penelitian bertema *Cisco Connected World Technology Report 2011*, satu dari tiga mahasiswa dan profesional

muda menganggap Internet sama pentingnya dengan kebutuhan dasar manusia seperti udara, air, makanan, dan tempat tinggal. Separuh dari responden tersebut juga menyatakan mereka tidak dapat hidup tanpa Internet dan menilai internet sebagai "bagian penting dalam hidup mereka"(Tempo, 2011).

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa hingga tahun 2018 terdapat sejumlah 171,17 juta jiwa pengguna internet (APJII, 2019). Hal ini berarti 64,8% penduduk Indonesia sudah menggunakan internet untuk menunjang semua kegiatan mereka.



Gambar 1. Data Statistik Pengguna Internet Tahun 2018

Sumber: <https://www.apjii.or.id/>

Data APJII menunjukkan bahwa persentase pengguna internet jika dibandingkan dengan populasi masyarakat, terbesar berada di pulau Jawa yakni sebesar 55,7%, diikuti dengan pulau Sumatera sebesar 21,6%, dan Sulawesi –Maluku-Papua sebesar 10,9%. Berdasarkan usia pengguna, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia sekitar 15-39 tahun yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia berada pada kelompok usia.

Berdasarkan arahan dari pemerintah melalui Kemdikbud dan Badan Bahasa saat ini sedang digalakan gerakan literasi nasional yang terdiri atas enam aspek, yaitu literasi baca-tulis, numerasi, sains, finansial, digital, dan budaya & kewargaan (Kemdikbud, 2020). Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknis (Syarifudin et al., 2020). Salah satu tokoh terkenal yakni (Gilster, 1997) mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital. Penelitian tentang literasi digital pernah dilakukan oleh (Silvana & Cecep, 2018) dengan pentingnya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media terutama media sosial yang saat ini sering dijadikan sumber informasi oleh khalayak terutama oleh kalangan yang berusia muda.

Pentingnya literasi digital juga pernah dikemukakan oleh A'Yuni dengan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa keterampilan literasi digital di era digital seperti sekarang ini wajib dikembangkan oleh setiap mahasiswa guna memudahkan mahasiswa dalam mengakses, memilah, dan mengomunikasikan informasi melalui

media digital (A'yuni, 2015; Febliza & Oktariani, 2020; Haliq Abdul & Riyanti Asih, 2019; Liansari & Nuroh, 2018; Maulana, 2020; Silvana & Cecep, 2018; Syaripudin et al., 2020). Menurut Beetham, Littlejohn dan McGill dalam (Liansari & Nuroh, 2018) terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital diantaranya: *information literacy*, *digital scholarship*, *learning skills*, *ICT Literacy*, *management privasi*, *communication and collaboration* & *media literacy*.

Dari hasil penelusuran terhadap penelitian relevan diketahui bahwa selama ini belum pernah ada penelitian secara komperhensif yang mengukur tingkat literasi digital mahasiswa yang tersebar dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tingkat literasi digital mahasiswa di Indonesia sehingga berbagai konsep dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan mahasiswa saat ini, mulai dari penyusunan bahan ajar, metodologi pembelajaran, media pendukung pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

LANDASAN TEORI

Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital (Bawden, 2001:2) merupakan suatu konsep yang menjelaskan mengenai konsep literasi di era digital. Menurut (Gilster, 1997), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut. Sepuluh manfaat penting dari adanya literasi digital menurut (Maulana, 2020) yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia. Bawden memberikan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi.

Menurut Beetham, Littlejohn dan McGill dalam (Liansari & Nuroh, 2018) terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital diantaranya: 1) Literasi Informasi yaitu kemampuan pengguna media digital untuk menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasinya melalui akun sosial media yang mereka kelola untuk dikonsumsi publik. 2) *Digital scholarship* yaitu elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktek penelitian atau penyelesaian tugas sekolah. 3) *Learning Skills* yaitu keterampilan para pengguna media digital untuk bisa menggunakan teknologi untuk mendukung aspek kehidupannya seperti proses belajar mengajar, kerja sama tim (team work) untuk meningkatkan performa. 4) ICT Literacy yaitu kemampuan pengguna media digital untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya, serta persepsi pengguna terhadap teknologi yang dapat memajukan kehidupan. 5) Manajemen Privasi yaitu penjelasan bagaimana pengguna media digital mengelola identitas

online. Termasuk di dalamnya penggunaan password untuk keamanan data, blocking terhadap akun yang tidak diharapkan, filter saat menerima permintaan pertemanan. Kemampuan pengguna media digital untuk mengaktifasi fitur-fitur yang dimiliki oleh setiap aplikasi dapat menjaga kerahasiaan informasi yang dibagikan oleh pengguna. 6) *Communication and Collaboration* yaitu Dimensi ini terkait dengan partisipasi aktif pengguna media digital untuk mengefisienkan waktu. Hal ini erat kaitannya dengan media sebagai digital, yang memiliki konvergensi, seperti mengaktifkan koneksi antara akun instagram dengan facebook untuk mengirimkan informasi yang tentunya akan menghemat waktu pengguna itu sendiri. 7) *Media Literacy* yaitu kemampuan pengguna media digital yang secara kritis dan kreatif dapat menyaring informasi yang beredar di berbagai media. Hal ini dapat dicontohkan dengan tidak mencari berita dari satu sumber saja, melainkan mencari sumber berita lain sebagai perbandingan untuk mengukur akurasi data.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, hasil penelitian berupa sekumpulan data tentang tingkat literasi digital mahasiswa di Indonesia. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2016:8) yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik. Penelitian dilakukan kepada 306 mahasiswa Indonesia dari beberapa Universitas yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Riau, Sulawesi dan Riau.

Instrumen

Instrumen yang digunakan berupa angket yang berisi pernyataan terkait teori penelitian. Angket yang digunakan menggunakan skala likert. Skala Likert atau Likert Scale adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan skala likert ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini biasanya disebut dengan variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti melakukan telaah tentang teori literasi digital yang dikemukakan oleh Beetham, Littlejohn dan McGill tentang tujuh elemen penting literasi digital yakni *information literacy, digital scholarship, learning skills, ICT Literacy, management privasi, communication and collaboration & media literacy*. Selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian dalam bentuk kuisisioner menggunakan skala likert. Peneliti membuat 21 item pertanyaan yang mewakili 7 aspek literasi digital berdasarkan teori Beetham, Littlejohn dan McGill. Setelah Instrumen penelitian disusun peneliti melakukan validasi instrumen dengan meminta 3 *judgment expert* dari 2 pakar dalam bidang literasi dan 2 pakar dalam bidang metodologi penelitian untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah peneliti susun, berdasarkan hasil *judgment expert tersebut* peneliti melakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan instrumen penelitian.

Sebelum melakukan uji lanjut peneliti melakukan uji validitas terhadap butir pertanyaan dalam instrumen penelitian untuk memastikan instrumen yang digunakan valid. Dari hasil uji validitas diketahui bahwa nilai r hitung pada 21 item pertanyaan lebih besar dari nilai r tabel, hal ini membuktikan bahwa setiap item pertanyaan yang terdapat dalam instrumen adalah valid. Selain melakukan uji validitas peneliti juga melakukan ujia reliabilitas untuk membuktikan bahwa instrumen layak digunakan. Berdasarkan tabel output uji reliabilitas diketahui bahwa nilai signifikan adalah 0,911 lebih besar dari nilai r tabel yaitu 0,113 hal ini berarti bahwa instrumen yang digunakan reliabel sehingga layak untuk digunakan.

Langkah berikutnya Instrumen yang telah direvisi peneliti bagikan kepada mahasiswa dari beberapa universitas yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Sulawesi dan Riau. Berdasarkan data yang diperoleh langkah selanjutnya peneliti menganalisa data penelitiann, menyusun laporan penelitian, serta membuat simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian diketahui data tentang tingkat literasi digital yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia

No	Indikator Aplikasi Literasi Digital	% Jawaban Responden (+)	Rata-rata (%)
1	<i>Information Literacy</i> Indikator 1	94,2	87,27
2	<i>Information Literacy</i> Indikator 2	80,7	
3	<i>Information Literacy</i> Indikator 3	86,9	
4	<i>Digital Scholarship</i> Indikator 1	97,0	93,77
5	<i>Digital Scholarship</i> Indikator 2	91,2	
6	<i>Digital Scholarship</i> Indikator 3	93,1	
7	<i>Learning Skills</i> Indikator 1	88,2	85,50
8	<i>Learning Skills</i> Indikator 2	93,1	
9	<i>Learning Skills</i> Indikator 3	75,2	
10	<i>ICT Literacy</i> Indikator 1	70,3	69,50
11	<i>ICT Literacy</i> Indikator 2	77,1	
12	<i>ICT Literacy</i> Indikator 3	61,1	
13	<i>Management Privacy</i> Indikator 1	96,4	77,57
14	<i>Management Privacy</i> Indikator 2	66,0	
15	<i>Management Privacy</i> Indikator 3	70,3	
16	<i>Communication Colaboration</i> Indikator 1	87,2	79,83
17	<i>Communication Colaboration</i> Indikator 2	76,4	
18	<i>Communication Colaboration</i> Indikator 3	80,4	
19	<i>Media Literacy</i> Indikator 1	74,7	78,57
20	<i>Media Literacy</i> Indikator 2	84,6	
21	<i>Media Literacy</i> Indikator 3	76,4	
	81,71		

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 306 responden, 70,3% (215 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka sering memanfaatkan internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Selebihnya 23,9% (73 responden) menyatakan setuju, 4,9% (15 responden) menyatakan ragu-ragu, 0,3% (1 responden) menyatakan tidak setuju, dan 0,7% (2 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 94,2% responden memberikan jawaban positif

yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan bahwa internet telah menjadi salah satu sumber dan sarana utama sebagian masyarakat untuk mencari informasi. Informasi yang dimaksud termasuk informasi ilmiah dan lainnya.

Dikaitkan dengan kondisi saat ini, jawaban responden sesuai dengan realitas yang terjadi. Minat baca masyarakat cenderung meningkat, namun penjualan buku mengalami penurunan. Padahal selama ini buku identik dengan sumber informasi yang paling utama. Hal ini terjadi karena materi-materi pada buku lebih mudah ditemukan di internet, sehingga dilihat dari sisi penerbit konvensional, volume penerbitan dan jumlah toko buku mengalami penurunan (antaranews.com). Sebagian besar perusahaan media juga telah mereposisi strategi bisnisnya dengan fokus pada pengembangan media *online* ketimbang media cetak. Hal itu terjadi karena secara umum *media online* memiliki beberapa kelebihan seperti lebih cepat menyajikan informasi, lebih murah dan mobile, bisa di update selama 24 jam, tidak memerlukan jasa distributor, dan relatif aman dari berbagai perubahan harga. Kelebihan media *online* yang bertemu dengan perubahan gaya hidup masyarakat dan semakin mudahnya akses internet menjadikan internet sebagai primadona baru dalam proses pencarian semua jenis informasi oleh masyarakat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa responden penelitian menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka terampil menggunakan minimal 8 aplikasi pada media digital. Selebihnya 34,6% (106 responden) menyatakan setuju, 16,7% (51 responden) menyatakan ragu-ragu, 1,6% (5 responden) menyatakan tidak setuju, dan 1% (3 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Media digital yang dimaksud adalah seperti instagram, FB, whats App, Ms.Word, Ms. Excel, dll. Jika dijumlahkan, 80,7% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka terampil menggunakan aplikasi seperti instagram, FB, whats App, Ms.Word, Ms. Excel,

Pada aspek keterampilan membagikan informasi memanfaatkan teknologi diketahui bahwa dari 306 responden, 55,2% (169 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka sering membagikan informasi yang mereka anggap penting pada media sosial. Selebihnya 31,7% (97 responden) menyatakan setuju, 12,1% (37 responden) menyatakan ragu-ragu, 1% (3 responden) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 86,9% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa membagikan informasi yang mereka anggap penting pada media sosial.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 82% (251 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka sering memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Selebihnya 15,4% (47 responden) menyatakan setuju, 2,3% (7 responden) menyatakan ragu-ragu, 0,3% (1 responden) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 97% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran.

Dari 306 responden diketahui bahwa 64,7% (198 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka sering memanfaatkan informasi yang diperoleh dari teknologi sebagai referensi tugas perkuliahan. Selebihnya 26,5% (81 responden) menyatakan setuju, 7,5% (23 responden) menyatakan ragu-ragu, 1% (3 responden) menyatakan tidak setuju, dan 0,3% (1 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 91,2% responden memberikan jawaban positif yaitu

setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa memanfaatkan informasi yang diperoleh dari teknologi sebagai referensi tugas perkuliahan.

Berdasarkan aspek keterampilan memanfaatkan media digital untuk menyelesaikan tugas perkuliahan diketahui bahwa dari 306 responden, 70,6% (216 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa media digital sangat membantu menyelesaikan tugas perkuliahan. Selebihnya 22,5% (69 responden) menyatakan setuju, 5,9% (18 responden) menyatakan ragu-ragu, 1% (3 responden) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 93,1% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa memanfaatkan media digital untuk menyelesaikan tugas perkuliahan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui juga bahwa dari 306 responden, 55,2% (169 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka sering memanfaatkan media digital untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Selebihnya 33% (101 responden) menyatakan setuju, 9,8% (30 responden) menyatakan ragu-ragu, 1,6% (5 responden) menyatakan tidak setuju, dan 0,3% (1 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 88,2% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa media digital untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 306 responden, 72,5% (222 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka sering memanfaatkan media digital untuk membantu proses perkuliahan. Selebihnya 20,6% (63 responden) menyatakan setuju, 5,6% (17 responden) menyatakan ragu-ragu, 0,7% (2 responden) menyatakan tidak setuju, dan 0,7% (2 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 93,1% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa memanfaatkan media digital untuk membantu proses perkuliahan.

Dari aspek pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar diketahui bahwa 44,8% (137 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar,. Selebihnya 30,4% (93 responden) menyatakan setuju, 19,6% (60 responden) menyatakan ragu-ragu, 3,3% (10 responden) menyatakan tidak setuju, dan 2% (6 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 75,2% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sepakat bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Dari 306 responden, 44,8% (137 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar,. Selebihnya 30,4% (93 responden) menyatakan setuju, 19,6% (60 responden) menyatakan ragu-ragu, 3,3% (10 responden) menyatakan tidak setuju, dan 2% (6 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 70,3% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sepakat bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 306 responden, 48,7% (149 responden) menyatakan sangat antusias dalam mempelajari aplikasi baru yang terdapat pada perangkat digital. Selebihnya 28,4% (87 responden) menyatakan setuju, 17,3% (53 responden) menyatakan ragu-ragu, 4,6% (14 responden) menyatakan tidak setuju, dan 1% (3 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 77,1% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat

setuju, yang membuktikan mereka sangat antusias dalam mempelajari aplikasi baru yang terdapat pada perangkat digital.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dari 306 responden, 31,7% (97 responden) menyatakan mereka bersedia mengeluarkan biaya tambahan untuk mengakses aplikasi digital yang mereka anggap perlu. Selebihnya 29,4% (90 responden) menyatakan setuju, 25,2% (77 responden) menyatakan ragu-ragu, 9,2% (28 responden) menyatakan tidak setuju, dan 4,6% (14 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 61,1% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan sebagian besar dari mereka menyatakan bersedia mengeluarkan biaya tambahan untuk mengakses aplikasi digital yang mereka anggap perlu.

Pada aspek *security information* diketahui bahwa dari 306 responden, 89,5% (274 responden) menyatakan mereka selalu merahasiakan kata kunci akun media sosial yang mereka miliki. Selebihnya 21% (6,9 responden) menyatakan setuju, 3,3% (10 responden) menyatakan ragu-ragu, 0,3% (1 responden) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 96,4% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka selalu merahasiakan kata kunci akun media sosial yang mereka miliki.

Hasil penelitian juga menunjukan bahwa dari 306 responden, 47,7% (146 responden) menyatakan mereka selalu konsisten mengganti kata kunci akun media sosial yang mereka miliki. Selebihnya 18,3% (56 responden) menyatakan setuju, 19,9% (61 responden) menyatakan ragu-ragu, 6,2% (19 responden) menyatakan tidak setuju, dan 7,8 % (24 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 66% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka secara konsisten mengganti kata kunci akun media sosial yang mereka miliki demi keamanan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 306 responden, 52% (159 responden) menyatakan mereka memanfaatkan situs blokir untuk membatasi informasi yang tidak diperlukan. Selebihnya 18,3% (56 responden) menyatakan setuju, 19,6% (60 responden) menyatakan ragu-ragu, 6,2% (19 responden) menyatakan tidak setuju, dan 3,9 % (12 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 70,3% responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka memanfaatkan situs blokir untuk membatasi informasi yang tidak diperlukan.

Hasil penelitian juga menunjukan bahwa dari 306 responden, 55,2% (169 responden) menyatakan mereka sering aplikasi tertentu secara bersamaan untuk berkolaborasi dengan rekan yang menggunakan aplikasi yang sama. Selebihnya 32,4% (99 responden) menyatakan setuju, 11,1% (34 responden) menyatakan ragu-ragu, 1,3% (4 responden) menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 87,2 % responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa menggunakan aplikasi tertentu secara bersamaan untuk berkolaborasi dengan rekan yang menggunakan aplikasi yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 306 responden, 45,4% (139 responden) menyatakan mereka bersedia membantu rekannya untuk membagikan pengetahuan yang mereka ketahui tentang suatu aplikasi. Selebihnya 31% (95 responden) menyatakan setuju, 19,6% (60 responden) menyatakan ragu-ragu, 2,9% (9 responden) menyatakan tidak setuju, dan 1% (3 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 76,4 % responden memberikan jawaban positif yaitu

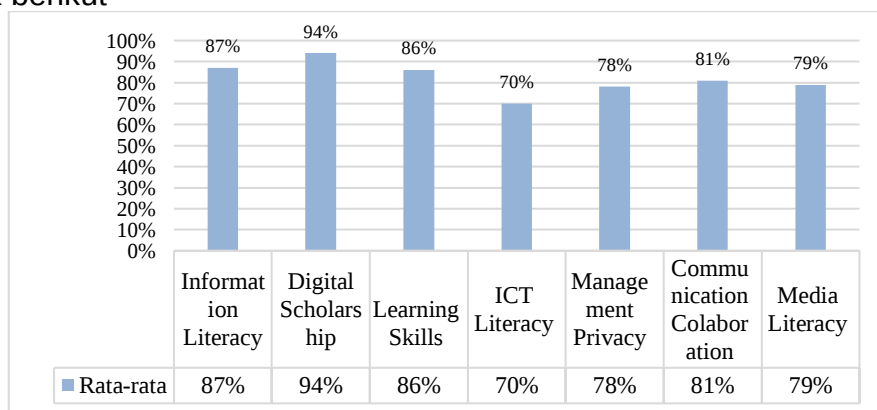
setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka bersedia membantu rekannya untuk membagikan pengetahuan yang mereka ketahui tentang suatu aplikasi. Pada aspek *media literacy* diketahui bahwa 51,6% (158 responden) menyatakan mereka sering berkolaborasi dengan rekannya menggunakan suatu aplikasi untuk membantu aktivitas mereka. Selebihnya 28,8% (88 responden) menyatakan setuju 16% (49 responden) menyatakan ragu-ragu, 2,6% (8 responden) menyatakan tidak setuju, dan 1% (3 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 80,4 % responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka sudah terbiasa berkolaborasi dengan rekannya menggunakan suatu aplikasi untuk membantu aktivitas mereka aplikasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 43,1% (132 responden) dapat dengan mudah membedakan mana informasi yang benar atau hoax yang mereka temui pada media digital. Selebihnya 34,6% (106 responden) menyatakan setuju 18,6% (57 responden) menyatakan ragu-ragu, 2,6% (8 responden) menyatakan tidak setuju, dan 1% (3 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan, 74,7 % responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka dapat dengan mudah membedakan mana informasi yang benar atau hoax yang mereka temui pada media digital. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 51,6% (158 responden) aktif mengikuti akun media sosial yang kaya informasi dan pengetahuan. Selebihnya 33% (101 responden) menyatakan setuju 13,4% (41 responden) menyatakan ragu-ragu, 1,6% (5 responden) menyatakan tidak setuju, dan 0,3% (1 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan 84,6 % responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, yang membuktikan mereka aktif mengikuti akun media sosial yang kaya informasi dan pengetahuan.

Selain itu pada aspek *media literacy* diketahui juga bahwa dari 306 responden, 37,9% (116 responden) menyatakan mampu membedakan situs yang menyajikan informasi objektif atau subjektif. Selebihnya 38,6% (118 responden) menyatakan setuju 20,3% (62 responden) menyatakan ragu-ragu, 2,3 % (7 responden) menyatakan tidak setuju, dan 1% (3 responden) menyatakan sangat tidak setuju. Jika dijumlahkan 76,4 % responden memberikan jawaban positif yaitu setuju dan sangat setuju, bahwa mereka mampu membedakan situs yang menyajikan informasi objektif atau subjektif pada media informasi digital.

PEMBAHASAN

Informasi tentang hasil penelitian tingkat literasi digital di atas juga dapat dilihat pada grafik berikut



Gambar 2. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia

Berdasarkan grafik pada gambar 2 diketahui bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 306 mahasiswa Indonesia dari beberapa universitas yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Riau, Sulawesi dan Riau diperoleh data bahwa respon positif dari responden pada aspek literasi informasi sebanyak 87,27%, *Digital Scholarship* 93,77%, *Learning Skills* 85,50%, *ICT Literacy* 69,50%, *Manajemen Privasi* 77,57%, *Communication and Collaboration* 79,83% dan *Media Literacy* 78,57%, dengan nilai rata-rata keseluruhan 81,71%. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan A'Yuni yang menyatakan bahwa tingkat literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek *internet searching* (pencarian di internet), sudah tergolong tinggi dengan total skor rata-rata 5,19. Hal ini menunjukkan bahwa saat ini masyarakat sudah akrab menggunakan internet sebagai media untuk mencari informasi yang mereka butuhkan (A'yuni, 2015). Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian relevan Febliza dkk sebelumnya yang menyatakan bahwa saat ini media digital sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran (Febliza & Oktariani, 2020; Liansari & Nuroh, 2018; Maulana, 2020).

Tingkat literasi digital tentu sangat mempengaruhi aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Literasi digital juga merupakan hal yang sangat penting, mengingat pentingnya penerapan teknologi dalam pembelajaran. Penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah suatu anugerah dan revolusi besar dalam dunia pendidikan yang harus diimbangi dengan tingginya tingkat literasi digital mahasiswa (Tian et al., 2017). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Al Hasmi dkk (Al Hashimi et al., 2019; Elas et al., 2019; Hidayati et al., 2019a, 2019b; Mulyadi et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Cakmak dkk juga menyatakan bahwa aplikasi teknologi dalam pembelajaran adalah hal yang sangat penting (Çakmak, 2019; Rohandi et al., 2018b, 2018a; Wagner et al., 2016; Yudhiantara & Saehu, 2017). Menurut Beetham, Littlejohn dan McGill (Liansari & Nuroh, 2018) terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital yaitu *information literacy*, *digital scholarship*, *learning skills*, *ICT Literacy*, *management privacy*, *Communication and Collaboration* & *literacy media*.

Penggunaan teknologi dalam bentuk simulasi juga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Fatchurahman et al., 2022; Ouahi et al., 2022). Teknologi juga diharapkan dapat dikuasai oleh setiap pemangku kepentingan (*stakeholder*) dalam dunia pendidikan (Eleyan, 2022; Purwandari et al., 2022). European Information Society juga mengartikan bahwa literasi digital adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisa dengan menggunakan alat dan fasilitas digital dengan tepat, membangun pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga memungkinkan terjadi tindakan sosial yang konstruktif termasuk dalam proses pembelajaran (Al Hashimi et al., 2019; Castro-Garcia et al., 2016; Grand-Clement et al., 2017; Haliq Abdul & Riyanti Asih, 2019; Cocquyt et al., 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Konsep literasi juga terus berkembang, berdasarkan arahan dari pemerintah melalui Kemdikbud dan Badan Bahasa saat ini sedang digalakan gerakan literasi nasional yang terdiri atas enam aspek, yaitu literasi baca-tulis, numerasi, sains, finansial, digital, dan budaya & kewargaan. Keenam fokus literasi tersebut diharapkan dapat selalu dibudayakan mulai pada jenjang pendidikan rendah sampai dengan jenjang pendidikan yang paling tinggi yaitu perguruan tinggi. Pada era modern saat ini

, literasi digital merupakan salah satu aspek yang sangat lekat pada kehidupan masyarakat, khususnya pada mahasiswa di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 306 mahasiswa Indonesia dari beberapa universitas yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Riau, Sulawesi dan Riau diperoleh data bahwa respon positif dari responden pada aspek literasi informasi sebanyak 87,27%, *Digital Scholarship* 93,77%, *Learning Skills* 85,50%, *ICT Literacy* 69,50%, *Manajemen Privasi* 77,57%, *Communication and Collaboration* 79,83% dan *Media Literacy* 78,57%. Sehingga dapat disimpulkan 81,71% responden, sudah terbiasa melakukan aktivitas sehari-hari yang mengarah pada indikator tingginya tingkat literasi digital seseorang.

Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya Hal. Oleh karena itu juga diharapkan proses pembelajaran saat ini harus memanfaatkan teknologi agar sesuai dengan kebutuhan saat ini. Setiap orang hendaknya dapat terus meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Hal ini dikarenakan teknologi digital juga sangat mendukung proses seseorang dalam mengembangkan diri dan mencari ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya tanpa ada batasan ruang dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi digital remaja di kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2), 1–15.
<http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>
- Al Hashimi, S., Al Muwali, A., Zaki, Y., & Mahdi, N. (2019). The effectiveness of social media and multimedia-based pedagogy in enhancing creativity among art, design, and digital media students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(21), 176–190. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i21.10596>
- APJl. (2019). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://www.apjii.or.id/>
- Çakmak, F. (2019). Mobile learning and mobile assisted language learning in focus. *Language and Technology*, 1(1), 30–48.
https://www.researchgate.net/profile/Fidel_Cakmak/publication/332371871_Mobile_Learning_and_Mobile_Assisted_Language_Learning_in_Focus/links/5cb07e3892851c8d22e58c8c/Mobile-Learning-and-Mobile-Assisted-Language-Learning-in-Focus.pdf
- Castro-Garcia, D., Dussán, F. A. O., & Corredor, J. (2016). Tecnología para la comunicación y la solución de problemas en el aula. Efectos en el aprendizaje significativo. In *Digital Education Review* (Vol. 53, Issue 30, pp. 207–219). Research Group Education and Virtual Learning (GREAV).
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.023>
- Cocquyt, C., Zhu, C., Diep, A. N., De Greef, M., & Vanwing, T. (2019). Examining the role of learning support in blended learning for adults' social inclusion and social capital. *Computers and Education*, 142(June), 103610.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103610>

Elas, N. I. B., Majid, F. B. A., & Narasuman, S. Al. (2019). Development of technological pedagogical content knowledge (TPACK) for english teachers: The validity and reliability. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(20), 18–33. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i20.11456>

Eleyan, D. (2022). *Effect of principal ' s technology leadership on teacher ' s technology integration*. 15(1), 781–798.

Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Intruction*, 15(1), 55–72. www.e-iji.net
Febliza, A., & Oktariani. (2020). Pengembangan instrumen literasi digital bagi siswa dan guru. *JPK UNRI*, 5(1), 1–9.

Gilster. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

Grand-Clement, S., Devaux, A., Belanger, J., & Manville, C. (2017). Digital Learning: Education and skills in the digital age. *Digital Learning: Education and Skills in the Digital Age*. <https://doi.org/10.7249/cf369>

Haliq Abdul, & Riyanti Asih. (2019). Pembelajaran mandiri melalui literasi digital. *Seminar Tahunan Linguistik*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/8vyqz/> Doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/8vyqz>

Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, E. (2019a). Kompetensi technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru SOSHUM setingkat SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291–298. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7918-2.ch016>

Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, E. (2019b). Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru SOSHUM Setingkat SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291–298. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7918-2.ch016>

Kemdikbud. (2020). *Gerakan Literasi Nasional*. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/>
Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas penerapan literasi digital bagi mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 241–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>

Maulana, M. (2020). *Definisi, manfaat dan elemen penting literasi digital*. <https://www.academia.edu>
https://www.academia.edu/21277105/Definisi_Manfaat_dan_Elemen_Penting_Literasi_Digital

Mulyadi, D., Wijayatingsih, T. D., Budiastuti, R. E., Ifadah, M., & Aimah, S. (2020). Technological pedagogical and content knowledge of ESP teachers in blended learning format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(6), 126–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.11490>

- Ouahi, M. Ben, Lamri, D., Mehdi, E., & Ibrahmi, A. (2022). Science teachers' views on the use and effectiveness of interactive simulations in science teaching and learning. *International Journal of Instruction*, 15(1), 277–292.
<https://doi.org/10.29333/iji.2022.15116a>
- Purwandari, E. P., Indonesia, U., Junus, K., Indonesia, U., Santoso, H. B., & Indonesia, U. (2022). *Exploring E-Learning community of inquiry framework for engineering education*. 15(1), 619–632.
- Rohandi, M., Husain, N., & Bay, I. W. (2018a). Pengembangan mobile-assisted language learning menggunakan user centered design. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(1).
<https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i1.397>
- Rohandi, M., Husain, N., & Bay, I. W. (2018b). Pengembangan Mobile-Assisted Language Learning Menggunakan User Centered Design. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(1).
<https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i1.397>
- Silvana, H., & Cecep. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota Bandung. *Pedagogia; Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 146.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Syaripudin, A., Ahmad, D., Widya Ningrum, D., Banyumurti, I., & Magdalena, M. (2020). *Kerangka literasi digital Indonesia* (Dony BU (ed.)). Kemdikbud.
www.literasidigital.id
- Tempo. (2011). *Survei: Internet Termasuk Kebutuhan Pokok*. Tekno Tempo.
<https://tekno.tempo.co/read/358326/survei-internet-termasuk-kebutuhan-pokok>
- Tian, T., Zou, N., Jiang, J., & Xu, X. (2017). Application of practical curriculum for college specialty of economic management under TPACK framework: Taking 'enterprise operation and decision simulation system' curriculum as an example. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(7), 124–135.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v12i07.7223>
- Wagner, M. N. L., Donskaya, M. V., Kupriyanova, M. E., & Ovezova, U. A. (2016). Perspectives of introduction of the mobile-assisted language learning (Mall) technology. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(15), 8562–8571.
- Yudhiantara, R. A., & Saehu, A. (2017). Mobile-Assisted language learning (MALL) in Indonesian islamic higher education. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 2(1), 21.
<https://doi.org/10.21093/ijeltal.v2i1.52>