

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Literasi digital sudah banyak dikaji dan diteliti di berbagai negara, namun di Indonesia belum banyak yang mengkaji dan meneliti tentang literasi digital. Penelitian tentang literasi digital yang telah dilakukan oleh Qory Qurratun A'yuni pada tahun 2015 dengan judul “Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA, dan Mahasiswa di Kota Surabaya”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital remaja di Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan empat kompetensi inti literasi digital menurut Paul Gilster. Menggunakan sampel yang diambil secara *non-probability sampling* pada 99 remaja yang terdiri dari mahasiswa, siswa SMA dan SMP. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi digital pada aspek *internet searching*, *hypertextual navigation* dan *knowledge assembly* sudah tergolong tinggi, sedangkan pada aspek *content evaluation* tergolong sedang dengan pengolahan data menggunakan SPSS 21.0.

Persamaan pada penelitian Qory dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah teori yang digunakan yaitu teori literasi digital milik Paul Gilster. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitian dan responden yang diteliti. Metode pada penelitian ini menggunakan

metode kuantitatif dan responden yang diteliti merupakan remaja usia SMP, SMA, hingga kuliah. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode kualitatif dan respondennya adalah mahasiswa S-1 angkatan 2018 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Penelitian sejenis sebelumnya juga dilakukan oleh Erez Porat, Ina Blau, dan Azy Barak pada tahun 2018 dengan judul “Measuring Digital Literacies: Junior High-School Students Perceived Competencies Versus Actual Performance”. Penelitian ini meneliti literasi digital pada 280 siswa SMP Israel di kelas 7. Terdiri dari 142 anak laki-laki dan 138 anak perempuan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada tes kinerja aktual antara berbagai keterampilan literasi yang berbeda mengungkapkan korelasi sedang dan korelasi positif yang kuat ditemukan antara evaluasi yang dilaporkan sendiri oleh peserta atau persepsi peserta tentang keterampilan digital yang berbeda.

Persamaan pada penelitian ini adalah responden merupakan seseorang yang sedang menempuh pendidikan. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian ini diuji menggunakan serangkaian tugas enam keterampilan yang berbeda. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti diuji menggunakan empat kompetensi inti.

Lain halnya pada penelitian sejenis sebelumnya yang dilakukan Kulthida Tuamsuk dan Mega Subramaniam pada tahun 2017 dengan judul “The Current State and Influential Factors in The Development of Digital Literacy in Thailand’s Higher Education” menggunakan metode kuantitatif dengan responden 81 Administrator, 500 dosen, dan 1000 mahasiswa dari 116 perguruan tinggi

Thailand. Penelitian dilakukan berdasarkan konsep literasi digital yaitu keterampilan teknis, keterampilan kognitif, dan keterampilan emosional-sosial. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi literasi digital di perguruan tinggi Thailand adalah pengembangan pada perguruan tinggi tersebut yang mencakup infrastruktur, sumber daya manusia, kesadaran mahasiswa, lingkungan eksternal, pengembangan proses, kebijakan universitas dan manajemen akademik.

Persamaan pada penelitian ini terletak pada objek penelitian yaitu penelitian dilakukan di Perguruan Tinggi. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi literasi digital pada civitas akademi. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi digital mahasiswa S-1 angkatan 2018 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

2.2 Landasan Teori

Untuk dapat memahami permasalahan dalam penelitian ini, perlu adanya penjelasan atau penjabaran mengenai dasar teori yang digunakan. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

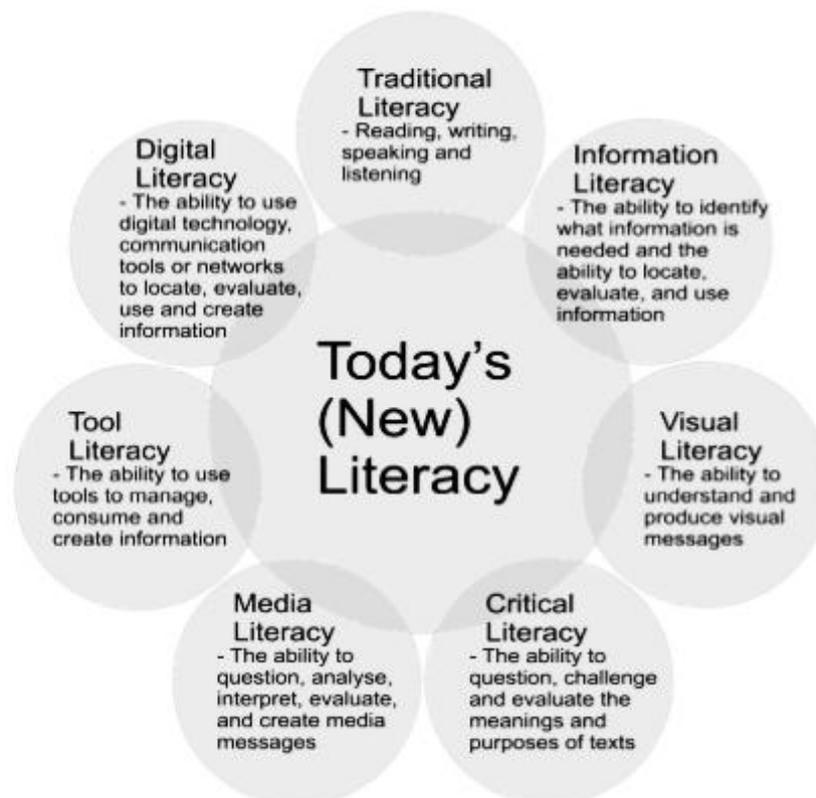
2.2.1 Konsep dan Definisi Literasi Digital

Literasi diartikan sebagai sebuah kemampuan dalam membaca, menulis, serta memahami bahasa dalam sebuah bentuk tulisan (Bawden, 2001: 220). Sedangkan James Gee dalam Harianti (2013) mengartikan literasi dari sudut pandang

ideologis kewacanaan yang menyatakan bahwa literasi adalah *mastery of, or fluent control over, a secondary discourse*. Pengertian ini didasarkan pada pemikiran Gee bahwa literasi merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang dari kegiatan berpikir, berbicara, membaca, dan menulis.

Bawden (2001) berpendapat bahwa ada enam istilah yang berhubungan dengan literasi, yaitu *Information Literacy, Computer Literacy, Library Literacy, Media Literacy, Network Literacy*, dan yang terakhir *Digital literacy*. Churchill dalam Nguyen (2014) menyebut jenis literasi sebagai *Today's New Literacies* yang terdapat tujuh jenis literasi, yaitu:

Gambar 2.1 *Today's New Literacies*



sumber: <https://unitec.researchbank.ac.nz/handle/10652/2531> diakses 10 Oktober 2018.

1. *Traditional Literacy*, adalah kemampuan dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.
2. *Information Literacy*, adalah kemampuan untuk mengidentifikasi informasi apa yang dibutuhkan dan kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi.
3. *Visual Literacy*, adalah kemampuan untuk memahami dan menghasilkan pesan visual.
4. *Critical Literacy*, adalah kemampuan untuk mempertanyakan, menantang, dan mengevaluasi makna dan tujuan teks.
5. *Media Literacy*, adalah kemampuan untuk mempertanyakan, menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, dan membuat pesan media.
6. *Tool Literacy*, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat untuk mengelola, mengumpulkan, dan membuat informasi.
7. *Digital Literacy*, adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi atau jaringan untuk mencari dan mengevaluasi informasi.

Perkembangan teknologi yang kian pesat membuat hampir seluruh aktivitas yang dilakukan manusia melibatkan teknologi. Maka dari itu, manusia hendaknya memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi agar aktivitasnya tidak terhambat. Selain memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi, dibutuhkan juga kemampuan dalam menemukan dan menyusun suatu informasi yang diperoleh dengan bantuan internet. Kemampuan tersebut disebut dengan literasi digital.

Literasi digital menurut Gilster (1997: 1) adalah “*the ability to understand and use informations in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers*”. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Paul Gilster menekankan bahwa literasi digital merupakan suatu cara untuk berpikir kritis mengenai informasi yang didapatnya melalui web dengan menguasai beberapa kompetensi inti.

Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer sudah berkembang pada dekade 1980-an, dimana komputer sudah semakin luas digunakan baik di lingkungan bisnis maupun masyarakat umum lainnya. Sedangkan, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an dimana informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.

Dari seluruh pengertian yang dipaparkan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi digital merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan mengoperasikan teknologi berbasis internet dalam mengakses informasi. Selain itu, literasi digital juga merupakan kemampuan seseorang dalam menyebarkan informasi dalam bentuk digital.

2.2.2 Kompetensi Inti Literasi Digital

Gilster (1997) mengungkapkan bahwa terdapat empat kompetensi inti literasi digital, yaitu:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine* dan menggunakan multimedia untuk melihat video yang tersedia.

Kemampuan dalam melakukan pencarian informasi di internet selain dengan menggunakan *search engine* juga dapat menggunakan *browser*. Menurut Ramadhani (2003) *browser* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melihat dan membaca halaman-halaman *web* yang tersimpan dalam webserver melalui protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Beberapa diantara perangkat lunak *browser* adalah *Microsoft Internet Explorer*, *Opera*, *Mozilla Firefox*. Sedangkan *search engine* merupakan cara yang memudahkan dalam melakukan penelusuran *web*. Penelusuran dengan menggunakan *search engine* berdasarkan *keyword* sehingga halaman *web* yang diperoleh sesuai dengan topik dan lebih spesifik. *Search engine* yang sering digunakan antara lain adalah Google dan Yahoo!.

2. Navigasi Hypertekstual (*Hypertextual Navigation*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hipertekstual. Jadi

seseorang dituntut untuk memahami navigasi suatu *hypertext* dalam *web* yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen, yaitu: pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya. Mardiyanto, dkk (2010) menjelaskan *hypertext* merupakan kata atau frase yang dapat menunjukkan hubungan dokumen satu dengan dokumen-dokumen lainnya. *Hypertext* bekerja dengan cara mengklik kata untuk mengikuti *link* maka *web browser* akan memindahkan tampilan pada bagian yang lain atau dokumen yang akan dituju. Sedangkan *hyperlink* menurut Yuhefizar, dkk (2011) adalah sebuah elemen pada halaman *web* yang merujuk ke suatu informasi yang terdapat pada halaman *web* yang sama atau berbeda, dapat melekat pada data berupa teks atau gambar.

Komponen yang lain adalah pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing via internet*, pengetahuan tentang cara kerja *web* meliputi pengetahuan tentang *bandwidth*, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman *web*.

3. Evaluasi Konten (*Content Evaluation*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara *online* disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman *web* yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang

informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman *web*, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *web*.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu *personal newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan *cross check* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

2.2.3 Pentingnya Literasi Digital bagi Mahasiswa

Di era digital ini, literasi digital dapat menjadi bekal bagi mahasiswa agar aktivitasnya berjalan dengan lancar, terutama dalam menunjang pendidikannya di perguruan tinggi. Dalam hal pendidikan di perguruan tinggi, mahasiswa tentu memerlukan data atau informasi yang relevan dan dapat dipertanggung jawabkan dengan kebutuhannya. Kemampuan literasi digital dapat membantu mahasiswa dalam menemukan dan menentukan salah satu informasi yang sesuai dengan kebutuhannya diantara banyaknya informasi yang tersebar dan tersedia di internet, karena mahasiswa yang berliterasi digital memiliki kelebihan dalam menemukan informasi yang relevan dengan melakukan dan menelusur latar belakang informasi yang diperolehnya. Kemampuan literasi digital juga menjadikan mahasiswa berpikir lebih kritis dan rasional ketika menghadapi permasalahan yang timbul.

Seorang mahasiswa harus menguasai media dalam menelusur suatu informasi agar tidak gagap teknologi (gaptek). Mahasiswa yang berliterasi digital akan mudah dalam menggunakan dan memanfaatkan perangkat-perangkat digital yang mendukung dalam pencarian informasi, dan juga dipermudah dalam menentukan *website* yang dapat diandalkan untuk memperoleh informasi karena memahami karakteristik suatu *website*.

Menurut Kern dalam Firmansyah (2017) literasi penting bagi mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran di Perguruan Tinggi dengan ciri-ciri :

1. *Responding*

Mahasiswa menanggapi tugas-tugas yang diberikan oleh dosen dan materi-materi yang didapatkannya pada proses pembelajaran.

2. *Revision*

Mahasiswa melakukan evaluasi dan proses penyusunan tugas yang telah disusun untuk mencapai hasil yang maksimal.

3. *Reflecting*

Sesudah melakukan evaluasi, mahasiswa mampu membuat pembaca paham atas isi informasi di tugas yang mereka kerjakan.