



**LITERASI MEDIA DIGITAL SEBAGAI STRATEGI  
PENINGKATAN KOMPETENSI DIGITAL PADA SISWA  
SMA NEGERI 1 MAYONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1 (S-1)  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Irsyad Maulana Yahya**

**1102414047**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Literasi Media Digital sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong” telah disetujui untuk diajukan ke siding panitia ujian skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 1 Agustus 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd  
NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing



Dra. Nurussa'adah, M.Si.  
NIP. 195611091985032003

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Literasi Media Digital sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong” telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Agustus 2019

## PANITIA



Drs. Sifa Saraswati, M.Pd., Kons  
NIP. 19606051999032001

Sekretaris

Drs. Sukirman, M.Si  
NIP. 195501011986011001

Penguji I

Drs. Wardi, M.Pd  
NIP. 196003181987031002

Penguji II

Drs. Sukirman, M.Si  
NIP. 195501011986011001

Penguji III

Dra. Nurussa'adah, M.Si  
NIP. 195611091985032003

### PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya Irsyad Maulana Yahya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Literasi Media Digital sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan menjiplak dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar, dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Semarang,



Irsyad Maulana Yahya

NIM. 1102414045

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

- Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Al Insyirah: 5-6)
- Berdoalah kepada-Ku niscaya Aku akan mengabulkannya. (QS. Al Mu'min: 60)
- Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan; dan saya percaya pada diri saya sendiri. (Muhammad Ali)
- Ketika belajar rasa lelah hanya sementara, tapi senangnya selamanya. (Irsyad Maulana Yahya)

### **PERSEMBAHAN**

1. Allah SWT, Terima kasih karena Engkaulah yang memberikan kemudahan serta kelancaran dalam semua hal.
2. Kedua Orang Tua serta kakak yang selalu memberikan semangat dan doa sampai selesainya skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing, Dra. Nurussa'adah, M.Si. yang selalu sabar membimbing jalannya skripsi sehingga bisa sampai saat ini.
4. SMA Negeri 1 Mayong yang telah bersedia menerima saya untuk dilakukan penelitian.
5. Partnerku Irma Estriliana yang selalu menyemangati dan menemaniku.
6. Teman-temanku yang selalu memberi dukungan.
7. Almamater Universitas Negeri Semarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Literasi Media Digital Sebagai strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun penulisan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifa'i, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kepercayaan kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Nurussa'adah, M.Si., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, memotivasi, dan mengarahkan penulis dengan sabar dari awal penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan.
5. Drs. Wardi, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan serta masukan terhadap perbaikan skripsi ini.

6. Drs. Sukirman, M.Si., Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan serta masukan terhadap perbaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
8. Ngaripah, S.Pd. MM., Kepala SMA Negeri 1 Mayong yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Seluruh keluarga besar SMA Negeri 1 Mayong yang telah melayani penulis dengan baik selama penelitian.
10. Bapak Rapawi dan Ibu Ummy Solikhatun, orang tua penulis yang tidak pernah berhenti mendoakan, membimbing, dan memberikan dukungan selama ini.
11. Irfan Marwa Utama, kakak penulis yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Irma Estriliana, yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan mencurahkan kasih sayangnya untuk selalu membimbing penulis jauh sebelum dan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman Sosiologi TP 2014 dan semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan koreksi dan masukan yang membangun dari pembaca sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pembaca.

Semarang,

Irsyad Maulana Yahya

NIM. 1102414045

## ABSTRAK

**Yahya, I. M. 2019.** Literasi Media Digital sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Nurussaadah M.Si.

**Kata Kunci:** Literasi Media Digital, Kompetensi Literasi Media Digital

Literasi media digital merupakan suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Permasalahan yang ada pada siswa SMA Negeri 1 Mayong kurang menyambut baik sistem dan teknologi digital dengan kemampuan dan ketrampilan yang memadai. Kurangnya penggunaan mesin pencarian internet dalam mengakses informasi, pemahaman yang kurang mengenai konten suatu website, kurangnya kemampuan membuktikan kebenaran berita yang beredar di internet, serta kurangnya menyusun pengetahuan baru dengan informasi yang didapatkan melalui internet. Lebih spesifik permasalahan atau fenomena yang terjadi adalah kesulitan mendapatkan sumber-sumber informasi, serta rendahnya keinginan membuat pengetahuan baru dari berbagai informasi yang didapatkan dari internet. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui tingkat kompetensi literasi media digital pada siswa SMA Negeri 1 Mayong. Rumusan masalah dalam penelitian ini diambil menggunakan pendekatan teori dari Gilster tentang kompetensi literasi media digital. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian ini siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mayong. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Random Sampling* sejumlah 62 siswa Kelas X IPS 4 dan IPS 5. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan menggunakan empat klasifikasi berdasarkan skala likert. Teknik analisis data dengan teknik statistic deskriptif menggunakan nilai rata-rata. Hasil penelitian menyatakan hasil tingkat kompetensi literasi media digital pada 62 siswa SMA Negeri 1 Mayong mendapatkan skor rata-rata 3,24 yang masuk pada kategori tinggi. Berdasarkan sub variabel *Internet Searching* mendapatkan skor rata-rata 3,21. *Hypertextual Navigation* mendapatkan skor rata-rata 3,20. *Content Evaluation* mendapatkan skor rata-rata 3,26. *Knowledge Assembly* mendapatkan skor rata-rata 3,28. Kesimpulannya adalah bahwa tingkat kompetensi literasi media digital pada 62 siswa SMA Negeri 1 Mayong tinggi. Adapun saran yang diberikan adalah terus memberikan pengetahuan atau bimbingan mengenai literasi media digital terhadap internet agar tetap efektif dalam menggunakan media digital.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGATANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Idenifikasi Masalah.....</b>	<b>10</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>10</b>
<b>1.4 Rumusan Masalah .....</b>	<b>11</b>
<b>1.5 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>1.6 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>12</b>
<b>1.7 Penegasan Istilah.....</b>	<b>13</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>15</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Literasi Media .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.1 Elemen Literasi Media .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.2 Media Digital .....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.3 Tujuan Literasi Media.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.4 Kemampuan Literasi Media .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2 Literasi Digital.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.1 Jenis-jenis Literasi Digital.....</b>	<b>26</b>

2.2.2	Konsep Literasi Media Digital .....	26
2.2.3	Cakupan Literasi Media Digital .....	28
2.2.4	Komponen Literasi Media Digital .....	29
2.2.5	Manfaat Literasi Media Digital .....	31
2.2.6	Penerapan Literasi Digital di Sekolah .....	33
2.2.7	Indikator Literasi Digital di Sekolah .....	34
2.2.8	Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital .....	36
2.2.9	Penerapan Literasi Digital di Sekolah .....	38
2.3	Kompetensi Literasi Digital .....	40
2.4	KERANGKA BERPIKIR .....	43
<b>BAB III .....</b>		<b>45</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>		<b>45</b>
3.1	Desain Penelitian.....	45
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
3.3.1	Populasi.....	46
3.3.2	Sampel.....	46
3.4	Instrumen Penelitian .....	46
3.5	Teknik Pengumpulan data .....	48
3.5.1	Kuesioner (Angket).....	48
3.5.2	Dokumentasi.....	49
3.6	Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	49
3.6.1	Uji Validitas.....	49
3.6.2	Uji Reliabilitas.....	52
3.7	Teknik Analisis Data .....	53
<b>BAB IV.....</b>		<b>55</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>55</b>
4.1	Hasil Analisis .....	55
4.1.1	Deskripsi Data .....	55
4.1.2	Deskripsi Responden .....	55

4.1.3	Sub Variabel Internet Searching .....	57
4.1.4	Sub Variabel Hypertextual Navigation .....	66
4.1.5	Sub Variabel Content Evaluation.....	72
4.1.6	Sub Variabel Knowledge Assembly .....	79
4.2	Pembahasan.....	85
4.2.1	Pencarian di Internet ( <i>Internet Searching</i> ) .....	86
4.2.2	Pandu Arah Hypertext ( <i>Hypertextual Navigation</i> ) .....	87
4.2.3	Evaluasi Konten Informasi ( <i>Content Evaluation</i> ) .....	89
4.2.4	Penyusunan Pengetahuan ( <i>Knowledge Assembly</i> ) .....	91
4.2.5	Hasil Keseluruhan.....	93
<b>BAB V .....</b>		<b>94</b>
<b>PENUTUP .....</b>		<b>94</b>
5.1	Simpulan.....	94
5.2	Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>97</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	46
Tabel 3.2: Skala Angket Untuk Siswa .....	49
Tabel 3.3: Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 3.4: Hasil Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 3.5: Kategori Skor Tingkat Kompetensi Literasi Media Digital.....	54
Tabel 4.1: Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	56
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas.....	56
Tabel 4.3 Analisis data item 1.....	57
Tabel 4.4: Analisis data item 2 .....	58
Tabel 4.5: Analisis data item 3 .....	59
Tabel 4.6: Analisis data item 4 .....	60
Tabel 4.7: Analisis data item 5 .....	61
Tabel 4.8: Analisis data item 6 .....	62
Tabel 4.9: Analisis data item 7 .....	63
Tabel 4.10: Analisis data item 8 .....	64
Tabel 4.11: Analisis Sub Variabel Internet Searching .....	65
Tabel 4.12: Analisis data item 9 .....	66
Tabel 4.13: Analisis data item 10 .....	67
Tabel 4.14: Analisis data item 11 .....	68

Tabel 4.15: Analisis data item 12 .....	69
Tabel 4.16: Analisis data item 13 .....	70
Tabel 4.17: Analisis Sub Variabel Hypertextual Navigation.....	71
Tabel 4.18: Analisis data item 14 .....	72
Tabel 4.19: Analisis data item 15 .....	73
Tabel 4.20: Analisis data item 16 .....	74
Tabel 4.21: Analisis data item 17 .....	75
Tabel 4.22: Analisis data item 18 .....	76
Tabel 4.23: Analisis data item 19 .....	77
Tabel 4.24: Analisis Sub Variabel Content Evaluation .....	77
Tabel 4.25: Analisis data item 20 .....	79
Tabel 4.26: Analisis data item 21 .....	80
Tabel 4.27: Analisis data item 22 .....	81
Tabel 4.28: Analisis data item 23 .....	82
Tabel 4.29: Analisis data item 24 .....	83
Tabel 4.30: Analisis Sub Variabel Knowledge Assembly .....	84
Tabel 4.31: Hasil analisis tingkat kompetensi literasi media digital .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	44
-----------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen .....	102
Lampiran 2 Angket/Kuesioner Siswa .....	103
Lampiran 3 Output SPSS Uji Validitas .....	108
Lampiran 4 Output SPSS Uji Reliabilitas.....	109
Lampiran 5 Tabulasi Data Hasil Penelitian .....	110
Lampiran 6 Data Statistik Deskriptif .....	112
Lampiran 7 Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	113
Lampiran 8 Dokumentasi.....	114

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era serba digital seperti sekarang ini, perkembangan media digital dan teknologi informasi memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan informasi dan kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut membutuhkan ketepatan dan kualitas informasi yang diperoleh oleh penggunanya. Kemampuan inilah yang saat ini dikenal dengan literasi yang dipahami lebih sekedar kemampuan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, literasi merupakan kemampuan individu untuk menggunakan seluruh potensi dan skill yang dimiliki dalam kehidupan. Keadaan inilah yang menjadikan alasan mengapa program literasi media digital sangat diperlukan. Program literasi media digital diperlukan untuk mewujudkan pengguna yang mampu mengetahui apa yang mereka butuhkan, strategi dalam menelusuri sumber informasi yang relevan, menimbang, menggunakan dan menyebarkannya secara benar (Sudarsono, 2007:1)

Pada kalangan dewasa khususnya pelajar kata literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan. Berjalannya teknologi yang semakin maju, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai

(UNESCO, 2005:148), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital.

Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (1997:1-2) menyebutkan bahwa konsep literasi digital bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan juga membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan untuk memahami informasi, mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi tersebut dalam berbagai format yang disajikan dalam komputer. Termasuk dapat mengevaluasi dan menafsirkan informasi secara kritis.

Berbicara tentang kemajuan teknologi, berkembang pesatnya teknologi informasi dapat dirasakan setelah lahirnya internet di tengah-tengah masyarakat. Internet sebuah jaringan besar yang menghubungkan berjuta-juta komputer di dunia tidak saja berfungsi sebagai media untuk tukar menukar dan memberikan akses terhadap sumber informasi secara cepat, namun telah menjadi sumber dan gudang pengetahuan yang sangat bermanfaat. Dengan memberikan kemudahan terhadap akses informasi, tentunya peran dan fungsi internet terhadap dunia pendidikan sangat signifikan. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan yang menempatkan para pelajar berada di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh sumber-sumber belajar dan aplikasi layanan belajar elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Faktanya, pengguna internet ini semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diketahui berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa hingga tahun 2013 terdapat sejumlah 71,19 juta pengguna internet di Indonesia. Data terakhir (APJII, 2015) menunjukkan bahwa total pengguna internet di Indonesia sebesar 88,1 juta orang. Pengguna internet paling banyak berada di Indonesia Bagian Barat, khususnya Pulau Jawa. Jadi pengguna internet di Indonesia lebih didominasi oleh masyarakat yang tinggal di wilayah urban (kota-kota besar) yang ada di pulau jawa.

Pembahasan mengenai perilaku penggunaan internet dapat dijelaskan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan kepada para remaja baik itu remaja SMP, SMA maupun Mahasiswa. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Astutik (2009) mengenai perilaku remaja di perkotaan, dapat diketahui bahwa remaja tingkat SMP dan SMA sebagai remaja awal juga melakukan akses internet untuk keperluan tugas dan beberapa aktivitas lainnya. Hasil studi tersebut juga menyebutkan bahwa ketergantungan siswa-siswi pada internet untuk mencari sumber atau bahan terkait tugas atau pelajaran semakin meningkat dewasa ini. Selanjutnya, mahasiswa sebagai remaja akhir juga menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dapat diketahui berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2011) mengenai perilaku penggunaan internet oleh mahasiswa. Hasil studi menjelaskan bahwa mahasiswa juga menggunakan internet untuk media berkomunikasi/berinteraksi dengan sesama contohnya melalui jejaring sosial. Bukan hanya itu, mahasiswa juga

menggunakan internet untuk keperluan pencarian informasi ilmiah terkait dengan kepentingan akademik berupa tugas perkuliahan, hasil penelitian, jurnal maupun artikel ilmiah

Internet sebagai media digital telah menawarkan berbagai macam kemudahan seiring perkembangan jaman. Manusia modern saat ini begitu sangat dimanjakan oleh media ini. Siswa sebagai generasi muda yang terdidik secara teori harus memiliki kompetensi individual yang lebih tinggi dibanding masyarakat yang tidak sempat mengenyam pendidikan formal yang tinggi. Kedekatan siswa dengan media digital telah membawa perubahan yang sangat berarti. Perubahan yang telah terjadi dan sedang berproses membawa mereka menjadi lebih mudah dalam mendapatkan akses terhadap informasi yang ada. Namun sayangnya, kedekatan siswa dengan media digital tersebut selain membawa dampak baik juga membawa dampak buruk bagi siswa karena Informasi yang disajikan dalam internet/media digital belum tentu benar adanya. Untuk menjawab ketergantungan siswa terhadap media digital khususnya internet tersebut maka perlu dikenalkan dengan kemampuan literasi media digital.

Saat ini dunia pendidikan merupakan wilayah dimana proses transformasi keilmuan dilakukan dengan berbagai cara dan strategi pengajaran. Pada era sebelum internet, sistem pendidikan dilakukan secara konvensional dengan model ceramah. Akan tetapi pada era internet dimana perkembangan media dan teknologi berkembang cukup pesat. Model dan strategi pendidikan berjalan dengan pemanfaatan media dan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang dikenal dengan media pembelajaran.

Dalam hal ini media pendidikan tidak hanya sekedar alat yang berisi konten media pendidikan akan tetapi menurut Harianto; “Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. (Harjanto, 2006:246).

Ciri-ciri abad 21 dengan model pembelajarannya adalah mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber, begitu juga dengan mahasiswa dalam proses pendidikan pada sebuah perguruan tinggi. Berbagai kegiatan dan kebutuhan akademik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi tidak pernah lepas dari peran sistem dan teknologi informasi. Teknologi digital menjadi sebuah alat bukan sekedar support melainkan sebuah keharusan dalam memenuhi berbagai kebutuhan informasi akademik. Kenyataan yang ada, perkembangan sistem informasi dan teknologi digital tidak disambut dengan kompetensi literasi yang memadai, skills sistem informasi dan teknologi digital belum terimplementasi pada peserta didik, serta urgensi kompetensi digital yang tidak ditindaklanjuti dengan sebuah manajemen dan kebijakan yang strategis.

Era kompetensi global dan pendidikan modern mengharuskan peningkatan knowledge yang membutuhkan dukungan penerapan media dan berbagai teknologi digital. *Information media and technology skills* menjadi sebuah keharusan bagaimana peserta didik memiliki keterampilan teknologi dan media informasi. Keterampilan teknologi dan media informasi diturunkan menjadi sebuah kemampuan literasi dalam

pemanfaatan media digital dan media informasi menjadi satu-kesatuan dalam keterampilan digital. Kompetensi digital menjadi penting untuk bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai alat memenuhi kebutuhan akademik khususnya siswa SMA Negeri 1 Mayong yang akan menjadi objek penelitian kali ini untuk menciptakan *knowledge* (pengetahuan) baru melalui interaksi dengan teknologi.

Pemerintah melalui Kemendikbud terus melakukan pergantian kurikulum di sekolah, sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Kurikulum yang sekarang diterapkan harus mampu membentuk siswa untuk menjadi insan muda yang teliti, kritis, namun etis. Kurikulum di Indonesia yang saat ini diterapkan merupakan Kurikulum 2013 hasil revisi, yang selain mengedapakan pembentukan karakter, juga membawa ciri khas dalam rangka mengatasi rendahnya minat baca masyarakat khususnya siswa di Indonesia, yaitu adanya Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik,

Kebijakan pemerintah mengenai gerakan literasi sekolah (GLS) mulai diterapkan di Jepara salah satunya SMA Negeri 1 Mayong. Kebijakan tegas pun diambil dengan mengintegrasikan budaya literasi ke dalam kurikulum 2013 yang wajib diterapkan di sekolah mulai dari jenjang SD hingga SMA. Program-program seperti membaca rutin di sekolah, seminar literasi, pelatihan tentang baca tulis, perpustakaan keliling, dan Taman Baca Masyarakat (TBM). SMA Negeri 1 Mayong merupakan

salah satu sekolah yang ada di jepara dan mulai menerapkan literasi media dalam aktivitas peserta didik di sekolah. Penerapan literasi media di SMA Negeri 1 Mayong dilatarbelakangi oleh beberapa hal. Pertama, sekolah ingin membekali dan mengembangkan kompetensi peserta didik terkait dengan kemampuan untuk mengakses dan menghasilkan informasi media massa yang bersifat edukatif. Kedua, sekolah ingin meningkatkan kesadaran tentang konten dan dampak media massa serta menjadi kontrol bagi peserta didik dalam menggunakan media sehingga dapat memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan, terutama kebutuhan dalam hal pendidikan. Ketiga, agar peserta didik dapat menyaring informasi yang mereka dapatkan dari media massa secara lebih kritis dan bijak, dimana mereka dapat menilai apa yang mereka lihat bukan hanya sebagai tontonan, melainkan juga dapat menjadi tuntunan dalam menjalankan kegiatan yang dapat diterapkan di sekolah.

Sebagaimana hasil pengamatan yang telah saya lakukan, permasalahan yang ada pada siswa SMA Negeri 1 Mayong kurang menyambut baik sistem dan teknologi digital dengan kemampuan dan ketrampilan yang memadai. Kurangnya penggunaan mesin pencarian internet dalam mengakses informasi, pemahaman yang kurang mengenai konten suatu website, kurangnya kemampuan membuktikan kebenaran berita yang beredar di internet, serta kurangnya menyusun pengetahuan baru dengan informasi yang didapatkan melalui internet. Lebih spesifik permasalahan atau fenomena yang terjadi adalah kesulitan mendapatkan sumber-sumber informasi, serta

rendahnya keinginan membuat pengetahuan baru dari berbagai informasi yang didapatkan dari internet.

Literasi media digital (*media digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. Literasi media digital dalam aspek lebih luas merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap untuk menavigasi, mengevaluasi, membuat, dan menerapkan informasi secara efektif dengan berbagai bentuk teknologi digital. Kemampuan menggunakan, memahami, menganalisis, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para pengguna teknologi (*digital literacy competencies*). *Digital literacy competencies* merupakan kemampuan dalam mendapatkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dengan pemanfaatan teknologi.

Merujuk pada pentingnya literasi media digital dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan tingkat menengah, beberapa penelitian telah banyak dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan Rosita (2016) dengan judul “Urgensi Literasi Digital Untuk Pelajar SMA: Penelitian survei tingkat literasi digital pelajar SMA Negeri di daerah Istimewa Yogyakarta”. Dapat diketahui tingkat literasi digital pelajar SMA Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah berada di tingkat *advanced*. Atau dengan kata lain pelajar di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah terliterasi digital dengan sangat baik. Artinya pelajar sudah mahir dalam menggunakan beragam perangkat teknologi, baik perangkat teknologi keras maupun perangkat teknologi

lunak. Pemahaman kritis mereka sangat baik terhadap konten internet, yakni mampu menganalisis, mengevaluasi dan melakukan sintesis terhadap konten.

Penelitian yang dilakukan Bella (2018) dengan judul “Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh” mengungkapkan hasil bahwa R sebesar 0,669, yang menunjukkan bahwa hubungan antara penerapan literasi digital (variabel X) dan peningkatan pembelajaran (variabel Y) tergolong kuat. Hasil uji F terbukti bahwa  $F_{hitung} 69.688 > F_{tabel} 4.39$ , maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan literasi digital memiliki pengaruh terhadap peningkatan pembelajaran. Sedangkan hasil koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0,448, menunjukkan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 44%. Sedangkan 56% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, gambaran mengenai literasi media digital di kalangan siswa SMA Negeri 1 Mayong menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti. Penelitian ini menggambarkan bagaimana penggunaan media digital di kalangan siswa SMA Negeri 1 Mayong sehubungan dengan literasi media digital dan apakah siswa SMA Negeri 1 Mayong bersikap kritis dengan konten media yang dibaca atau dikonsumsi. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan para pengelola sekolah agar dapat merancang Pendidikan melek media.

Berdasarkan Penelitian-penelitian yang telah dilakukan mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian yang diajukan oleh peneliti yaitu dengan “**Literasi Media Digital sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong**”

### **1.2 Idenifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem dan teknologi digital tidak disambut baik dengan kemampuan dan ketrampilan yang memadai.
2. Pendidikan modern mengharuskan peningkatan pengetahuan (*knowledge*) yang membutuhkan dukungan penerapan literasi media dan berbagai teknologi digital.
3. Ketergantungan peserta didik pada internet untuk mencari sumber atau bahan terkait tugas atau pelajaran semakin meningkat.
4. Kebutuhan internet dalam bidang edukasi meningkat.
5. Tuntutan pemanfaatan teknologi digital menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para peserta didik.
6. Kesenjangan dalam memiliki kemampuan dengan tidak memiliki kemampuan pada penggunaan media digital

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan sekarang ini mengharuskan seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni

mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun suatu strategi literasi media digital guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Maka penelitian ini dibatasi ke dalam empat kompetensi inti, yaitu: pencarian di internet, pandu arah hypertext, evaluasi konten informasi, penyusunan pengetahuan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan pokok sesuai dengan latar belakang yang kemudian menjadi acuan dalam proses penelitian selanjutnya. Adapun rumusan masalah sekaligus menjadi pertanyaan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan aspek pencarian di internet (*Internet Searching*)?
2. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan aspek pandu arah *hypertext* (*Hypertextual Navigation*)?
3. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan aspek evaluasi konten informasi (*Content Evaluation*)?
4. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan aspek penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*)?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital siswa SMA Negeri 1 Mayong

ditinjau berdasarkan aspek pencarian di internet, pandu arah hypertext, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan menggunakan teori literasi digital milik Gilster (1997).

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yakni sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Dapat berkontribusi terhadap manajemen dan kebijakan sekolah, dapat digunakan sebagai masukan dan input terhadap proses pembelajaran dan kurikulum khususnya yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Hasil penelitian juga diharapkan berkontribusi terhadap aspek teknik dan praktik secara langsung dalam pembelajaran untuk lebih meningkatkan adopsi teknologi bagi siswa SMA.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Sekolah**

Hadirnya penelitian ini diharapkan bagi sekolah khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) dapat merancang melek media atau yang disebut literasi media digital khususnya internet dalam mencari sebuah informasi untuk mendukung kegiatan akademik.

#### **2. Bagi Siswa**

Diharapkan mampu meningkatkan kompetensi dan pemahaman literasi media digital dalam mencari informasi yang menjadi dasar dalam mengembangkan materi pembelajarannya.

### 3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan atau menambah pengetahuan tentang literasi media digital dalam penerapannya di mesin pencari internet atau search engine.

#### 1.7 Penegasan Istilah

Untuk mempermudah pemahaman mengenai judul dalam penelitian ini dan menghindari kemungkinan salah penafsiran dalam memahami permasalahan yang ada, maka peneliti menguraikan lebih lanjut istilah yang digunakan yaitu:

##### 1. Literasi Media

Potter (2005:22) mendefinisikan literasi media sebagai berikut:

literasi media merupakan seperangkat perspektif bahwa kita secara aktif mengekspos diri sendiri terhadap media untuk menafsirkan makna dari peran-peran yang kita hadapi. kita membangun perspektif kita dari struktur-struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan, kita memerlukan alat-alat dan bahan baku. Alat-alat ini adalah ketrampilan kita. Bahan bakunya adalah informasi dari media dan dunia nyata. Menggunakan secara aktif berarti kita sadar terhadap pesan-pesan dan berinteraksi secara sadar dengan pesan-pesan ini

##### 2. Literasi Digital

Paul Gilster (1997) mendefinisikan literasi digital sebagai berikut:

kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan melalui komputer. Literasi digital yang

juga dikenal sebagai literasi komputer merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media yang merupakan kemahiran penggunaan komputer, Internet, telepon, PDA dan peralatan digital yang lain.

### 3. Kompetensi Digital

Kompetensi digital menjadi sebuah indikator dan alat ukur kemampuan seseorang hingga dapat dikatakan memiliki kemampuan digital. Gilster (1997:3) membagi kompetensi literasi digital (*Digital Literacy Competencies*) ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain: Pencarian di Internet (*Internet Searching*), Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*), Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*), Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*).

### 4. Siswa SMA (Sekolah Menengah Atas)

Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah jenjang sekolah tingkatan terakhir sebelum perguruan tinggi pada Pendidikan formal. Sekolah menengah atas ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 10 sampai kelas 12. Peserta didik sekolah menengah atas umumnya berusia 16-19 tahun.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Literasi Media**

Dalam benak banyak orang istilah literasi sering dihubungkan dengan media cetak, sehingga literasi sering dimaknai sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Saat ini Batasan literasi jauh lebih luas. Beberapa orang meluaskan makna literasi dengan mengistilahkan literasi visual, ketika mereka memikirkan media lain seperti film dan televisi. Ada juga istilah literasi computer, literasi digital, literasi informasi dan istilah-istilah lainnya.

Potter (2005:22) mendefinisikan literasi media sebagai berikut:

“literasi media merupakan seperangkat perspektif bahwa kita secara aktif mengekspos diri sendiri terhadap media untuk menafsirkan makna dari peran-peran yang kita hadapi. kita membangun perspektif kita dari struktur-struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan, kita memerlukan alat-alat dan bahan baku. Alat-alat ini adalah ketrampilan kita. Bahan bakunya adalah informasi dari media dan dunia nyata. Menggunakan secara aktif berarti kita sadar terhadap pesan-pesan dan berinteraksi secara sadar dengan pesan-pesan ini”

Dengan demikian, literasi media tidak hanya sekedar kemampuan-kemampuan tertentu, tetapi juga merupakan suatu yang bersifat umum. Literasi media tidak hanya mengonsumsi media, tetapi juga memproduksi, menciptakan dan mengomunikasikan informasi secara berhasil dalam semua bentuknya, tidak hanya dalam bentuk cetak. Karena itu literasi media merupakan sebuah ketrampilan komunikasi dan informasi

yang diperluas yang digunakan untuk menanggapi perubahan informasi dalam lingkungan kita.

Berbeda dengan Potter, Zacchetti (2011:47) mengemukakan definisi literasi media berdasarkan pendekatan kritis, menurutnya:

“Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, untuk memahami dan mengevaluasi secara kritis isi media dan aspek media yang berbeda, serta untuk menciptakan komunikasi dalam berbagai konteks. Literasi media berhubungan dengan semua media, termasuk televisi dan film, radio dan rekaman music, media cetak, internet dan teknologi komunikasi digital lainnya.”

Dari kedua Batasan ini kita dapat memahami, literasi media merupakan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengomunikasikan pesan-pesan dalam berbagai bentuk termasuk cetak dan noncetak. Dalam literasi media kita dituntut untuk secara kritis untuk memahami sifat media, Teknik yang digunakan oleh media, dan dampak dari Teknik ini. Dengan kata lain, literasi media merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan media secara aktif dan kritis.

### **2.1.1 Elemen Literasi Media**

Silverblatt (dalam Tamburaka 2013:12) memaparkan lima elemen dalam proses penerapan literasi media, yaitu:

1. Kesadaran akan dampak media pada individu masyarakat.
2. Pemahaman atas proses komunikasi massa.
3. Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media
4. Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita sendiri.

5. Pemahaman kesenangan, pemahaman dan apresiasi yang ditingkatkan konten media.

Apabila literasi media merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi terpaan informasi media massa sekaligus menggiring orang tersebut untuk berpikir secara kritis tentang konten apa yang mestinya dikonsumsi, maka orang itu pun akan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan media selanjutnya. Berawal dari media analog menjadi media digital memunculkan istilah baru yakni literasi digital, untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin kompleks.

### **2.1.2 Media Digital**

Media digital merupakan berbagai macam bentuk peralatan dan aplikasi teknologi dalam bentuk digital yang dapat digunakan sebagai media dan alat komunikasi. Perkembangan website dengan fungsi sosial berimbas pada terjadinya komunikasi, interaksi, dan kolaborasi dalam dunia digital. Komputer, smartphone, website, blog, aplikasi jejaring sosial, surat kabar dan majalah online, serta berbagai peralatan dan aplikasi lain dengan dukungan internet untuk komunikasi, interaksi, dan kolaborasi menjadi bentuk media digital. Surat kabar online (seperti: kompas.com, koran.tempo.co, republika.co.id, tribunnews.com), jejaring sosial (seperti: facebook, twitter, instagram), Aplikasi mengirim dan bertukar pesan (seperti: Whataspp, Facebook Messenger, Line, Wechat), dan website berbagi video (seperti: Youtube.com) merupakan bagian dari media sosial dalam bentuk digital yang populer di masyarakat sekarang ini.

### **2.1.3 Tujuan Literasi Media**

Silverblatt juga menyebutkan ada empat tujuan literasi media, yaitu kesadaran kritis, diskusi, pilihan kritis, dan aksi sosial. Namun kesadaran kritis yang paling utama memberikan manfaat bagi khalayak untuk mendapat informasi secara benar terkait coverage media dengan membandingkan antara media yang satu dengan yang lain secara kritis; lebih sadar akan pengaruh media dalam kehidupan sehari-hari; menginterpretasikan pesan media; membangun sensitivitas terhadap program-program sebagai cara mempelajari kebudayaan; mengetahui pola hubungan antara pemilik media dan pemerintah yang memengaruhi isi media; serta mempertimbangkan media dalam keputusan-keputusan individu. Kesadaran kritis khalayak atas realitas media inilah yang menjadi tujuan utama literasi media. Ini karena media bukanlah entitas yang netral. Ia selalu membawa nilai, baik ekonomi, politik, maupun budaya. Keseluruhannya memberikan dampak bagi individu bagaimana ia menjalani kehidupan sehari-hari.

Literasi media hadir sebagai benteng bagi khalayak agar kritis terhadap isi media, sekaligus menentukan informasi yang dibutuhkan dari media. Literasi media diperlukan di tengah kejenuhan informasi, tingginya terpaan media, dan berbagai permasalahan dalam informasi tersebut yang mengepung kehidupan kita sehari-hari. Untuk itu, khalayak harus bisa mengontrol informasi atau pesan yang diterima. Literasi media memberikan panduan tentang bagaimana mengambil kontrol atas informasi yang disediakan oleh media. Semakin media literate seseorang, maka semakin mampu orang tersebut melihat batas antara dunia nyata dengan dunia yang dikonstruksi oleh

media. Orang tersebut juga akan mempunyai peta yang lebih jelas untuk membantu menentukan arah dalam dunia media secara lebih baik. Pendeknya, semakin media literate seseorang, semakin mampu orang tersebut membangun hidup yang kita inginkan alih-alih membiarkan media membangun hidup kita sebagaimana yang media inginkan.

James Potter menekankan bahwa literasi media dibangun dari personal locus, struktur pengetahuan, dan skill. Personal locus merupakan tujuan dan kendali kita akan informasi. Ketika kita menyadari akan informasi yang kita butuhkan, maka kesadaran kita akan menuntun untuk melakukan proses pemilihan informasi secara lebih cepat, pun sebaliknya. Struktur pengetahuan merupakan seperangkat informasi yang terorganisasi dalam pikiran kita. Dalam literasi media, kita membutuhkan struktur informasi yang kuat akan efek media, isi media, industri media, dunia nyata, dan diri kita sendiri. Sementara skill adalah alat yang kita gunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi media kita.

Menurut James Potter, ada 7 keterampilan (*skill*) yang dibutuhkan untuk meraih kesadaran kritis bermedia melalui literasi media. Ketujuh keterampilan atau kecakapan tersebut adalah:

1. Kemampuan analisis menuntun kita untuk mengurai pesan yang kita terima ke dalam elemen-elemen yang berarti.
2. Evaluasi adalah membuat penilaian atas makna elemen-elemen tersebut.

3. Pengelompokan (*grouping*) adalah menentukan elemen-elemen yang memiliki kemiripan dan elemen-elemen yang berbeda untuk dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang berbeda.
4. Induksi adalah mengambil kesimpulan atas pengelompokan di atas kemudian melakukan generalisasi atas pola-pola elemen tersebut ke dalam pesan yang lebih besar.
5. Deduksi menggunakan prinsip-prinsip umum untuk menjelaskan sesuatu yang spesifik.
6. Sintesis adalah mengumpulkan elemen-elemen tersebut menjadi satu struktur baru.
7. Abstracting adalah menciptakan deskripsi yang singkat, jelas, dan akurat untuk menggambarkan esensi pesan secara lebih singkat dari pesan aslinya.

#### **2.1.4 Kemampuan Literasi Media**

Kegiatan mengonsumsi media selayaknya membalikan telapak tangan, hanya dengan menekan tombol tertentu, tayangan apapun bisa kita saksikan. Tidak perlu memiliki keterampilan khusus seperti membaca atau menulis, kebiasaan atau pemahaman simbol-simbol tertentu cukup membuat kita mudah untuk menjadi konsumen media, baik melalui televisi maupun radio. Begitu pula internet, sudah bukan menjadi rahasia lagi semua orang saat ini mulai aktif menggunakannya. Itu pun terjadi sebagai bentuk kemudahan yang diberikan teknologi saat ini. Berbeda halnya dengan kemampuan literasi media, yang menuntut hal sebaliknya. Orang yang setiap harinya berhubungan

dengan media belum tentu memiliki kemampuan ini. Literasi media pun bukan menjadi hal yang tidak penting dalam kegiatan mengonsumsi media. Dalam mengonsumsi media, seseorang membutuhkan kemampuan spesifik agar ia terhindar dari efek negatif media. Kemampuan ini seringkali disebut dengan istilah *media literacy skill*, yang menurut Baran dalam Ardianto, Lukiati, dan Siti (2007: 220) sebagai berikut:

1. Memiliki kemampuan dan keinginan untuk membuat suatu kemajuan dalam ia memahami konten media, serta melakukan proses seleksi dengan memperhatikan dan menyaring informasi yang datang dari luar.
2. Memiliki pemahaman dan responsif atas kekuatan yang dimiliki konten media.
3. Memiliki kemampuan dalam membedakan antara emosi dan reaksi yang muncul sebagai respon atas konsumsi konten media.
4. Mampu mengembangkan harapan atas konsumsi konten media yang dipilihnya.
5. Memiliki pengetahuan secara khusus tentang konvensi bentuk-bentuk ekspresi dalam berbagai media, serta bisa menerimanya ketika terjadi penggabungan.
6. Memiliki kemampuan untuk berfikir secara kritis terkait konten media, yang tidak hanya memperhatikan sisi kredibilitas sumbernya saja.
7. Memiliki pengetahuan tentang bahasa internal yang dimiliki oleh media.
8. Memiliki kemampuan untuk memahami dampak media, yang tidak hanya memahami masalahnya secara kompleks saja.

Sementara menurut *Centre For Media Literacy* dalam Tamburaka (2013: 18), kemampuan berfikir secara kritis atas konten media meliputi hal-hal berikut:

1. Kemampuan dalam mengkritik media
2. Kemampuan dalam memproduksi media
3. Kemampuan dalam mengajarkan media
4. Kemampuan dalam mengeksplorasi sistem pembuatan media
5. Kemampuan dalam mengeksplorasi berbagai posisi
6. Kemampuan dalam berfikir secara kritis atas isi media.

Secara lebih terperinci, kompetensi literasi media oleh Schuldermann dalam Iriantara (2009: 39) sebagai berikut:

1. Kemampuan mengkritik media, dengan kategori perilaku:
  - a. Analitis, yaitu secara tepat melakukan pemahaman atas problem-problem dalam proses social, seperti kosentrasi kepemilikan media.
  - b. Refleksif, yaitu kemampuan dalam menerapkan pengetahuan secara analitis, baik untuk diri maupun secara tindakannya.
  - c. Etis, yaitu dimensi-dimensi berupa perpaduan antara pemikiran analitis dan refleksi, yang itu menunjukkan pada tanggung jawab social.
2. Pengetahuan media yang berkaitan dengan pengetahuan media kontemporer dan sistem media, dengan kategori perilaku:
  - a. Dimensi informatif, yaitu pengetahuan secara tradisional tentang sistem penyiaran dualistik, misalnya bagaimana sistem kerja wartawan, genre media, dan yang lainnya.

- b. Dimensi instrumental dan kualifikasi, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kualifikasi penggunaan teknologi baru untuk bekerja.
3. Pemanfaatan media, dengan kategori perilaku:
- a. Reseptif, yaitu kemampuan dalam menggunakan program-program media yang berbeda.
  - b. Interaktif, yaitu kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan layanan.
4. Desain media, dengan kategori perilaku:
- a. Inovatif, yaitu kemampuan dalam hal logika, misalnya terkait perubahan-perubahan dan perkembangan dari suatu system media.
  - b. Kreatif, yaitu kemampuan untuk memfokuskan dalam hal estetika dan mampu menembus batas-batas kebiasaan dalam komunikasi.

## **2.2 Literasi Digital**

Menurut Paul Gilster (2007) literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan melalui komputer. Literasi digital yang juga dikenal sebagai literasi komputer merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media yang merupakan kemahiran penggunaan komputer, Internet, telepon, PDA dan peralatan digital yang lain. Literasi digital merujuk pada adanya upaya mengenal, mencari, memahami, menilai dan menganalisis serta menggunakan teknologi digital.

*American Library Association* mendefinisikan “*Digital Literacy is the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills*”. Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis. Sedangkan menurut sudut pandang Caitrin Blake, “*Digital literacy is defined as a person’s ability to use cognitive and technical skills to appropriately use technology in its various forms to locate, assess and interpret information. A person who has achieved digital literacy is able to use technology to convey information to others and collaborate and contribute to their own learning*”. Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang menggunakan keterampilan kognitif dan teknis untuk menggunakan teknologi dengan tepat dalam berbagai bentuknya untuk menemukan, menilai dan menafsirkan informasi. Seseorang yang telah mencapai keaksaraan digital dapat menggunakan teknologi untuk menyampaikan informasi kepada orang lain dan berkolaborasi dan berkontribusi dalam pembelajaran mereka sendiri

Sementara itu, *International Federation of Library Association and Institutions (IFLA)* menjabarkan bahwa literasi digital adalah “*Ability to harness the potential of digital tools. IFLA promotes an outcome orientated definition to be digitally literate means one can use, technology to its fullest effect efficiently, effectively and ethically to meet information needs in personal, civic and professional lives*”. Berdasarkan

definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memanfaatkan potensi alat digital. IFLA mempromosikan definisi berorientasi hasil untuk melek digital yang bisa digunakan seseorang, teknologi untuk efek maksimalnya secara efisien, efektif dan etis untuk memenuhi informasi kebutuhan dalam kehidupan pribadi, sipil dan profesional.

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku Komunikasi dan Komodifikasi dijelaskan definisi media baru (Dennis McQuail, 2000 dalam Ibrahim dan Akhmad, 2014) terdapat empat kategori utama yaitu 1. media komunikasi interpersonal seperti email, 2. Media permainan interaktif seperti game, 3. Media pencarian informasi seperti mesin pencari, 4. Media partisipatoris, seperti ruang chat di Net.

Berdasarkan definisi literasi digital oleh beberapa pakar dan beberapa lembaga internasional perpustakaan di atas, penulis menyimpulkan bahwa literasi digital menurut penulis adalah kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan memahami, mengevaluasi, mengkritisi, menganalisis setiap informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk format digital berdasarkan era perkembangannya.

### **2.2.1 Jenis-jenis Literasi Digital**

Literasi digital dapat digolongkan kedalam beberapa jenis, diantaranya yaitu: (1) Internet, dimana setiap pengguna dapat mengakses berbagai bentuk keaksaraan; (2) Media sosial yaitu sebuah media yang digunakan untuk bersosialisasi satu sama lain secara online yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi tanpa ada batas waktu; (3) Buku Berbicara Elektronik (ETB) yaitu buku cerita digital yang suaranya dari komputer, perangkat elektronik atau internet; (4) E-Book yaitu buku yang dicetak dalam bentuk digital, perangkat ini memungkinkan pengguna men-download dan menyimpan ribuan majalah, surat kabar, atau buku dalam bentuk digital; (5) Blog atau Weblog adalah entri seperti buku harian yang bisa ditulis oleh siapa saja dan ditampilkan di halaman web; (6) iPhone dan smart-phone lainnya yaitu HP pintar yang dapat digunakan oleh pengguna dalam berbagai hal dalam melakukan komunikasi, dan mendapatkan informasi termasuk secara online; (7) CD dan DVD adalah sebuah media penyimpanan optik dan populer untuk penyimpanan video dan data yang dapat diputar kembali saat dibutuhkan.

Berdasarkan jenis-jenis literasi digital diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa e-learning bisa dilakukan dengan berbagai bentuk dan jenis yang tujuannya memudahkan user/students untuk memperoleh informasi (literasi informasi).

### **2.2.2 Konsep Literasi Media Digital**

Definisi literasi media menggunakan pendekatan tritokomi yang mencakup tiga bidang yaitu literasi media bermakna memiliki akses ke media, memahami media dan

menciptakan dan mengekspresikan diri untuk menggunakan media (Buckingham 2005, Livingstone 2005). Akses meliputi menggunakan serta kebiasaan media, artinya kemampuan menggunakan fungsi dan kompetensi navigasi (mengubah saluran televisi, menggunakan sambungan internet), kompetensi mengendalikan media.

Pemahaman artinya memiliki kemampuan untuk memahami atau menafsirkan serta memperoleh perspektif isi media serta sikap kritis terhadapnya. Menciptakan mencakup berinteraksi dengan media (misalnya berbicara di radio, ikut serta dalam diskusi di internet), juga menghasilkan isi media. Bagi seseorang yang memiliki pengalaman mengisi berbagai media massa membuat seseorang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang dan pendekatan kritis terhadap isi media.

Gilster (2007) memperluas konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital, dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis, dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya.

Sebagaimana dijelaskan Ardianto, Lukiati, dan Siti (2007: 221), konsep literasi media terbagi menjadi delapan, yaitu:

1. Media dimaknai sebagai sebuah bangunan, yang menjadikan literasi media memisahkan diri dari bangunan-bangunan tersebut sebagai upaya untuk menunjukkan bagaimana produksi bangunan itu terjadi.
2. Media menjadi pelopor dalam membangun realitas, sehingga ia bertanggungjawab dalam memberikan pemahaman dan pengalaman kepada khalayak.

3. Dari apa yang ditampilkan media, khalayak melakukan penyesuaian atas pemahaman masing-masing, yang disesuaikan dengan kebutuhan personal, ketakutan atas suatu hal, kesenangan atau masalah yang dimiliki, perilaku seksual dan rasial, latar belakang budaya, dan yang lainnya.
4. Literasi media berupaya mengembangkan kesadaran terkait bagaimana sifat media yang memiliki implikasi komersial memberikan pengaruh di dalamnya, mulai dari isi, teknik penyajian, dan distribusi. Atas dasar ini maka konsumen media harus sadar bahwa terdapat kontrol oleh kelompok tertentu dalam suatu konten media.
5. Sebuah ideologi dan beberapa pesan tertentu dengan nilai yang mengikatnya, terkandung dalam sebuah media, yang itu ditampilkan dalam setiap konten media yang disajikannya.
6. Media memiliki pengaruh besar dalam perubahan di bidang politik maupun social.
7. Setiap media memiliki kedekatan yang berbeda-beda antara bentuk dan isi pada apa yang ditampilkannya.
8. Setiap media menampilkan bentuk estetika yang unik dan berbeda antara satu dengan yang lainnya.

### **2.2.3 Cakupan Literasi Media Digital**

Literasi media mencakup semuanya dari memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi media lama dan baru sampai dengan memiliki hubungan kritis ke konten media.

Literasi digital mencakup pemahaman tentang web dan mesin pencari. Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di web memiliki kualitas yang sama. Dengan demikian pemakai lambat laun dapat mengenal lagi situs web mana yang handal, serta situs mana yang tidak dapat dipercaya. Dalam literasi digital ini pemakai dapat memilih mesin pencari yang baik untuk kebutuhan informasinya, mampu menggunakan mesin pencarian secara efektif (misalnya dengan “*advanced search*”). Singkatnya literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format.

#### **2.2.4 Komponen Literasi Media Digital**

Douglas Belshaw's dalam Nasrullah menyebutkan bahwa ada 8 komponen literasi digital yaitu:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di
5. dunia digital
6. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab
7. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
8. Kritis dalam menyikapi konten dan
9. Bertanggung jawab secara sosial.

Selain dari 8 komponen yang telah disebutkan oleh Douglas Belshaw's, Sedangkan, Hellen Slee menetapkan 6 standar komponen literasi digital sebagai berikut:

1. Tanggung jawab digital, menggunakan internet dengan aman.
2. Produktif digital, mengaplikasikan Skill yang dimiliki untuk menyelesaikan setiap persoalan di lingkungan digital.
3. Literasi informasi digital, peserta didik mampu melakukan penelitian di lingkungan digital.
4. Kolaborasi digital, peserta didik dapat melakukan kerjasama dalam dunia digital.
5. Kreativitas digital, peserta didik dianjurkan untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang lebih spesifik.
6. Digital Learning, mendorong untk pembelajaran mandiri, memilih, menerapkan dan mengevaluasi berbagai alat digital baik yang familiar maupun asing.

Berdasarkan dari kedua komponen literasi digital yang dikemukakan oleh Douglas Belshaw dan Hellen Slee penulis menyimpulkan bahwa untuk mengembangkan literasi digital seseorang harus bisa: (1) Menggunakan teknologi digital dengan aman secara online dan bertanggung jawab; (2) Mengetahui jenis dan ragam konteks pengguna digital, sehingga mampu menyesuaikan diri dengan berbagai lingkungan sosial dari berbagai aplikasi; (3) Kritis dalam menilai setiap konten dalam

dunia digital sehingga tidak merasa dirugikan di kemudian hari, seperti kasus penipuan dan lainnya; (4) Mampu bekerjasama dalam lingkup dunia digital, guna untuk membangun pengetahuan baru bersama; (5) Mampu untuk melakukan pembelajaran mandiri dengan berbagai alat digital, dan mencoba, mengikuti perkembangan teknologi digital sesuai era perkembangan.

### **2.2.5 Manfaat Literasi Media Digital**

Menurut Brian Wright (2015) bahwa ada sepuluh manfaat penting dari adanya Literasi Media Digital:

1. Menghemat waktu

Seorang pelajar atau mahasiswa yang mendapatkan tugas dari guru atau dosennya, maka akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah

2. Belajar lebih cepat

Pada kasus ini misalnya seorang pelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di Glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus Glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

### 3. Menghemat uang

Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bias memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bias menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian di internet.

### 4. Membuat lebih aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan cepat sesuai kebutuhannya.

### 5. Selalu memperoleh informasi terkini

Kehadiran aplikasi terpercaya akan membuat seseorang selalu memperoleh informasi baru.

### 6. Selalu terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

### 7. Membuat keputusan yang lebih baik

Literasi media digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja.

#### 8. Dapat membuat anda bekerja

Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk ketrampilan computer. Dengan literasi media digital maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer.

#### 9. Membuat lebih bahagia

Dalam pandangan Brian Wright di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seorang.

#### 10. Mempengaruhi dunia

Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya.

### **2.2.6 Penerapan Literasi Digital di Sekolah**

Dalam penerapan literasi digital di sekolah guru dituntut sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah seperti hanya mengandalkan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber belajar, seperti majalah, surat kabar, internet, dan media digital. Hal tersebut sangat penting diterapkan, agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia.

Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, selain untuk melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Sehingga

pendayagunaan sumber belajar secara maksimal, memberikan ketepatan dalam menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang kajian, sehingga pembelajaran literasi digital akan senantiasa “up to date”, dan mampu mengikuti akselerasi teknologi dan seni dalam masyarakat yang semakin global.

Sehingga dengan melakukan penerapan literasi digital disekolah, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasan siswa dan membantu siswa menyelesaikan tugas mereka dalam menemukan informasi dari konten digital yang tepat, akurat, dan waktu yang relatif singkat. Penerapan literasi digital melibatkan keterampilan siswa untuk menggugah media baru, dan pengalaman dari internet.

Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), komputer, dan mata pelajaran lainnya. Misalnya, dalam mata pelajaran bahasa ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menyimak, dan menulis. Jika dihubungkan dengan literasi digital maka keterampilan membaca, menyimak, dan menulis dilakukan dengan media digital seperti melalui komputer, internet (blog, media sosial, web), dan hand phone.

### **2.2.7 Indikator Literasi Digital di Sekolah**

Indikator literasi digital yang ada di sekolah meliputi 3 macam yaitu:

### 1. Basis Kelas.

- a. Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan.
- b. Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet.

### 2. Basis Budaya Sekolah

- a. Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital.
- b. Frekuensi peminjaman buku bertema digital.
- c. Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi.
- d. Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman.
- e. Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah.
- f. Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb.)

### 3. Basis Masyarakat

- a. Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah.

- b. Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

### **2.2.8 Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital**

Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital.

Literasi TIK dijelaskan dengan dua sudut pandang. Pertama, Literasi Teknologi (*Technological Literacy*), sebelumnya dikenal dengan sebutan Literasi Komputer (*Computer Literacy*) merujuk pada pemahaman tentang teknologi digital termasuk di dalamnya pengguna dan kemampuan teknis. Kedua, menggunakan Literasi Informasi (*Information Literacy*). Literasi ini memfokuskan pada satu aspek pengetahuan, seperti kemampuan untuk memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi digital secara optimal.

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam

pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut:

1. Pemahaman

Prinsip pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan eksplisit dari media.

2. Saling Ketergantungan

Prinsip kedua dari literasi digital adalah saling ketergantungan yang dimaknai bagaimana suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu sama lain.

3. Faktor Sosial

Berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem

organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.

#### 4. Kurasi

Berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode “*save to read later*” merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.

Pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan.

#### **2.2.9 Penerapan Literasi Digital di Sekolah**

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, penerapan berasal dari kata “*terap*” yang berarti juru, berukir, kemudian jadi kata “*penerap*” yang berarti orang yang menerapkan, sementara “*penerapan*” adalah pemasangan atau peneanaan. Penerapan dengan istilah lain adalah implementasi, yang berarti penggunaan peralatan dalam kerja, pelaksanaan, pengerjaan hingga terwujud.

Penerapan literasi digital di sekolah menuntut guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah seperti hanya mengandalkan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber belajar, seperti majalah, surat kabar, internet, dan media digital. Hal tersebut sangat penting diterapkan, agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia.

Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, selain untuk melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Sehingga pendayagunaan sumber belajar secara maksimal, memberikan ketepatan dalam menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang kajian, sehingga pembelajaran literasi digital akan senantiasa “*up to date*”, dan mampu mengikuti akselerasi teknologi dan seni dalam masyarakat yang semakin global. Sehingga dengan melakukan penerapan literasi digital disekolah, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasan siswa dan membantu siswa menyelesaikan tugas mereka dalam menemukan informasi dari konten digital yang tepat, akurat, dan waktu yang relatif singkat. Penerapan literasi digital melibatkan keterampilan siswa untuk menggugah media baru, dan pengalaman dari internet.

Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA),

komputer, dan mata pelajaran lainnya. Misalnya, dalam mata pelajaran bahasa ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menyimak, dan menulis. Jika dihubungkan dengan literasi digital maka keterampilan membaca, menyimak, dan menulis dilakukan dengan media digital seperti melalui komputer, internet (blog, media sosial, web), dan hand phone.

### **2.3 Kompetensi Literasi Digital**

Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital (Bawden, 2001:2) merupakan suatu konsep yang menjelaskan mengenai konsep literasi di era digital. Konsep literasi digital ini sudah muncul sejak tahun 1990. Menurut Gilster (1997:1-2), 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. Gilster (1997:3) menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun

suatu strategi dalam menggunakan search engine guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya.

Gilster (1997:3) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Gilster (1997:49), menjelaskan kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Gilster (1997: 125-127), menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, 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 Informasi (*Content Evaluation*)

Gilster (1997: 87-89) 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 newsgroup/grup diskusi.

### 4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Gilster (1997: 195-197) 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

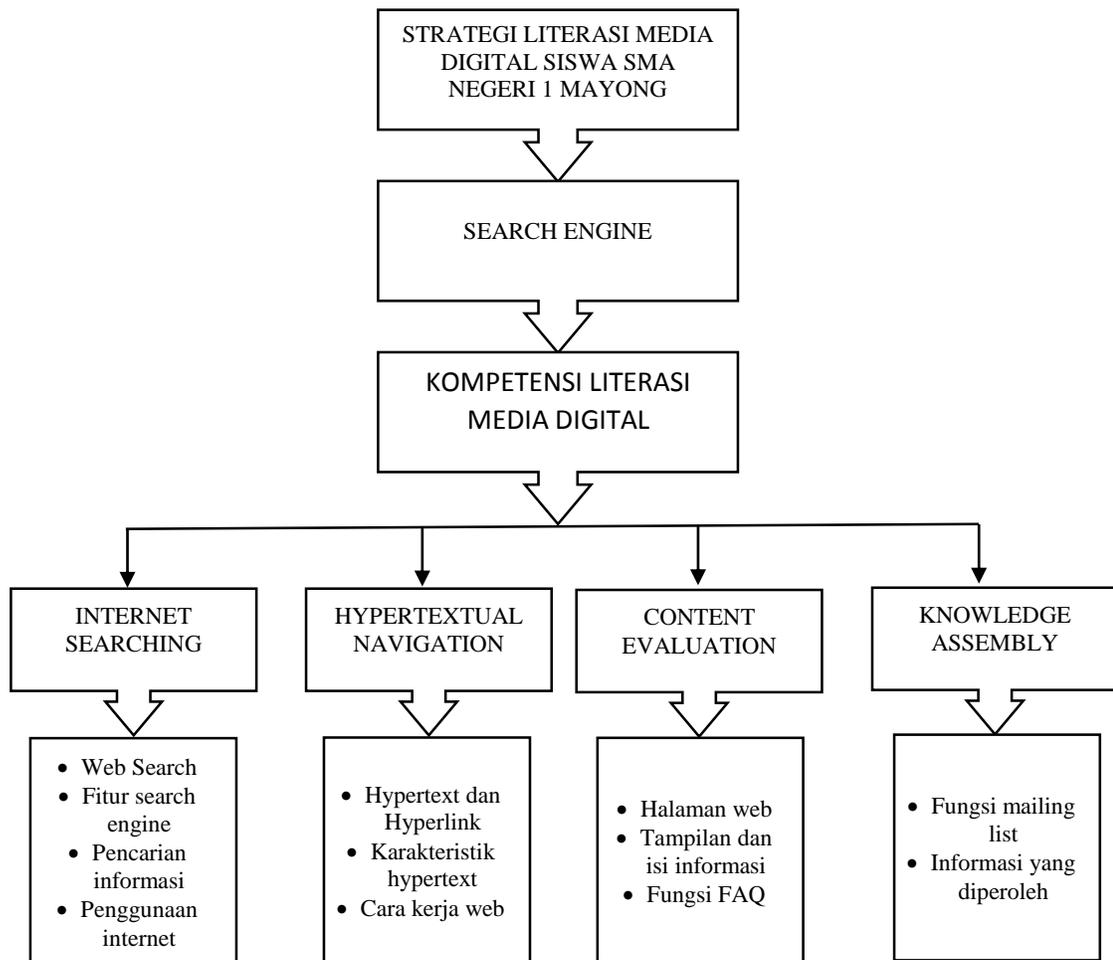
dan berlangganan berita dalam suatu newsgroup, mailing list maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, Kemampuan untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, Kemampuan 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.

#### **2.4 KERANGKA BERPIKIR**

Perkembangan internet telah memicu terjadinya informasi yang tiak terkendali. Pemilihan atau penemuan suatu informasi haruslah menggunakan sebuah sistem dan perumusan tertentu sehingga hasil temuan informasi yang didapatkan sesuai dengan yang dibutuhkan. Literasi media digital (*media digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang.

Saat ini dunia pendidikan merupakan wilayah dimana proses transformasi keilmuan dilakukan dengan berbagai cara dan strategi pengajaran. Pada era sebelum internet, sistem pendidikan dilakukan secara konvensional dengan model ceramah. Akan tetapi pada era internet dimana perkembangan media dan teknologi berkembang cukup pesat. Model dan strategi pendidikan berjalan dengan pemanfaatan media dan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang dikenal dengan media pembelajaran. Untuk menjawab ketergantungan siswa terhadap media digital khususnya internet tersebut maka perlu dikenalkan dengan kemampuan literasi media digital terhadap

penelusuran search engine. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapatlah dirumuskan dalam bagan kerangka pikir pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Kompetensi literasi media digital mejadi solusi dan strategi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada pada perguruan tinggi khususnya dalam menghadapi era pendidikan modern. Kompetensi *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, *Knowledge Assembly* merupakan sebuah keharusan yang menjadi penting terhadap operasional pendidikan.

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa tingkat kompetensi literasi media digital pada siswa SMA Negeri 1 Mayong diukur dengan empat kompetensi secara keseluruhan tergolong kategori tinggi dengan nilai skor rata-rata 3,24. Dari hasil analisis dan pembahasan berdasarkan sub variabel pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1. Tingkat kompetensi literasi media digital pada siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan sub variabel internet searching tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor 3,21. Nilai skor rata-rata tertinggi didapatkan pada indikator *web search* dengan skor rata-rata 3,55. Sedangkan item pernyataan “Pentingnya berinteraksi,

mencari ilmu dan mencari hiburan melalui internet” mendapatkan nilai skor rata-rata terendah yaitu 3,05.

2. Tingkat kompetensi literasi media pada siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan sub variabel *hypertextual navigation* tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor 3,20. Nilai skor rata-rata tertinggi didapatkan pada indikator pengetahuan tentang informasi dalam internet dan buku teks dengan rata-rata skor 3,35. Sedangkan item pernyataan “Pentingnya siswa mengetahui tentang HTML, HTTP dan URL” mendapatkan nilai skor rata-rata terendah yaitu 3,10.
3. Tingkat kompetensi literasi media digital pada siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan sub variabel *content evaluation* tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor 3,26. Nilai skor rata-rata tertinggi didapatkan pada indikator fungsi FAQ dalam website dengan skor rata-rata 3,45. Sedangkan item pernyataan “Siswa memberikan komentar atas tampilan suatu website” mendapatkan nilai skor rata-rata terendah yaitu 2,85.
4. Tingkat kompetensi literasi media digital pada siswa SMA Negeri 1 Mayong berdasarkan sub variabel *knowledge assembly* tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor 3,28. Nilai skor rata-rata tertinggi didapatkan pada indikator menganalisis informasi yang diperoleh dengan skor rata-rata 3,42. Sedangkan item pernyataan “Pentingnya mengikuti forum diskusi tentang pembelajaran di media sosial” mendapatkan nilai skor rata-rata terendah yaitu 3,18.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah dapat mengadakan program bimbingan atau pelatihan bagaimana pentingnya mengevaluasi informasi yang ditemukan di dalam internet karena pada dasarnya semua informasi yang ada pada internet belum tentu benar. Siswa SMA Negeri 1 Mayong perlu meningkatkan lagi kompetensinya dalam melakukan pencarian informasi di internet sehingga pencarian informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.
2. Pihak guru bisa memberikan pembelajaran strategi penelusuran informasi sehingga siswa dapat langsung mempraktekkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwari & Java Creativity. (2010). *10 Mesin Pencari Paling Dashyat*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- American Library Association. "Digital Literacy Definition," ALA Connect Web. diakses Januari 2, 2018, <http://connect.ala.org/node/181197>.
- Arikunto, Suharsimi, 2008. *Prosedur penelitian, Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, "Literasi Informasi dan Literasi Digital," Sulistyobasuki's (blog), <https://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/>.
- Bawden. *Information and Digital Literacies: A Review of Concepts*", Journal of Documentation, Vol. 57 Iss 2 pp. 218–259. 2001, diakses dalam <http://www.emeraldinsight.com.ezproxy.ugm.ac.id/doi/pdfplus/10.1108/EUM00000007083>.
- Doug Belshaw, *The Essential Elements of Digital Libraries* (project gutenber, 2016), bab 5, <http://www.frysklab.nl/wp-content/uploads/2016/10/The-Essential-Elements-of-Digital-Literacies-v1.0.pdf>
- Glister. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley
- Hague, C & Payto, S. *Digital Literacy Across the Curriculum*. Bristol: FutureLab. <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL6>
- Heriyanto. 2014. *Kompetensi Digital Sebagai Strategi Peningkatan Pendidikan Tinggi Di Era Modern (Studi Deskriptif Pada Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten)*. Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten
- Hermawan, Herry. (2017). *Literasi Media: Kesadaran dan Analisis*. Yogyakarta: Calpulis
- Iriantara, Y. (2009). *Literasi Media*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Jasmadi. 2004. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet*. Yogyakarta: Andi

- Jones, Rodney H. & Hafner, Christoph A. *Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction*. New York: Routledge, 2012.
- Kurniawan, Junaedi. 2009. *Google Search*. Jakarta: Dinastindo
- Lutviah. 2011. Pengukuran Tingkat Literasi Media Berbasis Individual Competence Framework: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Paramadina. Skripsi Tidak diterbitkan. Jakarta: Direktorat Quality Assurance, Research and Knowledge Management, Universitas Paramadina.
- Lankshear, Colin & Knobel, Michele (eds). *Digital Literacy and Digital Literacies: Policy, Pedagogy and Research Considerations For Education*. New York: Peter Lang, 2008.
- Mathar, Taufiq. *Authors Collaboration in Digital Literacy from 1997 to 2013: a Bibliometric Study*. 2014, di akses dalam <http://journal.uin.alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/131/105>
- Ni Luh Putri Srinandi, “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, Jurnal, (Bali: STMIK STIKOM, 2015). <http://ejournal.stikom-bali.ac.id/index.php/knsi/article/viewFile/556/208>
- Nurnisya, Frizky Yulianti, (2013), Melek Media: *Strategi Pencegahan Pengaruh Buruk Media Televisi pada Anak-anak*, *Jurnal Komunikator*, Vol. 5 No. 3, Hal 21-27.
- Pramesti, Niken. 2011. Hubungan Antara Penggunaan Search Engine Google dan Kreatifitas Mahasiswa (Survey Terhadap Mahasiswa Komunikasi Reguler FISIP UNTIRTA TA 2008-2009).
- Prasetyo, Bambang dan Jannah, Lina Miftahul. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Qory Qurratun A'yuni. 2015. *Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya (studi deskriptif tentang tingkat kompetensi literasi digital pada remaja smp, sma dan mahasiswa di kota surabaya)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga.
- Rachmi, Gracia, DKK. 2015. *Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa*. *Humaniora*, Vol. 6 No. 4 Oktober 2015. Jakarta: Ilmu Komunikasi, STIKOM.

- Rezha Rosita Amalia. 2016. Urgensi Literasi Digital untuk Pelajar SMA Penelitian Survei Tingkat Literasi Digital Pelajar Sekolah Menengah Atas Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta. Skripsi, Perpustakaan Pusat UGM. Universitas Gadjah Mada.
- Ryberg, T., & Georgsen, M., 2010. Enabling Digital Literacy: Development of Meso-Level Pedagogical Approaches. Universitetsforlaget. Nordic Journal of Digital Literacy, Vol. 5, 2010, NR 02, 88-100.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Simamora, Bilson. 2005. *Analisis Multivariant Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudarman Danim. Media Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Sugiono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiono. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo-Basuki. “Literasi Informasi dan Literasi Digital”. Dalam <http://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/>. Diakses tanggal 16 Januari 2019 pukul 20.18.
- Suharsimi Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Susrini, Ni Ketut. (2009). *Google: Mesin Pencari Yang Ditakuti Raksasa Microsoft*. Yogyakarta : Bentang Pustaka
- Team Cyber. 2010. *Buku Super Pintar Internet*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tuti Andriani. 2018. Pengaruh Digital Literacy dan Konsep Diri Akademik terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa SMA Dharma Putra. Skripsi, Prodi Pendidikan Agama Buddha, Jurusan Dharmacarya, STABN Sriwijaya.

UNESCO. Education for All: Literacy for Life. 2005, diakses dalam <http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf>.

Wenger, K. (2014). Problem-Based Learning and Information Literacy. *Pennsylvania Libraries: Research & Practice*, 2(2), 142–154. <http://doi.org/10.5195/palrap.2014.61>

Wright, Brian. 2015. Top 10 Benefits of Digital Skills: <http://webpercent.com/top-10-benefits-of-digital-skills/>, diakses tanggal 5 Oktober 2018.