

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

Tahun 2020 seakan menjadi tahun petaka bagi setiap orang di belahan dunia manapun, dari terjadinya isu perang dunia ke 3 antara Amerika Serikat dan Iran, kebakaran hebat di Australia yang membakar 18,6 juta hektar dan menghancurkan 5.900 bangunan serta kurang lebih 400 orang baik karena api atau asap yang dikeluarkan¹, sedangkan di Indonesia sendiri terjadi banjir di Ibukota Jakarta yang membunuh 66 orang serta membuat 400.000 orang harus mengungsi, letusan gunung berapi Taal yang terletak di Philipina, terjadi pemberontakan karena agama di India, dan baru-baru ini terjadi pula pemberontakan di Amerika karena isu ras, hingga masalah penyakit Corona yang menyebabkan terjadinya pandemic di seluruh dunia. Masalah virus corona sendiri ini dimulai dari negara China pada penghujung tahun 2019 yang disebabkan oleh kebiasaan warga China bagian selatan untuk mengonsumsi makanan-makanan dari bahan hewan eksotis yang pada kasus ini diberitakan penyebabnya merupakan hewan kelelawar, karena pada dasarnya *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus* (SARS-CoV) ini telah banyak terdapat varietasnya sehingga jika kebiasaan memakan hewan yang beresiko memiliki virus tersebut maka akan bisa muncul mutasi baru dan akan menjadi bomb waktu (Vincent, 2007), hal ini pada nyatanya terjadi sekarang, WHO mencatat pada 11 Maret 2020 yakni 6 minggu setelah varietas baru yang dinamakan SARS-CoV-2 ditetapkan sebagai kasus pandemik di seluruh dunia dilaporkan terdapat 118.000 kasus pada 114 negara, dengan kasus kematian sebanyak 4.291 orang (Singer, 2020). Sedangkan pada awal Juni 2020 yakni 11 minggu setelahnya telah tercatat 6.867.362 kasus

¹ <https://english.alarabiya.net/en/features/2020/03/21/What-are-the-ten-bad-things-that-hit-2020-> diakses 4 Juni 2020

dengan total kematian mencapai 398.584 dan pasien yang sembuh sebanyak 3.362.908 pada total 213 negara yang telah terinfeksi, sedangkan Indonesia sendiri menempati urutan negara ke 34 dengan jumlah total kasus 30.514 kasus dengan total kematian mencapai 1.801 dan yang sembuh sebanyak 9.907 orang sehingga menyisahkan 18.806 orang masih dalam perawatan.²

Merebaknya virus yang juga disebut sebagai *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) ini menyebabkan Presiden Indonesia Jokowi Dodo memberikan perintah untuk beraktivitas seperti bekerja, belajar, ibadah dari rumah pada tanggal 15 Maret 2020 di Istana Bogor,³ yang saat ini hal tersebut diartikan sebagai *work from home* (WFH). Sehingga hal ini mengakibatkan semua pekerjaan atau pelajaran dilakukan dari rumah menggunakan internet untuk saling menghubungkan setiap orang, seperti digunakannya aplikasi “Zoom” untuk belajar mengajar antara guru dan murid sekolah, atau rapat yang memerlukan tatap muka dan presentasi. Karena hal ini penggunaan internet menunjukkan peningkatan di Indonesia yang tercatat pada tahun 2019 dari data yang dihimpun *Digital Around The World 2019* pengguna internet di Indonesia berjumlah 150 juta jiwa,⁴ sedangkan pada tahun 2020 berdasarkan laporan *We Are Social* pada Januari terhitung mengalami kenaikan sebesar 17% atau 25 juta pengguna, sehingga memiliki total pengguna 175,4 juta,⁵ dan ketika telah dilakukan WFH menurut Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) Johnny G Plate menyatakan peningkatan lagi sebesar 5-10 persen, dan pengguna paling banyak

² <http://worldmeters.info/coronavirus/#countries> diakses 6 Juni 2020

³ <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tren/read/2020/03/16/195035165/jokowi-instruksikan-bekerja-dari-rumah-ini-arti-work-form-home> diakses 4 Juni 2020

⁴ <https://m.tribunnews.com/nasional/2019/03/11/penyebaran-hoaks-jelang-pemilu-buat-pemilih-pemula-apatis?page=all> diakses 4 Juni 2020

⁵ <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia> diakses 4 Juni 2020

berada didaerah pemukiman yang pada awalnya sebelum diberlakukan WFH terbanyak terdapat di daerah perkantoran.⁶

Naiknya penggunaa internet sendiri dibarengi dengan naiknya angka hoax yang beredar melalui jaringan internet khususnya *platform* untuk media sosial, tercatat sebanyak 1.125 hoax mengenai COVID-19 tersebar di berbagai *platform* seperti “Facebook”, “Twitter”, “Instagram”, dan “Youtube”. Hal ini akan berbahaya jika warga Indonesia dengan gampangya percaya akan berita-berita yang tersebar, oleh karena itu penggunaan internet menurut anggota staff Menkominfo, Donny Budi Utoyo selaku Tenaga Ahli Menteri Bidang Literasi Digital dan Tata Eklola Internet harus dibarengi dengan ditingkatkanya kemampuan literasi digital pengguna internet tersebut, sehingga pengguna internet bisa berpikir kritis dan selalu menyaring informasi yang ia terima dan tidak gampang mempercayai sebuah informasi berisikan hoax.⁵ Literasi digital sendiri merupakan literasi pada media digital, sedangkan literasi itu sendiri dijabarkan oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) adalah kemampuan untuk menulis, membaca, dan memaknai sebuah informasi (UNESCO, 2005), dan literasi digital sendiri tidak memiliki fungsi menggantikan definisi dari literasi secara umum, tetapi memperkaya dan memperdalam dasar definisi tersebut ke arah peradaban digital yang lebih modern (Jenkins, & Henry, 2009) dan hal ini merupakan pengembangan diranah ilmu sosial (Au, & Jordan, 1981) yang patut diperhitungkan sebagai sarana pengetahuan yang dibutuhkan pada era modern (Reedy, et al., 2008) terlebih ketika keadaan WFH yang terjadi di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia.

Paul Gilster dalam buku yang berjudul “*Digital Literacy*” (1997) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan seseorang memahami informasi dari berbagi sumber yang sangat luas dari perangkat komputer secara *online* ataupun *offline*. Sedangkan menurut Martin (2005) literasi digital kemampuan seseorang

⁶ <https://www.goog;e.com/amp/s/amp.kompas.com/tren/read/2020/04/07/18035891/menkominfo-penggunaan-internet-meningkat-hingga-10-persen-paling-banyak-dari> diakses 4 Juni 2020

secara sadar yang memiliki sikap dan kemampuan menggunakan alat dan fasilitas digital yang dapat dipergunakan untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis dari sumber digital, serta dapat membangun pengetahuan baru, berekspresi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital. Disisi lain Bawden (2001) yang mengembangkan konsep literasi digital dengan akar literasi komputer dan literasi informasi mengatakan bahwa literasi digital adalah suatu hal yang berkaitan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi melalui media digital secara daring atau *online* dengan internet.

Dari pengertian diatas peningkatan penggunaan internet haruslah memang diseimbangi dengan kekritisan dalam berpikir yang merupakan salah satu konsep yang dibutuhkan pada literasi digital (Gilster, 1997), karena jika hal tersebut tidak dipenuhi maka akan banyak warganet yang akan dengan mudah percaya akan berita *hoax* yang tengah beredar di internet. Pada April 2020 terdapat 89 orang yang telah ditetapkan menjadi tersangka penyebaran *hoax* mengenai COVID-19 dari 554 isu *hoax* yang beredar.⁷ Maka dari itu pentingnya literasi digital telah berkali-kali ditekankan oleh Menkominfo dan telah diupayakan oleh pemerintahan Indonesia hingga kini, termasuk penangkapan bagi para penyebar informasi yang mengandung *hoax*, sehingga memberikan efek jera.⁵

Hal ini membuat peneliti membuat judul penelitian untuk mengetahui tingkat literasi digital penduduk di Surabaya ditengah maraknya akses internet disaat pandemi COVID-19, pada dasarnya penelitian mengenai literasi digital sendiri sebenarnya sudah banyak, baik di Indonesia dan di luar negeri, seperti halnya penelitian Schäffer (2007) berjudul “*The Digital Literacy of Seniors*” di Jerman yang meneliti literasi digital dari berbagai kalangan umur, tetapi dengan berfokus pada orang tua yang dikategorikan seseorang yang sudah melampaui umur 50 tahun, dengan hasil bahwa

⁷ <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/18/18201881/menkominfo-sebut-ada-554-isu-hoaks-tentang-covid-19> diakses 5 Juni 2020

tingkat literasi digital mereka lebih buruk dikarenakan beberapa faktor seperti kesenjangan generasi yang diikuti oleh kesenjangan edukasi pengetahuan dan kesenjangan kebutuhan demi pekerjaan. Penelitian lain dilakukan oleh Sahriman, Razak, dan Noor (2012) di Malaysia dengan judul “*Digital Literacy Competence for Academic Needs: An Analysis of Malaysian Students in Three Universities*” yang menganalisis bagaimana kompetensi literasi digital mahasiswa di Malaysia, dan dapat diketahui bahwa kompetensi yang mempengaruhi mahasiswa Malaysia adalah bahasa yang mayoritas informasi di internet berbahasa Inggris, kedua adalah kecepatan yang menurut mahasiswa bahwa kecepatan internet masih kurang memadai sehingga membuat mahasiswa kehilangan kesebaran ketika mencari informasi, ketiga adalah motivasi yang dirasa mahasiswa kurang memadai karena konten yang ia temukan sulit atau bahkan tidak dapat diterapkan pada keadaan di Malaysia, yang terakhir adalah kurangnya konten menarik yang menyediakan informasi dengan bentuk gambar dan audio sehingga menurut responden bahwa informasi yang hanya berisikan tulisan kurang menarik dari pada informasi berisikan video dan audio.

Di Indonesia sendiri penelitian mengenai literasi digital juga kerap dilakukan seperti halnya penelitian A’yuni (2015) berjudul “Literasi Digital Remaja Di Surabaya” yang berfokus pada mengetahui seberapa tinggi tingkatan literasi digital para remaja SMA dan SMP di Surabaya yang memiliki hasil bahwa tingkat literasi digital remaja di Surabaya sudah tergolong tinggi (5,43) dengan rincian mendapat nilai tinggi dari 3 aspek, sedangkan 1 aspek sisanya memiliki nilai sedang. Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan Putri, Viona, dan Michael (2020) dengan judul “Pentingnya Kesadaran Hukum Dan Peran Masyarakat Indonesia Menghadapi Penyebaran Berita Hoax COVID-19” yang memfokuskan penelitian bagaimana sikap dan peran yang harus dilakukan oleh masyarakat dalam menghadapi *hoax* COVID-19 yang disimpulkan bahwa pentingnya literasi digital untuk meminimalisir peredaran *hoax* yang ada, sehingga dari sanksi pidana penjara selama 2 hingga 10 tahun jika kedapatan menyebarkan informasi berisi *hoax* tersebut.

Sehingga penelitian ini dianggap perlu dikarenakan di Indonesia pandemi COVID-19 masih terus terjadi, dan demi menyelidiki kenapa masih banyak warga yang menelan mentah sebuah berita tanpa menyaring, terlebih jika berita tersebut didapatkan melalui online dan bukan dari sumber terpercaya, sehingga dalam hal ini peneliti rasa perlu untuk menyelidiki tingkat literasi digital rakyat Indonesia, khususnya warga Surabaya yang masih memiliki label “zona merah” atau zona persebaran COVID-19 yang masih terlampau tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat literasi digital masyarakat di Surabaya?
2. Apakah terdapat hubungan antara tingkat literasi digital dengan tingkat pendidikan masyarakat?
3. Apakah terdapat hubungan antara literasi digital dengan lama akses internet?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang diangkat dari latar belakang diatas dengan judul LITERASI DIGITAL WARGA SURABAYA SAAT PANDEMI COVID-19, yaitu:

Untuk mengetahui bagaimana tingkat literasi digital warga di Surabaya saat terjadi pandemi COVID-19 ini, sehingga mengharuskan untuk melakukan segalanya dari rumah sehingga terjadinya kenaikan akses internet terhadap konsep wacana Pemerintah mengenai *new normal*, sehingga dapat diketahui apakah warga Surabaya memahami konsep tersebut dengan bisa membedakan penjabarannya dari *hoax* yang beredar di internet yang semakin membeludak.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan khususnya dalam bidang Literasi Digital. Dan juga mengembangkan keilmuan Informasi dan Perpustakaan dengan menyinggung ranah kesehatan tentang COVID-19, serta kesiapan warga Surabaya jika diberlakukannya *new normal* yang dilihat dari pemahaman mereka akan konsep tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat mengkaji data statistik akan tingkat literasi digital warga Surabaya khususnya mengenai konsep Pemerintah yang akan diberlakukan, apakah masyarakat Surabaya sudah dapat dikatakan mampu memahami konsep *new normal* dengan dilihat dari tingkat literasi digitalnya, sehingga hal ini dapat menjadi acuan kesiapan masyarakat Surabaya untuk melangkah kearah baru dalam menghadapi pandemi COVID-19

1.5 Landasan Teori

1.5.1 Sejarah dan Pengertian Literasi Digital

Literasi digital adalah sebuah konsep yang dikembangkan dari literasi itu sendiri yang merupakan kegiatan menulis, membaca, dan memeknai informasi (UNESCO, 2005) dengan berfokus pada literasi media digital (Jenkins, & Henry, 2009). Sedangkan menurut Douglas A. J. Belshaw dalam tesis yang berjudul “*What is Digital Literacy?*” (2011) mengatakan bahwa literasi digital adalah konsep yang dikembangkan dari berbagai aspek literasi, yakni seperti aspek “literasi visual” yang ada semenjak tahun 1960 yang dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memproduksi dan menginterpretasi sebuah informasi dalam bentuk gambar (Considine, 1986), kemudian berkembang menjadi konsep “literasi teknologi” yang diartikan sebagai kemampuan yang mengutamakan aktifitas yang memerlukan sebuah teknologi dilakukan secara efisien, akuran, dan secara bijak (Martin, 2008), yang

kemudian konsep tersebut berkembang menjadi “literasi komputer” karena pada saat itu komputer baru saja ditemukan, dan hal ini dapat diartikan sebagai kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh seseorang untuk tetap bertahan dalam dunia teknologi (Hunter, 1984) yang dapat menunjangnya untuk bekerja sama agar familiar dengan sebuah teknologi (Scher, 1984) dan juga untuk memahami karakteristik teknologi khususnya komputer, serta pengembangan kapabilitas dan pengaplikasian juga memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan pengetahuan secara bagus dan produktif dalam pengaplikasian komputer (Simonson, et al., 1987). Dari konsep literasi komputer muncullah sebuah literasi baru yang dinamakan literasi *Information Communication Technology* atau “literasi ICT” yang dapat diartikan penggunaan teknologi digital, alat komunikasi, dan atau internet untuk manajemen, mengakses, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan membuat sebuah informasi yang dapat difungsikan dalam pengetahuan masyarakat (ETS ICT Literacy Panel, 2002). Sedangkan Belshaw juga menambahkan bahwa hal lain yang memunculkan literasi digital adalah “literasi informasi” yang pengertiannya berbeda dari literasi teknologi, literasi komputer, dan literasi ICT yang hanya diperuntukkan dan dikhususkan pada teknologinya, sehingga literasi informasi dapat diartikan sebagai cara berpikir seseorang yang dapat membentuk kebiasaan untuk mencari demi memperkaya dan memperbarui pengetahuannya yang dilakukan dengan penyelidikan mandiri, riset dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang-bidang yang berbeda (Center for Intellectual Property in the Digital Environment, 2005). Sehingga dari berbagai macam literasi tersebut maka berkembanglah sebuah literasi baru yang dikembangkan oleh Paul Gilster dalam bukunya berjudul “*Digital Literacy*” (1997) yang mengartikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer dengan mengedepankan proses berpikir secara kritis dari pada kompetensi teknis untuk memahami dan mengakses media digital tersebut,

melainkan menekankan pada evaluasi dari apa yang ditemukan pada media digital tersebut.

Dari pengertian diatas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam bukunya yang berjudul “Materi Pendukung Literasi Digital” (2017) mengungkapkan bahwa literasi digital adalah bagaimana pengetahuan dan kecakapan seseorang dalam menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, menggunakan, membuat, informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh terhadap hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Eshet (2004) mengatakan bahwa literasi digital sendiri bukan hanya tentang bagaimana kemampuan seseorang menggunakan sebuah perangkat lunak atau mengoprasikannya, tetapi literasi digital merupakan tentang bagaimana seseorang harus memiliki kemampuan atau keterampilan kognitif, motorik, sosiologis, serta emosional yang kompleks. Sedangkan Gilster (1997) kompetensi yang paling dibutuhkan dalam literasi digital adalah kemampuan seseorang berpikir secara kritis, serta dapat mempelajari untuk membangun sebuah pengetahuan dari sekumpulan informasi yang valid dari berbagai sumber yang berbeda.

Labih lanjut Bawden (2001) menyebutkan bahwa literasi digital menyangkut beberapa aspek, yakni:

1. Perakitan pengetahuan yakni kemampuan seseorang dalam membangun informasi dari berbagai sumber yang dapat dipercaya
2. Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi sehingga dapat mengetahui isi berita tersebut valid atau *hoax*
3. Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan dan dinamis

4. Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media internet
5. Kesadaran akan kredibilitas seseorang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan
6. Keterampilan untuk menyaring sebuah informasi yang datang
7. Dapat dengan mudah dan memiliki akses untuk mengkonsultasikan dan mempublikasikan sebuah informasi

Sehingga Bawden menekankan bahwa literasi digital adalah hal yang berkaitan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebar luaskan sebuah informasi secara tepat.

European Commission (2009) menjelaskan bahwa untuk menguasai literasi digital diperlukan *individual competence* atau dalam Bahasa Indonesia adalah “kompetensi individu” yang mana hal ini terdiri dari kompetensi teknis, pemahaman kritis, serta dibutuhkan juga kemampuan berkomunikasi dan berpartisipasi secara langsung. Sedangkan Belshaw (2011) sendiri mengatakan bahwa terdapat 8 elemen yang dibutuhkan untuk mengembangkan literasi digital, yakni:

1. Kultural, yaitu pemahaman berbagai macam konteks pengguna dalam dunia digital
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai sebuah konten
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu secara ahli dan aktual
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring internet dan komunikasi di dunia digital
5. Kepercayaan diri yang memiliki tanggung jawab
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara yang baru
7. Kritis dalam menyikapi sebuah konten informasi
8. Bertanggung jawab secara sosial atas informasi yang ia dapat dan sebarkan

Dari penjabaran literasi digital diatas dari mulai sejarah hingga aspek literasi digital yang menyangkut dan elemen yang dibutuhkan untuk pengembangan literasi digital, menunjukkan pentingnya mengembangkan literasi digital dikarenakan selain untuk dapat mengetahui isi dan kandungan sebuah informasi secara digital, hal ini juga dapat menambah keterampilan yang dibutuhkan untuk pencarian informasi yang efisien dan tepat bagi masyarakat dalam budaya digital yang terus berkembang (Cakmak, dkk., 2013).

1.5.2 Tingkat Literasi Digital

Dalam penulisan penelitian ini teori tingkat literasi digital yang dipakai adalah teori menurut Gilster (1997) yang mebagi literasi digital mnejadi 4 (empat) kompetensi, yakni:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan berbagai aktivitas atau *surfing* di dalamnya.

2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan sesorang untuk membaca serta memahami secara dinamis apa yang disebut dengan hypertext. Dimana seseorang dituntut agar mampu untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam *web browser* yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang terdapat dalam buku cetak. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen anantara 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 yang meliputi pengetahuan tentang *bandwidth*, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman sebuah *website*.

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Kompetensi yang mengedepankan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang telah ia dapatkan secara online serta kemampuan dalam mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link *hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang terdapat di internet, 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*)

Kompetensi ini yang memfokuskan pada kemampuan dalam menyusun sebuah pengetahuan, serta membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik tanpa memiliki bias. 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/atau 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

telah diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan sehari-hari secara nyata terlepas dari jaringan internet dan jaringan lain.

Dari penjabaran di atas menurut Gilbert (1997) kompetensi yang harus dimiliki dalam kemampuan akan literasi digital adalah pencarian di internet (*Internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), serta penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*).

1.6 Variabel Penelitian

1.6.1 Definisi Konseptual

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori Gilster (1997) yang menjelaskan kompetensi literasi digital untuk mengetahui Tingkat kemampuan dalam Literasi digital dapat dilihat berdasarkan 4 komponen penting, antara lain:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Kemampuan seseorang dalam melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, yang dapat membantunya dalam menemukan informasi mengenai COVID-19 dengan lebih cepat.

2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Kemampuan seseorang untuk memahami navigasi atau pandu arah pada *hypertext* ataupun *hyperlink* yang mengarahkan pada informasi COVID-19 secara tepat.

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Kemampuan yang mengedepankan tentang bagaimana cara seseorang menganalisa latar belakang informasi COVID-19 yang didapatkan di internet serta memiliki kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai informasi COVID-19 yang telah ditemukan.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Hal ini lebih berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang informasi yang telah ia dapatkan dengan menggunakan semua jenis media yang ada untuk membuktikan kebenaran dari informasi COVID-19 yang telah ia temukan, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi COVID-19 yang diperoleh di internet dengan kehidupan sehari-hari secara nyata terlepas dari internet.

1.6.2 Definisi Operasional

Untuk menentukan kompetensi literasi digital setiap individu, menurut Gilster (1997) terdapat 4 komponen yang harus dimiliki, yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Seseorang Berdasar Pencarian di Internet (*Internet Searching*), dengan indikator:
 - Kemampuan menggunakan komponen *search engine*
 - Aktivitas yang dilakukan ketika berselancar di internet
 - Mampu menelusuri informasi dengan baik melalui internet
2. Tingkat Kompetensi Literasi Seseorang Berdasar Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*), dengan indikator:
 - Paham akan konsep *hypertext* dan *hyperlink*
 - Memahami *keyword* yang ditampilkan dalam bentuk *hyperlink*
 - Mampu membedakan antara *hypertext* dengan teks pada umumnya

3. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Seseorang Berdasar Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*), dengan indikator:
 - Mampu membedakan informasi kredibel ataupun palsu yang tersebar di internet terkait COVID-19
 - Paham tentang website mana saja yang harus dipercayai atau tidak pada saat menerima informasi COVID-19
 - Menelusur lebih dalam terkait isi informasi yang didapatkan
 - Mampu menilai informasi terkait COVID-19 yang ditemukan di internet
 - Tahu tentang FAQ dalam suatu *newsgroup*/grup diskusi yang membahas COVID-19
4. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Seseorang Berdasar Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*), dengan indikator:
 - Pernah melakukan diskusi dengan teman di media grup atau sejenisnya untuk membicarakan permasalahan yang telah ditemukan terkait COVID-19
 - Pernah melakukan pemeriksaan ulang kembali terkait informasi yang diperoleh dari internet terkait COVID-19
 - Mengetahui jenis media yang digunakan untuk membuktikan kebenaran dari sebuah informasi yang telah ditemukan apa saja
 - Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet agar bisa digunakan lagi atau disebarluaskan

1.7 Metode dan Sampel Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini seperti yang dilampirkan dalam judul akan digunakan penelitian dengan metode kuantitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai

metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, yang mana teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, dan pengumpulan data dilakukan menggunakan instrument penelitian. Pada penelitian ini digunakannya pendekatan deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil dari penelitian dan untuk mengetahui tingkatan kompetensi literasi digital warga Surabaya. Sugiyono menambahkan pendekatan deskriptif merupakan sebuah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah ditemukan sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

1.7.2 Populasi Penelitian

Sampel yang dipilih dalam penelitian ini merupakan warga Surabaya yang merupakan daerah terdampak COVID-19 terparah di Jawa Timur, dengan jumlah kasus dengan jumlah mendekati 3.000 dan sudah diberi label “zona hitam” pada peta persebaran COVID-19 di Indonesia. Adapula untuk metode sampling yang digunakan adalah metode *purposive sampling*, yakni metode pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010) dengan kriteria yang akan dijadikan sebagai sample adalah:

1. Orang yang berdomisili di Surabaya dan/atau orang yang memiliki KTP Surabaya
2. Berada di Surabaya sehingga mengetahui perkembangan kesadaran warga Surabaya di masa pandemi COVID-19
3. Paham dan bisa mengakses media digital seperti komputer atau HP - *android*
4. Mampu untuk membuka internet sehingga mengetahui informasi berkaitan dengan COVID-19 dan mengalami pandemi ini.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan sebuah data, oleh karenanya tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka sebuah penelitian tidak akan dapat dijalankan dan peneliti tidak akan mendapatkan hasil yang memenuhi standart data yang ditetapkan (Sugiyono, 2010).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan metode survey yang menjadikan kuisioner titik berat dari hasil penelitian tersebut, tetapi hal ini juga dibarengi dengan studi pustaka, serta melakukan observasi, dan wawancara jika diperlukan sehingga dapat memperoleh data tambahan. Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kuisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada setiap responden yang dituju untuk mendapatkan jawaban dari sebuah pertanyaan (Sugiyono. 2010)
2. Studi pustaka, tahap ini dilakukan untuk melengkapi data penelitian dengan cara mempelajari literatur, baik berupa teori dan konsep yang dikemukakan oleh beberapa ahli, hasil penelitian terdahulu yang didapatkan melalui jurnal, laporan penelitian dan sejenisnya. Sehingga dengan melakukan hal ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam menyusun keseluruhan penelitian.
3. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk melihat obyek yang akan diteliti. Dimana penelitian yang dilakukan ini menggunakan observasi atau pengamatan nonpartisipan. hal ini peneliti tidak ikut serta di dalamnya namun hanya mengamati melalui panca indra untuk mendapatkan informasi agar mampu untuk melengkapi data penelitian.
4. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait topik penelitian kepada responden sebagai penunjang data yang dibutuhkan dalam penelitian

1.7.4 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah proses pengumpulan data dilapangan dengan tujuan untuk membuat data tersebut lebih gampang untuk dibaca dan dipahami. Menurut Burhan Bungin dalam buku “Metodologi Penelitian Kuantitatif” (2005) kegiatan pengolahan data dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu;

1. *Editing*

Proses *editing* atau dalam Bahasa Indonesia bisa diartikan sebagai proses pemeriksaan dan penataan kembali setelah data sudah dihimpun dilapangan. Hal yang dilakukan dalam proses editing antara lain; memberi identitas pada instrument penelitian yang telah terjawab, memeriksa lembaran instrument, lalu memeriksa poin-poin jawaban yang tertera.

2. *Coding*

Proses *coding* atau pengkodean merupakan proses pengklasifikasikan data-data yang telah selesai diedit. Proses pengkodean dimaksudkan untuk memudahkan pembacaan saat proses analisis dengan memberinya identitas yang memiliki arti.

3. *Tabulating*

Proses *tabulating* adalah proses terakhir, proses ini adalah proses memasukkan data yang sudah dikoding kedalam table-tabel tertentu dan mengatur angka-angka, kemudian menghitungnya. Tetapi dengan adanya kecanggihan zaman, penghitungan dapat dilakukan dengan memasukkan data kedalam aplikasi SPSS dan excel.