

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Munculnya digitalisasi disebabkan oleh teknologi yang berkembang dalam segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa ini, mengharuskan setiap manusia untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami digitalisasi itu sendiri, karena digitalisasi menuntut untuk perkembangan pengetahuan agar tidak terjadinya ketinggalan informasi dan perkembangan zaman yang semakin berkembang secara berkelanjutan. Kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan serta memahami teknologi digital agar dapat memanfaatkan digitalisasi itu sendiri. Kemampuan dalam bidang digital tersebut disebut dengan literasi digital dimana kemampuan tersebut sangat berguna pada zaman saat ini karena segala aspek telah dipengaruhi oleh adanya keberadaan teknologi yang dimanfaatkan dengan sedemikian rupa. Berbagai macam kegiatan komunikasi, transaksi, produksi, distribusi telah menggunakan teknologi di dalam kegiatannya, termasuk penerapan teknologi internet yang telah menjadi kebutuhan sehari-hari. Teknologi dan internet saat ini merupakan dua aspek yang saling berkaitan, sehingga internet tanpa teknologi adalah suatu hal tidak mungkin untuk digunakan, oleh sebab itu perlunya literasi digital untuk menghadapi perkembangan teknologi tersebut serta berkembangnya internet yang begitu pesat. Pada riset yang dilakukan oleh *We Are Social* (2020) pengguna internet seluruh dunia mencapai 4,5 miliar orang, angka tersebut berarti lebih dari 60% dari seluruh penduduk dunia telah menggunakan internet. Dari angka tersebut 5,19 miliar orang menggunakan handphone yang merupakan suatu perkembangan teknologi serta 3,80 miliar orang aktif menggunakan media internet.

Menurut Kominfo (2018) Pengguna internet di Indonesia adalah peringkat keenam terbanyak dari seluruh negara di dunia, yaitu sebesar 123 juta pengguna. Pada tahun 2020 pengguna internet meningkat menjadi sebanyak 175,4 juta masyarakat Indonesia, dengan kata lain lebih dari 64% masyarakat Indonesia menggunakan

internet. Menurut penelitian dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2019 Persentase pengguna internet di Indonesia memiliki rentang usia 16 hingga 64 tahun dengan memiliki berbagai jenis perangkat seperti *mobile phone* (96%), *smarthphone* (94%), *on-smartphone mobile phone* (21%), laptop atau komputer desktop (66%), tablet (23%), konsol game (16%), hingga *virtual reality device* (5,1%).

Dalam riset APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2018 Penggunaan internet di Indonesia mencapai 7 jam 59 menit, Dalam riset tersebut diuraikan bahwa media sosial menempati urutan selanjutnya dalam penggunaan yang memiliki rata-rata 3 jam 26 menit setiap harinya. Media yang sering dikunjungi dan digunakan merupakan youtube dan whatsapp dengan persentase sebesar 88% dan 84% serta media lainnya seperti menonton televisi sebanyak 3 jam 4 menit dan 1 jam 30 menit dalam bermain konsol game. Penggunaan internet di Indonesia secara masif telah mendominasi kegiatan sehari-hari baik dalam kegiatan yang berhubungan dengan pekerjaan maupun kegiatan lainnya, sehingga masyarakat yang aktif menggunakan internet memiliki tujuan dan tingkat pemanfaatan yang berbeda beda sesuai dengan kebutuhan dan media yang digunakan (Nurudin,2003).

Media internet memberikan dampak yang besar terhadap penyebaran informasi atau konten yang tersedia di internet sehingga individu yang melakukan penyebaran informasi dapat secara bebas dan cepat dalam upaya untuk menyebarkan informasi atau konten itu sendiri (Hidayanti, 2017). Informasi atau konten yang diterbitkan merupakan kepentingan pribadi maupun kepentingan umum seperti halnya sebuah informasi yang bertujuan untuk meningkatkan popularitas pribadi atau informasi yang disebarkan untuk kepentingan sebuah lembaga. Dengan adanya konten atau informasi yang tersedia di media internet tersebut dapat membentuk suatu interaksi sosial, termasuk adanya komunikasi yang terjalin antar pengguna media internet yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan informasi atau tujuan lain (Tresnawati,2018). Konten yang tersedia di media internet juga memungkinkan untuk

melakukan kegiatan untuk bertukar ide, gagasan dalam bentuk virtual atau jaringan sehingga menciptakan terbentuknya interaksi sosial, dikarenakan sebagian besar pengguna internet mampu melakukan interaksi secara virtual (Haryono,2018)

Interaksi pengguna media internet sebagian besar dilakukan secara *online* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif dalam penggunaan media internet tersebut. Dampak positif penggunaan media internet menawarkan salah satunya keterbukaan informasi yang dapat membantu perkembangan wawasan atau pengetahuan dengan sumber daya yang beragam, dimana media internet memberikan waktu dan tempat yang tidak terbatas untuk aksesnya (Hidayanti,2017). Adanya kebebasan akses media internet memberikan kesempatan bagi semua lapisan masyarakat termasuk siswa-siswi sekolah untuk menggunakan media internet, hal tersebut dapat memberikan dampak negatif terhadap anak-anak yang menggunakan media internet seperti halnya pornografi. Kebebasan akses informasi mampu menyebabkan anak-anak sekolah terpapar konten pornografi, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2014 mencatat bahwa 90% anak-anak Indonesia telah terpapar pornografi sejak menginjak usia 11 tahun. Oleh sebab itu, orang tua dan guru yang merupakan sosok yang penting untuk membimbing serta mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak terkait dengan penggunaan media internet, karena peran guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam hal membentuk karakter anak didiknya, agar menjadi seorang anak yang berkarakter, bermoral, dan memiliki kemampuan yang baik untuk mengkonsumsi informasi atau konten yang tersedia di internet (Wardani,2010).

Peran guru dalam pendidikan merupakan orang yang bertanggung jawab dalam mencerdaskan anak didik, oleh karena itu guru dengan penuh dedikasi serta loyalitas berusaha untuk membimbing anak didik agar di masa depan menjadi orang yang berguna bagi bangsa dan negara (Hawi,2014). Hal tersebut telah dituliskan dalam Undang Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 mengenai tentang profesional guru dosen dianggap sebagai tenaga pendidik yang memiliki peran utama antara lain mendidik, membimbing, mengajar serta mengevaluasi peserta didik dalam

kegiatan pendidikannya. Profesi guru semakin ditegaskan dengan dikeluarkannya SK (surat keputusan) oleh pemerintah maupun swasta yang dimaksudkan untuk menjaga profesionalitas seorang guru. Oleh sebab itu guru merupakan sosok penting dalam kegiatan belajar mengajar yang memiliki banyak peran dalam dunia pendidikan itu sendiri. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya dilakukan di lingkungan sekolah, namun dapat dilakukan di manapun dan kapanpun, bahkan saat ini dapat dilakukan secara daring/ *online*. Oleh sebab itu guru diharuskan mempunyai kemampuan lain di bidang teknologi informasi yang berkaitan dengan internet, karena di zaman ini guru di paksa untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan internet untuk menggali informasi lebih banyak selain informasi yang tersedia di buku (Uno,2008).

Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media internet merupakan upaya untuk meningkatkan literasi siswa-siswinya, oleh sebab itu media internet menjadi salah satu media dalam pembelajaran yang dapat dimanfaatkan setelah adanya buku, sehingga keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan internet harus ditunjang dengan adanya interaksi yang maksimal antara anak-anak dan guru di sekolah, serta fasilitas pendukung yang memadai (Maryono,2007). Hal tersebut dilakukan guna meningkatkan literasi digital yang masih rendah, terutama literasi digital yang dimiliki oleh seseorang guru, karena generasi *the baby boomer* yang berusia 53-71 sulit untuk mengenal media baru dan sebaliknya pada guru pada generasi X yaitu berusia 41-52 dan *net generation* yang berusia 20-40 tahun memiliki kebiasaan berkomputer yang baik sehingga memungkinkan memiliki literasi digital yang baik (Hidayanti, 2017). Keadaan kemampuan seorang guru dalam menjalankan media digital sebagian besar masih dalam kelompok *early majority* yang artinya guru masih meraba-raba serta mencoba-coba berbagai hal mengenai teknologi serta masih membutuhkan waktu yang lama untuk untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi tersebut (Zulham, 2014)

Literasi media digital dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk mengakses, menganalisis dengan kritis pesan yang ada dalam media serta

menciptakan sebuah pesan dengan menggunakan alat media (Hobbs dalam Adiarsi ,2015). Literasi media dianggap pula sebagai bidang dan gerakan untuk mempromosikan keterampilan untuk berfikir kritis dengan berbagai fasilitas yang disediakan terkait dengan orientasinya terhadap pesan di dalam media digital (Ciurel ,2016). Bawden dalam Kharisma (2017) memaparkan literasi digital yakni kemampuan seseorang untuk membaca serta memahami informasi berbentuk *Hypertext* atau informasi yang tersedia dalam format multimedia. Isi atau informasi yang ada di internet berupa sebuah Hypertext yang berisikan dokumen yang terhubung dengan dokumen lainnya. Hypertext dianggap sebagai salah satu ciri yang khas dalam upaya akses informasi secara digital, namun pada kenyataannya kebanyakan guru di Indonesia masih menunjukkan tingkat yang rendah dalam menggunakan media digital (Kharisma, 2017)

Salah satu permasalahan terkait dengan literasi digital yaitu kelayakan suatu informasi yang diperoleh dari di internet belum tentu kredibel, karena penyebaran informasi di internet dilakukan secara bebas dan cepat (Hidayanti,2017). Hal tersebut berkaitan dengan pencarian informasi yang dilakukan oleh siswa yang berdomisili di wilayah kota, disebabkan pengguna media internet banyak dilakukan oleh siswa perkotaan yang bertujuan mencari sumber informasi terkait tugas-tugas atau pelajaran yang diterima di sekolah, selain itu juga siswa menggunakan internet untuk memenuhi kesenangan berupa hiburan yang tersedia di media internet. Oleh karena itu konten atau informasi yang tersedia di internet memiliki keragaman informasi yang kualitas isinya dapat diragukan (Qomariyah,2014)

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayanti (2017) menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital guru di kota Mojokerto menunjukkan kategori sedang dengan persentase 55,0 % sehingga dapat dikatakan bahwa guru SMA di Mojokerto cukup mampu dalam menggunakan media internet, namun belum dapat dikatakan sebagai penggunaan tingkat lanjut ditandakan dengan dapat memanfaatkan berbagai konten dalam media internet. Penelitian yang menunjukkan tingkat literasi digital di wilayah Sumatera Barat ialah kota Padang yang

menunjukkan bahwa mahasiswa berkaitan dengan kemampuan informasi ilmiah masing tergolong rendah (Saputra, 2020). Supendra (2019) mengatakan bahwa sebagian besar mahasiswa di Universitas negeri padang memiliki hubungan yang erat dengan teknologi digital serta internet namun hanya memiliki literasi yang memadai seperti halnya mengoperasikan media digital. Dalam penelitian tersebut juga mengatakan bahwa mahasiswa di UNP tidak dapat menempatkan *keyword* dengan tepat guna memperoleh informasi dan pengetahuan yang relevan dengan pembelajaran.

Berdasarkan fenomena penggunaan internet oleh guru, seperti halnya pemanfaatan, evaluasi serta kemampuan guru untuk menyusun sumber informasi dengan pengetahuan *hypertext* yang dimiliki sebagai seorang yang terliterasi, sehingga penelitian ini membahas mengenai kompetensi literasi media digital di kota solok

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana guru Sekolah Menengah Atas Negeri Kota Solok memanfaatkan media digital dalam kehidupannya?
2. Bagaimana kompetensi literasi digital guru Sekolah Menengah Atas Negeri Kota Solok?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah dan rumusan masalah yang dikaji, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana guru Sekolah Menengah Atas Negeri Kota Solok memanfaatkan media digital dalam kehidupannya.

2. Untuk mengetahui kompetensi literasi digital guru Sekolah Menengah Atas Negeri Kota Solok.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Manfaat akademik yang diharapkan bahwa penelitian ini menjadi rujukan dalam upaya pengembangan Jurusan Ilmu Informasi Perpustakaan, serta berguna untuk referensi bagi kajian atau penelitian yang berkaitan dengan literasi digital di Indonesia

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini berguna bagi penulis bahwa penulisan tahapan penelitian serta hasil penelitian yang diperoleh dapat mengembangkan pengetahuan dalam lingkup Ilmu Informasi Perpustakaan yang didapatkan melalui kegiatan perkuliahan di Universitas Airlangga. Penelitian berharap dapat digunakan oleh civitas akademika yang melakukan penelitian terkait sehingga dapat menajadikan gambaran mengenai literasi media digital.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Manfaat/ Pemanfaatan

Media digital sudah dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan yang berupa bertambahnya informasi seseorang dalam menggunakan media digital. Berbagai bidang dalam kehidupan dapat berkaitan dengan media digital termasuk bidang pendidikan, dimana guru sebagai salah satu elemen pendidikan diharuskan dapat memanfaatkan media digital secara optimal.

Manfaat berarti guna atau dapat dikatakan berfaedah, sehingga dalam arti manfaat media digital yaitu guna atau faedah yang dihasilkan oleh media digital. Guna media digital yang bersifat positif yang artinya media digital tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Poerwadarminta (2002) mengatakan Pemanfaatan

ialah suatu proses, kegiatan ataupun cara yang dapat menjadikan suatu yang ada menjadi berguna.

Media digital dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran, dimana semua hal yang dapat menyalurkan pesan dan dapat meningkatkan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian serta keinginan untuk belajar sehingga terjadinya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara terkendali (Miarso, 2004).

Kegiatan yang dilakukan guru dalam kehidupannya berkaitan dengan bidang pendidikan, dimana guru memanfaatkan media digital untuk membantu kegiatan dalam bidang pendidikan tersebut, termasuk media digital digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran sehingga terciptanya kegiatan belajar belajar yang optimal dan efisien bagi guru dan murid. (Munadi, 2008)

Berbagai macam informasi dapat diperoleh dalam media digital, dikarenakan media digital membuka kesempatan untuk setiap orang dalam mengakses dan mencari informasi secara cepat tanpa batas waktu, informasi yang diakses oleh guru dapat digunakan dalam membantu kegiatannya (Subekti, 2016).

1.5.2 Literasi Digital

Secara teori, Literasi digital adalah turunan dari literasi yang dapat diartikan sebagai kemampuan terkait baca dan tulis seseorang. Lamb dalam Latifah (2014) yang menyebutkan bahwa sebuah literasi tidak saja terkait dengan kemampuan membaca dan menulis seseorang, namun terkait dengan kemampuan menempatkan, mengevaluasi, memanfaatkan serta menyampaikan melalui berbagai media seperti media teks, visual, suara dan video. Perkembangan literasi semakin berkembang ke berbagai aspek seperti literasi informasi, literasi digital, literasi media dan sebagainya.

Literasi Digital ialah minat atau ketertarikan berupa sikap serta kemampuan individu dalam memanfaatkan teknologi digital dan alat komunikasi bertujuan untuk mengakses, mengelola, mengevaluasi informasi yang diterima, mengkonstruksi sebuah

pengetahuan baru, melakukan kegiatan komunikasi dengan orang lain sehingga dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam masyarakat (Setyaningsih, 2019).

Menurut Gilster (1997) literasi digital ialah kemampuan menggunakan serta dapat memahami semua informasi dengan format yang berbeda-beda. Gilster menjabarkan konsep literasi tidak hanya memiliki kemampuan membaca saja namun disertai dengan kemampuan untuk mengerti dan memahami, dengan begitu literasi digital tidak hanya terkait dengan tombol namun mencakup ide-ide serta pemikiran kritis saat berhadapan dengan media digital dibandingkan keterampilan teknis yang dianggap menjadi keterampilan inti untuk literasi digital. Gilster (1997) menambahkan selanjutnya untuk berfikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan oleh seseorang yaitu dapat mempelajari untuk menyusun pengetahuan yang diterima sehingga dapat menyajikan sebuah informasi yang dapat disebarkan dengan tingkat kredibilitas yang baik dari sumber-sumber yang dikumpulkan. Individu yang berliterasi digital diharuskan untuk membangun strategi dalam menentukan topik atau kata kunci pencarian informasi ketika di hadapkan dengan media digital.

Menurut Bawden (2001) Literasi digital terkait dengan keterampilan seseorang secara teknis untuk menggunakan, mengakses, memahami, merangkai informasi yang diterima serta menyebarkan informasi yang telah di proses kepada khalayak melalui media digital. Selanjutnya Martin (2006) menyebutkan literasi digital sebagai sebuah kemampuan, sikap, dan kesadaran seseorang dalam menggunakan perangkat digital secara optimal berhubungan dengan kegiatan akses, identifikasi, mengelola, analisis sehingga dapat menciptakan sebuah wawasan atau informasi baru yang dapat dimanfaatkan oleh orang lain serta dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan orang lain terkait dengan situasi tertentu. Definisi yang disebutkan oleh European Commission berhubungan dengan akses, analisis serta evaluasi mengenai media yang digunakan oleh seseorang, didalamnya juga disebutkan bahwa tujuan dari media digital yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran terhadap media yang digunakan dalam kehidupan sehari hari. Kemampuan yang dimiliki dengan adanya literasi media digital sangat berguna dan

efisien untuk memahami dan memanfaatkan berbagai media yang ada. (Baran dan Dennis K.D, 2010)

Bawden (2001) menyebutkan literasi digital terkait dengan beberapa dimensi yaitu:

- a. Penyusunan wawasan yaitu kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk membentuk informasi berdasarkan dengan sumber-sumber yang ditemukan
- b. Kemampuan untuk menyuguhkan informasi yang berhubungan dengan sikap berfikir kritis dalam menghadapi informasi dengan mempertimbangkan kepastian atau kebenaran informasi serta sumber informasi di internet secara komprehensif.
- c. Kemampuan untuk membaca serta mengerti subjek dari informasi yang beredar secara acak dan dinamis
- d. Sadar akan pentingnya peran media konvensional serta dapat mengkaitkan dengan media internet atau jaringan
- e. Sadar akan adanya akses jaringan orang lain sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi
- f. Tidak menerima informasi secara utuh namun melakukan kegiatan menyaring informasi tersebut terlebih dahulu
- g. Adanya perasaan nyaman serta adanya akses untuk melakukan kegiatan komunikasi dan menyebarkan informasi

Literasi digital merangkup perangkat maupun media digital, oleh sebab itu literasi digital bukan sekedar penggunaan perangkat digital saja, namun segala kegiatan seperti halnya, mencari, menganalisis, memanfaatkan, mengembangkan mengkrontuksikan informasi yang diterima dari media digital itu sendiri.

1.5.3 Kompetensi Literasi Digital

Menurut Gilster (1997) kompetensi literasi digital dibagi menjadi empat kemampuan yang menandakan seseorang telah dianggap berliterasi digital yaitu:

1. *Internet Searching*

Kemampuan seseorang untuk mengoperasikan internet serta melakukan berbagai kegiatan di dalamnya. Kompetensi ini terkait dengan beberapa hal yaitu kompetensi untuk melakukan kegiatan pencarian informasi menggunakan internet melalui search engine dan juga melakukan berbagai aktivitas terkait.

2. *Hypertextual Navigation*

Hypertext navigation atau pandu arah navigasi yaitu berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk membaca serta memahami terkait cakupan hypertext. Hal itu menyebabkan seseorang untuk memahami hypertext yang ada dalam web browser dikarenakan panduan terkait navigasi berbeda dengan apa yang ditulis dalam sebuah buku teks. Kemampuan ini memiliki beberapa variabel yang mendukung yaitu wawasan terkait dengan hypertext dan hyperlink serta penerepannya, wawasan terkait dengan perbedaan bahan bacaan tekstual dan web browsing menggunakan internet, wawasan untuk tata kerja penggunaan web yang mencakup pemahaman dan pengetahuan seperti halnya http, url, html, serta kompetensi untuk mengerti bagaimana karakteristik pada halaman web.

3. *Content Evaluation*

kemampuan individu untuk menganalisis serta mengevaluasi konten atau informasi yang tersedia di internet secara komprehensif berupa kemampuan untuk mengkritisi informasi yang berasal dari link hypertext. Kemampuan ini meliputi berbagai hal yaitu, kompetensi untuk dapat mengerti tampilan sebuah halaman web yang di akses dengan penilaian dan pandangan sendiri, kompetensi untuk melakukan analisis mengenai background informasi yang di akses di internet seperti halnya

menelusuri pembuat atau sumber informasi yang di akses lebih lanjut, kompetensi untuk melakukan evaluasi terkait sebuah alamat website berupa pemahaman tentang perbedaan dari domain yang digunakan oleh website lembaga atau negara, kompetensi untuk melakukan analisa sebuah halaman pada website, serta wawasan terkait dengan *Frequently Asked Question* (FAQ) pada suatu grup atau newsgroup

4. *Knowledge Assembly*

Knowledge Assembly atau Penyusunan pengetahuan sebagai kompetensi untuk menyusun atau mengorganisir pengetahuan yang diterima berupa kegiatan untuk mengumpulkan informasi baik fakta maupun opini dari berbagai sumber yang telah disaring sehingga menjadikan sebuah pengetahuan. Hal tersebut digunakan untuk kegiatan yang dibutuhkan seperti pendidikan, pekerjaan atau kegiatan sehari-hari. Komponen dari kompetensi ini ialah, kompetensi untuk melakukan kegiatan mencari informasi yang tersedia di internet, Kemampuan untuk memproduksi konten yang dibagikan terhadap seperti halnya memiliki blog, website ataupun menulis artikel secara aktif serta melakukan kegiatan online yang menghasilkan sebuah informasi atau konten yang dapat didiskusikan dalam sebuah grup diskusi terkait dengan topic atau permasalahan yang dibicarakan, kompetensi untuk melakukan *review* terhadap informasi yang diterima, kompetensi untuk menjalankan dan memanfaatkan segala jenis media yang dimaksudkan untuk membuktikan keabsahan sebuah informasi, kompetensi untuk membuat informasi yang didapat dari internet dengan informasi yang diterima dalam interaksi sosial secara langsung tanpa menggunakan internet.

Berdasarkan penjelasan terkait empat elemen diatas sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang yang memiliki literasi digital yang baik dapat memenuhi segala elemen tersebut yaitu *Internet Searching* (Pencarian di internet), *Hypertextual Navigation* (Pandu arah Hypertext), *Content Evaluation* (Evaluasi konten), *Knowledge Assembly* (Penyusunan pengetahuan).

1.6 Variabel Penelitian

1.6.1 Defenisi Konseptual

1.6.1.1 Manfaat/ Pemanfaatan

Manfaat atau pemanfaatan mengerucut pada hal yang dihasilkan dari penggunaan dan pemakaian suatu hal yaitu media digital, yaitu media digital menghasilkan suatu kegunaan bagi seorang guru. Pemanfaatan sendiri yaitu suatu hal yang berfaedah setelah dijalankan atau digunakan.

Pemanfaatan media digital bermaksud kepada aktifitas yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media digital pada kehidupan sehari-harinya. Kegiatan guru dengan menggunakan perangkat digital yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari termasuk elemen-elemen yang dihasilkan oleh media digital itu sendiri.

1.6.1.2 Kompetensi literasi digital

Berdasarkan konsep oleh Gilster (1997), tingkat kompetensi seseorang mengenai literasi digital diamati dengan empat konsep yaitu,

1. *Internet Searching* (Pencarian di Internet)

Kompetensi individu dalam melakukan aktifitas menggunakan internet dalam hal mencari informasi yang dibutuhkan terkait dengan pemahaman seseorang untuk menggunakan web browser dan elemen yang ada dalam web browser.

2. *Hypertextual Navigation* (Pandu arah Hypertext)

Kompetensi individu untuk mengerti dan paham mengenai navigasi terkait hypertext yang ada dalam web browser dikarenakan perbedaan teks yang berasal dari tulisan buku.

3. *Content Evaluation* (Evaluasi konten)

Kompetensi untuk melakukan analisa terhadap suatu informasi yang diterima dari internet dengan melakukan penelusuran lebih lanjut terkait dengan sumber dan penanggung jawab informasi tersebut.

4. *Knowledge Assembly* (Penyusunan pengetahuan)

Kompetensi individu untuk melakukan *review* ulang terhadap informasi yang diperoleh di internet, kompetensi untuk menjalankan dan memanfaatkan segala bentuk media yang bertujuan untuk menentukan kredibilitas informasi yang diperoleh dan kompetensi untuk membuat atau membentuk informasi berlandaskan sumber dari internet serta sumber dari interaksi sosial secara langsung (tanpa internet).

1.6.2 Defenisi Operasional

1.6.2.1 Manfaat Media digital

- a. Media digital berupa perangkat elektronik yang digunakan guru
- b. Lama waktu yang digunakan guru dalam menggunakan internet
- c. Jenis web browser apa saja yang dimanfaatkan oleh guru

1.6.2.2 Kompetensi Literasi Digital

1. Tingkat kompetensi literasi digital guru sekolah menengah atas berlandaskan *Internet Searching* (Pencarian di Internet), mencakup beberapa aspek yaitu,
 - a. Kompetensi menggunakan elemen yang terdapat di web browser
 - b. Melakukan aktifitas melalui internet
 - c. Kompetensi untuk melakukan penelusuran melalui internet dengan baik
2. Tingkat kompetensi literasi digital guru sekolah menengah atas berlandaskan *Hypertextual Navigation* (Pandu arah Hypertext), mencakup beberapa aspek yaitu,
 - a. Kompetensi penggunaan hypertext dan hyperlink dalam menelusuri informasi
 - b. Pengetahuan tentang keyword dengan bentuk hyperlink

- c. Kompetensi untuk membedakan informasi online dan offline
3. Tingkat kompetensi literasi digital guru sekolah menengah atas berlandaskan *Content Evaluation* (Evaluasi konten) mencakup beberapa aspek yaitu,
 - a. Kompetensi untuk menyaring informasi
 - b. Kompetensi untuk sumber informasi di website
 - c. Kompetensi untuk penelusuran lebih lanjut
 - d. Kompetensi untuk menilai suatu informasi di internet
 - e. Kompetensi terkait *Frequently Asked Question* (FAQ)
4. Tingkat kompetensi literasi digital guru sekolah menengah atas berlandaskan *Knowledge Assembly* (Penyusunan pengetahuan) mencakup beberapa aspek yaitu,
 - a. Melakukan kegiatan diskusi terkait informasi bidang pendidikan antar guru di media online
 - b. Kompetensi memanfaatkan segala media untuk membuktikan kebenaran suatu informasi
 - c. Kemampuan guru membentuk pengetahuan dengan informasi yang kredibel dan berguna bagi orang banyak

1.7 Metodologi

1.7.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang diterapkan terkait dengan adanya kegiatan penelitian yang dilakukan, yaitu menggunakan cara-cara sistematis. Metode penelitian dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang valid terkait dengan tujuan untuk dilakukan pengembangan serta dibuktikan agar suatu pemahaman tertentu dapat digunakan untuk memahami, memecahkan serta dapat juga digunakan untuk mengantisipasi masalah yang akan ditemui.

Metode penelitian dapat memberikan cara yang digunakan untuk mengumpulkan, mengurutkan, menganalisis informasi sehingga mendapatkan kesimpulan terkait dengan penelitian yang dilakukan. Jikalau metode yang digunakan

sesuai dengan harapan penelitian menghasilkan data dengan validitas yang tepat serta dapat pula menghasilkan pengetahuan yang baru. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi literasi digital di kalangan guru sekolah menengah atas di kota Solok.

1.7.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format deskriptif. Penelitian bersifat deskriptif merupakan penelitian yang menggunakan eksplorasi dan klarifikasi terkait fenomena yang diteliti dengan cara yaitu menggambarkan sejumlah variabel yang memiliki hubungan dengan variabel yang akan diteliti (Faisal, 2005). Jadi penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mencari sebuah hubungan antara dua variabel atau mengkonstruksi dan/ mengembangkan sebuah teori. Penjelasan tersebut juga dijabarkan oleh Sugiyono (2014), terkait tujuan dilakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif yaitu menjelaskan mengenai suatu kondisi tertentu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat literasi digital kalangan Guru sekolah menengah atas Kota Solok.

1.7.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ialah tempat yang ditentukan untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan terkait penelitian yang akan dilakukan. Lokasi penelitian yang ditentukan terkait dengan guru sekolah menengah Atas di kota Solok dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Alasan untuk pemilihan lokasi di kota Solok yaitu, masih belum adanya penelitian yang secara khusus terkait dengan literasi digital di kalangan Guru Sekolah Menengah Atas di Kota Solok.
2. Kota Solok merupakan objek paling dekat dengan peneliti, pemilihan kota Solok disebabkan oleh faktor peneliti merupakan mahasiswa aktif di Universitas Airlangga Fakultas Ilmu Sosial dan Politik jurusan Ilmu Informasi Dan Perpustakaan

3. Belum adanya penelitian yang mendalam terkait tingkat literasi guru sekolah menengah atas di kota Solok

1.7.4 Populasi

Populasi adalah keseluruhan (universum) dari objek sebuah penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan udara, gejala dan lain sebagainya. Dalam sebuah penelitian populasi mencakup segala hal yang menjadi sasaran penelitian, Bungin (2010). Populasi (*population/univers*) dikaitkan dengan objek yang akan diteliti digunakan sebagai sumber data utama yang mewakili karakteristik tertentu pada suatu penelitian sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan. Populasi dalam penelitian ini ialah kalangan guru sekolah menengah atas di kota Solok.

1.7.5 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari semua jumlah dan karakteristik yang diwakili oleh populasi (Sugiyono, 2011). Dengan kesimpulan bahwa sampel merupakan bagian atau wakil dari jumlah populasi yang diteliti. Sampel diartikan sebagai bagian dari anggota populasi, oleh sebab itu sampel diharuskan menggambarkan keadaan populasi. Dalam penelitian ini menggunakan *non-random sampling* yang mana setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel. Untuk menjadikan bagian dari sampel dalam penelitian ini menggunakan cara *purposive sampling* dengan diterapkannya syarat untuk menjadi responden sebagai berikut:

- a. Guru yang mengajar di Sekolah Menengah Atas Negeri di wilayah Kota Solok.
- b. Guru Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Solok yang aktif menggunakan media digital yang terhubung dengan internet.

Dengan ketentuan-ketentuan yang ditentukan oleh peneliti, maka sampel yang diambil untuk mewakili populasi di dalam penelitian ini sebanyak 100 responden, dikarenakan menurut trankel dan wallen (dalam O'Dwyer, 2014) memaparkan bahwa "*recommended sampling with minimum of 100 individuals*"

dengan adanya pernyataan ini menjadi pedoman bagi penulis untuk mengambil jumlah responden.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Bungin (2010) Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting karena hal tersebut menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian, metode pengumpulan data adalah bagian dari instrumen pengumpulan data. Kesalahan yang didapatkan saat melakukan pengumpulan data akan berakibat fatal pada hasil penelitian yang dilakukan. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut

1. Kuesioner atau angket

Metode angket dapat disebut juga dengan kuesioner adalah serangkaian daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang dibagikan kepada responden penelitian dan diisi oleh responden tersebut. Penelitian ini menggunakan skala likert yaitu suatu cara yang sistematis untuk menentukan skor yang lebih indeks (Sugiyono,2014)

Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner online yang disebarakan kepada responden disebabkan situasi yang tidak memungkinkan peneliti untuk menyebarkan angket secara langsung kepada responden. Penyebaran kuesioner menggunakan google docs yang berupa form dan disebarakan kepada responden dengan menggunakan hyperlink.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data ini menjadi data pendukung untuk penelitian ini melalui sumber lain, seperti halnya penggunaan dokumen atau studi dokumentasi. Studi dokumentasi adalah teknik pengambilan data yang dilakukan secara tidak langsung terhadap subjek penelitian, namun melalui dokumen yaitu berupa jurnal, buku, laporan penelitian dan dokumen-dokumen lain yang dapat berkontribusi dalam penelitian, Hasan (2002).

3. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi atau pengamatan yang dilakukan guna untuk pengamatan langsung kondisi lapangan penelitian. Data yang diperoleh dijadikan sebagai sumber pendukung dalam penelitian yang dilakukan.

1.7.7 Teknik Pengolahan Data

Setelah mendapatkan data dari kuesioner yang disebarakan kepada responden, maka selanjutnya dilakukan mengolah data tersebut yang siap untuk dianalisis, pengolahan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. *Editing*

Menurut Bungin (2010) *Editing* adalah kegiatan yang dilakukan setelah peneliti menghimpun data yang didapat dilapangan. Proses editing dimulai dengan memberikan identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab oleh responden. Kemudian dilakukan pemeriksaan satu persatu lembaran instrumen dari pengumpulan data dan setelah itu memeriksa poin-poin serta jawaban yang tersedia. Proses ini dikatan sebagai proses untuk melihat kembali kebenaran atau mengoreksi data yang telah didapatkan. Kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk melihat data yang bersifat meragukan agar dapat menghindari adanya data yang tidak valid.

2. *Coding*

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan skoring yang merupakan isyarat dalam bentuk angka atau huruf untuk memberikan petunjuk atau identitas suatu informasi yang akan dianalisis, Bungin (2010). Dalam setiap butir pertanyaan kuesioner terdapat 4 kategori jawaban yang mana disetiap kategori memiliki skor tertinggi dengan nilai 4 dan yang terendah 1. Menggunakan pengolahan statistik yaitu SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

3. *Tabulasi* (Proses pembeberan)

Tabulasi adalah memasukkan data yang didapat dari responden kedalam tabel dan mengatur angka-angka lalu menghitungnya.

1.7.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap yang dilakukan ketika semua data sudah terkumpul dan telah diolah menggunakan SPSS. Teknik ini dipilih karena bertujuan untuk menganalisis data berbentuk numerik ataupun grafis. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Analisis data dapat menggunakan statistik deskriptif dimana dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menyimpulkan data, sehingga penelitian yang ada mudah untuk dibaca dan dipahami. Data yang dilakukan analisis berupa data yang didapat dari angket dan wawancara yang dilakukan lapangan selama masa penelitian.

Cara pengukuran dilakukan dengan menerapkan skala likert dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru sekolah menengah atas di kota Solok, selanjutnya guru akan diminta untuk menentukan jawaban yang telah ada.

Skor	Pilihan Jawaban
1	Sangat Tidak Mampu
2	Tidak Mampu
3	Mampu
4	Sangat Mampu

Berdasarkan skor tersebut ditentukan bahwa interval antar kategori jawaban yaitu sebagai berikut

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{3} = 0,75$$

Berdasarkan hasil interval tersebut, sehingga dapat ditentukan bahwa skor tingkat kompetensi literasi digital guru SMA se kota solok adalah sebagai berikut:

Kategori	Skor
3.32-4.00	Sangat Tinggi
2.52-3.31	Tinggi
1.76-2.51	Rendah
1.00-1.75	Sangat rendah

Interval di atas berguna sebagai pengukur tingkat kompetensi berdasarkan hasil dari temuan data yang dilakukan oleh peneliti, sehingga nantinya dapat ditentukan kategori responden.