

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak perubahan pada aspek kognitif, perilaku, dan afektif dalam aktivitas manusia yang berbeda dibanding pada dimensi tatap muka (Barak, 2008; Suler, 2004). Terjadinya perubahan tersebut juga didukung oleh pemanfaatan teknologi digital secara masif pada era revolusi Industri 4.0 yang secara fundamental mengakibatkan berubahnya cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain (Prasetyo & Trisyanti, 2018). Perubahan dalam aspek kognitif terjadi pada faktor atensi dan kecepatan proses berpikir (Tapscott, 2009). Menurut riset yang dilakukan *Oxford Future of the Mind Institute* (2007) terkait generasi internet, diketahui generasi internet yang terpapar teknologi digital memiliki kecepatan berpikir yang lebih baik dibandingkan generasi sebelumnya, namun lebih sulit pulih kembali dari distraksi saat melakukan aktivitas kognitif yang kompleks (Bawden, 2008). Perubahan pada faktor atensi adalah individu mampu mengalokasikan atensinya pada berbagai sumber informasi secara bersamaan, sehingga memungkinkan untuk melakukan dua atau lebih fungsi kognitif dalam satu waktu, yaitu perilaku *multitasking* (Aagaard, 2014). Selain itu penetrasi internet yang cepat membuat individu terbiasa dengan sesuatu yang cepat dan serba instan (Tapscott, 2009).

Pada aspek afektif perubahan terjadi dalam pengekspresian emosi individu yang dipengaruhi *self-disclosure* pada dunia digital (Barak, 2008). Keberadaan *Self-disclosure* yang tinggi saat berkomunikasi menggunakan teknologi digital menyebabkan individu lebih terbuka dan bebas dalam mengekspresikan emosi dibandingkan pada komunikasi pada dimensi tatap muka (Barak, 2008; Joinson, 2001). Keterbukaan dan kebebasan dalam mengekspresikan emosi didukung oleh kondisi *online disinhibition* pada dunia digital yang menghilangkan hambatan-hambatan dalam dimensi tatap muka (Suler, 2004). Teknologi digital secara tidak langsung membantu individu dalam memenuhi kebutuhan mengekspresikan emosi secara terbuka dan bebas

tanpa hambatan yang tidak bisa direalisasikan pada dimensi tatap muka (Suler, 2004). Pada penelitian yang dilakukan Ardi & Maison (2014) terkait *Self-disclosure* individu di *platform* facebook, diketahui bahwa masyarakat Indonesia memiliki *Self-disclosure* yang tinggi dalam mengekspresikan emosi dan konten negatif dibandingkan masyarakat Polandia. Selain itu penelitian Astrid & Ardi (2018) juga menjelaskan adanya pengaruh kebutuhan rekognisi dengan self disclosure berupa perilaku mencari perhatian.

Perubahan perilaku yang muncul akibat perkembangan teknologi digital adalah perilaku *multitasking* (Circella, dkk., 2012). Perilaku *multitasking* memungkinkan individu untuk melakukan berbagai aktivitas dalam satu waktu secara bersamaan (Circella, dkk., 2012). Kemudahan Individu dalam melakukan berbagai macam aktivitas secara bersamaan terjadi karena teknologi digital yang menjadi fasilitator penunjang aktivitas-aktivitas tersebut (Brasel & Gips, 2011). Perkembangan perangkat pintar memperluas keberadaan perilaku *multitasking* yang semula hanya muncul pada lingkungan industrial dan bidang vital tertentu, sekarang juga terjadi pada lingkungan yang lebih umum seperti di kantor dan rumah (Zhang, dkk., 2013). Berdasarkan temuan lembaga penelitian Pew Research Center pada tahun 2018 diketahui bahwa Indonesia berada dalam peringkat keenam terkait penggunaan ponsel pintar terbanyak diantara 10 negara berkembang, dengan individu berumur 18-34 sebagai pengguna terbanyak (Alfarizi, 2019). Selain perilaku *multitasking*, teknologi digital juga memperluas batasan dari perilaku-perilaku yang dilakukan pada dimensi nyata (Rice, dkk., 2016; Suler, 2004).

Selain memberikan dampak positif, perubahan tersebut juga dapat memberikan dampak negatif pada pengguna. Dampak negatif tersebut merupakan risiko yang muncul akibat dari konsekuensi penggunaan teknologi digital (Rice, dkk., 2016). Risiko penggunaan teknologi digital tersebut berupa perilaku-perilaku menyimpang seperti *cyberbullying*, *cyberracism*, ujaran kebencian, *cybercrime*, adiksi internet, *black mailing* dan pelecehan seksual (Barak, 2008; Rice, dkk., 2016; Wu, dkk., 2015). Perilaku-perilaku menyimpang tersebut memberikan implikasi negatif pada kondisi kesehatan psikologis individu (Rodríguez, dkk., 2016). Hoof & Mitchell (2009)

menyatakan bahwa individu yang menjadi korban *cyberbullying* mengalami rasa ketidakberdayaan, kesedihan, ketakutan, dan hilang rasa kepercayaan diri. Pada perilaku pelecehan seksual, korban pelecehan seksual mengalami gangguan *anorexia nervosa*, kecemasan dan distress (Gati, dkk., 2002; Ybarra, dkk., 2006). Risiko penggunaan teknologi digital lainnya adalah individu menjadi lebih mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan dalam memusatkan atensi (Tapscott, 2009). Generasi milenial yang merupakan individu dengan usia 20-24 menjadi kelompok pengguna teknologi internet terbanyak di Indonesia, yaitu sebanyak 88,5% (Haryanto, 2019). Dampaknya pengguna teknologi internet pada masa dewasa awal menjadi kelompok yang rentan terhadap risiko penggunaan teknologi digital.

Selain menjadi kelompok yang paling rentan terhadap risiko penggunaan teknologi digital di Indonesia, individu dewasa awal juga merupakan fase di mana individu mengalami keterlibatan yang signifikan dalam berwarganegara (Kahne, dkk., 2013). Hal tersebut membuat mereka perlu menyiapkan diri dengan konsep berwarganegara dalam lingkungan digital (Choi, dkk., 2017). Individu dewasa awal juga memiliki urgensi dalam bidang pekerjaan (Hutteman, dkk., 2014). Urgensi ini muncul karena pada masa dewasa awal individu mengalami transisi peran dari fase perkembangan sebelumnya, di mana individu memiliki peran baru dalam bidang pekerjaan dan keluarga (Hutteman, dkk., 2014; Lechner, dkk., 2017). Teknologi digital yang telah menjadi aspek penting dalam mengefektifkan pekerjaan pada lingkungan kerja membuat individu dewasa awal perlu memiliki kompetensi dalam penggunaan teknologi (Zhang, dkk., 2013).

Keberadaan *digital literacy* dibutuhkan sebagai kemampuan untuk bertahan di lingkungan digital dan menjadi alat dalam mencegah risiko akibat dampak penggunaan teknologi (Rodríguez, dkk., 2016; Eshet, 2004). *Digital literacy* bukan hanya sekedar kemampuan dalam menggunakan komputer dan mengakses internet, namun kemampuan kognitif individu menggunakan teknologi digital secara tepat dalam pengolahan informasi dan berperilaku secara etis pada lingkungan digital (Eshet, 2004). Menurut Ng (2012) *digital literacy* adalah beragam literasi yang diasosiasikan

dalam penggunaan teknologi digital. Saat ini digital literacy juga menjadi sebuah kemampuan yang esensial pada berbagai bidang pekerjaan, sehingga kompetensi dalam penggunaan teknologi digital menjadi sesuatu yang wajib dimiliki dalam masyarakat (Osterman, 2012). Kim, dkk., (dalam Noh, 2017) menyatakan bahwa individu yang memiliki level *digital literacy* yang tinggi dapat berfungsi secara efektif dalam berkomunikasi dan berkerja di lingkungan digital. Selain itu *digital literacy* juga menjadi faktor prediktor pada perilaku privasi dalam lingkungan digital (Park, 2011). Menurut Ng, (2012) orang dengan literasi digital dapat dengan mudah mengoperasikan teknologi, mengevaluasi informasi, serta dapat menggunakan teknologi digital secara bertanggungjawab dan memperhatikan etika yang berlaku dengan lingkungan tersebut. Ng (2012) juga menjelaskan orang dengan literasi digital dapat beradaptasi lingkungan digital dengan mudah. Pada kerangka konseptualnya Ng (2012) menjelaskan terdapat 3 aspek pada *Digital literacy* yang perlu dimiliki individu dalam menggunakan teknologi digital, yaitu aspek sosial-emosional, aspek teknis, dan aspek kognitif.

Menurut Park (2011) keberadaan *digital literacy* mempengaruhi individu dalam berperilaku dan beraktivitas pada dunia maya. Selain itu Puspitasari & Ishii (2016) juga menjelaskan bahwa digital literacy juga memiliki peran dalam mengurangi *digital divide* yang dialami masyarakat Indonesia. Meskipun demikian banyak pengguna teknologi digital di Indonesia masih tidak memahami dan menyadari terkait pentingnya *digital literacy*. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya perilaku-perilaku pada pengguna teknologi yang mengindikasikan tidak berliterasi digital seperti kejahatan siber, cyberbullying, dan penyebaran hoaks (Kurnia & Astuti, 2017; Kumparan, 2018). Hal tersebut didukung dengan temuan 3.429 kasus Kejahatan Siber dalam periode Januari sampai Agustus 2019 (CNN Indonesia, 2019). Selain itu juga ditemukan sebagian sumber daya manusia di Indonesia yang tidak memiliki kompetensi dalam Teknologi Informasi Komunikasi (TIK), sehingga memberikan permasalahan pada bidang ketenagakerjaan (Iskandar, 2017). Seharusnya pengguna teknologi digital di Indonesia perlu memahami aspek-aspek *digital literacy* seperti aspek sosial-emosional, aspek teknis, dan aspek kognitif secara komprehensif dan holistik dalam mencegah

risiko dan mengoptimalkan penggunaan teknologi pada lingkungan digital (Eshet, 2004; Ng, 2012). Berdasarkan deskripsi tentang realitas perilaku negatif di lingkungan digital pada sebagian orang Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat fenomena defisiensi literasi digital (Eshet, 2004; Park, 2011).

Dalam upaya menindaklanjuti tantangan dan permasalahan yang berkaitan dengan *digital literacy* pada pengguna teknologi digital di Indonesia, dibutuhkan alat ukur yang dapat dipakai untuk melihat sejauh mana literasi digital yang dimiliki oleh orang Indonesia dalam beraktivitas di lingkungan digital secara empiris dan terstandar. Alat ukur yang terstandar adalah alat ukur yang memenuhi syarat validitas dan reliabilitas (Sprinthall, dkk., 1991). Keberadaan alat ukur *digital literacy* sangat penting sebagai asesmen awal kemampuan literasi digital individu yang berguna sebagai dasar dalam pengambilan keputusan (Osterman, 2012). Selain itu alat ukur *digital literacy* juga penting dalam mengoperasionalisasi pengukuran dalam penelitian bertema literasi digital (Eshet, 2004; Koc & Barut, 2016). Individu dewasa awal yang merupakan kelompok pengguna teknologi internet terbanyak di Indonesia (Haryanto, 2019), memiliki urgensi sebagai target validasi alat ukur *digital literacy*. Urgensi yang muncul pada individu dewasa awal terkait target validasi alat ukur *digital literacy* adalah individu dewasa awal yang merupakan kelompok pengguna teknologi internet terbanyak di Indonesia, yaitu sebanyak 88,5% memiliki kerentanan yang tinggi terhadap risiko penggunaan teknologi digital (Haryanto, 2019).

Namun berdasarkan literatur review yang dilakukan peneliti pada pengindeks jurnal, yaitu Google Scholar, Scopus, *Directory of Open Access Journal* (DOAJ), dan Portal Garuda dengan kata kunci “validasi”, “literasi digital”, “skala literasi digital”, “*validation*”, “*digital Literacy*”, dan “*digital literacy scale*” pada tanggal 15 Mei 2020, tidak ditemukan penelitian tentang validasi alat ukur *digital literacy* dalam setting individu dewasa awal di Indonesia. Padahal penelitian terkait pengembangan dan validasi alat ukur *digital literacy* diluar negeri telah banyak dilakukan (Ng, 2012; Rodríguez-de-Dios, dkk., 2016; Üstündağ, dkk., 2017). Menurut UNESCO (2019) terdapat 44 asesmen literasi digital yang telah dilakukan; beberapa diantaranya

dilaksanakan di negara Australia (2008 & 2011), Belgia (2012), Kanada (2016). Meskipun demikian dalam laporan terkait asesmen *digital literacy* yang diterbitkan oleh UNESCO pada 2019 tersebut nama negara Indonesia tidak tercatat sebagai salah satu negara yang melaksanakan asesmen *digital literacy*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terdapat berbagai macam konsep *digital literacy* yang digunakan dalam pengembangan alat ukur. Rodríguez-de-Dios, dkk (2016) melakukan pengembangan dan validasi alat ukur *digital literacy* dengan target remaja. Alat ukur *digital literacy* pada remaja tersebut didasarkan pada 5 dimensi konsep *digital literacy* yang sebelumnya telah dikembangkan dengan memperhatikan populasi yang ditargetkan. Alat ukur berbentuk skala *self-report* diuji cobakan pada 715 siswa sekolah menengah di Spanyol dan dianalisis dengan menggunakan metode *Exploratory factor analysis* (EFA). Hasil *exploratory factor analysis* (EFA) menunjukkan terdapat enam faktor yang menjadi dasar *digital literacy*, yaitu keterampilan menggunakan teknologi, keterampilan mengelola keamanan personal, keterampilan kritis, keterampilan keamanan perangkat, keterampilan informasional dan keterampilan komunikasi. Berdasarkan uji Cronbach alpha diketahui reliabilitas alat ukur yang dikembangkan mendapat skor yang reliabel, yaitu dengan rentang 0,63-0,75.

Ng (2012) melakukan penelitian terkait pengetahuan *digital literacy* pada populasi *digital native*. Pada penelitian tersebut *digital native* didefinisikan sebagai individu yang lahir pada atau setelah 1980 dan mereka hidup bersama teknologi digital. Pengembangan alat ukur juga dilakukan dengan menggunakan konsep *digital literacy* yang dikembangkan oleh Ng (2012) meliputi aspek sosial-emosional, aspek teknis, dan aspek kognitif. Pengambilan data dilakukan pada individu dengan status pelajar rentan usia 18-30 menggunakan alat ukur berbentuk kuesioner skala likert. Hasil penelitian menunjukkan pelajar mampu menggunakan teknologi digital dengan baik dan benar.

Üstündağ, dkk (2017) juga melakukan pengembangan dan validasi alat ukur *digital literacy* dengan mengadaptasi skala *digital literacy* yang dikembangkan oleh Ng (2012). Skala *digital literacy* yang akan diadaptasi tersebut dibuat dengan

menggunakan aspek pada konsep *digital literacy* Ng (2012). Üstündağ, dkk (2017) memilih skala *digital literacy* yang dikembangkan oleh Ng (2012) untuk divalidasi karena konsep pada alat ukur memiliki kesesuaian dengan tujuan penelitian yaitu, meninjau literasi digital pada pre-service teacher terkait kemampuan adaptasi mereka dalam penggunaan teknologi digital. Alat ukur Üstündağ, dkk (2017) tersebut selanjutnya diujikan pada 979 guru dari 13 universitas negeri di Turki dan data yang didapatkan dianalisis menggunakan *Exploratory Factor Analysis* (EFA). Berdasarkan uji reliabilitas yang digunakan menggunakan analisis Cronbach alpha didapatkan skor yang cukup reliabel, yaitu sebesar 0,86. Selain itu berdasarkan hasil *factor loading* didapatkan nilai antara 0,46-0,47 yang dapat diinterpretasikan bahwa semua item dapat dipertahankan. Hasil *exploratory factor analysis* (EFA) juga menunjukkan terdapat satu faktor, yaitu *digital literacy skills*.

Berdasarkan pemaparan dan urgensi yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian terkait validasi alat ukur *digital literacy* pada individu dewasa awal menggunakan konsep *digital literacy* Ng (2012). Peneliti memilih konsep *digital literacy* Ng (2012) dikarenakan konsep tersebut memiliki kesesuaian dengan karakteristik target pengembangan alat ukur, yaitu individu pada masa dewasa. Selain itu pada penelitian sebelumnya konsep *digital literacy* Ng (2012) juga telah digunakan pada konteks dewasa awal dalam pengembangan alat ukur.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam upaya menindaklanjuti tantangan yang berkaitan dengan *digital literacy* pada pengguna teknologi digital di Indonesia, dibutuhkan alat ukur yang dapat dipakai untuk melihat sejauh mana literasi digital yang dimiliki oleh orang Indonesia dalam beraktivitas di lingkungan digital secara empiris dan terstandar. Alat ukur yang terstandar adalah alat ukur yang memenuhi syarat validitas dan reliabilitas (Sprinthall, dkk., 1991). Keberadaan alat ukur *digital literacy* sangat penting sebagai asesmen awal kemampuan literasi digital individu yang berguna sebagai dasar dalam pengambilan keputusan (Osterman, 2012). Selain itu alat ukur *digital literacy* juga penting dalam mengoperasionalkan pengukuran dalam penelitian bertema literasi digital (Eshet,

2004; Koc & Barut, 2016). Individu dewasa awal yang merupakan kelompok pengguna teknologi internet terbanyak di Indonesia (Haryanto, 2019) memiliki urgensi sebagai target validasi alat ukur *digital literacy*.

Namun berdasarkan literatur review yang dilakukan peneliti pada pengindeks jurnal, yaitu Google Scholar, Scopus, *Directory of Open Access Journal* (DOAJ), dan Portal Garuda dengan kata kunci “validasi”, “literasi digital”, “skala literasi digital”, “*validation*”, “*digital Literacy*”, dan “*digital literacy scale*” pada tanggal 15 mei 2020, tidak ditemukan penelitian tentang validasi alat ukur *digital literacy* dalam setting negara Indonesia. Padahal penelitian terkait pengembangan dan validasi alat ukur *digital literacy* di luar negeri telah banyak dilakukan (Ng, 2012; Rodríguez-de-Dios, dkk., 2016; Üstündağ, dkk., 2017).

1.3 Batasan Masalah

1. *Digital Literacy*

Digital literacy adalah kemampuan kognitif dan sosial-emosional individu dalam menggunakan teknologi digital agar dapat berfungsi secara optimal dan efektif pada lingkungan digital (Eshet, 2004). Menurut Ng (2012) *digital literacy* adalah beragam literasi yang diasosiasikan dalam penggunaan teknologi digital. Keberadaan *Digital literacy* dibutuhkan sebagai kemampuan untuk bertahan di lingkungan digital dan menjadi alat dalam mencegah risiko akibat dampak penggunaan teknologi (Rodríguez, dkk., 2016; Eshet, 2004). Terdapat 3 aspek pada *digital literacy* yang perlu dimiliki individu dalam menggunakan teknologi digital, yaitu aspek sosial-emosional, aspek teknis, dan aspek kognitif (Ng, 2012). Pada penelitian ini *digital literacy* yang diukur adalah terkait literasi digital dalam menggunakan teknologi internet serta perangkat pintar; seperti laptop, computer, dan gadget.

2. Dewasa Awal

Berdasarkan perspektif psikososial dewasa awal merupakan fase perkembangan yang berada diantara fase remaja dan dewasa tengah. Generasi milenial yang merupakan individu dewasa awal dengan usia 20-24 menjadi

kelompok pengguna teknologi internet terbanyak di Indonesia (Haryanto, 2019). Dampaknya pengguna teknologi internet pada masa dewasa awal menjadi kelompok yang rentan terhadap risiko penggunaan teknologi digital.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah skala *digital literacy* yang dikembangkan oleh Ng (2012) pada individu dewasa awal dalam penelitian ini memiliki validitas yang baik?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas skala *digital literacy* yang dikembangkan oleh Ng (2012) pada individu dewasa awal

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memiliki manfaat teoritis sebagai berikut:

1. Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah pada bidang psikologi sosial, khususnya terkait bidang literasi digital
2. Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang psikologi media terkait penelitian validitas awal alat ukur *digital literacy* pada individu dewasa awal
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pustaka pada penelitian mendatang

1.6.2 Manfaat Praktis

hasil uji validitas instrumen *digital literacy* penelitian ini dapat digunakan dalam evaluasi data oleh praktisi psikologi media dalam upaya mengukur *digital literacy* pada masa dewasa awal.