

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah masif. Perkembangan ini menuntut masyarakat untuk dapat mengerti mengenai teknologi informasi tidak terkecuali bagi remaja. Kemajuan teknologi informasi ini juga berdampak kepada bagaimana cara remaja mendapatkan informasi dengan cara yang lebih modern berkat bantuan teknologi. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Anita Septiani Rosana yang dimana teknologi informasi telah membuka kesempatan bagi seluruh golongan masyarakat untuk memperoleh informasi secara mandiri atau otonom (Anita Septiani Rosana, 2010). Salah satu contoh hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ialah internet (Wardana, 2015). Intenet memberikan kemudahan akses kepada penggunanya untuk memperoleh informasi (Astuti, 2020).

Kemudahan dalam akses memperoleh informasi membuat pengguna internet di indonesia terus mengalami peningkatan hal tersebut dibuktikan oleh survei yang dilakukan oleh APJII atau (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) bahwasannya pada tahun 2020 terdapat 196,7 juta masyarakat Indonesia telah melek internet. Rata-rata pengguna internet lebih sering menggunakan internet untuk mengakses layanan sosial media dan hiburan.

Data dari APJII pada tahun 2014 yang dimana sosial media dengan jumlah 129,2 juta dan berada di peringkat pertama, disusul oleh hiburan di urutan kedua dengan jumlah 128,4 juta dan berita di urutan ke tiga dengan jumlah 127,9 juta. Data terbaru juga menunjukkan hal yang sama melalui survei yang dilakukan oleh Databoks yang dimana pengguna dari sosial media aktif di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 160jt (Databoks, 2020). memang pada dasarnya media sosial ini

menawarkan kemudahan serta fasilitas yang menarik dan bervariasi yang dimana mempermudah dalam proses berinteraksi, berkomunikasi, serta melakukan sosialisasi sehingga masyarakat khususnya remaja menyukai media sosial. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh survei dari Marketeers pada tahun 2013 menyatakan bahwa Sebagian besar pengguna internet di Indonesia adalah pengguna dikisaran umur 30 ke bawah, dan sisanya 16% adalah pengguna internet berusia di atas 45 tahun (Marketeers, 2013). Pada dasarnya pengguna media sosial terbanyak di dominasi oleh anak remaja hingga dewasa atau dikisaran 18-24 tahun (Liestyasari, 2020). Dan survei yang dilakukan oleh CSIS (Center for Strategic and International Studies) pada bulan Agustus tahun 2017 yang dimana sebanyak 54,3 persen generasi muda menggunakan media online setiap harinya, sebanyak 81,7 persen menggunakan Facebook, 70,3 persen menggunakan Whatsapp dan 54,7 persen menggunakan Instagram (Centre for Strategic and International Studies, 2017).

Remaja juga bisa dikatakan sebagai generasi Z yang dimana pada generasi ini telah mengenal teknologi informasi sejak dini yang berupa jaringan internet, media elektronik dan juga media sosial (Firamadhina, 2020). Departemen Kesehatan Republik Indonesia mengatakan bahwa umur remaja merupakan mereka yang berumur 12 hingga 24 Tahun dengan perincian umur 12-16 tahun termasuk remaja awal dan 17-25 tahun termasuk remaja akhir Depkes RI (2009) . Remaja telah mengenal media sosial sejak dini tidak membuat pemahaman serta kemampuan yang dimiliki dalam mengakses media sosial Ini menjadi lebih baik hal tersebut menjadikan peran dari adanya media sosial ini sangat krusial untuk mempengaruhi perilaku remaja dan juga dapat memberikan kerentanan pada generasi muda (Centre for Strategic and International Studies, 2017). Remaja adalah kalangan yang dimana paling produktif menggunakan media sosial maka dari itu peluang untuk remaja dalam mengekspresikan diri, bersosialisasi, terlibat dalam lingkungan bermasyarakat, menambah kreatifitas serta kemahiran baru melalui media sosial (Livingstone, 2008). Pada dasarnya remaja adalah masa transisi atau biasa disebut peralihan dari kanak-

kanak menuju dewasa, yang dimana perubahan perubahan mulai terjadi pada remaja yaitu pada perubahan biologis, kognitif serta emosional yang dimana akan berpengaruh kepada perilaku, sikap, dan juga nilai-nilai pada masa remaja (Santrock, 2003). Remaja pada dasarnya tidak sama dengan orang dewasa yang dimana dapat melakukan filter baik dan juga buruknya media sosial, masa remaja dapat dikatakan sebagai masa-masa yang rawan karena tahapan perkembangan ini individu memiliki perilaku serta karakteristik yang eksploratif dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi terhadap suatu hal, dapat dengan mudah terpengaruh, cenderung memiliki kemampuan yang kurang dalam membedakan mana yang baik dan buruk, sehingga pada akhirnya remaja akan mudah untuk menerima begitu saja isi pesan media sosial tanpa memperhatikan dampaknya yang akan ditimbulkan baik itu dampak baik ataupun dampak buruk. Hal tersebut bisa dilihat dari masih banyaknya remaja yang terlibat pada kasus kejahatan cyber. Berdasarkan data dari pihak kepolisian bahwa telah terjadi sebanyak 2259 kasus kejahatan di dunia maya dari januari hingga pertengahan juni tahun 2020 (Yakub Pryatama, 2020).

Saat ini banyak kasus terjadi di media sosial yang berhubungan dengan remaja contohnya penghinaan, prostitusi, dan bullying yang dimana dapat memicu terjadinya depresi pada remaja. Pada dasarnya remaja dapat dengan mudah untuk mengakses jaringan namun tidak dibarengi dengan konsekuensi yang akan mereka dapatkan ketika berselancar di media sosial (Pratiwi, 2017). Remaja memiliki kecenderungan untuk menerima informasi secara mentah-mentah, dan pada dasarnya belum bisa menguasai emosinya. Emosi pada remaja yang belum stabil maka akan dengan mudah untuk terpengaruh oleh dampak negatif dari media sosial. Remaja tidak segan untuk menunjukkan emosi kekecewaan dengan berkata kasar, dan menunjukkan kemarahannya di media sosial. Keinginan untuk mengetahui sesuatu juga dapat menimbulkan rasa benci yang berlebihan terhadap sebuah informasi yang tidak sesuai dengan apa yang dihendakinya. Remaja saat ini menjadikan sosial media sebagai sarana eksistensi diri mereka dengan mengunggah foto, video, maupun tulisan

ke sosial medianya, dengan harapan mereka nantinya akan diterima di masyarakat. Namun pada kenyataannya tindakan tersebut akan mengarahkan pada tindak kejahatan *cyber* seperti penculikan, penipuan bahkan *cyberbullying*. Contohnya seperti remaja yang terkadang membuat status-status seperti melakukan update pada media sosialnya dengan kata-kata “sendirian di rumah” dengan menyertakan lokasi. Akibatnya seseorang yang memiliki niat jahat akan mengetahui bahwasannya remaja tersebut berada di rumah sendirian.

Kasus lainnya ialah kasus pencemaran nama melalui media sosial yang akhir-akhir ini sedang marak terjadi, fenomena tersebut terjadi pada berbagai kalangan baik itu selebriti maupun orang biasa. Data dari Safenetvoice.org (Southeast Asia Freedom of Expression Network) banwasannya pada tahun 2008 sampai dengan tahun 2014 terdapat 74 kasus yang terjadi di Indonesia, sebanyak 53% dari kasus terjadi di tahun 2014 yang dimana terkait dengan status di internet dan Sebanyak 92% dari kasus-kasus yang telah dilaporkan mengarah kepada tindakan pencemaran nama baik, yang tersebar pada berbagai akun sosial media seperti twitter, Facebook, Instagram, group whatsapp dan juga line group. Terjadinya banyak kasus yang terjadi pada media sosial diakibatkan oleh adanya kesalahan dalam penggunaan media sosial, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan oleh kurangnya kode etik sosial pada komunitas online. Faktanya bahwa norma-norma sosial yang terdapat pada dunia maya dengan norma yang berlaku pada lingkungan bermasyarakat, pada lingkup offline perilaku yang seakan-akan lebih formal kecuali berkomunikasi kepada lingkungan pertemanan kerabat dekat, dan juga pada kenalan dekat, sedangkan pada konteks di dunia maya sebagian besar dari pengguna menerapkan adap serta perilaku secara informal untuk berkomunikasi dengan masyarakat lainnya (Leist, 2013). Bila melihat dari banyaknya fenomena negatif pada media sosial yang dimana menunjukkan adanya media digital saat ini belum diimbangi oleh kemampuan dalam memproduksi sebuah konten dan juga mengkonsumsi konten media dengan kritis. Pada dasarnya sebagai pengguna

terlebih dahulu memahami literasi media sosial untuk menghadapi dampak-dampak negatif yang diakibatkan oleh adanya media.

Remaja di Kabupaten Sumbawa khususnya yang berada pada ibukota kabupaten, yang dimana pada penelitian terdahulu mengungkapkan bahwasannya remaja di Sumbawa cukup aktif dalam menggunakan media sosial maka tidak menutup kemungkinan remaja mendapatkan dampak dari adanya media sosial ini (Abbyzar, 2017). Sama dengan remaja pada umumnya yang dimana remaja menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-harinya baik itu mencari informasi, menjalin komunikasi, dan juga hiburan. Remaja di Sumbawa rata-rata menggunakan Media Sosial Facebook, Instagram, Twitter (Abbyzar, 2017)

Kasus akhir-akhir ini yang sering terjadi di Kabupaten Sumbawa yang berkaitan dengan media sosial dan remaja ialah saling sindir yang berujung kepada perkelahian dan di video-kan oleh temannya lalu disebar di media sosial selain itu juga kasus penculikan remaja yang berawal dari saling chat di media sosialnya. Hal tersebut dapat dikatakan bahwasannya remaja masih belum memahami secara benar fungsi serta bagaimana dampak yang ditimbulkan dari media sosial.

Kemampuan literasi dalam bermedia sosial merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh remaja khususnya di zaman yang dimana persebaran informasi sangat cepat (Wira, 2020). Kecendrungan dari Remaja untuk terpengaruh dari adanya dampak buruk media sosial disebabkan oleh masih rendahnya pengetahuan remaja mengenai literasi. Selain itu, Livingstone (2011) juga mengatakan bahwa terjadinya dampak negatif dari media sosial salah satunya disebabkan oleh masih rendahnya kemampuan literasi. Pada beberapa survei lainnya yang menyatakan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja masih berada di angka yang kurang membanggakan. Adanya gerakan literasi yang dicanangkan pemerintah ternyata belum berhasil untuk meningkatkan kemampuan literasi pada masyarakat secara umum. berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for*

International Student Assesment) pada tahun 2019 yang menyatakan bahwa tingkat literasi di Indonesia masih terbawah yaitu di urutan 62 dari 70 negara (Fairuza, 2021). Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan di tingkat provinsi 24 Provinsi masih dikategorikan literasi rendah, 9 provinsi mendapatkan kategori sedang, dan 1 provinsi dengan tingkat literasi yang sangat rendah. Selain itu terdapat pula penelitian lain yang dikemukakan oleh Lestari Nurjayati yang berasal dari Intitute Komunikasi dan Bisnis LPSR Jakarta berserta Frida Kusumastuti yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Malang yang dimana mengungkapkan bahwasannya literasi pada remaja masih kurang. Menurut keduanya hal tersebut tercermin dari kebiasaan dari mahasiswa ketika mencari sebuah informasi tidak berdasarkan kredibilitasnya melainkan dengan menggunakan topiknnya. Hal tersebut menunjukkan terdapat lemahnya sikap kritis yang dimiliki oleh remaja terhadap media digital (Robby Milana, 2021).

Cabang literasi yang mempelajari tentang teknologi digital yaitu Literasi digital yang dimana juga termasuk salah satu cabang literasi yang membahas mengenai teknologi digital. Literasi digital dan juga literasi media sosial memiliki persamaan yang dimana juga membahas mengenai media sosial. Beberapa penelitian yang terkait yang dikemukakan oleh Mastel (Masyarakat Telematika Indoensia) dan APJII mengatakan demikian yang dimana penyebaran berita Hoax dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman masyarakat mengenai literasi digital (Ester, 2017). Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Pratiwi et al yang dimana kecenderungan dari penyebaran Hoax dan tindakan kejahatan cyber pada remaja di Indonesia diakibatkan oleh rendahnya pemahaman remaja terhadap literasi digital (Pratiwi, 2017).

Rendahnya literasi masyarakat dalam bermedia sosial khususnya pada kalangan remaja mempengaruhi tingkat terjadinya kasus kejahatan pada media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmani pada tahun 2021 pada remaja mengenai literasi dan angka kasus cyberbullying yang terjadi. Bahwasannya terdapat adanya

pengaruh signifikan dan negatif terhadap kecendrungan dari adanya kasus cyberbullying pada remaja yang terjadi pada media sosial intagram dengan nilai sig.p sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang dimana semakin tinggi literasi pada remaja maka semakin sedikit angka kasus cyberbullying begitu pula sebaliknya semakin rendah literasi remaja maka akan meningkatkan angka cyberbullying (Rahmani, 2021).

Literasi saat ini merupakan kemampuan yang dapat dikatakan sebagai sebuah keharusan dimiliki oleh setiap individu apabila ingin mengakses media sosial. Pada dasarnya literasi informasi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengolah informasi yang ada. Menurut American Library Assosiation bahwasannya literasi merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan analisis terhadap informasi dan juga kemampuan dalam mendapatkan, menggunakan dan menggunakannya seefektif mungkin (*American Library Assosiation*, 1989). seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi yang baik apabila ia telah mampu dalam melakukan analisis serta mampu mengelola informasi yang telah didapatkan dan dimanfaatkan sebaik mungkin (Wira, 2020).

Pemahaman masyarakat saat ini tentang literasi sangatlah sederhana. Literasi dianggap memiliki arti yang membaca dan juga menulis. Pada hakikatnya pengertian literasi begitu luas. Mustafa (dalam Damayanti, 2015) menjelaskan bahwa literasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang berkaitan dengan baca, menulis, dan berfikir kritis. Dengan adanya literasi ini diharapkan dapat membentuk seseorang yang mampu dalam memperlajari sebuah pengetahuan atau informasi secara kritis lalu dibandingkan dengan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya. Seperti yang diketahui bahwa fungsi dari literasi sendiri ialah mempengaruhi pikiran seseorang, menumbuhkan pemikiran yang kritis. Literasi sendiri memiliki manfaat yang besar di lingkungan masyarakat. Hal tersebut juga disampaikan oleh Chan Yuen Chin (dalam Naibaho 2007) bahwa literasi sangat diperlukan untuk kesuksesan pembelajaran sepanjang hayat, serta kompetensi yang harus dimiliki pada era informasi saat ini

dan juga dapat dijadikan sebagai komponen untuk pengembangan pembelajaran dan juga pengajaran.

Adanya kemajuan teknologi berupa media sosial turut berpengaruh kepada perkembangan dari Literasi digital dan juga literasi yang secara spesifik membahas mengenai media sosial. Literasi Media sosial merupakan bagian dari Literasi Informasi yang secara spesifik membahas mengenai sosial media dan Internet. Media sosial menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi serta mengakses, membuat, dan membagikann informasi kepada sesama pengguna media sosial. Dengan penggunaan Sosial media informasi akan cepat menyebar. Maka dari itu diperlukan evaluasi lebih mendalam mengenai informasi yang ada di media sosial agar remaja dapat terhindar dari adanya pengaruh buruk dari media sosial. Untuk dapat melakukan analisis terhadap konten-konten yang menyebar di media sosial maka diperlukan kemampuan Literasi Media Sosial (Wira, 2020). Literasi Media sosial ini bisa dikatakan sebagai benteng pertahanan penggunanya agar tidak mudah untuk terpengaruh oleh Hoax dan juga menghindari dari dampak negatif media sosial.

Literasi Media Sosial ini bisa dikatakan sebagai turunan khusus dari Literasi Media, dan literasi Media merupakan bagian dari Literasi Informasi (Abdillah, 2021). di Indonesia sendiri literasi media di era serba digital ini masih belum diterpkan secara maksimal meskipun pengguna khususnya kalangan remaja telah mahir dalam menggunakan perangkat digital (Sapta, 2019). Bahwasannya literasi media ini hadir sebagai kemampuan untuk secara kritis menganalisis pesan-pesan media dapat digunakan sebagai cara untuk pemberdayaan individu untuk mampu mengidentifikasi dan mencegah adanya kasus *cybercrime*, serta dewasa dalam menggunakan media sosial (Detta Rahmawan, S. Kunto Adi Wibowo, 2012; Scheibe & Rogow, 2014). sebagai turunan dari literasi media yang lebih terfokus kepada media sosial, literasi media sosial diperlukan bagi mereka yang mengakses media sosial secara aktif untuk dapat berselancar di media sosial secara aman (Ganggi, 2018). Dalam membentuk

kemampuan literasi media sosial maka dapat mengimplementasikan 3 aspek Literasi media sosial yang terdiri dari kemampuan praktis kemampuan ini bisa dikatakan sebagai dasar individu dalam mengakses media sosial seperti pengguna yang mengetahui bagaimana cara menggunakan media sosial. Kemampuan kognitif, kemampuan ini berhubungan dengan analisis serta melakukan evaluasi terhadap sebuah konten baik konten diri sendiri maupun orang lain. Dan kemampuan terakhir yang harus dimiliki oleh pengguna media sosial ialah kemampuan afektif, pada kemampuan ini menekankan pada respon dari pengguna media sosial terhadap sebuah konten yang ada di media sosial.

Literasi media sosial ini dapat dijadikan sebagai tameng bagi remaja dalam bermedia sosial, dimana pada literasi media sosial memberikan sebuah pengertian bahwasannya untuk mendapatkan sebuah informasi dari media sosial diperlukan proses-proses agar konten tersebut nantinya tidak berdampak buruk kepada pengguna lainnya. Khususnya bagi remaja yang dimana secara emosional masih belum stabil dan dapat dengan mudah menerima informasi yang tersebar di media sosial. Maka dari itu diperlukan kemampuan dalam berliterasi agar remaja terhindar dari pengaruh-pengaruh buruk dari adanya media sosial (Meilinda, 2020).

Dalam mengukur Literasi Media sosial dapat menggunakan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan teori dari Hadenwijch dan Pieters yang dimana meneliti tentang kompetensi praktis, kognitif, dan juga afektif (Hadenwijch dan Pieters, 2013). Untuk dapat mencapai literasi media sosial yang baik maka kompetensi tersebut harus dimiliki oleh remaja. fokus dari pengukuran kemampuan literasi media sosial ini adalah remaja di Kabupaten Sumbawa yang diukur menggunakan tiga aspek yaitu aspek afektif, praktis, dan kognitif. Beberapa penelitian terdahulu yang hampir serupa dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wira Agung Abrar pada tahun 2020 dengan judul “Literasi Media Sosial di Kalangan Generasi Baby Boomer dikota Padang”. Penelitian tersebut

menghasilkan bahwasannya Literasi media sosial pada kalangan baby boomer dikota padang dalam kategori sedang dengan kompetensi afektif mendapatkan skor tertinggi (3,4) selanjutnya kompetensi kognitif (3,19) sedangkan pada kompetensi praktis berada di urutan terakhir dengan (3,11). Literasi media sosial pada kalangan baby boomer dikota padang diakibatkan oleh faktor usia, aspek literasi media sosial sejatinya diperlukan oleh kalangan baby untuk melakukan pemrosesan suatu informasi dan juga keterampilan mereka dalam mengakses media sosial (Wira Agung Abrar, 2020).

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas bahwasannya mengukur kemampuan Literasi Media sosial pada remaja masih perlu dilakukan kembali mengingat remaja sebagai pengguna sosial media aktif terbanyak. Untuk itu peneliti mengangkat tema “ Kemampuan Literasi Media Sosial Pada Remaja di Kabupaten Sumbawa” yang akan diteliti kali ini ialah mengenai bagaimana kemampuan dari Remaja yang ada di Kabupaten Sumbawa terhadap kompetensi dari literasi media sosial yaaitu kompetensi kognitif, afektif, dan juga praktis. Literasi Media sosial sangat menarik untuk dibahas kembali karena penelitian mengenai Literasi media sosial pada kalangan remaja masih jarang diteliti dan juga penelitian ini memilih lokasi di kabupaten Sumbawa yang termasuk ke wilayah timur indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka masalah yang diangkat pada penelitian kali ini ialah:

1. literasi media sosial pada Remaja yang ada di Kabupaten Sumbawa dengan menggunakan tiga kompetensi yaitu kompetensi praktis, kompetensi kognitif, dan kompetensi Afektif?

1.3 Tujuan

Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi media sosial pada remaja yang ada di Kabupaten Sumbawa menggunakan tiga kompetensi yaitu kompetensi praktis, kompetensi kognitif, dan kompetensi afektif.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Akademis

- a) Penelitian ini sangat erat kaitanya dengan ilmu informasi dan perpustakaan pasalnya membahas tentang literasi media sosial dikalangan Remaja yang ada di kabupaten Sumbawa yang dimana masih sangat jarang untuk diteliti, diharapkan dengan adanya penelitian ini maka terciptanya perkembangan pada keilmuan ilmu informasi dan perpustakaan
- b) Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi ide atau gagasan baru agar terciptanya penelitian yang berikutnya

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panutan serta dapat diimplementasikan lebih di masyarakat karena penelitian sangat berkaitan dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang
- b) Penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak yang terkait khususnya dalam membuat sebuah kebijakan

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Literasi Media Sosial

Situs media sosial yang ada memberikan layanan berupa keterhubungan antara pengguna media sosial lain di luar negeri, dan literasi media sosial dapat dengan mudah untuk mempengaruhi seseorang. Pengguna sosial media merupakan

seseorang yang menjadi pengguna media, tapi pembuat konten dan distributor, serta editor, pembuat opini, dan jurnalis (Stacey Goodman, 2014).

Media sosial digunakan oleh penggunanya sebagai alat berinteraksi dan berkomunikasi. Media sosial dikatakan sebagai sebuah revolusi yang dapat merubah pandangan seseorang dan pikiran seseorang juga dikatakan sebagai realitas dalam bermedia sosial bersifat maya atau augmented

Dengan adanya media sosial ini maka bermunculan konsep mengenai literasi media sosial. Terciptanya konsep dari literasi media sosial ini memberikan gambaran baru mengenai media sosial yang dimana sebagai salah satu sarana dalam membangun opini di masyarakat. Literasi Media sosial juga bisa dikatakan sebagai sebuah bentuk dari pemikiran kritis yang terjadi pada suatu media sosial yang dimana di dalamnya mencakup mengenai keterampilan serta pengetahuan yang dimana nantinya akan dimanfaatkan untuk melakukan analisis, evaluasi, membuat serta memanfaatkan pesan media sosial (Thomas and Jolls, 2004).

Pemikiran lain mengenai Literasi Media sosial yang dikemukakan oleh Stacey Goodman (2014) yang dimana ia menjabarkan terdapat 5 poin penting pada literasi media sosial. Yaitu:

a) Pesan Media Sosial dapat dikonstruksikan

Beliau berpendapat bahwasannya pada media sosial banyak pengguna membagikan konten yang berupa gambar yang dilengkapi dengan tulisan atau yang biasa disebut *meme*. Gambar dan tulisan yang dibagikan tersebut menuntut pengguna lain untuk dapat menerjemahkan maksud dari *meme* tersebut. Hal tersebut membuktikan bahwasannya pesan yang ada di media sosial dapat dikonstruksikan. Terkadang beberapa pengguna hanya mengirimkan informasi yang tidak lengkap sehingga memunculkan tanggapan dan reaksi yang berbeda beda dari pengguna.

b) Membentuk Persepsi Pengguna

Media sosial dengan pengguna yang cukup banyak dan kecepatan informasi yang diterima membuat sosial media menjadi salah satu faktor pembentuk opini masyarakat. Seperti pada tahun 2014 yang dimana pada saat pemilihan presiden banyak kasus informasi yang tidak benar dan membentuk opini dari masing-masing calon presiden. Selain itu terdapat pula informasi yang disebarkan melalui media sosial terhadap suatu kejadian dan mendapatkan perhatian masyarakat luas sehingga menjadi viral.

c) Perbedaan dalam memahami pesan yang sama

Memahami sebuah informasi di media sosial sangat dipengaruhi oleh kemampuan masing-masing pengguna dalam menelusuri sebuah informasi yang ada, maka dari itu terkadang dengan informasi yang sama akan memunculkan pendapat yang berbeda-beda dan bisa saja akan menimbulkan sebuah konflik.

d) Pesan Media sosial memiliki dampak komersil

Terkadang pengguna tidak menyadari bahwasannya ketika pengguna akan mengunduh suatu informasi, pengguna diminta untuk menuliskan akun sosial medianya dan juga emailnya. Pada media sosial terkadang terkadang pengguna meletakkan informasi pribadi pada bionya ataupun diselipkan pada konten yang mereka buat. Informasi tersebut dimanfaatkan oleh beberapa orang untuk memperjual belikan data tersebut.

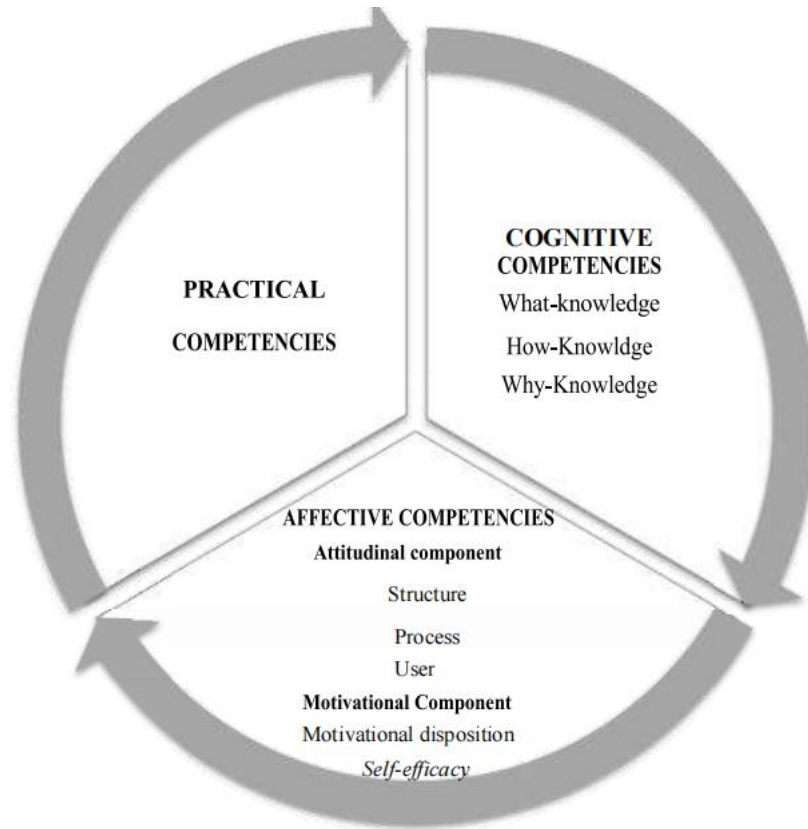
e) Pesan Media Sosial erat kaitannya dengan sudut pandang pengguna lain

Pesan yang dikirimka pada media sosial baik foto, teks, maupun video yang dimana diharapkan nantinya pengguna lain dapat merasakan apa yang dia rasakan. Misalnya seperti sedang liburan disuatu tempat lalu *memposting-*

nya di media sosial dengan harapan orang lain dapat mengetahui tempat tersebut.

Literasi media sosial juga dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam berfikir kritis terhadap suatu media sosial yang dimana meliputi keterampilan serta pengetahuan agar nantinya dapat dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan analisis, evaluasi, memproduksi, serta ikut berpartisipasi dalam media sosial. Literasi media sosial juga dikaitkan dengan motif dari pengguna dalam memposting, melakukan seleksi, serta menyeleksi gambar (Thomas dan Jolls, 2004).

Hadenwijch dan Pieters Verdegem tahun 2013 memberikan konsep tentang literasi Media sosial yang dimana mencakup tiga kompetensi. Yang dimana ketiga kompetensi tersebut meliputi kompetensi praktis, kompetensi Kognitif, Kompetensi Afektif. Ketiga kompetensi tersebut diperlukan untuk menganalisis, evaluasi, serta pedoman dalam membuat sebuah konten pada laman media sosial dalam berbagai konteks.



Gambar 1.1 Kerangka kerja Literasi Media sosial

a) Kompetensi Praktis

Pada kompetensi ini merupakan sebuah kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh seseorang yang ingin menggunakan teknologi informasi bahwasannya seseorang perlu memahami terlebih dahulu mengenai perangkat digital yang dimana nantinya diperlukan untuk dapat menganalisis, membuat, serta melakukan evaluasi terhadap pesan dari ruang digital atau pada intinya kemampuan yang utama untuk berselancar di media sosial. Kompetensi ini sangat berkaitan dengan kompetensi kognitif namun kompetensi praktis lebih fokus kepada teknologi itu sendiri sedangkan untuk kompetensi kognitif lebih menerangkan mengenai konten yang ada di sosial media. Kompetensi praktis ini berkaitan dengan pengoperasian media digital, seperti cara membuka url

pada sebuah browser, cara mengoperasikan perangkat komputer, serta mengoperasikan perangkat keras dan juga perangkat lunak.

Kompetensi praktis juga memiliki kaitan yang erat dengan penciptaan dari konten media sosial. kompetensi ini adalah awal dari literasi media sosial karena kompetensi ini menjelaskan kemampuan dasar secara fungsional dalam mengakses teknologi serta pembuatan sebuah konten yang ada di media sosial.

b) Kompetensi Kognitif

Pada kompetensi ini kognitif dimaksudkan sebagai sebuah kemampuan individu dalam melakukan evaluasi serta melakukan analisis terhadap konten-konten yang tersebar di media sosial. Atau dimana disebutkan bahwasannya kompetensi ini meliputi analisis Secara kritis serta melakukan evaluasi terhadap konten yang ada. Pada tahapan ini kompetensi Secara praktis dan juga kompetensi Secara kognitif ini bisa dikatakan saling berhubungan yang dimana diperlukan pengetahuan untuk dapat mengoperasikan sebuah media sosial terlebih dahulu untuk dapat melakukan evaluasi dan analisis seperti melakukan komentar ada sebuah pesan media sosial. Apabila kompetensi Secara praktis tidak dapat diwujudkan maka Secara otomatis kompetensi Secara kognitif ini tidak dapat terwujud. Pada kompetensi kognitif ini dibagi menjadi 3 yaitu *What Knowledge*, *How Knowledge*, dan *Why Knowledge*. Ketiganya merupakan komponen penyusun dari kompetensi kognitif. *What Knowledge*; Bisa dijabarkan sebagai salah satu pengetahuan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mengakses sosial media yang berupa pengetahuan mengenai pengoperasian media yang tersedia. *How Knowledge* dan *Why Knowledge* dijelaskan oleh Hadenwijch dan juga Pieters pada tahun 2013 yang dimana kedua kompetensi tersebut adalah suatu yang tidak dapat terpisahkan serta saling berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya yang dimana sangat berhubungan dengan literasi kritis.

Pada dasarnya komponen tersebut diperlukan oleh seseorang sebelum membuat sebuah konten pada sosial media yang dimana sebelumnya harus melalui proses menganalisis serta melakukan penilaian terhadap informasi yang tersebar. Kemiripan antara komponen kognitif dan juga literasi kritis sangat terlihat yang dimana literasi kritis menuntut seseorang untuk tidak terlalu cepat untuk mempercayai suatu postingan yang ada di media sosial maupun media lainnya tanpa melalui penelusuran Kembali informasi tersebut .

Pada kompetensi kognitif ini dapat dikatakan memiliki persamaan dengan literasi kritis yang dimana pada kompetensi ini menunjukkan adanya gambaran mengenai literasi kritis seperti tidak mudah dalam percaya sesuatu dengan mudah, serta mengkomunikasikan konten orang lain yang ada di media sosial. Alangkah baiknya terlebih dahulu untuk melakukan pengecekan kembali informasi atau konten tersebut untuk dapat mengetahui keakuratan informasi tersebut. Pada kompetensi ini seseorang dapat mengetahui bagaimana seharusnya informasi atau konten yang tersebar di media sosial diperlakukan. Penyebaran informasi yang tidak benar serta adanya kasus cybercrime di media sosial dapat dibendung dengan menggunakan kompetensi kognitif ini.

c) Kompetensi Afektif

Kompetensi afektif ini erat kaitannya dengan bagaimana cara seseorang dalam melakukan control terhadap emosi dan juga sikapnya dalam berselancar di media sosial. Setiap individu pasti memiliki emosi, yang dimana pada dasarnya emosi sangat dipengaruhi oleh sikap. Pada kompetensi ini terdapat dua pembagian yang dimana komponen sikap dan komponen motivasi

1. Kompetensi sikap

- a) Struktur : berhubungan dengan karakteristik dari konten yang ada di sosial media yang dimana. Proses ini seorang

pengguna dapat melakukan penilaian terhadap sebuah konten yang ada di media sosial

- b) Proses: yang dimana berhubungan dengan bagaimana proses tranfer dari informasi yang didapatkan dari media sosial yang dimana nantinya seorang pengguna memiliki wewenang untuk berpihak kemana saja dari objek pada konten yang ada di sosial media. Hal tersebut dapat terjadi dikarekna semua orang memiliki pandangan tentang suatu informasi tentang suatu isu yang berkembang di media sosial yang dimana pada dsarnya tidak dapat disamakan.
- c) Pengguna: pada komponen ini ialah mereka yang menggunakan sosial media yang dimana dapat melakukan control terhadap sebuah konten yang berkembang di media sosial

2. Komponen Motivasi :

- a) Disposisi: bahwasannya komponen motivasi telah dimiliki oleh semua orang untuk mencari sesuatu yang mereka inginkan. Komponen disposisi yang memiliki kaitan erat dengan sosial media ialah kepedulian remaja untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermedia sosial agar dapat menyelesaikan sebuah tugas secara baik dan benar untuk mendapatkan sebuah feedback yang positif. Pada kompetensi ini terdiri dari
- b) *Self-Efficacy*: adalah keyakinan individu terhadap kemampuan dalam bermedia sosial dan berupa kepedulian individu dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan untuk dapat melakukan tugas tertentu dengan baik yang mana hal ini dapat menghasilkan evaluasi atau

reaksi positif dari orang lain. Pada komponen ini mengacu kepada usaha yang dihabiskan, frekuensi penggunaan sosial media, dan juga pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk mengakses media sosial.

1.6. Variabel Penelitian

1.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data-data penelitian sesuai dengan kelompok baik itu objek, karakteristik dan suatu kejadian (Zacks dan tversky, 2001).

A. Kompetensi Praktis

Pada kompetensi ini merupakan sebuah kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh Remaja di Kabupaten Sumbawa yang ingin menggunakan teknologi informasi bahwasannya seseorang perlu memahami terlebih dahulu mengenai perangkat digital baik itu berupa perangkat keras maupun lunak yang dimana nantinya diperlukan untuk dapat menganalisis, membuat, serta melakukan evaluasi terhadap pesan dari ruang digital atau pada intinya kemampuan yang utama untuk berselancar di media sosial. Pada kompetensi ini berkaitan dengan penggunaan media sosial, pemanfaatan fitur yang tersedia, menggunakan aplikasi, dll.

B. Kompetensi Kognitif

Pada kompetensi ini kognitif dimaksudkan sebagai sebuah kemampuan Remaja di Kabupaten Sumbawa dalam melakukan evaluasi serta melakukan analisis terhadap konten-konten yang tersebar di media sosial. Atau dimana disebutkan bahwasannya

kompetensi ini meliputi analisis Secara kritis serta melakukan evaluasi terhadap konten yang ada. Pada tahapan ini kompetensi Secara praktis dan juga kompetensi Secara kognitif ini bisa dikatakan saling berhubungan yang dimana diperlukan pengetahuan untuk dapat mengoperasikan sebuah media sosial terlebih dahulu untuk dapat melakukan evaluasi dan analisis seperti melakukan komentar ada sebuah pesan media sosial. Apabila kompetensi Secara praktis tidak dapat diwujudkan maka Secara otomatis kompetensi Secara kognitif ini tidak dapat terwujud. Kompetensi kognitif dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) *What Knowledge*: merupakan pengetahuan awal yang harus dimiliki untuk mengakses konten dan layanan pada teknologi media.
- 2) *How Knowledge* : merupakan pengetahuan yang harus dimiliki oleh remaja untuk dapat melakukan analisis serta melakukan identifikasi sebuah konten yang akurat serta terbaru.
- 3) *Why Knowledge* : merupakan pengetahuan yang dimana untuk melakukan kritisi sebuah konten yang ada di media sosial, serta melakukan penyimpulan tujuan dari dibuatnya konten pada media sosial

C. Kompetensi Afektif

Kompetensi afektif ini erat kaitannya dengan bagaimana cara seseorang dalam melakukan control terhadap emosi dan juga sikapnya dalam berselancar di media sosial. Setiap individu pasti

memiliki emosi, yang dimana pada dasarnya emosi sangat dipengaruhi oleh sikap. Pada kompensi ini terdapat dua pembagian yang dimana komponen sikap dan komponen motivasi.

1. Komponen Sikap

- a) Struktur : merupakan sikap emosional dari remaja dalam menilai sebuah konten yang ada, interktivitas maupun komunitas pada media sosial
- b) Proses : sikap emosional yang dimiliki remaja dalam menilai sebuah resiko yang ada di media sosial
- c) Pengguna : sikap emosional dari remaja dalam mengontrol diri sediri terhadap sebuah konten yang ada di media sosial.

2. Komponen Motivasi

- a) Motivasi Disposisi : merupakan komponen yang dimana setiap remaja memiliki motivasi serta kepedulian dalam meningkatkan kreatifitasnya dalam bermedia sosial dalam upaya mendapatkan respon yang positif.
- b) Self Efficiecy : keyakinan dari remaja dalam bermedia sosial dan juga meningkatkan keterampilan yang dimiliki dalam bermedia sosial dalam upaya mendapatkan

1.6.2 Definisi Operasional

A. Komponen Praktis

- 1) Kemampuan dalam menggunakan perangkat keras seperti *keyboard*, monitor dll
- 2) Kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak seperti search engine, pengolah gambar dll
- 3) Kemampuan dalam menciptakan sebuah konten pada sebuah media sosial
- 4) Kemampuan dalam memahami sistem link pada media sosial
- 5) Kemampuan dalam menggunakan fitur yang terdapat pada media sosial seperti *,forward, tag*, dll

B. Komponen Kognitif

1) *What-Knowledge*

- a. Kemampuan dalam mengatur privasi yang terdapat pada media sosial.
- b. Kemampuan dalam melakukan akses pada konten yang ada pada media sosial
- c. Kemampuan dalam menggunakan kata kunci pada media sosial

2) *How-Knowledge*

- a. Kemampuan dalam melakukan analisis terhadap sebuah konten
- b. Kemampuan dalam memeriksa kembali keterbaruan informasi tersebut
- c. Kemampuan dalam menilai suatu konten yang ada di sosial media

3) *Why-Knowledge*

- a. Kemampuan dalam merangkum serta menyimpulkan informasi yang didapatkan

- b. Kemampuan dalam mendefinisikan tujuan dari sebuah informasi serta konten yang dibuat

C. Komponen Afektif

1. Komponen Sikap

a. Struktur

- Kemampuan dalam menilai konten yang kreatif di media sosial
- Kemampuan dalam interaktivitas dalam media sosial
- Kemampuan dalam menilai sebuah komunitas di media sosial

b. Proses

- Kemampuan dalam menilai resiko komunikasi yang dihadapi pada media sosial
- Kemampuan dalam melakukan pentransferan sebuah informasi pada media sosial

c. Pengguna

- Kemampuan dalam melakukan control diri terhadap sebuah konten yang ada di media sosial
- Melakukan control terhadap sebuah konten orang lain yang ada di media sosial.

2. Komponen Motivasi

a. Motivasi Disposisi

- Kepedulian dalam meningkatkan kreatifitas dalam bermedia sosial untuk
- Kepedulian untuk mendapatkan evaluasi yang positif dari orang lain

b. *Self efficacy*

- Yakin terhadap kemampuan dalam bermedia sosial
- Yakin terhadap kemampuan diri mengenai pengetahuan mengenai media sosial

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian adalah cara-cara yang dilakukan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Metode penelitian juga bisa disebut sebagai cara-cara untuk mendapatkan data yang akurat dan juga valid yang nantinya akan dianalisis dalam rangka untuk menemukan solusi dari permasalahan yang akan diteliti.

Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memakai data-data berupa angka yang menjadi pelengkap di dalam riset (Kasiram, 2008). pendapat lain menyatakan bahwasannya penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian dengan memanfaatkan prosedur statistika untuk penemuan yang dapat dicapai (Wiratna, 2014). penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dikarenakan oleh data yang akan diolah menggunakan data rasio dan juga mengenai fokus pada penelitian ini yang dimana mengetahui pengaruh antar variabel pada penelitian ini.

1.7.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode deskriptif dengan tujuan untuk mencari pengetahuan serta menggali lebih dalam tentang suatu objek penelitian (Hidayat, 2010). metode deskriptif adalah metode yang bertujuan untuk mengetahui nilai dari variabel mandiri yang dimana terdiri dari satu variabel, ataupun lebih tanpa adanya perbandingan diantara variabelnya. Sehingga metode ini tidak bertujuan untuk mencari adanya sebab akibat dari variabel (Sugioyo, 2012). metode deskriptif ini dapat dikatakan untuk mendeskripsikan suatu fenomena lalu

definisikan secara jelas akan sesuatu yang dicapai, mengumpulkan data-data untuk dijadikan sebagai bahan dari laporan penelitian, serta merencanakan cara pendekatan yang tepat. Pada variabel ini tidak digunakan untuk mencari adanya sebab ataupun akibat dari variabel satu dengan variabel lainnya. Peneliti memilih metode ini dikarenakan metode akan menghasilkan penjabaran dari fenomena yang ada secara luas namun tidak terlalu mendalam. Peneliti memilih untuk menggunakan metode ini karena dirasa dapat menggambarkan bagaimana kondisi literasi media sosial pada remaja yang ada di Kabupaten Sumbawa dengan meneliti pada jenis media sosial Facebook, Twitter dan Instagram.

1.7.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi dari objek penelitian yang diteliti dalam rangka mendapatkan data-data penelitian yang akurat. Pemilihan lokasi harus didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan kemenarikan, keunikan, dan kesesuaian dengan topik yang dipilih. Dengan pemilihan lokasi ini, peneliti diharapkan menemukan hal-hal yang bermakna dan baru (Suwarma Al Muchtar, 2015). Penelitian ini akan dilakukan di kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat dengan fokus berada di dua kecamatan terpadat yaitu kecamatan Sumbawa dan Kecamatan Labuhan Badas. Adapun beberapa pertimbangan pengambilan lokasi penelitian:

- a) Alasan bahwasannya belum ada penelitian yang dimana secara spesifik membahas mengenai Literasi media sosial di Kabupaten Sumbawa dalam kaitannya dengan remaja sebagai pengguna media sosial aktif
- b) Wilayah Sumbawa merupakan wilayah yang berada di luar pulau jawa dengan perkembangan dari daerahnya masih tergolong terlambat dibandingkn daerah di

Jawa, juga terdapat beberapa kendala yang dialami oleh masyarakat seperti masih adanya desa yang sinyal telfon seluler masih terganggu.

- c) Sarana dan Prasarana Penunjangn untuk meningkatkan kemampuan dalam literasi masih rendah.

1.7.4 Populasi

Populasi adalah subjek penelitian yang dapat memberikan data-data terkait apa yang diteliti, baik berupa individu, kelompok, ataupun benda dan keseluruhan yang ada di dalamnya. Menurut Bugin (2000) yang dimana mengatakan bahwasannya populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti baik itu tumbuhan, manusia, hewan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan lain-lain. Contoh dari populasi misalnya seperti siswa sekolah menengah atas di sebuah daerah tertentu (Sugiono, 2013). penelitian kali ini mengambil populasi di wilayah Kabupaten Sumbawa.

1.7.5 Sample dan teknik Pengambilan Sample

Sample adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti yang dimana diambil dengan menggunakan prosedur tertentu, atau bisa disebut bahwa populasi adalah perwakilan dari populasi yang diteliti (Arikunto,2006). Terdapat pendapat lain mengenai sample yang dikemukakan oleh sugiyono (2011) yang dimana menjelaskan bahwasannya sample penelitian adalah bagian dan juga karakteristik dari populasi yang akan dituju. Sehingga dalam pengambilan sebuah sample menggunakan cara-cara tertentu yang didasarkan pada beberapa pertimbangan. penelitian kali ini akan menggunakan pengambilan sample dengan cara *non random sampling*. Untuk menentukan sampling maka penelitian menggunakan cara *purposif sampling* dengan menggunakan syarat serta kriteria tertentu untuk daapt dijadikan sample pada penelitian ini. Kriteria sebagai berikut:

- a) Penelitian ini akan mengambil responden mereka yang berumur di kisaran umur 12-25 tahun yang dimana merupakan umur remaja dengan perincian remaja awal berumu 12-16 tahun dan 17-25 tahun merupakan remaja akhir menurut ketentuan Depkes RI (2009)
- b) Remaja yang secara aktif menggunakan media sosial Facebook, Whatsapp dan Instagram.
- c) Remaja yang harus berlokasi Kabupaten Sumbawa

Berdasarkan kriteria diatas maka penulis akan mengambil sebanyak 100 responden. Pengambilan sample tersebut didasari oleh pernyataan Wallen (dalam O'Dwyer, 2014) yang dimana mengatakan bahwasannya rekomendasi dari sample adalah 100 individu.

1.7.6 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik primer dan sekunder, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Data Primer

Pada teknik ini data utama akan diperoleh langsung oleh peneliti. Penelitian dengan menggunakan data primer ini dengan cara membagikan kuesioner kepada responden yang telah dipilih oleh peneliti. Kuesioner memanfaatkan selebaran baik tercetak maupun secara elektronik. Kuesioner biasanya dilakuakn ketika seorang peneliti berkeinginan untuk mengetahui kepuasan dan perrseepsi pengguna tentang suatu layanan. Pertanyaan-pertanyaan yang ada di kuesioner juga telah diuji sebelumnya agar kesesuaian antara isi dari pertanyaan-pertanyaan dengan apa yang diteliti.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data dengan menggunakan beberapa referensi dari beberapa sumber yang relevan dengan yang akan diteliti seperti buku, jurnal, artikel dan bahan referensi lainnya yang dimana dapat mendukung data primer.

1.7.7 Teknik Pengolahan Data

Setelah dilakukannya metode pengumpulan data maka akan dilakukan pengolahan data yang telah di dapatkan. Adapun pengolahan data sebagai berikut:

1. Editing

Pada tahap editing ini dilakukan ketika data di lapangan telah terkumpul. Pada tahapan ini peneliti akan memeriksa kembali jawaban-jawaban dari responden, lalu menyeleksi jawaban tersebut untuk mendapatkan data yang sesuai dengan harapan peneliti.

2. Coding

Pada tahap ini peneliti akan mengubah data-data yang berupa huruf dengan menggunakan angka-angka. Tujuan dari dilakukannya proses coding ini ialah mempermudah peneliti untuk memasukkan data menuju komputer.

3. Tahap Penyederhanaan Data

Pada tahap ini peneliti memerlukan penyerdehanaan data dengan melakukan proses peringkasan data yang diterima, dikarenakan oleh jawaban-jawaban penelitian yang diterima oleh peneliti akan beragam dan bervariasi. Maka dari itu diperlukan proses peringkasan atau penyerdehanaan data.

4. Pemindahan Data Menuju Komputer

Pada tahap ini peneliti akan memindahkan data yang telah dilakukan proses penyerdehanaan data ke dalam komputer untuk selanjutnya dilakukan dianalisis

menggunakan SPSS. Tahapan awal pada SPSS peneliti terlebih dahulu membuat lembar code atau sering disebut code sheet.

5. Tabulasi

Tahap tabulasi adalah tahap gambaran jawaban-jawaban dari responden dengan cara tertentu.

1.7.8 Teknik Analisis Data

Setelah keseluruhan data terkumpul maka akan dilaksanakan analisis dari data-data yang telah disajikan dengan menggunakan SPSS. Pada tahap ini akan dilaksanakan pendeskripsian serta menjabarkan temuan data dari hasil penelitian di lapangan yang dimana telah diolah sebelumnya. Dengan maksud untuk menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan

Pada Penelitian ini menggunakan analisis dengan metode deskriptif yang dimana dilakukan dengan cara menyimpulkan data dan juga mendeskripsikan sehingga nantinya peneliti dengan mudah membaca data dan juga dipahami. Data yang akan di analisis merupakan data yang berasal dari pengumpulan data menggunakan kuesioner elektronik.

Pada penelitian ini untuk menentukan tinggi rendahnya suatu kategori diperoleh melalui perhitungan kelas interval sebagai berikut:

$$\text{Interval} : \frac{\text{Skore tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{5+1}{5} = 0,8$$

Melalui perhitungan kelas interval diatas maka berikut adalah tingkatan kategori dari setiap jawaban dari variabel:

Kategori	Skor
Sangat Tinggi	4,24 - 5

Tinggi	3,43 - 4,23
Sedang	2,62 - 3,42
Rendah	1,81 - 2,61
Sangat Rendah	1 - 1,80

Tabel 1