

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan dewasa ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005:148), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital. Konsep literasi digital ini mulai muncul sejak tahun 1990. Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (1997:1-2) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Kajian mengenai literasi digital sudah banyak dilakukan oleh beberapa ahli di lingkup internasional seperti Amerika, Eropa, Australia, Asia hingga Afrika. Sebut saja David Bawden, Gloria E. Jacobs, Sonia Livingstone, Guy Merchant, hingga Ezter Hargittai (Mathar, 2014:7). Perkembangannya juga sudah cukup pesat dari tahun ke tahun, hal ini dapat diketahui berdasarkan

hasil penelitian yang dilakukan oleh Mathar (2014:6) yang menyebutkan bahwa terdapat sejumlah 843 artikel mengenai kajian literasi digital yang telah diterbitkan dan sekitar 661 artikel diantaranya sudah berbahasa Inggris. Penulisannya juga tidak hanya dilakukan oleh penulis tunggal, melainkan juga dilakukan oleh kolaborasi dari beberapa penulis. Hal ini menunjukkan bahwa bidang literasi digital cukup menarik sehingga mendorong para ahli untuk saling bekerjasama dalam mengembangkan kajian literasi digital tersebut. Berdasarkan fenomena ini, dapat diketahui bahwa topik penelitian mengenai literasi digital telah banyak dijadikan topik penelitian oleh para ahli di luar negeri sebagai upaya untuk mengetahui kemampuan literasi suatu kelompok masyarakat tertentu dalam kaitannya dengan interaksinya pada media digital yang berkembang saat ini.

Berbanding terbalik dengan Amerika dan Eropa, Asia memiliki prosentase yang cukup rendah yakni sebesar 8 persen dalam partisipasinya menulis kajian mengenai literasi digital (Mathar, 2014:7). Di Indonesia sendiri, belum banyak penelitian yang mengkaji mengenai literasi digital ini. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji mengenai literasi informasi, literasi media serta literasi ICT pada suatu kelompok masyarakat tertentu di beberapa daerah yang ada di Indonesia. Oleh karena itulah penulis tertarik untuk mengkaji bidang literasi digital dengan melakukan studi deskriptif untuk menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital di kalangan remaja sebagai upaya pengembangan kompetensi literasi digital di Indonesia khususnya di kota Surabaya.

Kompetensi literasi digital berguna untuk menghadapi informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sebagai dampak dari fenomena konvergensi media. Preston (dalam Sugihartati, 2014), menjelaskan konvergensi media sebagai proses penggabungan berbagai media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat teknologi yang makin memudahkan pemiliknya untuk mengakses berbagai informasi dan tayangan. Jadi konvergensi lebih diartikan sebagai integrasi dari fungsi berbagai media ke dalam satu media baru yang lebih canggih. Media baru yang dimaksud dikhususkan pada media digital berbasis internet atau *world wide web (www)*. Kemunculan internet inilah yang akhirnya memicu terjadinya ledakan informasi. Hal ini berhubungan dengan karakteristik internet yang mampu menghubungkan informasi dari berbagai belahan bumi sehingga persebaran informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Selain itu, melalui internet seseorang dapat dengan mudah melakukan pencarian informasi dengan memanfaatkan media digital yang dimilikinya tanpa ada batasan jarak dan waktu .

Faktanya, pengguna internet dewasa ini semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diketahui berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa hingga tahun 2013 terdapat sejumlah 71,19 juta pengguna internet di Indonesia. Data terakhir (APJII, 2015) menunjukkan bahwa total pengguna internet di Indonesia sebesar 88,1 juta orang. Pengguna internet paling banyak berada di Indonesia

Bagian Barat, khususnya Pulau Jawa. Jadi pengguna internet di Indonesia lebih didominasi oleh masyarakat yang tinggal di wilayah urban (kota-kota besar), seperti Jakarta dan Surabaya.

Berdasarkan usia pengguna, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia sekitar 18-25 tahun yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia berada pada kelompok usia remaja yang disebut sebagai *digital natives*, yakni generasi yang lahir setelah tahun 1980, ketika teknologi jejaring sosial digital lahir. Kategori usia ini memiliki karakter yang sangat aktif menggunakan teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet. Terkait jenis perangkat teknologi yang digunakan, 85 persen dari total pengguna di Indonesia menggunakan *mobile phone* untuk mengakses internet. Sebanyak 60 persen pengguna dari kategori usia 18-25 tahun ini mengakses internet dengan menggunakan *mobile phone*.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo, 2014) dalam Seminar Sehari Internasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia, juga menyebutkan bahwa dari penelitian yang dilakukan kepada anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun, setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang menggunakan internet dan menjadikan media digital sebagai pilihan utama saluran komunikasi mereka. Berdasarkan hasil survei disebutkan pula bahwa anak-anak dan remaja telah

menggunakan media *online* selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka mengaku pertama kali belajar tentang internet dari teman. Studi ini mengungkapkan bahwa 69 persen responden menggunakan komputer dalam mengakses internet. Sekitar sepertiga (34 persen) menggunakan laptop, dan sebagian kecil (hanya 2 persen) terhubung melalui *video game*. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21 persen) menggunakan *smartphone* dan hanya 4 persen menggunakan tablet. Data ini membuktikan bahwa teknologi digital banyak digunakan oleh para remaja untuk mengakses informasi melalui jaringan internet demi memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kemenkominfo, dapat diketahui pula bahwa remaja termasuk kelompok usia yang paling banyak mengakses internet. Pembahasan mengenai perilaku penggunaan internet oleh remaja dapat dijelaskan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan kepada para remaja baik itu remaja SMP, SMA maupun Mahasiswa yang ada di kota Surabaya. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Astutik (2009) mengenai perilaku remaja di perkotaan, dapat diketahui bahwa remaja tingkat SMP dan SMA sebagai remaja awal juga melakukan akses internet untuk keperluan tugas dan beberapa aktivitas lainnya. Hasil studi tersebut juga menyebutkan bahwa ketergantungan siswa-siswi pada internet untuk mencari sumber atau bahan terkait tugas atau pelajaran semakin meningkat dewasa ini. Selanjutnya, mahasiswa sebagai remaja akhir juga menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dapat

diketahui berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2011) mengenai perilaku penggunaan internet oleh mahasiswa. Hasil studi menjelaskan bahwa mahasiswa juga menggunakan internet untuk media berkomunikasi/berinteraksi dengan sesama contohnya melalui jejaring sosial. Bukan hanya itu, mahasiswa juga menggunakan internet untuk keperluan pencarian informasi ilmiah terkait dengan kepentingan akademik berupa tugas perkuliahan, hasil penelitian, jurnal maupun artikel ilmiah.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai perilaku penggunaan internet oleh remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di kota Surabaya, dapat diketahui bahwa selain aktif dalam melakukan pencarian informasi dalam internet untuk keperluan tugas akademik, remaja kota Surabaya juga berperan aktif dalam menjadi *content provider* (penyedia konten) dalam berbagai jejaring sosial yang dimilikinya. Misalnya: *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Blog*, *Kaskus*, dan sebagainya, atau *instant messaging*, seperti *Blackberry Messenger*, *Whatsapp*, *Line*, *WeChat*, dan sebagainya. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo, 2013) menyebutkan bahwa sejumlah 95 persen dari total pengguna internet di Indonesia, sebesar 95 persennya menggunakan internet untuk keperluan mengakses media sosial. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2015) juga menyebutkan bahwa penggunaan internet sebagian besar yaitu dilakukan untuk mengakses jejaring sosial (87,4 persen), *searching* (68,7 persen), *instant messaging* (59,9 persen), mencari berita terkini (59,7 persen) serta mengunduh dan mengunggah video (27,3 persen).

Situs media sosial yang paling banyak diakses adalah *Facebook* dan *Twitter*. Indonesia menempati peringkat keempat pengguna *Facebook* terbesar setelah USA, Brazil, dan India. Sementara untuk *Twitter* Indonesia berada di peringkat kelima setelah USA, Brazil, Jepang, dan Inggris. Menurut *Webershandwick*, terdapat sejumlah 65 juta pengguna *Facebook* aktif di wilayah Indonesia. Survei tersebut juga menyebutkan bahwa terdapat sebanyak 33 juta pengguna aktif *Facebook* per harinya, 55 juta pengguna aktif *Facebook* yang memakai perangkat *mobile* dalam proses akses per bulan, dan sekitar 28 juta pengguna aktif *Facebook* yang memakai perangkat *mobile* per harinya. Sedangkan untuk pengguna *Twitter*, PT Bakrie Telecom menyebutkan bahwa terdapat sejumlah 19,5 juta pengguna *Twitter* di Indonesia dari total 500 juta pengguna global. Selain *Facebook* dan *Twitter*, media sosial lain yang dikenal di Indonesia adalah *Path* dengan jumlah pengguna sebesar 700.000 di Indonesia. *Line* sebesar 10 juta pengguna, *Google+* sebesar 3,4 juta pengguna, dan *LinkedIn* sejumlah 1 juta pengguna di Indonesia (Kemenkominfo, 2013).

Permasalahannya, perkembangan dan kemajuan teknologi internet menyebabkan penggunaan TI yang berlebihan di kalangan remaja perkotaan. Salah satunya yaitu pemanfaatan internet untuk menelusur informasi yang tidak sesuai dengan usia dan dilakukan bukan atas dasar kepentingan tertentu (Sugihartati, 2014:93). Selain itu, pemanfaatan jejaring sosial saat ini lebih banyak dilakukan pada motif identitas personal, dalam artian lebih ditekankan pada proses membangun relasi dengan orang lain. Hal ini dilakukan dengan

cara memperbarui status atau saling menimpali komentar maupun foto yang diunggah dalam akun jejaring sosial yang dimilikinya. Seharusnya kemajuan teknologi internet dapat lebih digali dan dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk keperluan yang lebih bermanfaat, misalnya meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor dalam menggunakan media digital ataupun melakukan pencarian informasi terkait tugas akademik. Akibatnya, banyak sekali ditemukan kasus-kasus yang tidak diinginkan terjadi dewasa ini, mulai dari *cyberbullying*, *cybercrime*, hingga kekerasan seksual di kalangan remaja.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi terkait penggunaan internet oleh remaja, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji mengenai bagaimana tingkat kompetensi literasi digital para remaja di kota Surabaya dalam kaitannya dengan peran aktifnya dalam menggunakan internet tersebut. Hal ini dilakukan dengan mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan remaja mengenai pandu arah *hypertext* sebagai ciri khas dalam mengakses informasi digital disertai dengan kemampuan remaja dalam melakukan pencarian informasi di internet serta mengevaluasi informasi yang diperoleh tersebut. Bukan hanya sekedar kemampuan mencari dan mengevaluasi informasi, penelitian ini juga mengukur tingkat kemampuan remaja dalam menyusun sumber informasi yang diperoleh untuk kepentingan tertentu. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghadapi ledakan informasi yang tersedia di internet. Selanjutnya, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji tentang tingkat kompetensi literasi digital remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di kota Surabaya dengan menggunakan beberapa kompetensi milik Gilster.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek pencarian di internet?
2. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek pandu arah *hypertext*?
3. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek evaluasi konten informasi?
4. Bagaimana tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek penyusunan pengetahuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek pencarian di internet
2. Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek pandu arah *hypertext*
3. Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek evaluasi konten informasi
4. Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek penyusunan pengetahuan

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian deskriptif yang memfokuskan pada tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya ini, diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pengetahuan di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan yakni mengenai kajian literasi digital yang diukur dengan menggunakan indikator kompetensi literasi digital antara lain: aspek pencarian di internet (*internet searching*), aspek pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*), serta aspek penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) pada kalangan remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagi remaja mengenai konsep literasi khususnya literasi digital sehingga para remaja dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bekal dalam berhubungan dengan media digital yang semakin berkembang pesat saat ini. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui seberapa tingkat kompetensi literasi digital remaja sehingga dapat dilakukan peningkatan guna menghadapi perkembangan media digital yang terjadi. Hal ini dilakukan sebagai upaya pengembangan kompetensi literasi digital di Indonesia.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Kompetensi Literasi Digital

Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital (Bawden, 2001:2) merupakan suatu konsep yang menjelaskan mengenai konsep literasi di era digital. Konsep literasi digital ini sudah muncul sejak tahun 1990. Lanham (1995 dalam Lankshear & Knobel, 2008:2) menyatakan bahwa konsep literasi dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis, namun saat ini konsep tersebut berkembang mengarah kepada informasi yang bersifat multimedia sehingga untuk menjadi seseorang yang berliterasi digital melibatkan keterampilan untuk mengartikan gambar yang kompleks dan suara serta seluk beluk kata-kata.

Menurut Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut.

Sepaham dengan Gilster, Bawden (2008:18) juga menjelaskan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk membaca dan memahami

informasi dalam bentuk *hypertext* atau format multimedia. Seperti yang diketahui bahwa literasi multimedia sangat berbeda dari literasi secara tradisional. Hal ini disebabkan sumber digital yang ada saat ini bisa menghasilkan berbagai bentuk informasi berupa teks, gambar, suara, dan lain-lain, sehingga membutuhkan literasi untuk memahami bentuk-bentuk informasi tersebut. Jadi literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan untuk menggunakan sumber digital secara efektif namun juga mencakup proses berpikir terhadap informasi yang didapatkan dari sumber-sumber digital tersebut.

Gilster (1997:3) menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan *search engine* guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya.

Selanjutnya, Gilster (1997:3) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain: aspek pencarian di internet (*internet searching*), aspek pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*), serta

aspek penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Secara lebih rinci akan dijelaskan mengenai keempat kompetensi tersebut:

1. Pencarian di Internet (*internet searching*)

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

- Kepemilikan akun *email* dan melakukan pengelolaan akun *email* yang dimiliki seperti menghapus *mailbox/spam*, mengecek *email* masuk secara berkala, dan lain-lain
- Keanggotaan dalam suatu *newsgroup* atau *mailing list*, untuk berlangganan informasi. *Newsgroup* merupakan suatu tempat untuk diskusi dan saling bertukar pikiran tentang topik tertentu yang diikuti. Serupa dengan *newsgroup*, *mailing list* juga merupakan tempat diskusi berdasarkan topik tertentu yang dapat dilakukan melalui *email*.
- Penggunaan halaman *web* untuk melakukan bisnis baik bisnis secara pribadi maupun kelompok seperti *online shop*
- Aktivitas membaca koran melalui internet

- Penggunaan *virtual world* yakni aktivitas membangun dunianya sendiri secara maya di internet
- Penggunaan internet untuk keperluan tugas pendidikan seperti perkuliahan *online*, mencari referensi tugas, mengunduh materi dari guru/dosen.
- Melakukan transaksi secara *online* seperti membeli buku *online*, membeli barang di *online shop*, melakukan transaksi perbankan, dan lain-lain
- Pemanfaatan multimedia melalui internet baik *streaming TV*, radio *online*, dan lain-lain.

2. Pandu arah *Hypertext (Hypertextual Navigation)*

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

- a. Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya. *Hypertext* merupakan suatu bahasa yang diformat agar sesuai dengan layar dan memiliki kemampuan untuk terhubung

ke teks lain maupun ke jenis media lainnya. Adapun karakteristik dari *hypertext* yaitu:

- *Hypertext* memungkinkan terjadinya perakitan dokumen dimana dokumen tersebut dapat disusun dari berbagai format mulai dari teks, audio hingga video sekalipun. Biasanya dalam suatu dokumen dilengkapi dengan adanya *hyperlink* yang menghubungkan pada sumber informasi ataupun pada situs-situs terkait yang membahas topik yang sama dengan dokumen yang telah disusun.
- *Hypertext* biasanya diarahkan pada tempat yang menyediakan informasi tertentu. *Hypertext* yang dihubungkan (*link*) disebut dengan *hyperlink*. *Hyperlink* ditunjukkan dengan perubahan warna dan garis bawah dalam suatu teks. Kebanyakan *browser* menebali *link* dengan warna biru. Namun terkadang terdapat *hypertext* yang terhubung pada halaman *web* yang tidak sesuai atau bahkan tidak terhubung. Oleh karena itu pengguna perlu berhati-hati dalam menelusur informasi melalui internet yang berbasis *hypertext* tersebut.
- *Hypertext* dapat menghubungkan segala informasi yang ada di seluruh dunia dengan mudah dan cepat melalui *hyperlink*. Walaupun memiliki informasi yang jelas dalam hal

kepengarangan, namun informasi yang tersedia di dalamnya belum tentu benar atau valid sehingga perlu ditelusur lebih lanjut untuk menguji kebenarannya.

- b. Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing via internet*. Ketika membaca seseorang dihadapkan pada teks/informasi yang bersifat statis. Konten dalam buku teks akan selalu sama setiap kali seseorang membacanya kecuali jika ada edisi terbaru pada buku tersebut. Berbeda ketika melakukan *browsing*, pengguna dihadapkan pada informasi yang bertambah setiap hari bahkan setiap detik serta teks yang bersifat dinamis dimana pengguna dapat dengan mudah berpindah dari informasi satu ke informasi lainnya melalui informasi yang saling terhubung.
- c. Pengetahuan tentang cara kerja *web*. Mulai dari proses akses terhadap informasi digital dalam suatu internet baik foto, diagram, video, suara atau teks berada dalam suatu batasan *bandwidth*. Jadi semua informasi akan diubah menjadi paket data dan dikirimkan sedikit demi sedikit di seluruh jaringan. *Bandwidth* merupakan perhitungan konsumsi transfer data yang dihitung dalam satuan *bit per second* (bps) yang dilakukan antara komputer *server* dengan komputer *client* dalam suatu jaringan internet. Jumlah *bandwidth* ditentukan oleh jumlah sewa yang dilakukan atau jumlah kuota yang dibeli oleh

pengguna internet tersebut. Selanjutnya memahami apa yang dimaksud dengan HTTP, HTML serta URL. *HyperText Markup Language* (HTML) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan dalam suatu halaman *web*. HTML tersimpan dalam suatu *server web* dan memiliki alamat yang disebut dengan URL. *Uniform Resource Locator* (URL) merupakan alamat suatu halaman *web* di internet. URL dapat mengarahkan pada berbagai informasi dalam internet baik itu di belahan bumi lain sekalipun. Sedangkan *HyperText Transport Protocol* (HTTP) merupakan suatu standar protokol yang mengatur bagaimana suatu konten dalam *web* dapat disalurkan. Jadi ketika pengguna memilih suatu *hyperlink* dalam dokumen maka pengguna akan diarahkan ke suatu alamat *web* yang terhubung oleh *link* tersebut.

- d. Kemampuan memahami karakteristik halaman *web*. Adapun karakteristik halaman *web* antara lain: interaktivitas (*interactivity*), kesegeraan (*immediacy*) serta integrasi (*integration*). *Interactivity* berhubungan dengan karakteristik halaman *web* yang dapat menghubungkan informasi satu dengan informasi lainnya. *Immediacy* berhubungan dengan frekuensi dalam melakukan pembaruan terhadap informasi yang disediakan suatu halaman *web*. Serta *integration* berhubungan

dengan semua jenis media yang disediakan halaman *web* tertentu untuk menunjang informasi yang ada di dalamnya

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Gilster (1997: 87-89) menjelaskan kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara *online* disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain:

- a. Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi. Hal ini berhubungan dengan persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman *web* yang dikunjungi. Kemampuan seseorang dalam melakukan pencarian informasi biasanya dipengaruhi oleh tampilannya maka dari itu diperlukan suatu pemikiran kritis untuk mengevaluasi dan memverifikasi apa yang dilihat dalam tampilan layar.
- b. Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet. Hal ini dapat dilakukan dengan menelusur lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi. Mencari tahu latar belakang dari pembuat berita dan memastikan bahwa pembuat berita memang benar-benar *expert* atau ahli pada bidang tertentu.

- c. Kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam *domain* untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu. Hal ini berhubungan dengan otoritas terhadap informasi yang disediakan karena setiap *domain* memiliki arti dan fungsi yang berbeda-beda dalam penyediaan konten informasinya seperti misalnya *domain .com* menunjukkan pada situs yang bersifat komersial sehingga pengguna dapat melakukan transaksi di dalamnya. Berbeda dengan *domain .org* yang merupakan situs *non-profit* sehingga pengguna dilarang untuk melakukan transaksi apapun dalam situs tersebut.
- d. Kemampuan menganalisa suatu halaman *web*. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat tanggal atau waktu informasi tersebut dibuat. Suatu halaman *web* yang baik akan menampilkan informasi yang *up to date*, jika tidak ditampilkan maka pengguna dapat menelusurinya dengan menanyakan langsung kepada pemilik halaman *web*. Selain itu, halaman *web* juga akan menyediakan *link-link* yang menunjukkan kepada informasi terkait topik yang dicari sehingga perlu menelusur lebih jauh terhadap *link-link* tersebut. Halaman *web* yang baik juga akan dilengkapi dengan multimedia baik audio maupun video untuk menunjang kelengkapan informasi sesuai topik yang dibahas.

- e. Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup*/grup diskusi. FAQ merupakan daftar pertanyaan umum yang banyak ditanyakan oleh anggota suatu grup tertentu serta dilengkapi dengan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut sehingga pemula dapat membacanya untuk dapat mengikuti *newsgroup*/grup diskusi tertentu.
4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)
- Gilster (1997: 195-197) menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu:
- a. Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet. Hal ini dilakukan dengan menuliskan kata kunci sesuai dengan topik yang dicari dalam internet melalui *search engine* untuk menyelesaikan tugas yang diperoleh.
 - b. Kemampuan untuk membuat suatu *personal newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan

atau topik permasalahan tertentu. Dalam hal ini diperlukan kewaspadaan karena tidak semua informasi yang didapatkan dalam suatu grup diskusi tersebut benar.

- c. Kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh. Hal ini dilakukan dengan melakukan pencarian di internet tentang latar belakang informasi yakni mencari situs-situs internet terkait dengan topik yang tengah dibahas sehingga diperoleh kebenaran akan berita yang didapatkan.
- d. Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan berita dalam koran, mendengarkan audio dalam radio, melihat video terkait melalui TV atau media lainnya ataupun mencari media cetak lain seperti buku atau jurnal di perpustakaan.
- e. Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan semua sumber informasi untuk membuat keputusan terkait informasi yang akan digunakan dalam memecahkan suatu masalah. Sumber informasi yang dimaksud bukan hanya berasal dari *world wide web* (internet) melainkan juga sumber informasi non jaringan seperti buku, jurnal tercetak, melakukan diskusi dengan

orang lain maupun menggunakan pemikiran sendiri terkait topik permasalahan.

1.5.2 Remaja

Fenomena literasi digital tidak terlepas dari peran aktif remaja sebagai kelompok usia pengguna aktif media digital yang ada saat ini. Menurut WHO (dalam Agustiani, 2006:29), remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Masa remaja (*adolescence*) merupakan periode transisi perkembangan antara anak-anak menuju masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis kognitif dan sosio-emosional. Hal serupa juga dijelaskan oleh Clarke, dkk (dalam Agustiani, 2006:28) bahwa masa remaja ditandai dengan perubahan baik berupa perubahan fisik maupun perubahan psikis. Selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula, remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam menjalankan hubungan sosialnya yang baru di dalam masyarakat.

Remaja di era digital tidak terlepas dari media digital. Robertz & Foehr (dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011:1) menjelaskan bahwa baik itu di sekolah, di rumah atau ketika bepergian para remaja selalu menggunakan media digital yang dimilikinya mulai dari komputer, *video games*, hingga ponsel yang saat ini semakin canggih dengan berbasis internet. Sehingga para remaja tersebut sering disebut sebagai masyarakat

digital (*digital natives*). Prensky (dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011:1) menjelaskan masyarakat digital sebagai masyarakat yang lahir pada era digital dan menjalani hidup mereka dengan dikelilingi dan tenggelam dalam media-media digital yang ada di era digital tersebut. Berbeda jika dibandingkan dengan orang tua mereka yang cenderung imigran digital, para masyarakat digital dapat mengadaptasikan diri secara cepat dengan media digital yang ada tanpa perlu instruksi manual untuk mencari tahu cara menggunakan ponsel atau kamera digital yang dimilikinya.

Subrahmanyam & Smahel (2011:1-12), menyebutkan bahwa remaja menggunakan berbagai media digital untuk mencari informasi, akses hiburan, bermain *game* serta untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui dunia maya. Perangkat keras yang digunakan yaitu ponsel, *smartphone* (dilengkapi dengan berbagai fitur yang dimilikinya mulai dari *email*, alat pandu arah, dan lain-lain), iPod, *video game* (misalnya *Nintendo* atau *Xbox*), interaktif (digital) TV, serta komputer, laptop ataupun *notebook*. Adapun aktivitas atau aplikasi *online* yang dimanfaatkan remaja dalam menggunakan media digital (internet) antara lain:

1. Situs Jaringan Sosial (SNSs)

Situs jejaring sosial memungkinkan para pengguna untuk membuat profil yang dapat digunakan secara publik atau secara privat serta

membangun jaringan sehingga pengguna dapat saling berinteraksi.

Contoh SNSs yaitu: *friendster*, *facebook*, *MySpace*, dan lain-lain.

2. Pesan Text (*Text Messaging*)

Pesan teks (SMS) merupakan pesan teks singkat dengan panjang hingga 160 karakter, dilakukan untuk bertukar pesan dengan teman sebaya atau yang lain dengan berbagai kepentingan.

3. *Blog* atau *Mikroblog*

Blog merupakan halaman *web* pribadi yang dapat dengan mudah *dientry*, diperbarui dan diatur secara kronologis. Sedangkan *mikroblog* merupakan jenis *blog* terbaru yang memungkinkan pengguna melakukan pembaruan teks singkat serta multimedia baik audio maupun video yang dikirim melalui internet, misalnya *twitter*.

4. Aplikasi menelepon secara *online*

Aplikasi ini digunakan oleh remaja untuk membuat panggilan atau *chatting* audio menggunakan program seperti *Skype*.

5. Pesan instan (*Instant Messaging*)

Pesan instan merupakan pertukaran pesan secara pribadi dengan pengguna lain baik melalui pesan teks maupun mengirim lampiran berupa suara atau video. Adapun pesan instan yaitu *AOL Messenger* atau *AIM*, *Yahoo Messenger*, *Gchat*, dan lain-lain. Seiring berkembangnya *smartphone* mulai muncul beberapa aplikasi pesan instan yaitu *Blacberry Messenger*, *LINE*, *KAKAOTalk*, *WeChat*, *WhatsApp*, dan lain-lain.

6. Permainan *online* (*online game*)

Game online memungkinkan pengguna melakukan permainan secara *online* dimana lawan pemainnya bukan lagi komputer seperti halnya *game offline* melainkan pengguna lain yang juga memainkan permainan yang sama secara *online*. Ada banyak *genre game online* mulai dari *action* (*Counter-Strike*), strategi (seri *Civilization*), olahraga dan simulator (NBA, NHL, sepak bola, F1, simulator penerbangan), dan lain-lain.

7. *Chat Room*

Chat Room merupakan ruang *online* yang memungkinkan pengguna berinteraksi satu sama lain. Namun, aplikasi ini sudah tidak digunakan lagi. Contohnya yaitu MIRC.

8. *Dunia Maya* (*Virtual Worlds*)

Dunia maya merupakan ruang yang tiga dimensi yang memungkinkan pengguna membuat avatar serta dapat melakukan berbagai kegiatan seperti pada dunia nyata. Contoh dunia maya untuk remaja yakni *Second Life Teen Grid* dan *Whyville*. Selain itu, terdapat beberapa *game* menyerupai *virtual worlds* yang banyak digunakan remaja seperti *The Sims City*, *Virtual Family*, dll.

9. Papan buletin (*Bulletin Boards*)

Papan buletin merupakan ruang publik dimana pengguna mengirim pesan yang serentak dan tanpa ada jeda. Papan buletin cenderung terorganisir dan dikelompokkan berdasarkan topik tertentu dimana di

dalamnya melibatkan adanya interaksi atau pertukaran informasi, saran serta emosional untuk dukungan. Contohnya yaitu *tumblr*, *pinterest*, dan lain-lain.

10. Penggunaan multimedia seperti mengunduh musik dan video

Dewasa ini, kecanggihan komputer yang dilengkapi teknologi *broadband* memungkinkan pengguna dapat melakukan *download* tanpa batas pada musik maupun video termasuk film, acara televisi, *game*, dan lain-lain. Namun aktivitas ini berhubungan dengan hak cipta sebagai bagian dari suatu karya.

1.6 Variabel Penelitian

1.6.1 Definisi Konseptual

1. Tingkat Kompetensi Literasi Digital merupakan beberapa kompetensi yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Kompetensi literasi digital terdiri dari beberapa kompetensi yakni pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, serta penyusunan pengetahuan.
2. Pencarian di Internet (*Internet Searching*): kemampuan seseorang dalam menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup kemampuan melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan aktivitas di internet.

3. Pandu arah *Hypertext (Hypertextual Navigation)*: keterampilan membaca dan memahami lingkungan *hypertext*. Kompetensi ini mencakup kemampuan memahami tentang *hypertext* dan *hyperlink*, memahami cara kerja *hypertext*, memahami perbedaan situasi antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing via internet*, memahami cara kerja *web* termasuk memahami tentang *bandwidth*, *http*, *html* serta *url*, dan memahami tentang karakteristik halaman *web*.
4. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*): kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap informasi yang ditemukan secara *online via internet* serta mampu mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan sumber informasi tersebut. Kompetensi ini mencakup kemampuan memisahkan antara tampilan dengan konten informasi, menganalisa latar belakang informasi yang ditemukan, menganalisa halaman *web*, serta memahami tentang FAQ dalam grup diskusi.
5. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*): kemampuan menyusun pengetahuan dengan membangun sekumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan mampu untuk mengevaluasi fakta dan opini dengan baik dan tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup kemampuan untuk mencari informasi tertentu melalui internet, membuat *personal newsfeed* dengan berlangganan informasi dalam *newsgroup* atau *mailing list* yang membahas topik tertentu, menganalisa latar belakang

informasi yang diperoleh, menggabungkan semua media untuk membuktikan kebenaran berita, melakukan diskusi dengan orang lain dalam upaya pemecahan masalah serta menyusun sumber informasi yang diperoleh dalam internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

6. Remaja merupakan periode transisi perkembangan antara anak-anak menuju dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional. Usia remaja berada pada rentang 12 sampai 24 tahun. Remaja disebut masyarakat. Remaja menggunakan media digital setiap harinya baik itu di rumah, di sekolah, maupun ketika bepergian sekalipun. Media digital yang digunakan yaitu: ponsel, *smartphone* (dilengkapi dengan berbagai fitur yang dimilikinya mulai dari *email*, alat pandu arah, dan lain-lain), iPod, *video game* (misalnya *Nintendo* atau *Xbox*), TV, serta komputer, laptop ataupun *notebook*. Media digital tersebut digunakan untuk mencari informasi, akses hiburan, bermain *game* serta untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui dunia maya.

1.6.2 Definisi Operasional

1. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja Berdasarkan Aspek Pencarian di Internet (*Internet Searching*), meliputi indikator:
 - Pengetahuan tentang komponen *web search* meliputi: pengetahuan tentang komponen *web browser* serta *search engine*

- Kemampuan dalam melakukan pencarian informasi di internet menggunakan kata kunci
 - Jenis aktivitas yang dilakukan dalam menggunakan internet.
2. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja Berdasarkan Aspek Pandu Arah *Hypertext (Hypertextual Navigation)*, meliputi indikator:
- Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink*
 - Pengetahuan tentang karakteristik *hypertext*
 - Pengetahuan tentang perbedaan informasi di internet dengan buku teks
 - Pengetahuan tentang cara kerja *web*
 - Pengetahuan tentang karakteristik halaman *web*
3. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja Berdasarkan Aspek Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*), meliputi indikator:
- Kemampuan membedakan antara tampilan dan konten informasi
 - Kesadaran untuk menganalisa latar belakang informasi yang ditemukan di internet
 - Kesadaran untuk menganalisa halaman *web*
 - Pengetahuan tentang fungsi FAQ dalam grup diskusi
4. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja Aspek Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*), meliputi indikator:
- Kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan melakukan pencarian informasi di internet

- Kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan bergabung dalam *newsgroup/ mailing list/ grup diskusi* untuk mendapatkan pemberitahuan berita terbaru
- Kesadaran untuk menganalisa latar belakang informasi yang diperoleh terkait tugas
- Kemampuan menggunakan beberapa jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi yang telah diperoleh
- Kemampuan untuk melakukan diskusi dalam upaya pemecahan masalah terkait tugas yang diperoleh
- Kemampuan dalam menyusun sumber informasi yang diperoleh

1.7 Metode dan Prosedur Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format penelitian deskriptif. Pendekatan penelitian ini dipilih karena menurut Donald, dkk (2002:22), penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang menggunakan pengukuran obyektif dan analisa statistik dari data-data yang berupa angka untuk memahami suatu fenomena yang terjadi. Sedangkan penelitian deskriptif (Faisal 2005:20) dimaksudkan untuk melakukan eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan cara mendeskripsikan sejumlah variabel yang berhubungan dengan masalah dan unit yang akan diteliti. Jadi penelitian

tidak bermaksud untuk mencari hubungan antar dua variabel, ataupun membangun dan/atau mengembangkan teori. Hal serupa juga dinyatakan oleh Morissan (2012:37), yang menyatakan bahwa tujuan dari penelitian deskriptif yaitu untuk menjelaskan suatu kondisi sosial tertentu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan untuk pengambilan sampel penelitian. Lokasi penelitian yang dipilih pada penelitian ini yaitu SMP, SMA dan Perguruan Tinggi yang ada di kota Surabaya dengan pertimbangan :

1. Kota Surabaya merupakan daerah metropolitan terbesar kedua di Indonesia yang memiliki perkembangan teknologi yang juga sangat pesat termasuk dalam fasilitas internet yang disediakan. Selain itu, kota Surabaya juga telah mendeklarasikan diri sebagai “Kota Literasi” oleh Walikota Surabaya pada tahun 2014 lalu (Antara News, 2014).
2. Institusi pendidikan yang dipilih sudah berakreditasi A dan beberapa di antaranya telah bersertifikat ISO sehingga memiliki fasilitas yang sudah memadai termasuk fasilitas internet guna menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pemilihan lokasi didasarkan pada heterogenitas dari responden yang diharapkan bisa mewakili remaja di kota Surabaya. Adapun lokasi yang dipilih antara lain :

- a. Kampus B Universitas Airlangga yang berlokasi di Jalan Dharmawangsa Dalam No. 4-6 Surabaya.
- b. SMA N 4 Surabaya yang berlokasi di Jalan Prof. dr. Moestopo No. 4 Surabaya.
- c. SMA GIKI 2 Surabaya yang berlokasi di Jalan Raya Gubeng No. 45 Surabaya.
- d. SMP N 6 Surabaya yang berlokasi di Jalan Jawa No. 24-26 Surabaya.
- e. SMP Muhammadiyah 9 Surabaya yang berlokasi di Jalan Jojoran I No. 50 Surabaya.

Semua institusi tersebut berada di wilayah Surabaya Timur tepatnya berada di sekitar kecamatan Gubeng, kota Surabaya.

3. Petimbangan efektif dan efisiensi terkait faktor geografis dan faktor ekonomis. Hal ini berkaitan dengan kemudahan dalam mengakses lokasi tersebut serta keuntungan lainnya.

1.7.3 Populasi Penelitian

Populasi berarti serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Menurut Bungin (2005:109), populasi penelitian merupakan keseluruhan dari obyek penelitian baik berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, yang dijadikan sumber data penelitian. Selanjutnya populasi juga didefinisikan oleh Morissaan (2012:109), sebagai suatu kumpulan

subjek, variabel atau fenomena. Jadi populasi merupakan semua bagian atau anggota dari objek yang akan diamati (Eriyanto, 2007:61). Populasi pada penelitian ini yaitu semua siswa-siswi SMA N 4 Surabaya, SMA GIKI 2 Surabaya, SMP N 6 Surabaya, SMP Muhammadiyah 9 Surabaya, serta semua mahasiswa-mahasiswi S-1 Kampus B Universitas Airlangga.

1.7.4 Metode Pengambilan Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan anggota dan bersifat representatif (Morissan, 2012:109). Jadi suatu sampel harus representatif artinya dapat mewakili terhadap setiap anggota populasi. Hal ini dilakukan agar sampel yang diambil dapat mewakili keseluruhan populasi sehingga dapat digeneralisasi untuk menjelaskan sifat dari populasi dimana sampel tersebut diambil.

Metode pengambilan sampel (Bungin, 2005: 115), merupakan suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam mengambil sampel penelitian agar sampel dapat bersifat representatif dan mampu mewakili populasi yang dituju. Pada penelitian ini, teknik penarikan sampel dilakukan secara *non-random sampling* dengan teknik *purposive sampling* (sampel terpilih). Pada tipe penarikan sampel ini, responden atau elemen unit sampel dipilih berdasarkan kriteria atau kualitas tertentu yang telah ditentukan. Earl Babbie (dalam Morissan, 2012:117) menjelaskan bahwa sampel dipilih dengan menggunakan tipe penarikan sampel *non-probabilitas*, dimana unit elemen yang hendak diteliti dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dan

seberapa penting unit elemen tersebut sehingga dapat representatif atau mewakili keseluruhan populasi. Adapun kriteria yang ditetapkan pada pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu :

1. Penduduk asli kota Surabaya
2. Remaja dengan rentang usia 12-24 tahun (menurut WHO)
3. *Heavy user* yakni menggunakan internet dengan rentang waktu lebih dari 40 jam per bulan, jadi dapat diasumsikan penggunaan internet dilakukan selama minimal 1,5 jam per harinya.

Teknik penarikan sampel secara *purposive sampling* dilakukan kepada para siswa-siswi SMA N 4 Surabaya, siswa siswi SMA GIKI 2 Surabaya, siswa-siswi SMP N 6 Surabaya, siswa-siswi SMP Muhammadiyah 9 Surabaya, serta mahasiswa-mahasiswi jenjang S-1 Kampus B Universitas Airlangga.

Penentuan ukuran jumlah sampel dapat dilakukan dengan beberapa cara. Pada penelitian ini, penentuan ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Yamane (Bungin, 2005:115) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1} = \frac{16593}{16593 (0,1)^2 + 1} = \frac{16593}{166,93} = 99$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh ukuran sampel sebesar 99 orang. Jadi sampel diambil berdasarkan kriteria yang telah disebutkan pada sejumlah 99 remaja pada lokasi yang telah ditentukan.

1.7.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data (Bungin, 2005:133) merupakan bagian instrumen penelitian yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan melalui kuesioner. Kontjaraningrat (dalam Suyanto dan Sutinah, 2011:55), mendefinisikan kuesioner sebagai suatu daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diberikan kepada responden, selanjutnya peneliti dapat memperoleh data berupa jawaban dari para responden. Kuesioner dibagikan kepada para responden berdasarkan lokasi penelitian yang telah dipilih. Selain itu, pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi. Observasi atau pengamatan (Bungin, 2005:143), merupakan kemampuan seseorang menggunakan pengamatannya melalui hasil panca indera mata serta dibantu dengan panca indera lainnya. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung terhadap kondisi lokasi institusi sekolah dan perguruan tinggi yang digunakan sebagai lokasi penelitian dalam penelitian ini.

1.8 Teknik Pengolahan Data dan Analisa Data

1.8.1 Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, dilakukan proses pengolahan data. Pada penelitian ini, pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu *editing*, *coding*, dan *tabulating*. Sutinah (dalam Suyanto dan Sutinah,

2011:93-96) dan Hasan (2002:89) menjelaskan beberapa tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Langkah pertama dalam pengolahan data yaitu melakukan pemeriksaan data (*editing*) untuk mengetahui apakah data yang telah terkumpul tersebut baik. Pemeriksaan data ini berguna untuk memperoleh jawaban yang jelas, terang/bisa dibaca, relevan, serta tepat sesuai dengan kuesioner yang telah diberikan kepada para responden. Hal yang perlu diperhatikan dalam tahap ini antara lain: lengkapnya pengisian jawaban, kejelasan tulisan, kejelasan makna jawaban, konsistensi kesesuaian antar jawaban, relevansi jawaban, serta keseragaman kesatuan data.

2. Pembuatan Kode (*Coding*)

Setelah melakukan pemeriksaan data, tahap selanjutnya yaitu pembuatan kode (*coding*). Pembuatan kode dilakukan untuk menyederhanakan data yakni memberi simbol pada tiap jawaban atau mengklasifikasi jawaban dengan responden atas suatu pertanyaan menurut macamnya dengan cara menandai masing-masing jawaban dengan kode tertentu. Jadi *coding* merupakan suatu proses dimana pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban diubah menjadi angka.

3. Tabulasi (*Tabulating*)

Tahap selanjutnya yakni membuat tabulasi terhadap data yang telah diberikan kode sesuai dengan kebutuhan proses analisa data. Proses tabulasi dilakukan dengan menggunakan alat tabulasi yaitu SPSS 21.0.

1.8.1 Teknik Analisa Data

Analisa data pada penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif terhadap data yang diperoleh berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada para responden. Pada penelitian ini, data yang telah diperoleh di lapangan akan dianalisa menggunakan tabel frekuensi satu variabel (*univariate table*) dengan menggunakan SPSS dan tabel skor dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Tabel frekuensi digunakan untuk mengetahui penyebaran data, menggambarkan karakteristik sampel penelitian serta mengecek konsistensi antara satu variabel dengan variabel yang lainnya terutama terhadap pertanyaan yang saling berhubungan (Suyanto dan Sutinah, 2011:101). Tabel frekuensi tersebut digunakan untuk mengetahui jumlah remaja yang memberikan pilihan jawaban tertentu. Sedangkan tabel skor digunakan untuk menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital para remaja berdasarkan pilihan jawaban yang diberikan berdasarkan kuesioner yang digunakan.

Metode pemberian skor dilakukan dengan memberikan skor pada setiap pilihan jawaban yang diberikan untuk mengukur tingkat kompetensi

literasi digital remaja di kota Surabaya. Skor yang digunakan disesuaikan dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

Tabel I.1 Tabel Skor

Skor	Pilihan Jawaban
7	Sangat Setuju
5	Setuju
3	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Setelah diberikan skor pada setiap jawabannya, selanjutnya memberikan kategori terhadap tingkat kompetensi literasi digital remaja. Tingkat kategori yang diberikan yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berikut perhitungan interval antar kategori yang diberikan :

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{7 - 1}{3} = 2$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, ditetapkan kategori tingkat kompetensi literasi digital remaja sebagai berikut:

Tabel I.2 Tabel Kategori Skor

Kategori	Skor
Rendah	1-3
Sedang	3,1 – 5,1
Tinggi	5,2 – 7,2