

KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GENERASI *DIGITAL NATIVE*

Ma'sum Ashari¹, Nuny Sulistiany Idris²

Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{1,2}
masumashari@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kemampuan literasi digital generasi *digital native* berdasarkan empat aspek kompetensi literasi digital yang dikemukakan Gilster (1997), yaitu aspek pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Generasi *digital native* dalam penelitian ini merupakan pelajar SMP Pasundan 6 Bandung yang merupakan generasi Z terlahir bersamaan dengan adanya teknologi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Berdasarkan pengembangan indikator dari aspek literasi digital yang dikemukakan Gilster, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital pelajar SMP Pasundan 6 Bandung, pada aspek pencarian informasi di internet siswa dapat melakukannya. Sedangkan untuk aspek pandu arah *hypertext* banyak siswa yang tidak mengetahui. Pada aspek evaluasi dan penggunaan informasi siswa masih sangat rendah, hal ini diketahui bahwa siswa cenderung langsung menggunakan informasi yang didapat tanpa menyelidiki latar belakang informasi dan *website* penyedia informasi tersebut. Temuan dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan khususnya bagi orang tua, guru, maupun instansi guna memberikan arahan, pemahaman, dan peningkatan literasi digital terkait kegiatan dalam pencarian informasi di internet dengan bijak dan dapat dipercaya.

Kata Kunci: Literasi; Internet; Literasi Digital; *Digital Native*.

PENDAHULUAN

Di abad 21 ini, perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat. Pesatnya teknologi tersebut membuat banyak menggunakan internet guna memenuhi kebutuhan hidup. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam surveinya menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia terus bertambah setiap tahun. Pada tahun 2018, APJII merilis bahwa pengguna internet Indonesia mencapai 171,17 juta orang atau sekitar 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta orang. Angka ini naik secara signifikan sebanyak 27,91 juta orang atau naik 10,12% jika dibandingkan dengan data tahun 2017 yang hanya pada angka 143,26 juta orang atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan banyaknya informasi dari media digital khususnya internet. Tentu informasi terkait kebutuhan hidup mudah didapatkan dari internet. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi media internet juga memberikan dampak positif maupun negatif. Hal ini tergantung orang yang menggunakannya. Dari sisi positif internet bisa memberikan kemudahan setiap umat manusia dalam memberikan berbagai informasi terkait kebutuhan. Dalam dunia pendidikan, media digital internet bisa menjadi salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar (Nur, 2019). Selain itu, dengan adanya media inter-

net siswa dapat mengembangkan keahliannya melalui literasi digital (Sai, 2017). Sejalan dengan pendapat tersebut, Retnowati (2015) berpendapat bahwa penggunaan media internet yang baik dapat meningkatkan prestasi bagi siswa. Oleh karena itu, media internet akan bermanfaat bagi semua usia baik itu remaja maupun dewasa jika dimanfaatkan dengan baik.

Berdasarkan data Kominfo kurang lebih ada 30 juta anak dan remaja Indonesia aktif dalam menggunakan internet dan media digital sebagai alat komunikasi. Motivasi anak dan remaja Indonesia menggunakan internet karena didorong oleh tiga hal, pertama sebagai media hiburan, kedua sebagai media komunikasi dengan teman, dan ketiga mencari informasi yang berkaitan dengan tugas sekolah (Benaziria, 2018). Rata-rata media yang mereka gunakan untuk mengakses internet adalah personal komputer, laptop, dan ponsel pintar (Benaziria, 2018). Banyaknya usia remaja dalam menggunakan media digital khususnya internet tersebut merupakan sesuatu yang wajar, karena perkembangan zaman yang menuntutnya. Terlebih mereka terlahir sebagai generasi *digital native* yang lahir berbarengan dengan adanya teknologi. Namun, yang jadi permasalahannya adalah remaja dan pelajar merupakan kelompok paling rentan dan dianggap paling banyak terpapar pengaruh buruk dari media digital.

Kajian yang dilakukan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI) berhasil memetakan 342 kegiatan literasi digital sepanjang 2010-2017 dan menemukan bahwa merebaknya *hoax*, terorisme, hingga *cyberbullying* ditengarai karena kegiatan literasi digital di Indonesia cenderung bersifat sukarela, insidental, sporadis, dan belum tersinergi antara para pelaku kegiatan. Melihat kondisi tersebut tentu sangat miris, karena ekspektasi terhadap perkembangan teknologi dikira mampu memberikan dampak peralihan secara modern terhadap berbagai sektor terkhusus pada kegiatan literasi yang semulanya manual menjadi digital di Indonesia. Tentu masalah ini akan selesai apabila dikembalikan pada pola perilaku pengguna internet tersebut, namun tidak cukup sampai di situ. Demi mewujudkan masyarakat yang melek literasi digital diperlukan peran berbagai pihak dalam mengobarkan gerakan literasi digital, mulai dari pemerintah, pegiat literasi, pendidik, hingga masyarakat (Kurnia dan Astuti, 2017).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian ini berusaha menelaah literasi digital generasi *digital native*. Secara operasional, permasalahan yang ditelaah dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan literasi digital dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan literasi digital generasi *digital native*. Dengan menjawab pertanyaan penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi guru dan instansi terkait untuk memberikan pengarahan terkait pencarian informasi yang terdapat di internet dengan bijak dan dapat dipercaya.

Definisi literasi digital menurut Gilster (1997, hlm. 6) adalah *the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computer and particularly, through the medium of the internet*. Definisi tersebut memiliki arti bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber melalui komputer yang terkoneksi internet. Menurut Hague & Payton (dalam Akbar & Anggraeni, 2017) literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan

individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreaitivitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan yang sangat kompleks. Kemampuan ini melibatkan berbagai kompetensi dan keterampilan. Bukan hanya pada kemampuan baca tulis saja, namun juga kemampuan dalam mengoperasikan komputer, kemampuan pemahaman informasi, dan evaluasi terhadap informasi, serta menggunakan informasi yang didapat.

Ada beberapa aspek kompetensi dalam literasi digital yang harus dikuasai. Aspek-aspek tersebut seperti yang dikemukakan oleh Gilster (dalam A'Yuni, 2015) antara lain pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Dengan adanya literasi digital ini akan memberikan kemudahan bagi siswa terutama dalam membantu proses kegiatan belajar. Akan tetapi dalam berliterasi digital siswa harus mampu menguasai keempat aspek tersebut.

Digital native dalam penelitian ini adalah pelajar SMP Pasundan 6. Pelajar SMP Paundan 6 disebut *digital native* karena merupakan generasi Z atau generasi internet yang lahir di tahun 2000-an. Menurut Pew Research Center (dalam Tinggi, 2011) membagi generasi manusia dalam 5 kategori berdasarkan kurun waktu tahun kelahiran yaitu: (a) *the Greatest Generation* (sebelum 1928); (b) *the Silent Generation* (1928-1945); (c) *the Baby Boomer* (1946-1964); (d) *Generation X* (1965-1980); (e) *Millennial Generation* (1981-1993). Sedangkan Oblinger & Oblinger (2005) membagi generasi manusia dalam 4 kategori: (a) *Matures* (1900-1946); (b) *the Baby Boomer* (1946-1964), (c) *Generation X* (1965-1982); (d) *Net Generation* (1982-1991). Generasi manusia yang dikemukakan Jim Marteney (2010) yang dikutip Hasugian (2011) dibagi dalam 6 kategori yaitu: (a) *the Greatest Generation* (world war II, 1901-1924), (b) *the Silent Generation* (1925-1942); (c) *the Baby Boomers* (1943-1960); (d) *Generasi X* (1961-1981); (e) *Millennial* (1982-2002); (f) *Digital Natives* (Generasi Z atau *Internet Generation*), mulai tahun 1994 sampai akhir tahun sekarang. Generasi *digital natives* kadang disebut *the native gadget* yang lahir pada abad digital (Avarez, 2009; Brynko, 2009; Prensky, 2001).

Mengacu pada pembagian manusia di atas tentu generasi *digital native* merupakan generasi internet yang banyak menggunakan internet. Dengan adanya berbagai informasi yang ada di internet tersebut tak luput jika generasi *digital native* juga menggunakan informasi tersebut untuk kegiatan belajar maupun yang lainnya. Oleh karena itu, sebagai generasi *digital native* pelajar SMP Pasundan 6 harus memiliki empat aspek kemampuan literasi digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Wawancara dipilih sebagai metode dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan dengan cara tersebut untuk mengetahui lebih dalam terkait dengan kemampuan literasi digital berdasarkan pengembangan indikator dari aspek yang dikemukakan Gilster. Data kemampuan literasi digital dalam penelitian ini diambil dari siswa sebagai generasi *digital native*. Dalam penelitian

ini generasi *digital native* yang dimaksud adalah pelajar SMP Pasundan 6 Bandung. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini disajikan dengan cara mendeskripsikan hasil wawancara siswa. Data yang telah didapat berupa hasil wawancara berdasarkan item pertanyaan yang dikembangkan dari indikator aspek literasi digital yang dikemukakan oleh Gilster, selanjutnya hasil dari pengolahan data tersebut dideskripsikan untuk dijadikan kesimpulan pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadi penunjang penyebaran informasi dan bahan bacaan masyarakat melalui media digital. Peneliti berusaha merespon perkembangan teknologi informasi generasi *digital native*. Generasi *digital native* yang dimaksud adalah pelajar SMP Pasundan 6. Berdasarkan empat aspek literasi digital yang dikemukakan Gilster, penulis mencoba mendeskripsikan kemampuan literasi digital pelajar SMP Pasundan 6. Namun, untuk mengetahui lebih jauh keempat aspek tersebut peneliti memulai dengan menanyakan kepada mereka perlengkapan teknologi informasi yang dimiliki serta fungsi dan kegunaan bagi mereka setiap harinya.

Berdasarkan hasil wawancara seluruh responden memiliki perangkat teknologi informasi, khususnya *handphone*. *Smartphone* menjadi teknologi informasi yang hampir semuanya memiliki dan menggunakannya. Kebanyakan dari mereka menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi, bermain sosial media (facebook, instagram), bermain *game*, nonton *youtube*, hiburan, mendengarkan musik, dan *searching* informasi di internet berdasarkan kebutuhan seperti tugas sekolah. Dengan banyaknya kepemilikan gawai dan instalasi berbagai media sosial, serta tingginya frekuensi penggunaan jaringan internet dalam keseharian pelajar SMP Pasundan 6. Maka dari itu, perlu ditelaah juga penggunaan berbagai perangkat tersebut dalam mengakses informasi dalam internet berdasarkan empat tingkatan aspek literasi digital yang dikemukakan Gilster.

1. Aspek *Internet Searching* (Pencarian di Internet)

Dalam proses pencarian informasi di dalam internet, kemampuan paling utama dikuasai yaitu kemampuan dalam pencarian informasi di internet. Kemampuan ini adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan internet dan berbagai aktivitas yang ada di dalamnya (Gilster, 1997). Gilster (1997) juga menjelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan dalam menggunakan internet dapat berupa pencarian informasi guna memenuhi tugas dan membaca berita secara daring.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengembangkan beberapa indikator dari aspek pencarian di internet. Indikator tersebut kemudian dikembangkan ke dalam item pertanyaan. Secara garis besar pada aspek ini dilakukan guna mengetahui kemampuan siswa dalam aspek pencarian internet. Kemampuan literasi digital pada aspek ini dianalisis berdasarkan data wawancara. Berdasarkan hasil wawancara banyak siswa mengetahui dan bisa melakukan pencarian informasi di internet. Hal ini bisa dibuktikan bahwa siswa mengetahui *web browser* atau *search engine* seperti google, *chrome*, dan *web browser* bawaan perangkat. Selain mengetahui berbagai macam *search engine* siswa juga dapat menggunakannya untuk pencarian informasi yang dibutuhkan. Dari banyaknya *web browser* internet tersebut peserta didik kebanyakan menggunakan google untuk mencari informasi di dalam internet.

2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Literasi media digital sangat berbeda dengan literasi yang dilakukan terhadap buku secara tradisional. Bukan hanya keterampilan membaca saja yang harus dikuasai, akan tetapi pengetahuan terhadap *hypertext* harus diketahui. Gilster (1997) mengatakan bahwa pemahaman terhadap *hypertext* tidak hanya pengetahuan terhadap *hypertext* saja, akan tetapi pengetahuan terhadap informasi yang ada di dalam internet juga. Oleh karena itu, aspek *hypertext* merupakan aspek pandu arah yang wajib diketahui dalam melakukan literasi digital. Dengan adanya *hypertext* sangat memudahkan pembaca dalam memahami konten yang ada di dalamnya. Karena *hypertext* akan memandu pembaca melalui fasilitas *hyperlink* yang ada pada konten informasi. Berbeda dengan literasi tradisional yang dilakukan melalui buku, literasi digital akan memudahkan melalui pandu arah berupa *hyperlink* yang ada di dalamnya, sedangkan buku akan melakukan pencarian secara tradisional pula. Sehingga dengan literasi digital ini sangat efektif dan efisien dibandingkan dengan kegiatan literasi secara tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis menemukan bahwa kemampuan siswa pada aspek ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap *hypertext* masih kurang. Bahkan banyak yang tidak mengetahui arti dan fungsi *hypertext* sendiri. Dalam wawancara yang lebih dalam terkait pengembangan indikator pada aspek ini siswa tidak banyak mengetahui cara kerja *website* dan *hypertext*. Padahal pengetahuan *hypertext* merupakan penunjang dalam memahami informasi yang ada di dalam internet dan memberikan pandu arah terhadap konten informasi yang ada di dalamnya. Sehingga pencarian dan pemahaman informasi yang ada di internet bisa memberi kemudahan.

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Literasi digital merupakan kegiatan yang membutuhkan kemampuan yang kompleks. Selain dapat menguasai perangkat dan menggunakan internet, literasi digital menuntut kemampuan berpikir kritis terhadap konten informasi. Gilster (1997) mengatakan bahwa evaluasi konten informasi merupakan kemampuan untuk berpikir kritis dalam memberikan penilaian bahkan membandingkan informasi yang ada di internet. Tidak hanya pada kemampuan itu saja, kemampuan mengidentifikasi halaman *website* dan keabsahan informasi juga diperlukan. Tak jarang konten informasi yang terdapat di internet dapat dipercaya dan berdata valid. Oleh karena itu, dalam aspek ini kemampuan evaluasi konten merupakan kemampuan yang harus dikuasai untuk menyeimbangkan konten informasi yang di dapat berdasarkan keabsahan dan validitas informasi.

Berdasarkan hasil wawancara terkait pertanyaan yang dikembangkan dari indikator pada aspek evaluasi konten, tingkat literasi digital pada aspek ini siswa tergolong masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan bahwa siswa langsung menggunakan informasi yang ada di internet tanpa harus mempertimbangkannya. Selain itu dalam melakukan pencarian informasi siswa bahkan tidak melakukan analisis sumber informasi dan halaman *website*. Bahkan siswa tidak menyadari terkait hal ini. Seperti pencarian informasi untuk kebutuhan tugas tugas pertimbangan atas informasi tidak dilakukan oleh siswa.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Gilster (1997) menjelaskan bahwa penyusunan pengetahuan merupakan kemampuan untuk merangkai pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Gilster (1997) juga menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana merakit pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Selanjutnya, dari sekian banyak informasi yang didapatkan pengguna dituntut untuk mampu mengumpulkannya untuk membentuk suatu pengetahuan baru.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis mencoba menguraikan kemampuan literasi digital pada aspek ini. Wawancara yang dilakukan berdasarkan pengembangan indikator terkait aspek penyusunan pengetahuan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa dapat dengan cepat menyelesaikan tugas dengan berbantuan informasi yang ada di internet. Akan tetapi dalam menggunakan informasi yang di dapat siswa tidak pernah menganalisis latar belakang informasi tersebut. Selain itu siswa cenderung langsung menggunakan informasi tersebut tanpa membandingkan informasi tersebut dengan beberapa media lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber melalui komputer yang terkoneksi internet. Ada beberapa aspek kemampuan yang harus dimiliki dalam berliterasi digital, antara lain pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Berdasarkan empat aspek tersebut kemampuan literasi digital generasi *digital native* khususnya pelajar SMP Pasundan 6 menunjukkan bahwa pada aspek pencarian di internet (*internet searching*) hampir semua responden mengetahui *web browser* dapat melakukan pencarian informasi di internet. Kemampuan literasi digital pada aspek pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*) menunjukkan tidak banyak yang mengetahuinya. Pada aspek evaluasi konten informasi, tingkat literasi digital pada aspek ini siswa tergolong masih sangat rendah, dalam pencarian informasi siswa tidak melakukan analisis sumber informasi dan halaman *website*, padahal dalam aspek ini merupakan kemampuan yang sangat penting guna mempertimbangkan validitas dan keabsahan informasi, kemampuan berpikir kritis dalam aspek ini perlu dilakukan. Sedangkan dalam aspek penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) siswa cenderung langsung menggunakan informasi yang di dapat tanpa pernah menganalisis latar belakang informasi maupun membandingkan informasi dari berbagai media. Melihat hasil kemampuan literasi digital berdasarkan empat aspek tersebut, dapat dinyatakan bahwa kemampuan literasi digital *digital native* masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, guna meningkatkan kemampuan literasi digital siswa perlu dilakukan pemahaman terkait literasi digital. Walaupun generasi *digital native* merupakan generasi internet, tidak dapat memberikan jaminan bahwa mereka dapat melakukan kegiatan literasi digital secara mandiri. Maka dari itu, peranan orang tua, guru, bahkan instansi sangat diperlukan dalam memberikan arahan maupun pemahaman terkait pencarian informasi di internet dengan bijak dan dapat dipercaya.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya. Disertasi. Universitas Airlangga.
- Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1).
- Benaziria, B. (2018). Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8331>
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. (9 November 2019). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*. Diakses dari: <https://www.apjii.or.id/survei>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra yang Dilakukan oleh JAPELIDI. *INFORMASI*, 47(2), 149-166.
- Nur, M. (2019). Literasi Digital Keagamaan Aktivistis Organisasi Keagamaan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) di Kota Bandung. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 5 (1), 1-14.
- Retnowati, Y. (2015). Urgensi Literasi Media untuk Remaja sebagai Panduan Mengkritisi Media Sosial. *Jurnal Perlindungan Anak dan Remaja. AKINDO*. Yogyakarta.
- Sai, M. (2017). Pengaruh Model Group Investigation Berbasis Internet terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.9869>
- Tinggi, D. I. P. (2011). Potensi Digital Natives dalam Representasi Literasi Informasi Multi-media Berbasis Web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1).

