LITERASI DIGITAL REMAJA DI KOTA SURABAYA

(Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya)

Oleh : Qory Qurratun A'yuni

Mahasiswa S1 Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga Surabaya.

ABSTRAK

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Kajian literasi digital sudah banyak diteliti oleh beberapa ahli di lingkup internasional, namun di Indonesia penelitian di bidang ini belum banyak dilakukan. Kompetensi literasi digital ini berguna untuk menghadapi ledakan informasi akibat munculnya internet. Faktanya, saat ini pengguna internet semakin meningkat dan mayoritas berusia remaja. Penggunaan internet oleh remaja pun bervariasi, bukan hanya digunakan untuk mencari informasi akademik melainkan juga untuk membangun relasi melalui situs jejaring sosial. Permasalahannya, kemajuan teknologi internet menyebabkan penggunaan teknologi informasi yang berlebihan di kalangan remaja sehingga menimbulkan terjadinya kasus-kasus yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya ditinjau berdasarkan aspek pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan menggunakan teori literasi digital milik Gilster (1997). Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *non-probability sampling* dengan menggunakan teknik *purposive sampling* pada 99 remaja yang terdiri dari Mahasiswa S-1 Kampus B Universitas Airlangga, Siswa SMA N 4 Surabaya, SMA GIKI 2 Surabaya, SMP N 6 Surabaya, dan SMP Muhammadiyah 9 Surabaya. Teknik pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS 21.0 dan *Microsoft Excel* dengan hasilnya berupa tabel frekuensi dan tabel skor. Tabel skor digunakan untuk menunjukkan tingkat literasi kompetensi digital remaja di kota Surabaya dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat literasi digital berdasarkan 4 aspek sebagai berikut: tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *internet searching* sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *hypertextual navigation* sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *content evaluation* masih tergolong sedang, serta tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek *knowledge assembly* sudah tergolong tinggi.

Kata Kunci: literasi digital, remaja, pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, penyusunan pengetahuan

ABSTRACT

Digital literacy is the ability to understand and use information from a variety of digital sources. Study of digital literacy has been widely studied by some experts in the international area, but in Indonesia the research in this topic has not been done. Digital literacy competence is used to deal with the explosion of information due to the advent of the internet. In fact, the current of internet

users are increasing and the majority of them are teenagers. Internet used by teenagers has been varied, not only used to search for academic information but also to build relationships through social networking sites. The problem is the progress of Internet technology led to excessive use of information technology among teenagers, giving rise to the occurrence of cases are not desirable. Therefore, this study was conducted to describe the level of digital literacy competences of teenagers in the city of Surabaya reviewed based on aspects of internet searching, hypertextual navigation, content evaluation and knowledge assembly by using theory of digital literacy belonging to Gilster (1997). The sampling technique is done in a non-probability sampling using purposive sampling technique in 99 adolescents consisting: Student of Airlangga University (Campus B), Students of SMA N 4 Surabaya, Students of SMA GIKI 2 Surabaya, Students of SMP N 6 Surabaya, and Students of SMP Muhammadiyah 9 Surabaya. Data processing techniques performed using SPSS 21.0 and Microsoft Excel with the results in the form of frequency tables and score table. Score table is used to indicate the level of digital literacy of teenagers in the city of Surabaya with the categories of high, medium and low. The results showed that the level of digital literacy based on four aspects as follows: the level of teenager's digital literacy based on aspects of internet searching has been relatively high, the level of teenager's digital literacy based on aspects of hypertextual navigation has been relatively high, the level of teenager's digital literacy based on aspect of content evaluation is still relatively medium, and the level of teenager's digital literacy based on aspects of assembly knowledge has been relatively high.

Keywords: digital literacy, teens, internet searching, hypertextual navigation, content evaluation, knowledge assembly

Pendahuluan

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 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% dalam partisipasinya menulis kajian mengenai literasi digital (Mathar, 2014:7). Di Indonesia sendiri, belum banyak penelitiaan 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 karateristik 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% dari total pengguna di Indonesia menggunakan *mobile phone* untuk mengakses internet. Sebanyak 60% 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% dari total pengguna internet di Indonesia, sebesar 95%-nya menggunakan internet untuk keperluan mengakses media sosial. Asosiasi Penyelenggara Jasa Interet Indonesia (APJII, 2015) juga menyebutkan bahwa penggunaan internet sebagian besar yaitu dilakukan untuk mengakses jejaring sosial (87,4%), *searching* (68,7%), *instant messaging* (59,9%), mencari berita terkini (59,7%) serta mengunduh dan mengunggah video (27,3%).

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 tetentu (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 mengahadapi 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.

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?

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. 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. 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.

Gilster (1997:3) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

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.

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 anatara lain: Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing* via internet. Pengetahuan tentang cara kerja *web* meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta Kemampuan memahami karakteristik halaman *web*.

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: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman *web* yang dikunjungi, Kemampuan menganalisa

latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, Kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam *domain* untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman *web*, serta Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup*/grup diskusi.

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: Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, 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, Kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya. Lokasi penelitian yang dipilih pada penelitian ini yaitu SMP, SMA dan Perguruan Tinggi yang ada di kota Surabaya antara lain: Kampus B Universitas Airlangga, SMA N 4, SMA GIKI 2 Surabaya, SMP N 6 Surabaya, serta SMP Muhammadiyah 9 Surabaya. 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 yaitu penduduk asli kota Surabaya, remaja berusia 12-24 tahun, serta pengguna internet aktif (*heavy user*). Pada penelitian ini digunakan sampel sebesar 99 sampel. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, kuesioner dan studi kepustakaan.

Pada penelitian ini digunakan tabel frekuensi dan tabel skor. 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 sesuai instrumen penelitian yang digunakan. Setelah diberikan skor pada setiap jawabannya, selanjutnya memberikan kategori terhadap tingkat kompetensi literasi digital remaja. Tingkat kategori yang diberikan yaitu tinggi, sedang dan rendah sebagai berikut:

Tabel 1.Tabel Kategori Skor

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

Analisa

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan tentang tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya yang dilihat berdasarkan 4 aspek yaitu pencarian di internet *(internet searching),* pandu arah *hypertext (hypertextual navigation*), evaluasi konten infomasi *(content evaluation)* serta penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly*). Data yang diperoleh akan dianalisa menggunakan Kompetensi Literasi Digital yang dikemukakan oleh Gilster.

Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja berdasarkan Aspek *Internet Searching* (Pencarian Di Internet).

Gilster (1997:49) menjelaskan pencarian di internet *(internet searching)* sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Gilster (1997:51-85) menjelaskan bahwa terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan dalam menggunakan internet antara lain menggunakan dan mengelola akun *email* yang dimiliki secara berkala, bergabung dalam newsgroup/*mailing list*, melakukan kegiatan bisnis *online*, melakukan transkasi secara *online*, menggunakan internet untuk memenuhi tugas, membaca berita *online* hingga menggunakan multimedia secara *online* seperti mendengarkan musik, melihat video, dan lain-lain. Subrahmanyam & Smahel (2011:1-12) juga menjelaskan mengenai aktivitas yang dilakukan remaja ketika menggunakan media digital antara lain: bergabung dalam SNSs (situs jejaring sosial), mengunakan blog ataupun mikroblog, melakukan *chatting* melalui pesan instan (*instant messaging*), bermain *game online*, bergabung dalam dunia maya (*virtual world*), menggunakan papan buletin (*bulletin boards*), hingga mengunduh musik dan video secara *online*.

Kompetensi pencarian di internet *(internet searching)* diukur menggunakan beberapa indikator antara lain: pengetahuan remaja tentang komponen *web search* seperti pengetahuan tentang *web browser*, fitur dalam *web browser* serta *search engine*; kemampuan remaja dalam melakukan pencarian informasi pada di intermet, dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan remaja dalam menggunakan internet. Tingkat kompetensi literasi digital remaja berdasarkan aspek pencarian di internet *(internet searching)* dilihat berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari masing-masing skor ketiga kompoen pencarian di internet *(internet searching)* tersebut

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, tingkat literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek internet *searching* (pencarian di internet), sudah tergolong tinggi dengan total skor rata-rata 5,19. Skor tingkat literasi digital berdasarkan aspek *internet searching* (pencarian di internet) tersebut tersusun dari rata-rata skor tingkat pengetahuan remaja tentang komponen *web* sudah tergolong tinggi dengan skor rata-rata sebesar 6,14, tingkat kemampuan remaja dalam melakukan pencarian di internet masih tergolong sedang dengan skor rata-rata sebesar 4,63, serta tingkat aktivitas remaja dalam menggunakan internet yang masih tergolong sedang dengan skor rata-rata sebesar 4,82.

Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya Berdasarkan Aspek Pandu Arah *Hypertext (Hypertextual Navigation)*

Bawden (2008:18) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membaca dan memahami informasi dalam bentuk *hypertext* atau format multimedia. Seperti yang diketahui bahwa literasi multimedia sangat berbeda dari literasi tradisional, dimana 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. Definisi ini sesuai dengan kompetensi pandu arah *hypertext (hypertextual navigation)* yang dijelaskan oleh Gilster (1997: 125-127) sebagai suatu keterampilan membaca serta pemahaman secara dinamis mengenai pandu arah *hypertext*. Gilster (1997: 135-154) menjelaskan bahwa untuk memahami tentang pandu arah *hypertext* tidak hanya berhubungan dengan *hypertext* itu sendiri melainkan juga pengetahuan tentang informasi yang tersedia di media digital (internet) yang berbeda dengan informasi dalam buku teks. Selain itu, juga perlu diketahui mengenai cara kerja *web* mulai dari pengetahuan tentang *bandwidth*, HTML, HTTP, URL serta karakteristik dari suatu halaman *web*.

Kompetensi pandu arah *hypertext (hypertextual navigation)* diukur menggunakan beberapa indikator antara lain: pengetahuan remaja tentang *hypertext* dan *hyperlink*, pengetahuan remaja tentang karakteristik *hypertext*, pengetahuan tentang informasi dalam internet dan buku teks, pengetahuan tentang cara kerja *web*, serta pengetahuan tentang karakteristik halaman *web*. Tingkat

kompetensi literasi digital remaja berdasarkan aspek pandu arah *hypertext (hypertextual navigation)* dilihat berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari masing-masing skor ketiga kompoen pandu arah *hypertext (hypertextual navigation)* tersebut.

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, tingkat literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek *hypertextual navigation* (navigasi *hypertext*), sudah tergolong tinggi dengan total skor rata-rata 5,48. Skor tingkat literasi digital berdasarkan aspek *hypertextual navigation* (navigasi *hypertext*) tersusun dari rata-rata skor tingkat pengetahuan remaja tentang *hypertext* dan *hyperlink* masih tergolong sedang dengan rata-rata skor 5,04, tingkat pengetahuan remaja tentang karakteristik *hypertext* masih tergolong sedang dengan rata-rata skor sebesar 4,98, tingkat pengetahuan remaja tentang informasi dalam internet dan buku teks sudah tergolong tinggi dengan rata-rata skor 5,99, tingkat pengetahuan tentang cara kerja *web* sudah tergolong tinggi dengan rata-rata skor sebesar 5,51, serta tingkat pengetahuan remaja tentang karkteristik halaman *web* yang sudah tergolong tinggi dengan rata-rata skor sebesar 5,87.

Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya Berdasarkan Aspek Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation)*

Gilster (1997: 87-89) menjelaskan bahwa evaluasi konten informasi *(content evaluation)* merupakan 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*. Kemampuan literasi di era digital mengandung seperangkat kompetensi. Kompetensi yang dianggap paling penting yakni kemampuan untuk membuat keputusan terhadap apa yang ditemukan secara *online*. Informasi yang tersedia di internet tidak tersaring dengan baik berdasarkan editor atau kepengarangannya dan cenderung bersifat terbuka sehingga terkadang informasi yang tersedia menjadi kurang valid. Jadi seni berpikir kritis mengendalikan bagaimana pengguna mampu menggunakan apa yang ditemukan secara. Pengguna perlu membentuk penilaian yang seimbang antara apa yang ditampilkan di layar dengan konten informasi tersebut (Gilster, 1997:2-3).

Kompetensi evaluasi konten infomasi *(content evaluation)* diukur menggunakan beberapa indikator antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dan konten informasi, kesadaran untuk melakukan analisa terhadap latar belakang informasi, kesadaran untuk melakukan analisa terhadap halaman *web*, serta pengetahuan tentang fungsi FAQ dalam grup diskusi. Tingkat kompetensi literasi digital remaja berdasarkan aspek evaluasi konten informasi *(content evaluation)*

dilihat berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari masing-masing skor ketiga komponen evaluasi konten informasi *(content evaluation)* tersebut.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yang dimiliki remaja mengenai Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, tingkat literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek *content evaluation* (evaluasi konten informasi*)* masih tergolong sedang dengan total skor rata-rata sebesar 4,85. Skor tingkat literasi digital berdasarkan aspek *content evaluation* (evaluasi konten informasi*)* tersusun dari rata-rata skor tingkat kemampuan remaja membedakan antara tampilan dan konten informasi masih tergolong sedang dengan rata-rata skor sebesar 5, tingkat kesadaran remaja dalam menganalisa latar belakang informasi masih tergolong sedang dengan rata-rata skor sebesar 4,99, tingkat kesadaran remaja dalam menganalisa halaman *web* masih tergolong sedang dengan rata-rata skor sebesar 5,09, tingkat pengetahuan remaja tentang fungsi FAQ dalam grup dikusi masih tergolong sedang dengan rata-rata skor 4,33.

Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya Berdasarkan Aspek Penyusunan Pengetahuan *(Knowledge Assembly)*

Gilster (1997: 195-197) menjelaskan bahwa penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly)* 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 (1997:3) 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.

Kompetensi penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly)* diukur menggunakan beberapa indikator antara lain: kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan melakukan pencarian informasi pada *search engine*, kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan bergabung dalam alam *newsgroup/mailing list*/grup diskusi untuk mendapatkan *update* berita terbaru, kesadaran untuk menganalisa latar belakang informasi yang diperoleh, kemampuan menggunakan beberapa jenis media untuk mendapatkan kebenaran informasi yang telah diperoleh, kemampuan melakukan diskusi dengan orang lain dalam upaya pemecahan masalah terkait tugas yang diperoleh, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh. tingkat kompetensi literasi digital remaja berdasarkan aspek penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly)* dilihat berdasarkan rata-

rata skor keseluruhan yang diperoleh dari masing-masing skor ketiga penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly).*

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, tingkat literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek *knowledge assembly* (penyusunan pengetahuan) sudah tergolong tinggi dengan total skor rata-rata sebesar 5,13. Skor tingkat literasi digital berdasarkan aspek *knowledge assembly* tersusun dari bahwa tingkat kemampuan remaja untuk menyelesaikan tugas dengan melakukan pencarian informasi pada *search engine* sudah tergolong tinggi dengan skor rata-rata 6,15, tingkat kemampuan remaja untuk menyelesaikan tugas dengan bergabung dalam *newsgroup/ mailing list*/ grup diskusi masih tergolong sedang dengan skor rata-rata 3,79, tingkat kemampuan remaja untuk menganalisa latar belakang informasi yang diperoleh dalam rangka menyelesaikan tugas masih tergolong sedang dengan skor rata-rata sebesar 4,92, tingkat kemampuan remaja dalam menggunakan beberapa jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi yang telah diperoleh sudah tergolong tinggi dengan skor rata-rata 5,17, tingkat kemampuan remaja dalam melakukan diskusi dalam upaya pemecahan masalah terkait tugas yang diperoleh sudah tergolong tinggi dengan skor rata-rata 5,53, serta tingkat kemampuan menyusun sumber informasi yang diperoleh sudah tergolong tinggi dengan skor rata-rata 5,22.

Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya

Tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya diukur menggunakan empat kompetensi yang telah disebutkan sebelumnya yaitu pencarian di internet *(internet searching),* pandu arah *hypertext (hypertextual navigation*), evaluasi konten infomasi *(content evaluation)* serta penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly*). Berikut tabel ringkasan mengenai tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya secara keseluruhan:

Tabel 2. Tingkat Kompetensi Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya

No	Keterangan	Rata-Rata Skor	Keterangan
1.	Aspek pencarian di internet (*internet searching)*	6,15	Tinggi
2.	Aspek pandu arah *hypertext (hypertextual navigation)*	5,48	Tinggi
3.	Aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation)*	4,92	Sedang
4.	Aspek penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly*	5,17	Tinggi

Sumber: Olahan Data peneliti

Penutup

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya diukur berdasarkan empat kompetensi. Hasilnya menunjukkan bahwa remaja di kota Surabaya memiliki tingkat kompetensi literasi digital remaja yang sudah tergolong tinggi pada beberapa aspek seperti aspek pencarian di internet *(internet searching),* pandu arah *hypertext (hypertextual navigation)*, dan penyusunan pengetahuan *(knowledge assembly*). Namun berbeda dengan aspek evaluasi konten infomasi *(content evaluation)* yang masih tergolong sedang. Jadi skor tertinggi terdapat pada kompetensi pencarian di internet (*internet searching)*, sedangkan skor terendah terdapat pada kompetensi evaluasi konten informasi (*content evaluation*). Padahal tingkat kompetensi literasi digital lebih ditekankan pada kemampuan berpikir kritis dalam melakukan pencarian informasi pada media digital (internet) dan seni berpikir kritis tersebut terdapat pada aspek evaluasi konten infomasi *(content evaluation)* sehingga perlu dilakukan peningkatan.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu perlunya dilakukan peningkatan tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya terutama dalam aspek evaluasi konten informasi *(content evaluation)* sebagai aspek yang memiliki skor paling rendah dibandingkan aspek lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan sosialisasi atau pemahaman bagi para remaja mengenai pentingnya mengevaluasi informasi yang ditemukan di dalam internet karena pada dasarnya tidak semua informasi yang ada pada internet itu benar adanya. Para remaja perlu meningkatkan kemampuan teknis serta kemampuan kognitifnya dalam melakukan pencarian informasi di internet sehingga pencarian informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, para remaja juga perlu memiliki kesadaran untuk tidak hanya mencari informasi pada media digital tetapi juga memanfaatkan media lain (media cetak atau media elektronik) guna mendapatkan informasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan informasinya. Seperti misalnya memanfaatkan buku atau jurnal di perpustakaan sebagai sumber informasi yang dinilai lebih valid dan terpercaya dibandingkan dengan informasi yang tersedia dalam internet.

Berdasarkan semboyan Kota Literasi yang telah dideklarasikan, Pemerintah Kota Surabaya juga perlu berpartisipasi memberikan dengan pemahaman mengenai konsep literasi itu sendiri kepada masyarakat khususnya mengenai literasi digital bagi para remaja sebagai upaya untuk mencapai kota literasi yang sesungguhnya bukan hanya dari segi fasilitas yang disediakan melainkan juga dari segi kualitas masyarakat yang berliterasi di era digital seperti saat ini. Hal ini dapat dilakukan dengan menyisipkan kurikulum/materi literasi pada institusi pendidikan yang ada baik sekolah maupun perguruan tinggi sebagai upaya pembelajaran sejak dini.

Daftar Pustaka

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. *Pengguna Internet Indonesia Tahun 2014, Sebanyak 88,1 Juta (34,9%).* 2015, diakses dalam http://www.apjii.or.id/v2/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html.

Astutik, Qomariyah. *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan* "skripsi". Surabaya, 2009

Bawden. *Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts", Journal of Documentation*, Vol. 57 Iss 2 pp. 218–259. 2001, diakses dalam http://www.emeraldinsight.com.ezproxy.ugm.ac.id/doi/pdfplus/10.1108/EUM0000000007083.

Gilster. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley

Hakim, Abdul. *Surabaya Deklarasikan sebagai Kota Literasi*. 2014, diakses dalam http://www.antaranews.com/berita/432307/surabaya-deklarasikan-sebagai-kota-literasi

Jones, Rodney H. & Hafner, Christoph A. *Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction*. New York: Routledge, 2012.

Kemkominfo. *Pengguna Internet di Indonesia 63 Jutra Orang*. 2013 diakses dalam http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker#.VZSiYv48o4Q

Kemkominfo. *Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Interne.* 2014, diakses dalam http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VKB3JV4AA

Lankshear, Colin & Knobel, Michele (eds). *Digital Literacy And Digital Literacies: Policy, Pedagogy And Research Considerations For Education.* New York: Peter Lang, 2008.

Mathar, Taufiq. *Authors Collaboration in Digital Literacy from 1997 to 2013: a Bibilometric Study*. 2014, diakses dalam http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/131/105

Novianto, Iik. *Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa*: *Studi deskriptif tentang perilaku penggunaan internet dikalangan mahasiswa perguruan tinggi negeri (FISIP UNAIR) dengan perguruan tinggi swasta (FISIP UPN) untuk memenuhi kebutuhan informasinya* "skripsi". Surabaya, 2011, diakses dalam http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Jurnal%20IIK%20Novianto.pdf.

Subrahmanyam, Kaveri & Smahel, David. *Digital Youth: The Role of Media in Development*. London: Springer Science & Business Media, 2010.

Sugihartati, Rahma. *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*.Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

UNESCO. *Education for All : Literacy for Life.* 2005, diakses dalam http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf.

Wempen, Faithe. *Digital Literacy for Dummies.* New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.