



**INDEX LITERASI DIGITAL PELAJAR MUSLIM SURABAYA
(STUDI KASUS SISWA SMK WAHID HASYIM 5 SURABAYA)**

Novianto Puji Raharjo

Institut Agama Islam Darullughah Wadda'wah Bangil Pasuruan

Email : nopy.pr@gmail.com

Submission	Revision	Publication
Februari, 19th 2020	Maret, 23th 2020	April, 30th 2020

Abstrak

Teknologi saat ini merupakan komponen dari aktivitas manusia yang tidak dapat dipisahkan, hal ini membawa dampak yang sangat besar bagi keseharian manusia. Dengan sentuhan teknologi ini informasi dapat diperoleh dengan sangat cepat, dan banyak hal dapat dikerjakan dengan mudah. Dari kondisi ini maka banyak sekali hal positif yang didapatkan dengan adanya teknologi ini, tetapi di satu sisi juga ada hal negatif sebagai konsekuensi adanya teknologi ini. Generasi muda yang diharapkan sebagai penerus generasi saat ini sangat penting untuk dapat dipastikan mereka memanfaatkan teknologi ini untuk tujuan yang positif dan dijauhkan dari dampak negatif teknologi. Dari sinilah maka perlu diketahui bagaimana saat ini pemahaman mereka tentang teknologi tersebut, supaya dapat ditentukan langkah strategis apa yang terbaik pada generasi muda ini dengan adanya teknologi, upaya yang dilakukan adalah dengan meneliti bagaimana index literasi digital generasi pelajar untuk melihat bagaimana kondisi mereka terhadap teknologi

***Keywords* : Index Literasi Digital , Teknologi Informasi, Pelajar**

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang masif dan cepat membawa dampak bagi perkembangan informasi secara langsung di masyarakat. Teknologi yang mempunyai kelebihan *futuristik* dan dikembangkan berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan ¹(Abrahams, 2011; Efthymiopoulos, 2016; Gupta, 2016) sangat berpengaruh terhadap kemajuan berbagai bentuk media sebagai sarana dalam

¹ Hostettler, "Impact of the Crossing Angle on Luminosity Asymmetries at the LHC in 2016 Proton Physics Operation."

menyampaikan informasi apapun. Di zaman ini, informasi tidak harus selalu cetak melainkan dengan cara digital². Internet merupakan salah satu dari berbagai macam media yang difungsikan untuk mengefisienkan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti *web*, *VoIP*, *Email*. Internet dunia sangat bermanfaat untuk berbagai macam aktivitas menuncang segala tindakan manusia, internet kini hadir dengan memudahkan seluruh khalayak pengguna internet sebagai komunikator ataupun sebagai penerima pesan. Internet dapat memfasilitasi berbagai macam informasi yang diperlukan baik informasi yang tidak diperlukan oleh khalayak. Inilah yang kemudian menjadi masalah yang muncul dalam perkembangan teknologi informasi³.

Informasi yang *overload* dan cenderung tanpa filter berakibat merebaknya berbagai konten informasi yang tidak jelas kebenarannya yang disebut dengan Hoax⁴. Menurut Branscum, (1999) hoax menyebabkan orang terjebak dalam informasi palsu yang tidak dapat dipertanggungjawabkan sehingga membodohi masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian Downes (2007) bahwa sebagian kecil orang menyalahgunakan internet untuk kegiatan yang tidak baik seperti menyebarkan virus, hoax dan iklan sampah (*spam*), dan lebih memprihatinkan lagi informasi tersebut dikonsumsi dan dicerna oleh masyarakat secara massal.⁵ Apalagi di zaman yang semakin pesat kemajuan dan perkembangan teknologi, masyarakat informasi didominasi oleh generasi milenial. Generasi ini dianggap sebagai generasi baru yang mudah ditemukan dengan perkembangan pesat pemakaian dan kecerdasan dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Di sebagian besar wilayah dunia, imbas dari perkembangan pemakaian teknologi oleh generasi sekarang dijumpai dengan peningkatan liberalisasi politik dan ekonomi; kendatipun dampaknya masih dipertanyakan⁶.

² Adiputra, "Literasi Media dan Interpretasi atas Bencana."

³ "International Conference on University-Community Engagement."

⁴ Sabrina, "Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax."

⁵ "Schaart et al. - 2016 - Advances in Digital SiPMs and Their Application in.Pdf."

⁶ Ng, Schweitzer, and Lyons, "New Generation, Great Expectations."

Fenomena generasi milenial selanjutnya ialah *cyberswamp*⁷(Lyall, 2003) dan disinformasi yang merupakan bagian dari ketidakcakapan generasi ini dalam memaknai teknologi itu sendiri⁸. Sebagai salah satu majalah berita terbesar di dunia, pada 20 Mei 2013 majalah *TIME* menjadikan generasi *millennial* sebagai sampul depan. Menurut majalah *TIME*, generasi *millennial* merupakan generasi yang terlalu aktif di Internet, memiliki tingkat narsisme, materialisme, dan kecanduan teknologi yang lebih tinggi dibandingkan dengan generasi lain. Generasi *millennial* bisa mengunggah puluhan foto diri, foto makanan, dan foto lokasi liburan di media sosial mereka setiap minggunya. Menurut Ng, E. S. W., Schweitzer, L., & Lyons, S. T⁹ salah satu ciri-ciri dari generasi *millennial* adalah pengguna media sosial yang ekstrem dan aktivitas kesehariannya sangat terdampak dengan pertumbuhan teknologi. Tidak heran lagi apabila sekarang media sosial Instagram dipenuhi oleh para generasi *millennial* yang sering berbagi foto maupun kegiatan mereka sehari-hari, apalagi sekarang informasi dan teknologi juga dikonsumsi dan digunakan oleh muslim, terutama anak-anak muslim yang pasarnya lebih besar dari kelompok masyarakat lain.¹⁰ baru yang umumnya ditemukan dengan penemuan jumlah pertumbuhan penggunaan akses teknologi semakin tinggi. Pengguna selalu terbiasa setiap aktifitas kesehariannya terbantu dan berlangsung dengan adanya teknologi. Terbukti dengan jumlah peningkatan pemahaman mengenai dunia politik dan ekonomi, dan hal ini menurut sejumlah ahli masih perlu dilakukan tinjauan khusus dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian.

Persoalan hoax/ berita palsu yang melanda negeri-negeri mayoritas muslim menjadi sorotan berbagai peneliti dan pegiat media, apalagi yang menjadi korban dan yang menjadi pelaku hoax adalah pemuda muslim yang notabene mempunyai pengaruh yang sangat besar karena pelaku hoks banyak dilakukan oleh para

⁷ Lin et al., "Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework."

⁸ Considine, Horton, and Moorman, "Teaching and Reaching the Millennial Generation Through Media Literacy."

⁹ Ng, Schweitzer, and Lyons, "New Generation, Great Expectations."

¹⁰ Pérez de León et al., "Integrated Strategy for Sustainable Cattle Fever Tick Eradication in USA Is Required to Mitigate the Impact of Global Change."

profesional¹¹ . Mengetahui sejauh mana indeks literasi generasi muslim milineial menggunakan media merupakan hal yang menarik untuk diteliti, terlebih lagi informasi yang beredar saat ini informasi banyak yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, dan informasi sampah

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti pada tahapan ini terlebih dahulu akan menjelaskan identifikasi masalah penelitian. Identifikasi tersebut bertujuan mendeskripsikan problem yang menjadi kajian kemudian dipilih dan dipilah serta mengevaluasi secara kritis atas aliran informasi palsu (hoax) yang mengalir deras di dunia maya terhadap generasi muslim milenial sebagai korban dan pelaku hoax tersebut. Identifikasi tersebut sebagaimana tertuang dalam beberapa poin antara lain: (1) Banjir informasi di dunia maya dapat mengakibatkan kondisi “*Information overload*” suatu kondisi dimana seseorang menjadi berat untuk mengerti, mengambil kesimpulan, opini terhadap persoalan isu dan kemudian mengambil keputusan dikarenakan informasi yang berlebih sehingga timbul “justifikasi” terhadap suatu isu yang terjadi; (2) Ketidacakapan merespon dan mengelola informasi di internet yang dapat mengakibatkan generasi muslim milenial masuk ke dalam kebingungannya dan terjebak dalam *cyberswamp* atau rawa informasi yang pekat sehingga ada dua kemungkinan yakni generasi muslim sebagai korban atau sebagai pelaku informasi hoax tersebut.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi terkait penggunaan sumber digital oleh generasi muslim millennial, maka penelitian yang dibuat mengacu pada rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana gambaran literasi digital pelajar muslim di surabaya (Studi Kasus SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya)
2. Bagaimana indeks literasi digital pelajar muslim di surabaya (Studi Kasus SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya)

Penelitian ini bertujuan untuk memetakan tingkat literasi digital pelajar muslim di Surabaya dalam menanggulangi informasi yang mengandung unsur tidak benar dan tidak dipertanggung jawabkan (*hoax*), sehingga dapat membantu pemerintah daerah

¹¹ Rianto, “LITERASI DIGITAL DAN ETIKA MEDIA SOSIAL DI ERA POST-TRUTH.”

dan pemerintah dalam mengambil keputusan terkait masalah format pendidikan literasi digital yang sesuai dengan situasi kenyataan kehidupan yang dijalani. Selain itu penelitian ini untuk dapat memetakan kemampuan pelajar muslim dalam menggunakan media digital, berelasi di dunia digital dan memproduksi konten positif media digital

Kajian Literatur

Literasi Digital

Sebelum memasuki bahasan mengenai literasi digital kita mengakar dahulu dari literasi itu sendiri dalam iringan dominasi media. Literasi digital dilakukan sebagai upaya membangun pemahaman dalam tataran pengembangan sumber daya manusia.¹² Konsep literasi bersumber awal dari berkaitan dengan *melek huruf*, dipahami sebagai kemampuan individu membaca aksara dan medianya.¹³ memberikan penjelasan mengenai literasi media:

*“Literasi media dapat dibagi dalam tiga kategori, yaitu: the umbrella definition, the process definition, and the purpose definition. Definisi payung menganalogikan literasi media sebagai pelindung individu ketika individu terkena hujan informasi sewaktu berhadapan dengan media. Definisi proses menunjukkan bahwa literasi media adalah sebuah kecakapan yang berfungsi ketika individu mengakses media massa. Sedangkan definisi tujuan menganalogikan literasi media sebagai sebuah hasil akhir dari konstruksi yang dibangun dalam pikiran individu sehingga individu tersebut memiliki kontrol yang lebih besar atas pesan media yang ia terima”.*¹⁴

Dalam perkembangannya, konsep mengenai literasi digital muncul seiring dengan dominasi media di tengah kehidupan manusia yang mentransfer data dan informasi.

¹² Widyastuti, Nuswantoro, and Sidhi, “Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta.”

¹³ Adiputra, “Literasi Media dan Interpretasi atas Bencana.”

¹⁴ Silvana, “PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN USIA MUDA DI KOTA BANDUNG.”

bentuk literasi digital juga ada yang berbentuk Komik¹⁵. Literasi memiliki makna kemampuan untuk membaca dan menulis dalam memahami informasi yang disajikan¹⁶. Konten positif lahir bersamaan dengan adanya kekhawatiran terkait banyaknya konten negatif yang beredar di Internet dan media sosial¹⁷. Kemampuan literasi digital siswa berkaitan dengan kemampuan berbahasa siswa, yaitu, 1) mendengar, 2) berbicara, 3) membaca, 4) memirsa, dan menulis¹⁸. Potter mencatat awalnya media literacy didefinisikan sebagai ; *The ability to access and process information from any form of transmission*. Definisi tersebut kemudian mengarah pada "*The ability to access, analyse, evaluate, and create messages across a variety of contexts*"¹⁹ Definisi tersebut lebih dimaknai sebagai pendekatan "*Life skills*". Pengukuran dengan pendekatan lifeskills sendiri bisa dilihat dari kemampuan seseorang menggunakan dan memanfaatkan media. Literasi media dapat diukur dari *Individual Competence Framework*, seperti yang digunakan dalam *Final Report Study on Assesment Criteria for Media Literacy Levels*²⁰ sebagai berikut; *Pertama, Personal competence* terdiri dari ; pertama, *technical skills* yang berhubungan dengan kemampuan menggunakan Komputer dan Internet dan menggunakan media secara aktif. Kedua, *Critical Understandings* yang berhubungan dengan kemampuan menggunakan konten dan fungsi media, memiliki pengetahuan mengenai media dan regulasinya serta perilaku dalam menggunakan media. Kedua, *Social competence* terdiri dari *Communication skills* yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi dan membangun relasi sosial melalui media kemampuan partisipasi dengan masyarakat melalui media, serta kemampuan untuk memproduksi dan mengkreasikan konten media

¹⁵ Monggilo, "ANALISIS KONTEN KUALITATIF HOAKS DAN LITERASI DIGITAL DALAM @KOMIKFUNDAY."

¹⁶ Fitriarti, "URGENSI LITERASI DIGITAL DALAM MENANGKAL HOAX INFORMASI KESEHATAN DI ERA DIGITAL."

¹⁷ Rahmawan, Mahameruaji, and Anisa, "Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital."

¹⁸ Sahidillah and Miftahurrisqi, "Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa."

¹⁹ Pouloudi and O'Keefe, "Organizational and Ethical Issues in the Information Society."

²⁰ Ng, Schweitzer, and Lyons, "New Generation, Great Expectations."

Sepuluh Tahapan Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi adalah poin terpenting dalam literasi digital. Kompetensi dapat dipahami dan diambil alih kepemahannya oleh individu. Kompetensi juga mewujudkan ilmu pengetahuan yang bertingkat dan kemampuan pemahaman kompetensi yang lebih fundamental dibutuhkan untuk memahami tingkatan kompetensi berjenjang berikutnya. Kompetensi literasi digital terbagi menjadi dari dua bagian, yakni literasi digital fungsional dan literasi digital kritis ²¹. Penemuan pembagian kompetensi literasi digital yang diambil dari artikel Chen, Wu, dan Wang. Oleh Japelidi telah dilakukan peninjauan tersendiri untuk mendapatkan keistimewaan terhadap bagian – bagian kompetensi sehingga menghasilnya ciri pendalaman pada setiap belahan kemudian bagian kompetensi diberikan nama baru hingga dapat ditemukan sembilan sampai sepuluh jenis kompetensi yang berbeda beda.

Berikut ini adalah sepuluh kompetensi literasi digital yang digunakan di dalam buku panduan ini:

1. Mengakses
2. Menyeleksi
3. Memahami
4. Menganalisis
5. Memverifikasi
6. Mengevaluasi
7. Mendistribusikan
8. Memproduksi
9. Berpartisipasi
10. Berkolaborasi

Keahlian yang pertama adalah kemampuan mengakses. Kemampuan dapat mengakses ini berpedoman pada bagaimana seseorang dalam melakukan komunikasi dan interaksi menggunakan media baru. Contohnya adalah seorang individu

²¹ "This Capability Is Conceptualized as New Media Literacy (NML) (Chen, Wu, & Wang,. 2011).Pdf."

membutuhkan informasi mengenai cara mengoperasikan komputer sebelum mengolah konten yang akan diunggah di media baru, bagaimana untuk mencari/menemukan informasi, bagaimana menggunakan teknologi informasi (misalnya internet), dan sebagainya

Kompetensi kedua disebutkan ialah menyeleksi. Kemampuan kompetensi menyeleksi untuk menghasilkan pendalaman dengan hasil informasi dari kajian media baru. Seseorang yang telah menguasai ini akan mempunyai kemampuan untuk menyeleksi berita – berita hoax, bohong dan berita yang tidak dipergunakan.

Kompetensi ketiga adalah memahami. Kompetensi memahami diartikan sebagai kompetensi yang mengarah pada kemampuan individu pada tingkat literasi untuk memahami, mengartikan, memaknakan dari tayangan di media baru. Memahami arti dari pesan komunikasi informasi orang lain merupakan contoh dari kemampuan kompetensi memahami. Tayangan – tanyakan konten yang berada di media baru misalnya misalnya buku, video, blog, Facebook, dll berisikan ide – ide, pesan untuk dapat diartikan menjadi suatu pemahaman artian makna secara ringkas yang baru atau disimbolkan dengan emoticon. Secara spesifik, individu harus mampu mengkaji dengan ruang lingkup sekitar mereka untuk menemukan solusi permasalahan, untuk dapat menarjemahkan dan mengulas model dinamis, untuk mengamati situasi keadaan dan konflik disekitar individu tersebut. supel ke informasi penting, dan untuk mengatasi perkembangan aliran informasi di bermacam jenis dan media

Kompetensi berikutnya adalah menganalisis. Kompetensi keempat ini mengacu pada kemampuan individu untuk menata ulang konten di media baru. Kompetensi ini dapat dinilai sebagai analisis naskah tulisan teks semiotik yang berinti pada bahasa, genre, dan kode beberapa jenis dan media. Kompetensi ini menjadikan individu memahami Langkah untuk pembuatan dan perakitan konten, format (misalnya peningkatan konten media yang memakai bahasa kreatif sebagai acuan khusus), dan khalayak atau konsumen pemakai media baru (misalnya penangkapan pesan media akan beragam pada tiap - tiap khalayak) ketika mereka mengatikan penataan ulang sebuah pesan media. Kompetensi ini secara selaras memfokuskan

bahwa individu sepatutnya tidak hanya melihat konten di dalam media baru sebagai penganalisis objektif netral realitas, tetapi membenarkan pembuatan konten sebagai proses subjektif dan sosial.

Kompetensi kelima adalah memverifikasi. Kompetensi memverifikasi mengarah pada kemampuan individu untuk menggabungkan dan analisa konten di media baru dengan pandangan pengguna tersebut untuk mengecek pesan media baru dengan berbagai sumber untuk memastikan kesepahaman pesan media baru dengan kenyataan. Misalnya, individu diharapkan untuk menilai berita dengan tema yang sama diolah dari berbagai sumber yang ada.

Kompetensi ini memfokuskan untuk peningkatan kemampuan meringkas konten dan dipadukan dengan makna terkhusus. Saat individu telah meleburkan konten media, mereka akan memperhitungkan “struktur dan makna terpendam” dari konten atau bahasa.

Mengevaluasi adalah kompetensi yang keenam. Kecakapan ini mencakup kemampuan individu untuk mempertanyakan, mengkritik, dan menguji kredibilitas konten di media baru. Kecakapan ini merupakan kecakapan dengan level yang lebih tinggi dibandingkan dengan dua kecakapan sebelumnya dan membutuhkan kritisisme individu penggunaanya. Kecakapan ini membutuhkan kemampuan individu untuk memaknai konten di media baru dengan mempertimbangkan isu-isu seperti identitas, relasi kuasa, dan ideologi. Lebih penting lagi, evaluasi juga melibatkan proses pengambilan keputusan. Misalnya, membandingkan harga dari vendor yang berbeda melalui internet adalah tindakan sintesis, sementara membuat keputusan vendor mana yang akan dibeli adalah tindakan evaluasi.

Kompetensi berikutnya adalah mendistribusikan. Kompetensi mendistribusikan terkait dengan kemampuan individu untuk menyalurkan informasi yang ada diopini dan pendapat mereka. Ditandingkan dengan kecakapan prosumsi, kecakapan ini biasanya melibatkan proses berbagi. Contoh yang relevan termasuk kemampuan individu untuk menggunakan fungsi build-in pada situs jaringan sosial untuk berbagi perasaan mereka (misalnya seperti suka/tidak suka), untuk berbagi pesan media, dan untuk menilai/orang untuk produk/jasa. Kecakapan ini juga

berfokus pada “kemampuan untuk mencari, mensintesis, dan menyebarkan informasi” dalam jaringan.

Kompetensi kedelapan adalah memproduksi. Kecakapan ini melibatkan kemampuan mengolah informasi baik dalam informasi terbaru secara sebagian ataupun keseluruhan menjadi sebuah konten. Beragam cara untuk memproduksi didalamnya ialah menuliskan dokumen naskah kasar kedalam format digital, membuat konten video dari penggabungan gambar hasil jepretan fotografi atau animasi menjadi materi video dan audio, kemampuan mengarang dan bidang kepenulisan bentuk blog atau Facebook. Kemampuan ini berfokus dalam hal melakukan aktivitas berkaitan untuk berkomunikasi secara bermakna dengan bantuan instrument yang menyebarkan kapasitas mental. Kemampuan ini juga menuntun untuk menguasai pemahaman jalan cerita informasi secara naratif untuk beragam konten yang telah diperoleh dari bermacam – macam sumber.

Kompetensi kesembilan adalah berpartisipasi. Kecakapan ini dekat dengan aktifitas kebiasaan untuk ikut serta berfokus pada kecakapan untuk berperan secara saling aktif dan intoleran dalam lingkungan media baru. Misalnya, individu diminta untuk sanggup secara cekatan dalam leikut sertaan membangun dan merenovasi salah satu pandangan – pandangan dan ungkapan orang lain dalam media platform tertentu (misalnya blog, chat room, Skype, Facebook, dll). Kecakapan ini bisa diterjemahkan sebagai kecakapan untuk menggabungkan pengetahuan dan membandingkan tulisan dengan orang lain untuk menggapai tujuan bersama.

Berpartisipasi akan membutuhkan keterlibatan individu yang konsisten dan aktif untuk memproduksi konten. Ditelaah dengan delapan kemampuan sebelumnya, berpartisipasi mencakup secara akurat pada hubungan sosial yang memandang andil peran tiap – tiap fungsional individu.

Kompetensi kesepuluh atau terakhir adalah berkolaborasi. Kecakapan ini mengacu pada kemampuan untuk memproduksi konten di media baru dengan memanfaatkan segala sumber daya yang telah tersedia. Poko utama berkolaborasi berkaitan dengan kemampuan memahami kritis dan merujuk pada nilai-nilai sosial budaya dan masalah ideologi. Tidak seperti kemampuan berpartisipasi, kemampuan

berkolaborasi biasanya memerlukan gagasan baru dari individu sendiri dibandingkan dengan hubungan dua pihak antara individu. Misalnya, pengujian pertama dari sebuah alur informasi dengan kekritisannya akan penyusunan; sedangkan cerminan berikutnya (komentar/reaksi dari alur informasi/*thread* tersebut) akan dipandang sebagai aksi peran keikutsertaan.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono²² metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan format penelitian eksplanatif. Metode kuantitatif ini disebut juga sebagai metode positivistic karena berlandaskan pada filsafat positivisme, selain itu juga disebut sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis.²³

Kaidah yang dipakai dalam pengambilan sampling adalah menggunakan metode Purposive sampling, yaitu Menurut Sugiyono²⁴ adalah: teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Adapun teknisnya adalah dengan meminta Siswa SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya mengadakan acara yang meminta partisipasi pelajar kelas 10 sampai kelas 12 untuk hadir dengan jumlah peserta yang hadir 200 siswa yang tempat tinggalnya di wilayah Surabaya. Penelitian ini menggunakan 10 dimensi literasi digital sebagai berikut :

²² "Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro (PDFDrive).Pdf."

²³ "Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro (PDFDrive).Pdf."

²⁴ "Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro (PDFDrive).Pdf."

Dimensi	Indikator	Skala
<i>Mengakses</i>	Kemampuan ICT Skills	Ordinal
<i>Menyeleksi</i>	Kemampuan mencari dan menyeleksi informasi	Ordinal
<i>Memahami</i>	Kemampuan menafsirkan makna dalam bentuk pendek baru atau <i>emoticon</i>	Ordinal
<i>Menganalisis</i>	Kemampuan individu untuk mendekonstruksi konten di media baru	Ordinal
<i>Memverifikasi</i>	Kemampuan individu untuk mengkombinasi konten di media baru dengan mengintegrasikan sudut pandang mereka sendiri dan untuk merekonstruksi pesan media	Ordinal
<i>Mengevaluasi</i>	Kemampuan individu untuk mempertanyakan, mengkritik, dan menguji kredibilitas konten di media baru	Ordinal
<i>Mendistribusikan</i>	Kemampuan individu untuk menyebarkan informasi yang ada di tangan mereka	Ordinal
<i>Memproduksi</i>	Kemampuan untuk membuat, menduplikasi (sebagian atau seluruhnya) konten	Ordinal
<i>Berpartisipasi</i>	Kemampuan untuk terlibat secara interaktif dan kritis dalam lingkungan media baru.	Ordinal
<i>Berkolaborasi</i>	1. Kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital 2. Mampu menjelaskan dan menegosiasikan gagasan dengan orang lain di grup	Ordinal

Skala penilaian terhadap media dalam penelitian ini dengan menggunakan skor 1-5 sebagaimana pada Tabel 2, sesuai dengan skala pengukuran respon untuk media²⁵. Untuk tingkat literasi media khusus karena sifatnya mengukur sikap maka skornya adalah sebagai berikut:

1. Semakin besar angka (arah kanan) maka semakin tinggi/besar/sering/maksimal atas tanggapan pernyataan yang diberikan.
2. Semakin kecil angka maka semakin rendah/jarang/kecil/minimal atas tanggapan pernyataan yang diberikan. Angka 1 (paling kiri) juga menunjukkan tidak pernah sama sekali/tidak mampu

Batasan Penelitian

1. Populasi dari penelitian ini adalah remaja pelajar muslim SMK di wilayah Surabaya dalam hal ini studi kasus di SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya, penelitian ini ditujukan kepada remaja muslim baik itu perempuan dan laki laki.
2. Lingkup penelitian, kewilayahan penelitian ini dibatasi pada wilayah wilayah urban di Surabaya mengingat penetrasi internet paling besar di kawasan urban

²⁵ Juditha, "Literasi Media pada Anak di Daerah Perbatasan Indonesia dan Timor Leste."

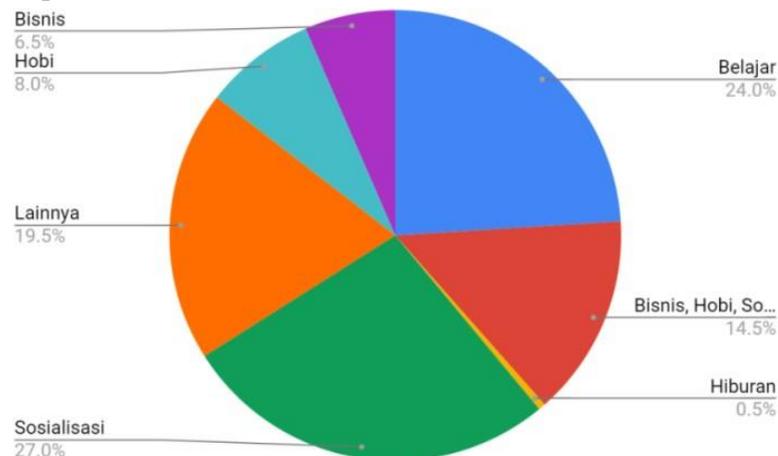
(data apjii 2017) dengan mengambil Surabaya

3. Batasan usia responden pada usia 15 – 18 tahun (Usia pelajar SMK).
4. Penelitian ini tidak dimaksudkan mengeneralisir indeks literasi digital secara keseluruhan, namun merupakan gambaran awal literasi digital pada pelajar muslim di Surabaya

Hasil Penelitian

1. Alasan Anda mengakses internet?

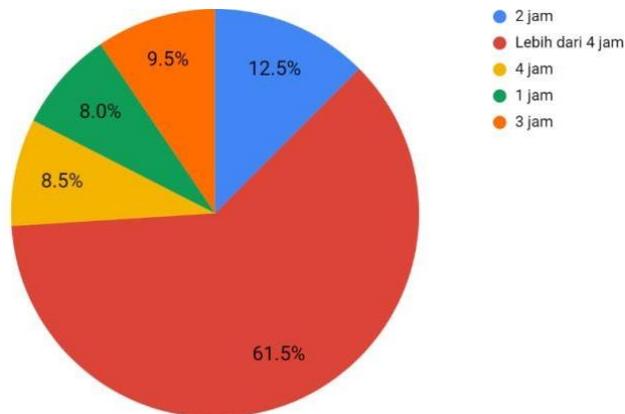
Karakteristik dari 200 responden di Surabaya adalah mayoritas remaja laki-laki sebanyak 130 orang (65%) dan remaja putri sebanyak 70 orang (35%) yang rata-rata berusia 16 – 18 tahun. Terkait interaksi responden dengan internet di kehidupan sehari-hari, responden remaja pelajar muslim SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya menggunakan teknologi digital dengan tujuan mayoritas untuk keperluan sosialisasi sebanyak 54 responden (27,0%), untuk keperluan bisnis, hobi, sosialisasi, belajar, dan hiburan sebanyak 29 responden (14,5%), untuk keperluan hobi sebanyak 16 responden (8,0%), untuk keperluan belajar sebanyak 48 responden (24,0%), untuk keperluan bisnis sebanyak 13 responden (6,5%), serta untuk keperluan lainnya sebanyak 39 responden (19,5%)



2. Berapa lama akses internet dalam sehari?

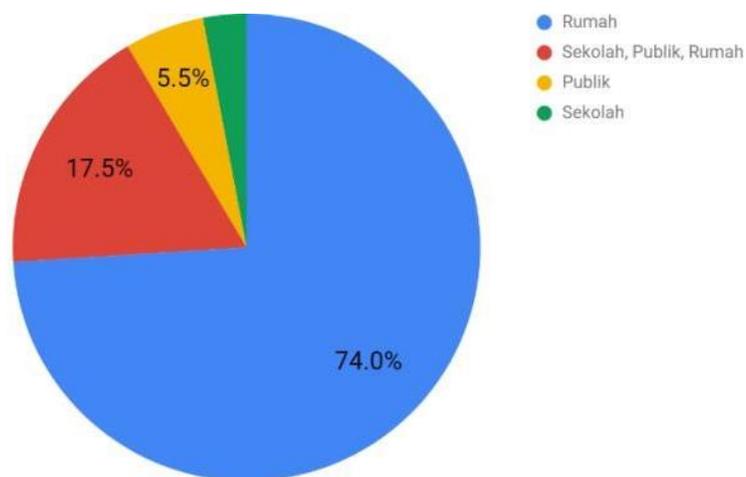
Selanjutnya, untuk waktu penggunaan internet, responden remaja pelajar SMK Wahid Hasyim 5 di Kota Surabaya semua mengakses pada waktu pagi, siang,

sore dan malam. Durasi yang dihabiskan responden di Surabaya lebih dari 4 jam dari 200 responden berjumlah 123 responden (61,5%), durasi 4 jam berjumlah 17 responden (8,5%), durasi 3 jam berjumlah 19 responden (9,5%), durasi 2 jam sebanyak 25 responden (12,5%), dan lainnya sejumlah 16 responden (8,0%).



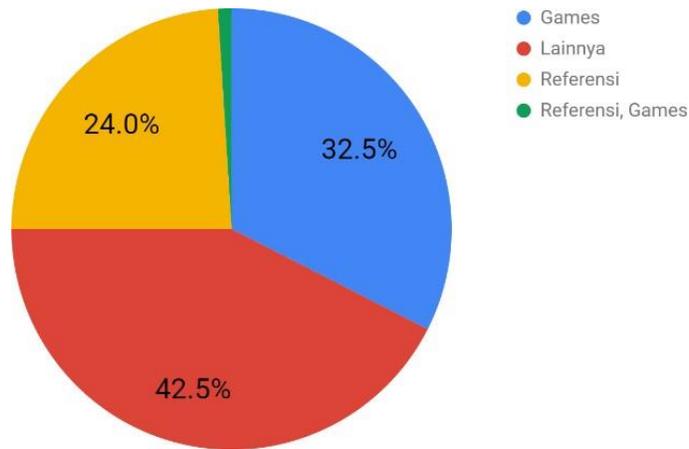
3. Di mana Anda sering mengakses internet?

Tempat yang digunakan dalam mengakses internet, dari 200 responden pelajar, terdapat sejumlah pelajar yang mengakses internet di rumah sebanyak 148 responden (74,0%), di tempat publik sejumlah 11 responden (5,5%), dan tempat lainnya sejumlah 43 responden (21,5%).



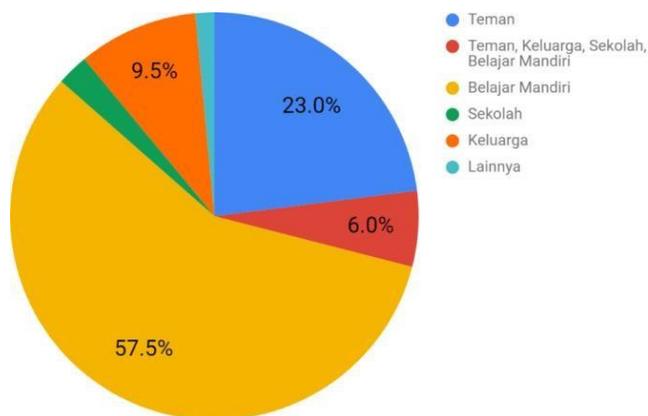
4. Apa yang Anda cari di internet ?

Dari 200 responden, ada sejumlah responden yang menggunakan internet untuk mencari referensi sejumlah 48 responden (24,0%), mencari games sejumlah 65 responden (32,5%), dan lain-lainnya sejumlah 87 responden (43,5%).



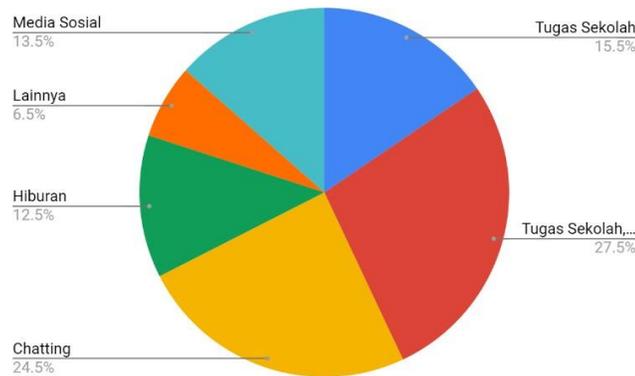
5. Dari mana Anda belajar menggunakan internet dan media sosial?

Para pelajar, mereka belajar menggunakan internet dan media sosial dari berbagai sumber. Dari sejumlah responden yang berjumlah 200 responden, ada sekitar 115 responden (57,5%) yang belajar mandiri, 47 responden (23,0%) belajar internet dari teman, 19 reponden (9,5%) belajar kepada keluarga, 19 responden (9,5%) belajar di sekolah, dan belajar kepada lainnya sejumlah 1 responden (0,5%).



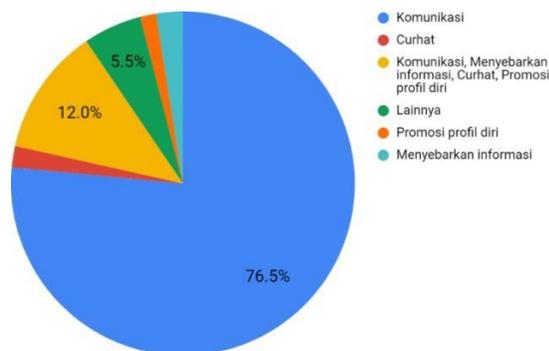
6. Hal yang biasa Anda lakukan saat mengakses internet?

Hal-hal yang biasa dilakukan para pelajar saat mengakses internet adalah bervariasi. Dari 200 responden pelajar, ada sekitar 31 responden (15,5%) mengakses tugas sekolah, chatting 49 responden (24,5%), hiburan 25 responden (12,5%), media social 27 responden (13,5%), tugas sekolah, hiburan, chatting 55 responden (27,5%) dan lain- lainnya sekitar 13 responden (6,5%).



7. Tujuan Anda menggunakan media sosial apa saja?

Pelajar SMA di Surabaya dalam menggunakan media social apa saja mempunyai tujuan yang berbeda-beda. Dari 200 responden, para pelajar tersebut mayoritas menggunakan media social untuk komunikasi sekitar 153 responden (76,5%), menyebarkan informasi sejumlah 6 responden (3,0%), komunikasi, menyebarkan informasi, curhat, promosi profil diri sejumlah 24 responden (12,0%), curhat sejumlah 4 responden (2%), promosi profil diri sejumlah 2 responden (1,0%) dan lainnya sekitar 38 responden (5,5%)



8. Index Literasi Digital

Adapun untuk index literasi digital ini pengumpulan data adalah dengan mengisi kuisisioner yang telah disiapkan dengan berpedoman pada 10 poin literasi digital yang kemudian dijadikan masing-masing poin menjadi 3 pertanyaan untuk mempertajam pemahaman dari para pelajar tersebut. Adapun kuisisioner tersebut adalah sebagai berikut :

ALAT UKUR KOMPETENSI LITERASI DIGITAL

Petunjuk pengisian:

1. Isilah dengan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan
2. Semakin besar angka (arah kanan) maka semakin tinggi/besar/sering/maksimal atas tanggapan pernyataan yang diberikan.
3. Semakin kecil angka maka semakin rendah/jarang/kecil/minimal atas tanggapan pernyataan yang diberikan. Angka 1 (paling kiri) juga menunjukkan tidak pernah sama sekali/tidak mampu

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya mampu menggunakan perangkat untuk mengakses internet					
2	Saya mampu menggunakan mesin pencari seperti (<i>Google, Yahoo, dll</i>), untuk mencari informasi di internet					
3	Saya mampu mencari informasi di internet melalui beragam aplikasi					
4	Saya mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan saya					
5.	Saya mampu mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan saya					
6	Saya mampu menghapus informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan saya					
7.	Saya mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan bahasa yang digunakan					

8	Saya mampu memahami simbol-simbol (<i>emoticon</i> , stiker) yang digunakan					
9	Saya mampu memahami video					
10	Saya mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya					
11	Saya mampu menentukan kesesuaian pesan dengan aplikasi medianya					
12	Saya mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan					
13	Saya mampu membuat pesan tertulis di media digital					
14	Saya mampu membuat pesan foto/gambar di media digital					
15	Saya mampu membuat video di media digital					
16	Saya mampu memahami maksud informasi berdasarkan format					
17	Saya mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan					
18	Saya mampu mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi					
19	Saya mampu membandingkan informasi dari beragam sumber informasi yang diterima					
20	Saya mampu mengidentifikasi kekeliruan informasi yang diterima					
21	Saya mampu memutuskan kebenaran informasi yang diterima					
22	Saya mampu menentukan sumber informasi yang dapat dipercaya					
23	Saya mampu memilih informasi dari berbagai sumber					
24	Saya mampu memberi penilaian terhadap kualitas informasi yang diterima					
25	Saya melibatkan diri dalam komunitas <i>online</i> yang sesuai dengan kebutuhan saya					
26	Saya rutin mengikuti kegiatan komunitas <i>online</i>					
27	Saya berkontribusi dalam komunitas <i>online</i>					
28	Saya membuat forum/kelompok/komunitas <i>online</i> (media sosial, chat group, dan lain-lain)					
29	Saya mengelola forum/kelompok di komunitas <i>online</i> (media sosial, chat group, dan lain-lain)					
30	Saya mengelola topik dalam komunitas <i>online</i> (media sosial, chat group, dan lain-lain) untuk mencapai suatu tujuan					

Nilai Indeks Tiap Faktor di Kota Surabaya

No	Faktor	Indeks
1	Mengakses	12.62
2	Menyeleksi	12.29
3	Memahami	11.79
4	Menyebarkan	11.41
5	Memproduksi	9.80
6	Menganalisis	10.89
7	Mengevaluasi	11.90
8	Memverifikasi	11.24
9	Berpartisipasi	10.36
10	Berkolaborasi	9.02

Keterangan :

- 3,00—6,00 : Buruk
- 6,01—9,00 : Cukup
- 9,01—12,00 : Baik
- 12,01—15,00 : Sangat Baik

Penutup

Dari data index literasi digital tersebut diatas serta beberapa data pendukung yang ada, maka dapat menjadi kesimpulan bahwa :

1. Pemahaman generasi muslim milenial tentang literasi digital sudah cukup baik di Surabaya tempat penelitian yaitu di SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya
2. Lama akses internet generasi muslim milenial setiap hari yang cukup lama serta proses pembelajaran terkait internet dan media sosial yang dilakukan mandiri membuka peluang untuk terjadi hal yang tidak diinginkan

Saran

Beberapa hal yang dapat dijadikan saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk dapat mengetahui lebih detail seberapa besar index literasi digital di Surabaya dan mungkin kota lainnya perlu diadakan penelitian lanjutan, dalam penelitian ini karena terbatasnya anggaran yang ada sehingga respondennya ruang lingkungannya dipersempit hanya untuk para pelajar di SMK Wahid Hasyim 5 Surabaya saja
- b. Pembinaan khusus bagi pelajar terkait pemanfaatan internet dalam kehidupan sehari-hari perlu diadakan oleh institusi tempat mereka menuntut ilmu supaya punya pemahaman bagaimana memanfaatkan internet dengan baik, walaupun rata-rata mereka terbiasa memanfaatkan internet, edukasi berkelanjutan sangat dibutuhkan sebagai benteng dari pengaruh negatif..

Referensi

Adiputra, Wisnu Martha. "Literasi Media dan Interpretasi atas Bencana," n.d., 20.

Considine, David, Julie Horton, and Gary Moorman. "Teaching and Reaching the Millennial Generation Through Media Literacy." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 52, no. 6 (March 2009): 471–81.
<https://doi.org/10.1598/JAAL.52.6.2>.

Fitriarti, Etik Anjar. "URGENSI LITERASI DIGITAL DALAM MENANGKAL HOAX INFORMASI KESEHATAN DI ERA DIGITAL." *Metacommunication: Journal of Communication Studies* 4, no. 2 (September 30, 2019): 219. <https://doi.org/10.20527/mc.v4i2.6929>.

Hostettler, M. "Impact of the Crossing Angle on Luminosity Asymmetries at the LHC in 2016 Proton Physics Operation," 2017, 4.

"International Conference on University-Community Engagement," n.d., 801.

Juditha, Christiany. "Literasi Media pada Anak di Daerah Perbatasan Indonesia dan Timor Leste." *JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi*

Informasi 15, no. 1 (July 1, 2013): 47.
<https://doi.org/10.33164/iptekkom.15.1.2013.47-62>.

Lin, Tzu-Bin, Jen-Yi Li, Feng Deng, and Ling Lee. "Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework," 2021, 12.

Monggilo, Zainuddin Muda Z. "ANALISIS KONTEN KUALITATIF HOAKS DAN LITERASI DIGITAL DALAM @KOMIKFUNDAY." *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 9, no. 1 (May 22, 2020): 1–18.
<https://doi.org/10.14710/interaksi.9.1.1-18>.

Ng, Eddy S. W., Linda Schweitzer, and Sean T. Lyons. "New Generation, Great Expectations: A Field Study of the Millennial Generation." *Journal of Business and Psychology* 25, no. 2 (June 2010): 281–92. <https://doi.org/10.1007/s10869-010-9159-4>.

Pérez de León, Adalberto A., Pete D. Teel, Allan N. Auclair, Matthew T. Messenger, Felix D. Guerrero, Greta Schuster, and Robert J. Miller. "Integrated Strategy for Sustainable Cattle Fever Tick Eradication in USA Is Required to Mitigate the Impact of Global Change." *Frontiers in Physiology* 3 (2012).
<https://doi.org/10.3389/fphys.2012.00195>.

Pouloudi, Nancy, and Bob O'Keefe. "Organizational and Ethical Issues in the Information Society," n.d., 2.

"Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro (PDFDrive).Pdf," n.d.

Rahmawan, Detta, Jimi Narotama Mahameruaji, and Renata Anisa. "Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital." *Jurnal Kajian Komunikasi* 7, no. 1 (June 30, 2019): 31.
<https://doi.org/10.24198/jkk.v7i1.20575>.

Rianto, Puji. "LITERASI DIGITAL DAN ETIKA MEDIA SOSIAL DI ERA POST-TRUTH." *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 2 (December 11, 2019): 24.
<https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.24-35>.

Sabrina, Anisa Rizki. "Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax." *Communicare : Journal of Communication Studies* 5, no. 2 (January 16, 2019): 31. <https://doi.org/10.37535/101005220183>.

Sahidillah, Muhammad Wildan, and Prarasto Miftahurrisqi. "Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa." *Jurnal VARIDIKA* 1, no. 1 (September 25, 2019): 52–57. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8904>.

"Schaart et al. - 2016 - Advances in Digital SiPMs and Their Application in.Pdf," n.d.

Silvana, Hana. "PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN USIA MUDA DI KOTA BANDUNG." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, n.d., 11.

"This Capability Is Conceptualized as New Media Literacy (NML) (Chen, Wu, & Wang,. 2011).Pdf," n.d.

Widyastuti, Dhyah Ayu Retno, Ranggabumi Nuswantoro, and Thomas Adi Purnomo Sidhi. "Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta." *Jurnal ASPIKOM* 3, no. 1 (July 18, 2016): 1. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i1.95>.