

---

## Mengukur Tingkat Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Madiun

Ana Dhaoud Daroin<sup>1</sup>, Siti Marhamatul Auliya<sup>2</sup>

Economic Education Program, Faculty of Economics, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Email: [anadha@unipma.ac.id](mailto:anadha@unipma.ac.id), [marhamatulsiti08@gmail.com](mailto:marhamatulsiti08@gmail.com)

### *Abstract*

The purpose of this study was to assess the digital literacy level of high school students in Madiun Regency. This study uses a qualitative approach with a survey method. The research subjects were 202 students in senior high schools spread across the city and district of Madiun. The measuring instrument used in this study is New Media Literacy to measure the level of digital literacy of students. The results of this study indicate that the average digital literacy skills of students are already high at 3.78. The assessment indicators are based on four aspects, namely functional consuming, critical consuming, functional presuming, and critical presuming. In conclusion, students' digital literacy skills in Madiun are high, there must be an effort to direct those digital literacy skills to positive behavior and things for adolescent development. The recommendation for further research is to develop a digital literacy intelligence research instrument specifically for adolescents, so that the research results are more valid. The research site also needs to be compared with the results in rural and urban areas for better research results.

**Keywords:** Behavior, social media, learning, higher education, student development.

### **History of Article:**

*Received : (23-02-2022), Accepted : (23-03-2022), Publihed : (31-03-2022)*

### **Citation:**

Daroin, A, D, Auliya, S, M (2022) Mengukur Tingkat Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Madiun *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 31 - 36

---

## PENDAHULUAN

Literasi digital menjadi isu penting di era *society 5.0*. Akses ke dunia maya yang tidak terbatas, tersebarnya info secara cepat menjadikan tantangan bagi penggunaannya. Penggunaan sumber digital sebagai sumber belajar dan pencarian informasi telah mendorong tingkat penggunaan gadget di seluruh dunia, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Siswa diminta untuk mengekspresikan ide-ide mereka di media digital (Chan et al., 2017). Selain itu, mereka juga harus mahir mengoperasikan berbagai aplikasi penunjang kebutuhan belajar, ketrampilan mengedit, membuat video, menyampaikan pesan melalui konten yang kreatif serta menyebarkannya melalui dunia maya, menjadi tantangan belajar saat ini.

Masa remaja adalah masa transisi, dimana seseorang belum dianggap dewasa utuh, namun juga bukan anak-anak. Kelompok remaja merupakan kelompok yang paling rentan terpapar pengaruh buruk dari media digital (Nur, 2019). Media digital dapat menimbulkan beberapa dampak buruk yang dapat mempengaruhi psikologis para remaja, diantaranya mengakibatkan timbulnya sikap iri terhadap sesama, depresi, selalu pikiran negatif (*negative thinking*) dan mengakibatkan remaja terbiasa mengungkapkan bahasa-bahasa yang tidak sopan (Pratiwi & Pritanova, 2017). Kemudahan akses, banyaknya jaringan internet yang tersedia secara gratis, serta ketrampilan mengoperasikan gadget menjadi faktor pendorong banyaknya pengguna internet di kalangan remaja. Kebutuhan akan eksistensi diri dan pembuktian mengekspresikan diri menjadi hal yang menarik bagi remaja.

(Mustofa & Budiwati, 2019) mengatakan bahwa literasi digital diartikan sebagai *skill* memahami, menganalisis, mengatur, mengevaluasi informasi dengan memakai teknologi digital.

Keterlibatan media digital di lingkungan pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik yaitu: (1) memperluas keterlibatan aktif antara waktu dan tugas siswa melalui diskusi secara *online*; (2) mengorganisir keterlibatan kognitif siswa melalui pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman teks *online*; dan (3) memfasilitasi keterlibatan afektif dengan membangkitkan antusiasme dan keinginan siswa untuk menjadi bagian dari kelompok literasi yang lebih luas dan kompleks (Hunter et al., 2018). Implementasi literasi digital sejatinya menjadi ketrampilan penting bagi masyarakat saat ini. Masing-masing dari kita harus bisa memilih informasi mana yang benar, mempunyai kemampuan untuk mengecek dan *menshare* informasi yang penting. Media dengan konten creator yang menarik dan penyajian info yang unik sehingga menjadikannya viral, seringkali menjadi anutan figure maya remaja.

Remaja di Kabupaten Madiun sebagian besar aktif menggunakan media sosial dan rata-rata berselancar di dunia maya selama 3-7 jam sehari. Hal itu seiring dengan menguatnya tingkat literasi digital di kalangan remaja. Sebagian besar mengakses dan menyebarkan konten di media sosial. Oleh karena itu perlu penelitian untuk menilai tingkat literasi digital remaja di kota Madiun, utamanya pada siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA).

## METODE

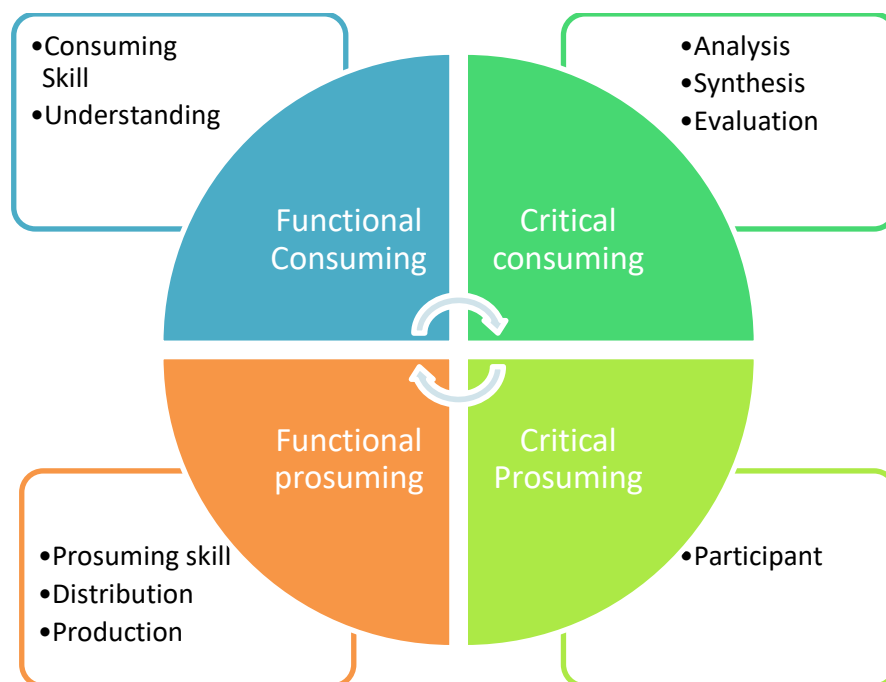
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif tipe *case study*. Subjek penelitian adalah 200 s pelajar tingkat Sekolah Menengah Atas yang tersebar di berbagai sekolah di kota dan Kabupaten Madiun. *Case study* dipilih karena bertujuan menggambarkan kemampuan literasi digital remaja hanya di Kabupaten Madiun. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, yang disebar melalui *google form* pada 202 informan, untuk memperkuat hasil penelitian, dilakukan wawancara mendalam kepada informan. Siswa diberikan beberapa pertanyaan terkait pengetahuan literasi digital dan tindakan yang dilakukan dalam menyelesaikan masalah terkait literasi digital. Dokumentasi dilakukan

dengan pemecahan masalah terkait literasi digital, untuk mencocokkan data hasil kuesioner dan wawancara .Analisis data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Data di tabulasi menggunakan tabel frekuensi dan tabel skor, hasil reduksi data disajikan, dilakukan penarikan kesimpulan lalu diverifikasi.Tahapan dilakuakn dengan seksama untuk memperoleh hasil yang valid untuk mengetahui tingkat literasi digital siwa di Kabupaten Madiun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *New Media Literacy* , dimana ada empat tipe literasi media baru yaitu *Functional consuming*, *Critical consuming*, *Functional Prosuming* dan *Critical Prosuming*. Dimana ada sembilan indikator yang dijelaskan dalam gambar 1 berikut.

**Gambar 2. Indikator dan sub indikator *new media literacy*.**



Dalam perspektif New Media Literacy yang terdapat dalam framework new media literacy yang dibuat oleh (Lin et al., 2013):

1. Functional Consuming merupakan kemampuan individu untuk mengakses konten media dan memahami arti tekstualnya. Functional Consuming dibagi menjadi dua indikator yaitu:

- a. Consuming skill : Mengacu pada serangkaian kemampuan teknis yang diperlukan individu ketika mengonsumsi konten media. Contohnya, seorang remaja perlu mengetahui bagaimana caranya mengoperasikan gadget seperti smartphone, laptop dan lainnya, bagaimana menggunakan teknologi informasi internet khususnya media sosial. Indikator ini mirip dengan akses milik Buckingham dkk (2005), yang terpusat pada kemampuan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengumpulkan informasi
- b. Understanding, Merupakan kemampuan individu untuk menangkap arti dari konten media secara tepat di tingkat literal, termasuk kemampuan remaja untuk

menangkap ide orang lain yang diterbitkan melalui media sosial dalam bentuk yang berbeda seperti teks, gambar, video, dan lain-lain serta kemampuan untuk menafsirkan arti sebuah format singkat terbaru seperti emoticon.

2. **Critical Consuming**, yaitu merupakan kemampuan untuk menafsirkan konten media dalam konteks sosial, ekonomi, politik, dan budaya tertentu. **Critical Consuming** terdiri dari tiga indikator yaitu:

- a. **Analysis**, merupakan kemampuan individu untuk mendekonstruksi pesan media yang terkandung dalam konten media. Tidak seperti **understanding** yang dijelaskan di atas, indikator ini bisa dilihat sebagai ‘analisis tekstual’ semiotik fokus pada bahasa, genre, dan kode.
- b. **Synthesis**, mengacu pada kemampuan individu untuk mencampur kembali konten media dengan mengintegrasikan sudut pandang mereka sendiri dan untuk mengkonstruksi pesan media. Misalnya remaja dapat membandingkan informasi/konten media yang ada di media sosial dengan tema yang sama dari sumber yang berbeda.
- c. **Evaluation**, mengacu pada kemampuan individu untuk mempertanyakan, mengkritisi, dan meragukan kredibilitas suatu isi/konten media. Dibandingkan analisis dan sintesis di atas, indikator ini merepresentasikan kritikalitas yang jauh lebih tinggi. Pada evaluasi ini menuntut remaja untuk menafsirkan konten media sosial dengan mempertimbangkan isu-isu seperti identitas (siapa pengarangnya), kepastian/kejelasan sumber, update atau tidaknya informasi. Evaluasi juga melibatkan proses pengambilan keputusan

3. **Functional Prosuming**, memfokuskan pada kemampuan untuk berpartisipasi dalam menciptakan konten media. **Functional Prosuming** terdiri dari tiga indikator yaitu :

- a. **Prosuming Skill**, mengacu pada kemampuan teknis yang diperlukan individu untuk memproduksi atau menciptakan konten media. Seperti kemampuan remaja untuk menggunakan perangkat lunak (software) atau aplikasi yang tersedia dalam gadget untuk menghasilkan produk digital (konten baru) seperti gambar, video, dan lain-lain.
- b. **Distribution**, mengacu pada kemampuan individu untuk menyebarkan informasi yang mereka miliki. Contoh relevannya termasuk kemampuan remaja menggunakan fungsi **build-in** pada media sosial untuk berbagi perasaan mereka (misalnya suka atau tidak suka), untuk berbagi pesan atau konten media, dan menilai suatu produk atau layanan, serta memfungsikan layanan bagikan atau **share** yang ada di facebook, line, dan lainnya.
- c. **Production**, kemampuan untuk menduplikasi (sebagian atau seluruhnya) atau mencampur konten media. Tindakan **production** termasuk penulisan teks dalam format digital, membuat video dengan menggabungkan gambar dan audio, dan tulisan-tulisan online di media sosial seperti facebook, mengupload video dalam youtube dan media sosial lainnya.

4. **Critical Prosuming**, yaitu interpretasi kontekstual individu dari konten media selama kegiatan partisipasi mereka, diantaranya yaitu:

a. Participation, mengacu pada kemampuan untuk berpartisipasi secara interaktif dan kritis dalam media sosial. Secara interaktif menekankan interaksi bilateral antara individual. Contohnya remaja diharapkan secara aktif bekerja membangun dan memperbaiki ide orang lain (berkomentar) dalam media platform tertentu seperti facebook, twitter, instagram, chat room dan lain-lain

Hasil *Functional consuming* tergolong tinggi yaitu 3,97. Siswa di Kabupaten Madiun, mampu mengoperasikan *gadget*, menggunakan aplikasi di media sosial, mulai cara membuka, *mendownload* dan menyebarkan informasi yang ada didalamnya, menangkap ide dan menafsirkan arti dari konten kreator dalam bentuk teks, gambar dan video di media sosial secara tepat.

Pada *Critical consuming literacy* tergolong tinggi yaitu 3,95. Siswa mampu menata ulang pesan media yang terkandung dalam sebuah konten dengan bahasa dan kemampuan analisis, membandingkan pesan yang saya terima dari satu konten dengan konten lain dengan tema yang sama dari sumber yang berbeda, menggabungkan sudut pandang saya dengan pesan dari konten, mempertanyakan dan menyelidiki kredibilitas profil konten kreator atas kevalidan, mempertanyakan dan menyelidiki kejelasan sumber atas informasi yang saya terima dari media sosial. mempertanyakan dan menyelidiki kejelasan update atau tidaknya suatu informasi yang saya terima dari media sosial, mengetahui mana informasi yang benar dan salah di media sosial.

Hasil *Functional prosuming literacy* tergolong tinggi yaitu 3,81 indikator yang digunakan untuk menilai adalah siswa mampu menciptakan ide untuk konten di media sosial, menggunakan aplikasi yang ada dalam gadget untuk menghasilkan produk digital (konten baru) seperti gambar, video dan lain-lain, memiliki kecakapan membagikan (mengshare konten) yang menurut saya menarik kepada pengguna media sosial lainnya, membagikan konten yang menurut saya menarik kepada pengguna media sosial lainnya,

Pada *Critical Prosuming literacy* tergolong rendah yaitu 3,35. indikator yang digunakan adalah siswa tertarik pada sesuatu yang viral, mengkritisi, memberikan komentar, mensubscribe, mengklik tombol share, mengklik tombol suka pada konten yang menurut saya penting, bermanfaat, dan menarik

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menyebutkan bahwa tingkat *Functional consuming* tergolong tinggi yaitu 3,97, sedangkan pada *Critical consuming literacy* tergolong tinggi yaitu 3,95. Pada *Functional prosuming literacy* tergolong tinggi yaitu 3,81, sedangkan pada *Critical Prosuming literacy* tergolong rendah yaitu 3,35.

## REFERENSI

- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). *Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach*. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907>
- Hunter, J., Silvestri, K., & Ackerman, M. (2018). ““Feeling Like a Different Kind of Smart””: Twitter as Digital Literacy Mediates Learning for Urban Youth and Literacy Specialist Candidates. *School-University Partnerships*, 11(1), 36–45.
- Lin, T. Bin, Li, J. Y., Deng, F., & Lee, L. (2013). Understanding new media literacy: An

explorative theoretical framework. *Educational Technology and Society*, 16(4), 160–170.

Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). *PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: Tantangan Pendidikan di Zaman Now*. Pustakaloka, 11(1), 114. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>

Nur, M. (2019). Literasi Digital Keagamaan Aktivis Organisasi Keagamaan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) di Kota Bandung. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, Dan Tradisi)*, 5(1), 1–14

Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja*. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1p11.250>