



Gambaran Literasi Digital Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid 19

Novita Maulidya Jalal [✉]

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar

Email: novitamaulidyajalal@unm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran literasi digital dalam masa pandemic covid 19. Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikolog UNM yang bersedia menjadi subjek penelitian. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 76 orang mahasiswa yang bersedia menjawab pertanyaan. Teknik pengumpulan data yakni menggunakan angket melalui *googleform*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan 100% subjek menggunakan aplikasi dalam mencari informasi terkait pembelajaran selama belajar daring di masa pandemic covid 19, 100% subjek menganggap aplikasi di era digital sangat membantu mahasiswa memperoleh informasi yang ingin dipelajarinya, 30% subjek menyatakan aplikasi digital menarik, 30% subjek menyatakan manfaat aplikasi digital dapat memperoleh informasi atau berita cepat. Disisi lain, 100% subjek menyatakan aplikasi di era digital dapat memberi dampak negative meliputi 30% subjek menyatakan dapat memperoleh berita palsu atau hoaks, 40% menyatakan sulit mengatur waktu ketika menggunakan aplikasi digital.

Kata kunci: *Literasi, Digital, Mahasiswa, Pandemi Covid 19*

Abstract

The purpose of this study was to determine the description of digital literacy during the covid 19 pandemic. The research design used was descriptive quantitative. The population in this study were UNM Psychology Faculty students who were willing to be research subjects. The sampling technique used accidental sampling with a total of 76 students who were willing to answer questions. The data collection technique is using a questionnaire through *googleform*. The data analysis technique used is the percentage technique. The results showed 100% of subjects used applications to find information related to learning during online learning during the covid 19 pandemic, 100% of subjects considered applications in the digital era to be very helpful for students to obtain the information they wanted to learn, 30% of subjects stated that digital applications were interesting, 30% of subjects stated the benefits of digital applications to get information or news quickly. On the other hand, 100% of subjects stated that applications in the digital era can have a negative impact, including 30% of subjects who said they could get fake news or hoaxes, 40% stated that it was difficult to manage time when using digital applications.

Keywords: *Literacy, Digital, Students, Covid 19 Pan*

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang menyebar di beberapa negara di dunia termasuk Indonesia menyebabkan berbagai dampak di berbagai sector kehidupan. Salah satu sector yang merasakan dampak dari pandemic covid 19 yakni sector Pendidikan. Penanggulangan pandemic covid 19 menyebabkan terjadinya perubahan dalam proses pembelajaran dari pembelajaran tatap muka langsung menjadi pembelajaran daring atau online.

Beberapa faktor yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran daring antara lain aspek sarana dan prasarana, serta kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan berbagai aplikasi digital dalam proses pembelajaran daring. Aspek sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran daring yaitu perangkat keras pembelajaran daring meliputi laptop, komputer, ataupun smartphone; sinyal/wifi. Sedangkan, aplikasi digital yang diperlukan dalam pembelajaran daring seperti zoom, whatsapp, gmail, google classroom, media sosial, dan lain-lain. Penggunaan aplikasi digital tersebut tentu saja membutuhkan adanya kemampuan literasi digital pada peserta didik, salah satunya mahasiswa.

Literasi digital menurut Gilster (1997) adalah kemampuan seseorang untuk mampu memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital. Sedangkan menurut A'yuni (2005) menyatakan literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk membaca, tetapi juga membutuhkan siklus spekulasi dasar untuk menilai informasi yang ditemukan melalui media cangghih.

Eshet-Alkalai (2004) dan Hanik (2020) mengemukakan peserta didik menggunakan berbagai jenis literasi digital untuk dapat meningkatkan proses belajarnya. Demikian pula pendapat Salehuddin,dkk (2020) bahwa peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar melalui media sosialinstagram. Media sosial yang kerap kali digunakan oleh peserta didik antara lain WhatsApp, Instagram, tweeter, Facebook, Line, dan lain-lain. Sebagaimana data yang ditunjukkan oleh Global Digital Insight bahwa jumlah pengguna media tingkat lanjut di Indonesia pada tahun 2020 adalah 64,39% (Mandasari & Wijayati, 2021). Hasil serupa juga ditunjukkan oleh data dari APJII (2016) yang menyatakan 97, 5 % berbagi informasi menjadi aktivitas tertinggi dalam media sosial.

Retnowati (Pratiwi, 2017) mengemukakan bahwa penggunaan media sosial selain dapat memberikan dampak positif seperti meningkatkan prestasi, akan tetapi juga dapat memberikan dampak negative terhadap kehidupan sosial. Pergeseran proses pembelajaran menjadi pembelajaran daring seperti pemaparan di atas tentu saja menuntut dosen dan mahasiswa terbiasa dengan pembelajaran daring. Hal tersebut disebabkan karena problematika dalam penggunaan media sosial tentu saja perlu dicarikan solusi dan perlu adanya upaya untuk senantiasa meningkatkan mutu pembelajaran (Dinata, 2020)

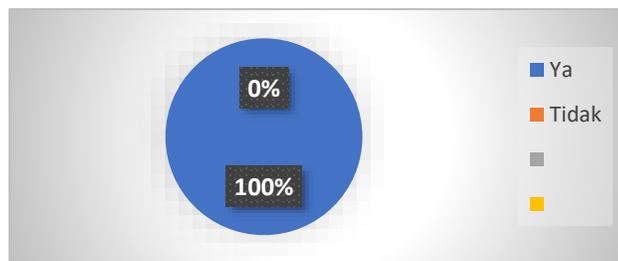
Peserta didik tentu saja dituntut untuk menjadi pengguna media sosial yang cerdas. Pengguna media sosial yang cerdas dapat menggunakannya dengan cara tertentu untuk mencari dan mendapatkan informasi positif. Kemampuan literasi digital tersebut bertujuan tidak hanya melindungi peserta didik dari informasi yang tidak diharapkan, akan tetapi agar peserta didik dapat lebih kritis, kompeten dan terpelajar dalam semua bentuk media sehingga mereka mampu mengontrol dari yang dilihat maupun didengar (Salehudin, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran literasi digital pada mahasiswa di masa pandemic covid 19 ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif yakni metode penelitian yang mendeskripsikan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sudjana dan Ibrahim, 2004). Sugiyono (2014) juga mendefinisikan penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Variabel dalam penelitian ini adalah gambaran literasi digital. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yakni *accidental sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 76 orang mahasiswa Fakultas Psikologi UNM yang bersedia mengikuti penelitian ini. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuisisioner yang disebarluaskan melalui *google form*. Pada penelitian ini, data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase.

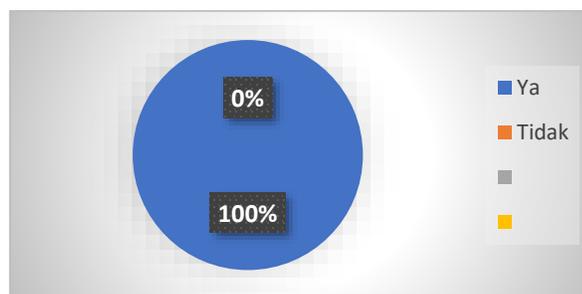
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei kepada 76 mahasiswa Fakultas Psikologi UNM, maka diperoleh hasil sebagai berikut:



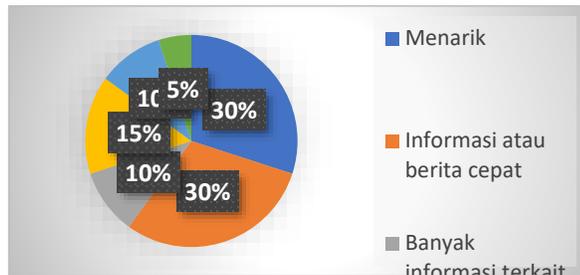
Gambar 1. Mahasiswa menggunakan aplikasi digital dalam mencari informasi terkait pembelajaran selama belajar daring di masa pandemic covid 19

Berdasarkan gambar di atas maka diketahui bahwa 100% subjek menyatakan menggunakan aplikasi digital dalam mencari informasi terkait pembelajaran selama belajar daring di masa pandemic covid 19.



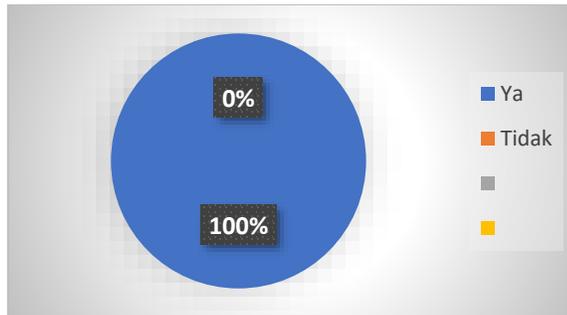
Gambar 2. Mahasiswa menganggap aplikasi di era digital sangat membantu mahasiswa memperoleh informasi yang ingin dipelajarinya

Berdasarkan gambar di atas maka diketahui bahwa seluruh subjek menganggap aplikasi di era digital sangat membantu mahasiswa memperoleh informasi yang ingin dipelajarinya.



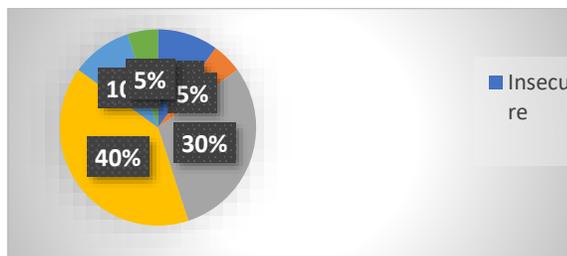
Gambar 3. Beberapa dampak positif yang dirasakan oleh mahasiswa dengan aplikasi digital saat belajar di masa pandemic covid 19

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui bahwa 30% subjek memilih untuk menggunakan aplikasi digital karena menarik, 30% subjek menyatakan informasi atau berita yang diperoleh melalui media Informasi atau berita cepat, 10% menyatakan banyak informasi terkait life style yang sesuai kebutuhan subjek, 15% menyatakan aplikasi digital dapat menghilangkan kebosanan, serta 10% subjek menyatakan digitalisasi dapat memunculkan kreativitas : 10%, dan alasan lainnya sebanyak 5%.



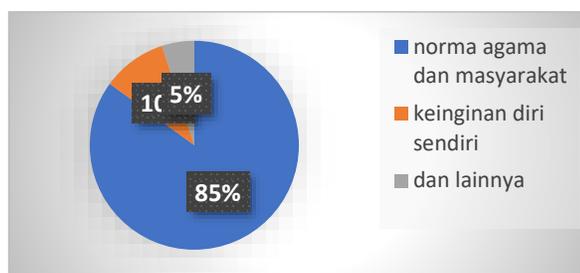
Gambar 4. Mahasiswa menganggap aplikasi di era digital dapat memberi dampak negative pada mahasiswa

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa 100% subjek menyatakan bahwa aplikasi di era digital dapat memberi dampak negative pada mahasiswa.



Gambar 5. Beberapa dampak negative yang dirasakan oleh mahasiswa dengan aplikasi digital saat belajar di masa pandemic covid 19

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa subjek merasa dampak negative dari penggunaan digitalisasi antara lain 10% subjek merasa insecure setiap kali melihat pencapaian atau kondisi orang lain yang dianggap lebih baik dari kondisinya, 5% merasa cemas dengan berita-berita yang dibacanya, 30% menyatakan kebingungan dengan berita hoaks, 40% menganggap bahwa menggunakan aplikasi digital membuatnya kesulitan dalam membagi waktu, 10% menyatakan bahwa terdapat tontonan yang tidak pantas seperti pornografi, serta alasan lainnya sebanyak 5%. Beberapa jenis aplikasi digital yang digunakan untuk literasi digital saat belajar daring di masa pandemic covid 19 meliputi Instagram, WhatsApp, tweeter, facebook, tiktok, Line dan aplikasi media sosial lainnya.



Gambar 6. Faktor pendorong untuk mengontrol sikap subjek dalam menggunakan aplikasi digital

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa 85% subjek mengelola sikapnya dalam menggunakan aplikasi digital agar terhindar dari dampak negative yakni dengan mengingat norma-norma yang dianutnya baik dari norma agama maupun norma yang berlaku di masyarakat. Selain itu, 10% subjek menyatakan atas dasar keinginannya sendiri untuk mengontrol perilakunya dalam menggunakan aplikasi digital, serta alasan lainnya sebesar 5%.

Selama masa pandemi covid 19, mahasiswa dihadapkan pada situasi terbatasnya dalam mengakses sumber informasi yang ada di kampus, sehingga mahasiswa memanfaatkan sumber informasi yang masih dapat diakses secara online meskipun dari rumah. Sumber informasi online mampu menyediakan berbagai informasi, sehingga menuntut mahasiswa untuk mampu mengakses informasi yang berkualitas yang mendukung pembelajaran daring yang diikutinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 100% subjek menyatakan aplikasi digital sangat bermanfaat terutama selama masa pandemic covid 19 ini. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian McLoughlin (2011) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran daring, literasi teknologi terkait dengan keterampilan dalam memanfaatkan lingkungan digital yang kaya akan sumber belajar.

Pembelajaran literasi digital tidak dapat dihindari (Setyaningsih & Prihantoro, 2012). Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian ini bahwa 100% subjek menggunakan aplikasi digital dalam proses pembelajarannya di masa pandemic covid 19. Hasil tersebut juga sejalan dengan pendapat (Akbar, 2017) bahwa mahasiswa harus dapat memanfaatkan inovasi literasi digital tanpa batas. Literasi digital dianggap mutlak diberikan agar media baru yang menggunakan internet dapat memberikan manfaat bagi para penggunanya (Rianto, 2016 dan Tsaniyah & Juliana, 2019).

Kemampuan literasi digital perlu dimiliki oleh peserta didik guna meminimalisir terjadinya dampak negatif lain bagi penggunaannya, salah satunya adalah penyebaran hoaks atau informasi bohong. Sub Direktorat Pengendalian Konten Internet Ditjen Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika atau KOMINFO memaparkan fakta bahwa dalam rentang satu tahun terakhir dari Maret 2020 hingga 26 Januari 2021 selama pandemi Covid-19 tersebar 1.387 hoaks yang beredar di platform digital (Nuralam, 2021). Data dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 30% subjek menyatakan kebingungan dengan berita hoaks. Penelitian lain dari Kertanegara (2020) juga menunjukkan hasil tingkat literasi media berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penyebaran hoaks generasi Z dengan kemampuan literasi media masih pada tahap mendasar.

Meike dan Young (2012) menyatakan media sosial sebagai media komunikasi personal yang menyediakan wadah saling berbagi di antara individu (*to be shared one to one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Hal tersebut menyebabkan tidak adanya batasan privasi dalam ruang interaksi virtual yang dibangun oleh para penggunaannya. Hal tersebut dapat memberikan dampak bagi para pengguna, salah satunya pada mahasiswa yang mencari informasi di media sosial juga kerap kali melihat postingan orang lain yang dilihat di media sosial. Kondisi tersebut dapat berdampak munculnya perasaan terancam atau insecure pada diri subjek ketika subjek menilai kehidupannya tidak lebih baik dari orang lain yang dilihatnya. Terdapat 10% subjek merasa insecure setiap kali melihat pencapaian atau kondisi orang lain yang dianggap lebih baik dari kondisinya, 5% merasa cemas dengan berita-berita yang dibacanya.

Berdasarkan hasil riset dari Prodi Ilmu Komunikasi STAHN Mpu Kuturan Singaraja jika mengacu pada McQuail (Widiantara, 2021) diketahui bahwa terdapat beberapa motif yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan media sosial yakni untuk mengakses informasi terkini yang ramai diperbincangkan publik, identitas pribadi dengan melakukan aktivitas berbagi informasi atau social proof, menikmati beragam fitur hiburan yang disajikan oleh media. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yakni 30% subjek memilih untuk menggunakan aplikasi digital karena menarik, 30% subjek menyatakan informasi atau berita yang diperoleh melalui media Informasi atau berita cepat, 10% menyatakan banyak informasi terkait life style yang sesuai kebutuhan subjek, 15% menyatakan aplikasi digital dapat menghilangkan kebosanan, serta 10% subjek menyatakan digitalisasi dapat memunculkan kreativitas : 10%, dan alasan lainnya sebanyak 5%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 100% subjek menyatakan menggunakan aplikasi digital dalam mencari informasi terkait pembelajaran selama belajar daring di masa pandemic covid 19 dan menganggap aplikasi di era digital sangat membantu mahasiswa memperoleh informasi yang ingin dipelajarinya. 30% subjek memilih untuk menggunakan aplikasi digital karena menarik, 30% subjek menyatakan informasi atau berita yang diperoleh melalui media Informasi atau berita cepat. Namun, 100% subjek juga menyatakan aplikasi di era digital dapat memberi dampak negative antara lain penggunaan digitalisasi 30% menyatakan kebingungan dengan berita hoaks, serta 40% menganggap bahwa menggunakan aplikasi digital membuatnya kesulitan dalam membagi waktu. Dengan demikian, literasi digital yang dimiliki oleh subjek menuntut subjek untuk mampu memanfaatkan aplikasi secara bijak dengan mempertimbangkan manfaat dan dampak negative yang diterima dari menggunakan aplikasi digital tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja Smp, Sma Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA), 1–38.
- Dinata & Darwanto. (2021). Urgensi Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid 19: *Peluang dan Tantangan (Prosiding)*. Bandar Lampung: 16 Februari 2021. Hal. 388-398.
- Gilster, P., & Watson, T. (1999). *Digital literacy*. New York. Wiley Computer Pub.
- Hadi, S. (2000). Metodologi Research. Jilid 3. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hanik, E. U. (2020). *Self directed learning berbasis literasi digital pada masa pandemi covid-19 di madrasah ibtdaiyah*. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183.
- Kerlinger. (2000). *Foundation of behavioral research (4th Ed) (New York: Holt, Rinehart & Winston*.
- Meike dan Young. (2012). Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK N 3 Klaten. Dalam Yuzy Akbari Vindita Riyanti (2016). *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuralam, C. (2021). *1.387 Hoax Beredar di Media Sosial hingga 26 Januari 2021*. Retrieved from liputan6.com: <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4468257/1387-hoaks-be>
- Riduan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Kertanegara, M. N. (2020). Pengaruh Tingkat Literasi Digital terhadap Perilaku Penyebaran Hoax di Kalangan Generasi Z (Studi pada Siswa SMA Negeri 4 Depok). *Jurnal Konvergensi*. 2 (1), hal : 80-161.
- Mandasari, N. O., & Wijayati, P. H. (2021). *Student Perception Of Hoax Information In Digital Media Persepsi Mahasiswa Terhadap Informasi Hoax Di Media Digital*. 49(1), 67–79.
- McLoughlin, C. (2011). What ICT-related skills and capabilities should be considered central to the definition of digital literacy? In T. Bastiaens and M. Ebner (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*. Chesapeake. 471-475.
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115.
- Salehudin, M., Hamid, A., Zakaria, Z., Rorimpandey, W. H. F., & Yunus, M. (2020). Instagram user experience in learning graphic design. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(11), 183–199. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i11.1345>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200-1214.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryabrata. (2000). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Tsanayah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoaks Di Era Disrupsi. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 4(1), 121. <https://doi.org/10.22515/Balagh.V4i1.1555>
- Widiantara, I Komang Agus., Putri, Niluh Wiwik., Yuniati Ni Ketut. (2021). Literasi Digital dan pandemic Covid 19: Persepsi Mahasiswa Menyikapi Fenomena infodemik. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*. Volume 6, No. 4, Oktober 2021, hlm 417-438