

PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL MAHASISWA PGSD DALAM MEMANFAATKAN *GOOGLE APPS* TERHADAP PERILAKU *CONTENT EVALUATION*

Gilang Mas Ramadhan¹

¹ STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Sukabumi Jawa Barat

¹ gemilanggarda@gmail.com.

Abstract

The rapid development of science and technology has become an inseparable part of human activities in general. Information technology has an impact on the availability of various information resources obtained digitally (digital native). Digital media literacy is the ability to understand and use information from various digital sources. However, this has not been fully utilized by PGSD STKIP Bina Mutiara students in their efforts to have digital literacy competencies. Especially in terms of lack of ability to access information, lack of understanding of the content of a website, lack of ability to prove the truth of news circulating on the internet, and lack of compiling new knowledge with information obtained via the internet. This study itself aims to determine the relationship between students' digital literacy competencies in utilizing Google Apps on content evaluation behavior. In the context of digital literacy, everyone is required to have the ability to access, analyze, create, reflect, and act using a variety of digital devices, various forms of expression, and communication strategies. This study uses a quantitative method with a correlational approach. The number of research subjects was 59 students. The instruments used were a digital literacy competency questionnaire and a content evaluation behavior questionnaire. With data analysis techniques using correlational regression. The research data shows that there is a relationship between students' digital literacy competencies in using Google Apps on content evaluation behavior.

Keywords: Digital Literacy, Content Evaluation, Students.

Abstrak

Perkembangan IPTEK yang berkembang pesat telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas manusia pada umumnya. teknologi informasi memberikan dampak bagi tersedianya berbagai sumber daya informasi yang diperoleh secara digital (*digital native*). Literasi media digital merupakan suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Namun hal tersebut belum terlalu dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa PGSD STKIP Bina Mutiara dalam usahanya untuk memiliki kompetensi literasi digital. Terlebih pada aspek kurangnya kemampuan dalam mengakses informasi, pemahaman yang kurang mengenai konten suatu website, kurangnya kemampuan membuktikan kebenaran berita yang beredar di internet, serta kurangnya menyusun pengetahuan baru dengan informasi yang didapatkan melalui internet. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui hubungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan *google apps* terhadap perilaku *content evaluation*. Dalam konteks literasi digital, setiap orang dituntut memiliki kemampuan untuk bisa mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan beraneka ragam perangkat digital, berbagai bentuk ekspresi, dan strategi dalam komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Jumlah Subjek penelitian adalah 59 orang mahasiswa, Instrumen yang digunakan berupa angket kompetensi literasi digital dan kuesioner perilaku *content evaluation*. Dengan teknik analisis data menggunakan *regresi korelasional*. Adapun data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan kompetensi literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan *google apps* terhadap perilaku *content evaluation*.

Kata Kunci: Literasi Digital, *Content Evaluation*, Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi yang berkembang pesat, telah membawa perubahan yang cukup besar bagi dunia Pendidikan Indonesia, terlebih jika hal ini dimanfaatkan dengan optimal, khususnya dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, hal ini tidak lain dilakukan agar pembelajaran konvensional dapat bertransformasi menjadi pembelajaran E-Learning. Perkembangan media digital dan teknologi informasi saat ini memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan informasi. Kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut, membutuhkan ketepatan dan kualitas informasi yang diperoleh oleh pengguna. Dengan memanfaatkan gadget, komputer, laptop, netbook dan perangkat teknologi lainnya, manusia dapat berkomunikasi, berbagi dan menemukan informasi dalam waktu singkat. Salah satu perkembangan literasi yang saat ini menjadi hal penting untuk dipahami oleh mahasiswa adalah literasi digital.

Project Tomorrow (2012) menyatakan bahwa pendidik pada khususnya lebih berpotensi besar dalam menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone* dan komputer tablet; 54% guru dan 70% administrator menggunakan telepon pintar sebagai bagian dari pekerjaan mereka; 52% guru dan kepala sekolah telah mengikuti kelas online untuk tujuan pelatihan. Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati, 2017: 62). Di sisi lain, Tidak hanya peserta didik saja, sudah sepatutnya para pendidik pun mampu bersinergi dengan perkembangan teknologi tersebut. Misalnya, memanfaatkan teknologi untuk merancang bahan ajar seperti pembuatan E-book, modul interaktif, buku teks, video, dan gambar animasi serta penggunaan akses internet yang dapat mendukung proses belajar mengajar tersebut.

Perkembangan teknologi informasi memberikan efek positif dan negatif kepada masyarakat. kemajuan teknologi, berkembang pesat terlebih dirasakan setelah lahirnya internet di tengah-tengah masyarakat. Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang terhubung karena adanya akses jaringan yang menempatkan para pelajar berada di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh sumber-sumber belajar digital dan aplikasi layanan belajar elektronik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Untuk itu program literasi media digital diperlukan untuk mewujudkan pengguna yang mampu mengetahui apa yang mereka butuhkan, strategi dalam menelusuri sumber informasi yang relevan, menimbang, menggunakan dan menyebarkannya secara benar guna tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sementara itu Hague & Payton (2011) memaknai literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkekrativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas serta daya berfikir kritis yang dimiliki siswa.

Merespon kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat tersebut, salah satu organisasi internasional bidang pendidikan yaitu UNESCO mempromoklamirkan slogan *literacy for all* meningkatkan kualitas hidup diberbagai lini kehidupan baik secara individu, keluarga ataupun saat bersntuhan langsung dengan masyarakat dengan harapan akan memberikan *multiplier*

effect dalam sebagai upaya pemberantasan kemiskinan, pengurangan angka kematian pada kelahiran, penghambat pertumbuhan penduduk, pencapaian kesetaraan gender, pembangunan berkelanjutan dan perdamaian (Unesco, 2014) Era kompetensi global dan pendidikan modern mengharuskan peningkatan *knowledge* yang membutuhkan dukungan penerapan media dan berbagai teknologi digital. *Information media and technology skills* menjadi sebuah keharusan bagaimana peserta didik memiliki keterampilan teknologi dan media informasi. Keterampilan teknologi dan media informasi diturunkan menjadi sebuah kemampuan literasi dalam

Literasi merupakan hak asasi manusia dan dasar untuk belajar sepanjang hayat atau seringkali kita sebut dengan *long life education*, mencakup berbagai aspek kehidupan, Secara makna, literasi diartikan sebagai seperangkat kompetensi dalam membaca, menulis, dan berhitung. Sementara itu di sisi lain Widodo (2015:60) menambahkan bahwa pada kelas tinggi kompetensi literasi memberikan penekanan pada mahasiswa agar mampu melakukan analisis kritis, seperti wawancara, observasi dan menulis laporan. Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti ke beberapa mahasiswa STKIP Bina Mutiara dalam praktiknya mahasiswa diberikan kebebasan dalam menggunakan perangkat digital untuk melakukan proses pencarian informasi untuk mencari referensi tugas-tugas perkuliahan, selain itu para pendidik/dosen mengajarkan literasi digital kepada mahasiswa agar mereka memiliki pengetahuan dan kebebasan untuk mencari informasi dari sumber digital. Namun demikian, kemampuan teknis mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital serta pemahaman mengenai sumber informasi yang valid dan terpercaya menjadi salah satu penghambat dalam mengerjakan segala macam aktifitas pembelajaran, meskipun beberapa *platform* teknologi sudah seringkali digunakan, salah satunya *google apps* . namun beberapa kompetensi literasi digital mahasiswa tersebut terbilang masih kurang teruma dalam proses evaluasi dan penyusunan pengetahuan dari sumber digital yang mereka peroleh, maka berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut, dengan judul “Pengaruh Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Pgsd Dalam Memanfaatkan *Google Apps* Terhadap Perilaku *Conten Evaluation*”.

Literasi Digital

Secara umum literasi hanya seringkali dipahami sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknainya (UNESCO, 2014), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital. Harjono (2018) berpendapat bahwa literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan bekerja sama (kolaborasi), dan kesadaran sosial.

Sementara itu department e-Learning (2015) memaparkan terdapat 5 bidang kompetensi digital diantaranya adalah 1). Informasi: untuk mengidentifikasi, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi digital, menilai relevansinya dan tujuannya. 2). Komunikasi: untuk berkomunikasi dalam lingkungan digital, untuk berbagi sumber daya melalui alat online, untuk terhubung dengan orang lain dan untuk berkolaborasi melalui alat digital, untuk berinteraksi dengan dan untuk berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan, kesadaran lintas budaya. 3). Pembuatan Konten: untuk membuat dan mengedit konten baru (dari pemrosesan kata hingga gambar dan video); untuk mengintegrasikan dan menguraikan kembali pengetahuan dan konten sebelumnya; untuk menghasilkan ekspresi kreatif, output media dan pemrograman; untuk menangani dan menerapkan hak dan lisensi kekayaan intelektual. 4). *Safety*: perlindungan pribadi, perlindungan data, perlindungan identitas digital, langkah-langkah keamanan, penggunaan yang aman dan berkelanjutan. 5) .

Pemecahan masalah: untuk mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, untuk membuat keputusan berdasarkan informasi tentang alat digital yang paling tepat sesuai dengan tujuan atau kebutuhan, untuk memecahkan masalah konseptual melalui media digital, untuk menggunakan teknologi secara kreatif, untuk memecahkan masalah teknis, untuk memperbarui kemampuan dan kompetensi lainnya. Kenton dan Blummer (2010) menyatakan bahwa literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak dan mengoperasikan perangkat digital, namun juga mencakup kemampuan lain yang lebih kompleks seperti kemampuan kognitif, motorik, sosiologi, dan emosi.

Sementara itu media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku Komunikasi dan Komodifikasi dijelaskan definisi media baru. terdapat empat kategori utama yaitu 1. media komunikasi interpersonal seperti email, 2. Media permainan interaktif seperti game, 3. Media pencarian informasi seperti mesin pencari, 4. Media partisipatoris, seperti ruang chat di Net.

Hellen Slee (2019) menetapkan 6 standar komponen literasi digital sebagai berikut: Tanggung jawab digital, menggunakan internet dengan aman. Produktif digital, mengaplikasikan Skill yang dimiliki untuk menyelesaikan setiap persoalan di lingkungan digital. Literasi informasi digital, peserta didik mampu melakukan penelitian di lingkungan digital. Kolaborasi digital, peserta didik dapat melakukan kerjasama dalam dunia digital. Kreativitas digital, peserta didik dianjurkan untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang lebih spesifik. Digital Learning, mendorong untuk pembelajaran mandiri, memilih, menerapkan dan mengevaluasi berbagai alat digital baik yang familiar maupun asing

Hobbs (2010) menjelaskan model literasi digital dalam Figure 1 sebagai berikut : 1) menganalisis dan mengevaluasi; (Memahami masalah representasi) Menganalisis pesan dalam berbagai bentuk dengan mengidentifikasi penulis, tujuan dan sudut pandang, dan mengevaluasi kualitas dan kredibilitas konten. 2). membuat dan berkolaborasi; (kepengarangan dan kompetensi kreatif) Mengambil tindakan sosial dengan bekerja secara individu dan bersama untuk berbagi pengetahuan dan memecahkan masalah dalam keluarga, tempat kerja dan komunitas, dan dengan berpartisipasi sebagai anggota komunitas. 3). gunakan dan bagikan; (keterampilan menggunakan alat dan mengakses) Membuat konten dalam berbagai bentuk, memanfaatkan bahasa, gambar, suara, dan alat dan teknologi digital baru. 4). Menerapkan penilaian etis; (tanggung jawab sosial online & kewarganegaraan digital) Buat pilihan yang bertanggung jawab dan akses informasi dengan mencari dan berbagi bahan dan memahami informasi dan ide. Renungkan perilaku dan perilaku komunikasi seseorang dengan menerapkan tanggung jawab sosial dan beretika

Menjadi melek digital bagi guru dalam mendukung pengajaran digital sangat penting karena alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan dalam arti bahwa mereka memungkinkan cara yang lebih kreatif, aktif, kolektif, dan pribadi dalam membangun dan mengkomunikasikan pengetahuan melalui media digital. teknologi (Payton & Hague, 2010; Sharpe, 2011; Nguyen, 2014). Sementara itu, Olsson dan Edman-Stålbrant (2008) menyatakan bahwa seorang pelatih guru harus memiliki kemampuan untuk: 1) memutuskan jenis alat digital apa yang sesuai untuk konten kursus mereka dan dapat menyajikan kursus mereka secara online, 2) menentukan jenis apa alat digital dan metode kerja yang mendukung, mengembangkan atau meningkatkan kualitas kursus mereka, 3) mewujudkan biaya dengan ujian digital yang berbeda sehingga mereka dapat memilih bentuk pemeriksaan terbaik sesuai dengan tujuan dan pedoman, dan 4) memperjelas dan menyoroti pengajaran dan masalah

pembelajaran, untuk siswa, sesuai dengan alat dan metode digital yang dipilih. Di era digital, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, oleh karena itu, sebagai tambahan pada keterampilan mengajar umum, beberapa keterampilan lagi diperlukan untuk ditanamkan pada seorang guru untuk memainkan perannya secara efektif sebagai fasilitator pembelajaran. Sharma (2017) menjelaskan ada lima keterampilan sebagai fasilitator pembelajaran bagi guru dalam menerapkan pembelajaran digital yaitu keterampilan jaringan, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir, kemampuan mengayomi, dan manajemen pengetahuan.

Media Google Apps For Education

Google Apps adalah layanan berbasis aplikasi yang diciptakan dibuat oleh google. Menurut perwakilan *Google*, Sundar Pichai, *Google Apps* memungkinkan pengguna mengunggah dan mengakses berbagai file seperti video, foto, *spreadsheet* dan PDF. *Google Apps* dapat diakses dari mana saja. Di rumah, kantor, atau bahkan saat berada jauh dari perangkat yang kita miliki, dengan Menurutnya, aplikasi tersebut dapat digunakan di komputer Mac dan merek lain. Selain itu, juga bisa digunakan di komputer tablet dan ponsel bersistem operasi *Android*. Tidak hanya itu, pengguna yang mengalami gangguan penglihatan pun dapat mengakses dan menggunakan alat pembaca layar (*screen reader*). *Google Apps* memiliki aplikasi *google drive* dengan kapasitas penyimpanan sebesar 5 Gigabyte (GB) dan dapat digunakan gratis. *Google* dengan layanan tersebut dapat memfasilitasi penggunaannya untuk berkolaborasi, membuat, menyimpan dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya. Adanya layanan manajemen dokumen *online* oleh *Google* memberikan kemanfaatan yang besar untuk dunia pendidikan.

Menurut Khikmawati (2015) dukungan fitur yang dimiliki *google Apps* membuat layanan yang satu ini mempunyai peluang potensi yang sangat besar untuk dunia pendidikan, diantaranya adalah: Untuk proses belajar mengajar, *Google Apps* dapat digunakan untuk merekam aktivitas siswa di kelas, diantaranya adalah merekam kehadiran, nilai, dan aktivitas siswa. Guru dapat memanfaatkan *spreadsheet* yang ada di *Google Drive* untuk merekam kehadiran dan nilai peserta. Untuk melacak aktivitas siswa, guru dapat memberikan tugas, sehingga dari tugas tersebut dapat terlihat bagaimana kreativitas, keaktifan/peran serta, dan pendapat siswa. Evaluasi Belajar *Google Apps* dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pendidikan, diantaranya evaluasi belajar. Guru dapat melakukan evaluasi dengan cara membuat kuis *online* dan kemudian memberikan penilaian secara otomatis menggunakan *Google Form* atau *Google Classroom*. Kerja tim *Google Apps* sangat mendukung untuk kerja tim menggunakan *spreadsheet google*. Dimana guru dapat memberikan tugas yang dikerjakan secara tim dan siswa yang tergabung dalam tim tersebut, bisa mengakses dan mengedit pada dokumen yang sama secara bersamaan. Dengan demikian siswa terlatih untuk bekerja dalam tim. Merangsang kreativitas siswa Melalui *Google Apps* guru terlatih untuk memberikan pendapatnya. Hal ini dapat merangsang kreativitas siswa, di mana siswa dapat bebas mengutarakan ide dan gagasannya. Selain itu siswa juga belajar dari ide orang lain dan belajar memahami pendapat orang lain. Dengan layanan pengolah kata/Dokumen, *Google Apps* memfasilitasi penggunaannya untuk membuat berbagai dokumen, baik dokumen berupa naskah umum ataupun naskah yang ditujukan untuk kebutuhan-kebutuhan khusus, misalnya untuk pembelajaran matematika. Pengolah kata pada *Google Apps* juga bisa digunakan untuk menuliskan rumus atau simbol. Layanan Presentasi memberikan fasilitas pengguna untuk membuat file-file presentasi untuk pendidikan ataupun pembelajaran di kelas. *Spreadsheet* yang dimiliki *Google Apps* secara fungsi hampir sama dengan pada aplikasi perkantoran lainnya. *Spreadsheet* pada *Google Apps* juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran, diantaranya untuk evaluasi belajar, survey pendidikan, model-model pembelajaran. Layanan gambar memberikan kesempatan pengguna *Google Apps* untuk membuat objek yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Misalnya

membuat objek matematika berupa bidang datar, bangun ruang, dll. Layanan *google form* memungkinkan seseorang untuk membuat formulir-formulir untuk kepentingan Pendidikan

Kompetensi Literasi Digital

Gilster (dalam Maulana Irsyad : 2019) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*) 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*) 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.
3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*) terkait dengan 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.serta dapat mengemas informasi yang didapat untuk disampaikan dengan pembuatan produk baru.
4. Penyusunan Pengetahuan 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.

Sementara itu Jones dan Hafner (2012:31) menjelaskan bahwasanya literasi digital berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk berpikir secara kritis dalam menghadapi informasi yang ditemukan di internet. Cara yang dapat dilakukan untuk memutuskan kesesuaian informasi di internet adalah dengan memeriksa kecocokan antara suatu informasi dengan informasi yang lain dari beberapa sumber pengarang yang berbeda. Selain itu perlu dipertimbangkan pula relevansi sumber informasi yang dicari dengan informasi yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan. Terdapat sebuah pendekatan lain mengenai literasi digital seperti yang dijelaskan oleh Jones dan Hafner (2012) yang menyatakan secara garis besar literasi digital juga berhubungan dengan bagaimana seseorang memanfaatkan media (seperti internet) untuk keperluannya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif korelasional. Metode Penelitian korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel Data yang diteliti dalam penelitian kuantitatif merupakan data sampel yang diambil dari populasi dengan menggunakan teknik *probability sampling* sehingga dalam penelitian kuantitatif ini lebih mengandalkan pada angka-angka berupa skor yang diperoleh dari kuesioner. Teknik sampling peluang (*probability sampling*) digunakan sebagai cara untuk mendapatkan sampel yang representatif (Prijana, Winoto & Yanto, 2016). Berdasarkan data dari sampel tersebut, dapat dibuat generalisasi berupa kesimpulan sampel yang diberlakukan juga pada populasi di mana sampel tersebut diperoleh (Sugiyono, 2013). Teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis yang diajukan serta untuk menjawab rumusan masalah. Pada penelitian ini digunakan analisis korelasi. Uji koefisien korelasi dimaksudkan agar dapat menentukan keeratan hubungan dua variabel yang diteliti. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa PGSD STKIP Bina Mutiara. Responden dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* menggunakan tabel angka random. Diperoleh sebanyak 59 orang sample dari total 84. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah penyebaran kuesioner kepada responden terpilih, dan wawancara kepada pihak-pihak tertentu yang dianggap memiliki informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tingkat keterkaitan hubungan antara literasi digital mahasiswa PGSD STKIP Bina Mutiara berdasarkan konseptualisasi literasi digital dari Gilster (dalam Maulana Irsyad : 2019) yang terdiri dari empat komponen utama yaitu Dari hasil analisis dan pembahasan berdasarkan sub variabel pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Adapun Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan *literasi digital* dalam memanfaatkan *google apps* terhadap perilaku konten evaluasi mahasiswa PGSD , berdasarkan sub variabel *conten evaluation* tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor 36,63. Berikut data lengkap disajikan dalam table di bawah ini.

Deskripsi data Hasil Penelitian :

Tabel 1

Data	X	Y
N	59	59
Jumlah	1739	2161
Mean	29,47	36,63
S Deviasi	8,12	3,38
Minimal	13	30
Maksimal	41	44

Tabel 2

Hasil Uji Normalitas Data

Data	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Literasi Digital	0,193	0,061
Prilaku Konten Evaluasi	0,117	0,074

Sementara itu data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi diatas 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Berdasarkan tabel hasil uji normalitas data menunjukkan data literasi digital dan perilaku konten evaluasi memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$. Oleh karena itu maka dapat dinyatakan kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Pedoman pengambilan keputusan: Untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak, dilihat dari nilai Signifikansi (Sig.), Jika nilai Signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{Sig.} < 0,05$) maka data berdistribusi tidak normal, Jika nilai Signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$) maka data berdistribusi normal.

Keputusan: dari Hasil Output diatas dapat dipaparkan hasil sebagai berikut: Tabel uji normalitas di atas menunjukkan untuk data Literasi Digital memperoleh nilai Kormogorov semirnov (KS) = 0,193 dan Signifikansi (Sig.) = 0,061 $> 0,05$ maka dapat diartikan data Literasi Digital berdistribusi normal. Untuk data Prilaku Konten Evaluasi memperoleh nilai KS = 0,117 dan Sig = 0,074 $> 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data Prilaku Konten Evaluasi berdistribusi normal.

Tabel 3
Hasil Uji Korelasi & Regresi

Data	Pearson Correlation	R Square	Sig.
Literasi Digital & Perilaku Konten Evaluasi	0,830	0,689	0,000

Tabel hasil uji korelasi dan regresi menunjukkan bahwa nilai *Pearson Correlation* (r) = 0,830 dengan nilai signifikansi = 0,000 $< 0,05$ maka diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan Literasi Digital dengan Prilaku Konten Evaluasi mahasiswa PGSD STKIP Bina Mutiara. Merujuk pada hasil uji Regresi menunjukkan bahwa nilai *R Square* = 0,689 yang dapat diinterpretasikan bahwa sebesar 68,9% prilaku konten evaluasi mahasiswa PGSD dipengaruhi oleh literasi digital, sedangkan sisanya 31,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Diskusi

Gilster (dalam Maulana Irsyad : 2019), menjelaskan kompetensi evaluasi konten informasi (*content evaluation*) merupakan suatu kemampuan seseorang untuk berpikir secara kritis dan memberikan analisa terhadap sesuatu yang ditemukan secara *online* disertai dengan kemampuan mengidentifikasi dan memberikan penilaian terhadap keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Hal ini dilakukan sebagai rangkain dari proses untuk pengambilan keputusan terhadap sesuatu yang ditemukan secara *online*. Berdasarkan temuan data didapati skor dari aspek pendukung Tingkat kompetensi literasi digital berdasarkan aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*) seperti kemampuan membedakan tampilan dengan konten informasi dengan skor rata-rata 36,63, kemampuan menganalisa latar belakang informasidengan skor rata-rata 2,80, kemampuan menganalisa halaman web dengan skor rata-rata 2,29, kemampuan mengenai fungsi dan menggunakan FAQ dalam grup diskusi dengan skor rata-rata 2,18. Total Rata-rata keseluruhan skor tingkat kompetensi literasi digital guru di kota Surabaya berdasar aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*) menunjukkan angka 36,63, dalam hal ini mahasiswa sudah dapat memanfaatkan pemanfaatan google apps dalam kegiatan pembelajaran, dari mulai mencari menyimpan sampai dengan memanage data infomrasi untuk disajikan sesuai dengan prinsip keabsahan data. Berdasarkan temuan data dapat disimpulkan mayoritas mahasiswatelah terlatih memiliki kompetenasi berpikir secara kritis ketika berhadapan dengan evaluasi konten informasi yang ditemukan di dalam internet. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Jones dan Hafner (2012:31) yang menjelaskan bahwasanya literasi digital berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk berpikir secara kritis dalam menghadapi informasi yang

ditemukan di internet. Cara yang dapat dilakukan untuk memutuskan kesesuaian informasi di internet adalah dengan memeriksa kecocokan antara suatu informasi dengan informasi yang lain dari beberapa sumber pengarang yang berbeda. Selain itu perlu dipertimbangkan pula relevansi sumber informasi yang dicari dengan informasi yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan. Terdapat sebuah pendekatan lain mengenai literasi digital seperti yang dijelaskan oleh Jones dan Hafner (2012) yang menyatakan secara garis besar literasi digital juga berhubungan dengan bagaimana seseorang memanfaatkan media (seperti internet) untuk keperluannya.

KESIMPULAN

Kompetensi literasi digital menjadi alternatif solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada pada perguruan tinggi khususnya dalam menghadapi era pendidikan modern dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Memiliki kompetensi literasi digital merupakan suatu keharusan demi bersinergi dengan perkembangan jaman saat ini. Adapun keempat kompetensi yang harus dikuasai tersebut antara lain adalah Kompetensi *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, *Knowledge Assembly*. Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa tingkat kompetensi literasi media digital pada mahasiswa PGSD STKIP Bina Mutiara diukur dengan empat kompetensi secara keseluruhan tergolong kategori tinggi dengan nilai skor rata-rata 36,36. Adapun terkait dengan kompetensi *content evaluation* yang terdiri dari 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. Mahasiswa telah mampu membedakan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, serta telah mampu menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, serta memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/grup diskusi, serta dapat mengemas informasi yang didapat untuk disampaikan dengan pembuatan produk baru. Sementara itu Tabel hasil uji korelasi dan regresi menunjukkan bahwa nilai *Pearson Correlation* (r) = 0,830 dengan nilai signifikansi = $0,000 < 0,05$ maka diartikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan Literasi Digital dengan Prilaku Konten Evaluasi mahasiswa PGSD STKIP Bina Mutiara. Merujuk pada hasil uji Regresi menunjukkan bahwa nilai *R Square* = 0,689 yang dapat diinterpretasikan bahwa sebesar 68,9% prilaku konten evaluasi mahasiswa PGSD dipengaruhi oleh literasi digital, sedangkan sisanya 31,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Referensi

- Project Tomorrow. (2012). *Mapping a personalized learning journey: K-12 students and parents connect the dots with digital learning: Speak Up 2011 National Findings*.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76.
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum: a futurelab handbook 2017 United kingdom*
- UNESCO. (2014). *Literacy for All*. (Online). (<http://en.unesco.org/themes/literacy-all>, diakses 24 September 2021)

- Widodo, Slamet dkk. (2015). *Membangun Kelas Literat Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar*. Prosding Seminar Nasional Pendidikan. Diakses pada 24 September 2018
- Harjono, H.S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 8(1), 1-7.
- Department of eLearning. (2015). *Digital literacy : 21st century competences for our age (the building blocks of digital literacy from enhancement to transformation)*.
- Kenton, J. & Blummer, B., (2010), Promoting Digital Literacy Skills: Examples from the Literature and Implications for Academic Librarians, *Community and Junior College Libraries*, vol. 16, pp. 84–99.
- Hellen Slee, (2019) *Components of Essential*.diakses 29 Juli 2019. *Literacy*,<https://prezi.com/5g8rbvywsanx/components-of-essential-digital-literacy/>,
- Hobbs, R. (2010) Digital and Media Literacy: A plan of Action, 2010
- Payton, S., & Hague, C. (2010). Digital literacy in practice: Case studies of primary and secondary classrooms Retrieved from http://www.futurelab.org.uk/sites/default/files/Digital_Literacy_case_studies.pdf
- Sharpe, R. (2011). *Who are your learners?* Paper presented at the JISC Digital Literacy Workshop. London.http://jiscdesignstudio.pbworks.com/w/file/48152569/DL_slides_2.pdf
- Nguyen, X.T. (2014). Switching On To Digital Literacy? A Case Study of English Language Teachers ata Vietnamese University (Master`s Thesis). Retrieved from <http://unitec.researchbank.ac.nz/bitstream/handle/10652/2531/Xuan%20Nguyen-ID%201395189-Final%20Submission.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Olsson, L., & Edman-Stålbrant, E. (2008). Digital literacy as a challenge for Teacher Education. *Learning to Live in the Knowledge Society*, 281, 11–18. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09729-9_2
- Sharma, M. (2017). Teacher in a digital era. *Global Journal of Computer Science and Technology: G Interdisciplinary*, (17)3.
- Khikmawati, M.N. (2014). *Google Drive Untuk Pendidikan*. P4TK Matematika. Yoyakarta
- Irsyad maulana. (2019). Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa Sma Negeri 1 Mayong : Skripsi. Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2019.
- Jones, Rodney H. & Hafner, Christoph A. 2012. *Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction*. New York: Routledge
- Prijana, Winoto, Y. and Yanto, A. (2016). *Metode penelitian kuantitatif Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Bandung: Unpad Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.