NASKAH PUBLIKASI

PENGARUH *LITERASI DIGITAL* TERHADAP PERILAKU *PLAGIARISME* PADA MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Stara 1 (S-1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember

Oleh :
Desy Nur Ulandari
NIM : 1310811009

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
2018

NASKAH PUBLIKASI

PENGARUH *LITERASI DIGITAL* TERHADAP PERILAKU

***PLAGIARSIME* PADA MAHASISWA**

Telah Disetujui Pada Tanggal

3 Agustus 2018

Dosen Pembimbing	**Tanda Tangan**
1. Erna Ipak Rahmawati., S.Psi., Ma NIP: 197805072005012001	_____
2. Danan Satriyo Wibowo., S.Sos., M.Si NPK: 1984112511703815	_____

PENGARUH *LITERASI DIGITAL* TERHADAP PERILAKU *PLAGIARISME* PADA MAHASISWA

Desy Nur Ulandari [1] Erna Ipak Rahmawati [2]
Danan Satriyo Wibowo [3]

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa melakukan *plagiarisme* dalam menyelesaikan tugas yang dimiliki, seperti tidak mencantumkan sumber referensi yang digunakan sebagai bahan kutipan, menggunakan penelitian orang lain sebagai acuan dalam mengerjakan tugas, mencari referensi di internet dan kemudian langsung menyalinnya kedalam tugas tanpa melakukan perijinan atau penulisan sumber.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan hubungan kausal. Teknik pengambilan sampel menggunakan jenis *insidental sampling* pada 350 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember. Metode analisa data dilakukan dengan bantuan SPSS 18.

Hasil bahwa hipotesa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh antara *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa. Besaran pengaruh yang diberikan oleh variabel *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* berdasarkan nilai dari R *square* yaitu sebesar 3.5% yang artinga bahwa *literasi digita* hanya memberikan pengaruh sebesar 3.5% terhadap perilaku *plagiarisme*. Setiap peningkatan 1% dari *literasi digital* maka perilaku *plagiarisme* mengalami penurunan sebesar 0.094, hasil ini didapat dari persamaan Y= 49.291 + 0.094X, dimana ketika nilai *literasi digital* nol maka perilaku *plagiarisme* bernilai 49.291. secara keseluruhan, tingkat *literasi digital* mahasiswa tergolong rendah dengan prosentasi sebesar 53.7% dan perilaku *plagiarisme* tinggi dengan prosentase sebesar 53.7%.

Kata Kunci: *Literasi Digital*, Perilaku *Plagiarisme*

1. **Peneliti**
2. **Dosen Pembimbing 1**
3. **Dosen Pembimbing 2**

THE EFFECT OF *DIGITAL LITERACY* ON *PLAGIARISM* BEHAVIOR ON STUDENTS

Desy Nur Ulandari [1] Erna Ipak Rahmawati [2]
Danan Satriyo Wibowo [3]

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of digital literacy on plagiarism behavior on student.most students do plagiarisme in completing their tasks, such as not including reference sources that are used as quotations, using other people's research as a reference in doing assignment, searching refernces on the internet and then copying them direcly into assignments without permision or writing sources.

The research method used is quantitative method by using causal relation. Sampling technique using incidental sampling type at 350 students of Muhammadiyah University of Jember. Analysist method was done with the help of SPSS 18.

The resulted hypotesis H_0 rejected and H_1 accepted which means that there in influence between digital literacy on plagiarism behavior in students. The magnitude of the influence given by the digital literacy to the behavior plagiarism is based on the value of R square that is equel to 3.5%, which means literacy is only giving an effect of 3.5% on the behavior of plagiarism. Every 1% increas from digital literacy then the behavior plagiarism has decreased by 0.094, thi result is obtained from the equation Y= 49.291 + 0.094X, where when the value of digital literacy is zero then the behavior plagiarism is worth 49.291. overall, the student's digital literacy level is low with a precentage of 53.7% and high plagiarism with a precentage of 53.7%.

Keywords: Digital Literacy, Plagiarism Behavior

1. **The Research**
2. **Advisor 1**
3. **Advisor 2**

A. PENDAHULUAN

Tugas merupakan salah satu bentuk komponen dari penilaian dosen kepada mahasiswa (Prihantini dan Indudewi, 2016). Guna mendapatkan nilai yang memuaskan, mahasiswa berusaha untuk dapat menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh dosen. Berbagai macam cara dilakukan oleh mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut, dalam menyelesaikan tugas tentunya mahasiswa membutuhkan banyak referensi.

Berdasarkan hasi observasi dan wawancara yang dilakukan, bahwa perilaku yang cenderung dimunculkan oleh mahasiswa adalah mahasiswa langsung menyalin referensi yang di dapat kedalam tugas yang dimiliki, terkadang ada pula mahasiswa yang mengolah terlebih dahulu referensi yang di dapat akan tetapi rangkaian kalimat dan pemilihan katanya masih cenderung sama dengan bentuk sumber yang asli, cara lain yang digunakan oleh mahasiswa agar tidak dikatakan sebagai plagiat adalah dengan mengganti beberapa kata atau bahkan menghilangkan agar kutipan tersebut terlihat berbeda dengan sumber yang asli, beberapa mahasiswa juga sering melakukan diskusi atau meminta hasil tugas teman sebagai acuan menyelesaiakan tugas sehingga pada saat dikelas dosen beberapa kali mengeluhkan bahwa hasil pekerjaan antar mahasiswa cenderung sama.

Perilaku mahasiswa tentang menyalin secara langsung sumber referensi yang didapat, tidak menuliskan sumber referensi dan meminta materi dari temannya serta mengumpulkan tugas yang sama dalam waktu yang berbeda

tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan menjadi sebuah kebiasan dalam menyelesaikan tugas sehingga mengarah pada perilaku *plagiarisme.*

Plagiarisme merupakan tindakan yang sangat bertentangan dengan nilai-nilai dan etika akademik, dimana perilaku *plagiarisme* secara umum berupa penjiplakan, pencurian, atau perampokan intelektual karya orang lain dan diakui sebagai karya pribadi (Suryana, 2012). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *plagiarisme* adalah tindakan yang sangat tidak terpuji. Perilaku *plagiarisme* adalah kejahatan akademik yang secara fundamental mampu menghancurkan kejujuran, obyektifitas, keadilan, otentitas, dan kebenaran sebagai pilar utama suatu lembaga ilmiah dan pusat riset (Suryana, 2012).

Perilaku *plagiarisme* tersebut semakin kuat oleh adanya teknologi yang semakin canggih, dimana pada saat ini mahasiswa semakin mudah dalam mendapatkan referensi yang dibutuhkan melalui teknologi yaitu dengan cara tersambung ke internet melalui media digital. Rahma (2011) menyataka bahwa teknologi terutama yang berhubungan dengan internet memberi akses bagi mahasiswa untuk meng*copy-paste* karya orang lain tanpa sepengetahuan penulis asli, selain itu *plagiarisme* akan terjadi ketika seseorang tidak mampu dalam memilahsumber-sumber informasi yang ada di internet.

Fenomena yang terjadi ketika mahasiswa diberi tugas oleh dosen, maka mahasiswa tersebut langsung mencari referensi di internet karena dianggap lebih mudah untuk mendapatkan referensi tanpa bersusah payah datang ke perpustakaan. Melalui internet mahasiswa mampu mendapatkan banyak referensi dalam berbagai bentuk seperti jurnal, modul pembelajaran, hasil penelitian, *ebook*, dan sejenisnya. Agus (dalam Novianto, 2013) menambahkan bahwa mahasiswa memilih menggunakan internet dalam proses pencarian informasi dari pada membaca buku teks, karena dengan *browsing* di internet dianggap lebih mudah, cepat, dan *update* meskipun tidak selengkap seperti yang ada pada buku teks.

Pada saat mengerjakan tugas mahasiswa lebih banyak mencari referensi di internet. Mahasiswa juga bergabung dengan perpustaan *online* aga dapar dengan menemukan referensi dengan mudah. Setelah mendapatkan informasi biasanya mahasiswa membagikannya dengan teman melalui *email* dan kemudian

mendiskusikannya. Pada saat melakukan pencarian di internet, mahasiswa juga melakukan aktivitas yang lainnya seperti mengakses berita-berita atau informasi pendidikan, seperti bergabung dalam sebuah grup diskusi dan selalu aktif dalam melakukan diskusi bersama anggota dalam grup untuk membahas suatu topik tertentu. Kemampuan mahasiswa dalam melakukan pencarian di internet, bergabung dengan perpustakaan *online,* dan bergabung dalam grup diskusi mengarah pada aspek *literasi digital*.

Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga individu dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial budaya yang berkembang (Hague dan Payton, 2010). Kemudian Hague dan Payton juga menambahkan bahwa peserta didik yang secara ekstensif dan intensif menggunakan teknologi, akan cenderung lebih mudah dalam mengadopsi strategi pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat teknologi untuk mendukung proses belajar.

Individu dengan kemampuan *literasi digital* cenderung mampu memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media untuk memanfaatkan informasi secara efektif dan efisien, mampu menggunakan kemampuan berpikir yang dimiliki untuk melakukan evaluasi terhadap sumber-sumber informasi secara kritis dan dapat menggabungkan informasi terpilih kedalam pengetahuan yang telah ada sebelumnya (Belshaw, 2011). Sehingga mampu membuat atau menciptakan hal baru sebagai bentuk kreativitas dalam menggunakan teknologi. Serta selalu menjalin komunikasi secara efektif bersama orang lain dan berkolaborasi dalam memecahkan suatu masalah.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai perilaku *plagiarisme* sudah banyak diteliti, salah satunya Helsper dan Livingstone (2007), Nurjanah (2017) dan Anggraeni dan Akbar (2017). Peneliti sebelumnya lebih membahas *plagiarisme* dalam ilmu pendidikan secara umum. Sementara yang membahas dalam perspektif psikologi masih jarang sekali dilakukan. Peneliti akan

memfokuskan pembahasan *literasi digital* dan perlaku *plagiarisme* berdasarkan pada teori pemrosesan informasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan bagi para akademisi, sehingga perilaku *plagiarisme* menjadi semakin mudah diidentifikasi, karena pada saat ini perilaku *plagiarisme* semakin banyak dilakukan oleh individu dan semakin mudah untuk dilakukan dengan adanya kemajuan teknologi. Selain itu, diharapkan juga dapat dijadikan sebagai landasan dalam merancang program pelatihan untuk meningkatkan kemampuan *literasi digital* pada mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan bentuk rumusan masalah asosiatif bersifat hubungan kausal. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember yang berjumlah 7.359 mahasiswa. Sampel pada penelitian ini sebesar 334 mahasiswa yang diperoleh berdasarkan tabel *Isaac*dan *Michael* dengan taraf kesalahan 5%. Peneliti menggunakan teknik sampling *nonrandom* yaitu teknik insidental. Skala psikologi (skala *literasi digital* dan skala perilaku *plagiarisme*) sebagai metode pengumpulan data utama dengan model *semantic differential*.

Hasil data validitas skala *literasi digital* diperoleh hasil signifikan 0.000 < 0.05 artinya semua aitem valid. Hasil data reliabilitas menunjukkan bahwa skala *literasi digital* memiliki *Cronbach Alpha* sebesar 0.856 dan skala perilaku *plagiarisme* sebesar 0.783, masing-masing nilai tersebut lebih besar dari 0.06 dan dapat dikatakan kedua skala tersebut reliabel. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisa *regresi linier* sederhana emnggunakan SPSS *versi* 18.

C. HASIL PENELITIAN

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (x) yaitu *literasi digital* terhadap variabel terikat (y) yaitu perilaku *plagiarisme*. Berikut hasil data perhitungan uji hipotesa:

Tabel 1.
Hasil Uji Hipotesa

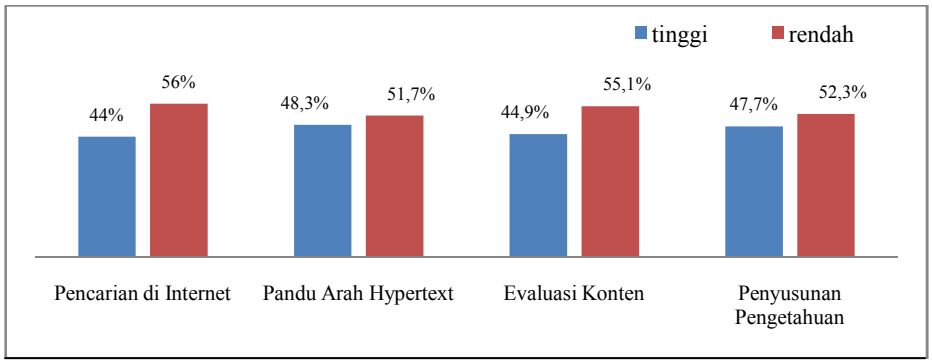
R	***R Square***	***Sig.***
0.188	0.035	0.00

Berdasarkan hasil uji hipotesa yang dilakukan antara variabel *literasi digital* dengan variabel perilaku *plagiarisme* menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *literasi digital* dengan perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa yaitu sebesar 3.5% yang diperoleh dari R *square*, sedangkan 96.5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yaitu faktor internal (kurangnya keterampilan dalam menuliskan karya ilmiah, ketidakmampuan dalam memilah sumber informasi, buruknya keterampilan manajemen waktu dan proses pengutuipan yang tidak sempurna) dan faktor eksternal (minimnya sanksi hukum, lemahnya etika akademik, dosen yang enggan untuk memeriksa secara seksama karya ilmiah mahasiswa, dan tekanan yang berlebih dari orang-orang terdekat untuk mendapatkan nilai sempurna).

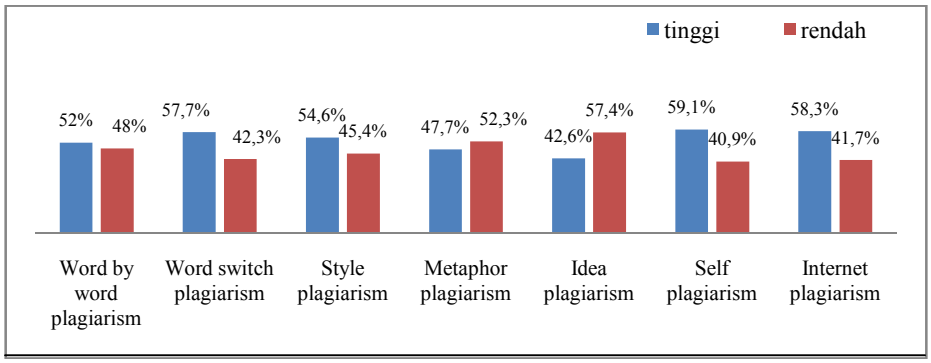
Setiap peningkatan 1% variabel *literasi digital* maka perilaku *plagiarisme* akan menurun sebesar 0.094 artinya ketika *literasi digital* tinggi maka perilaku *plagiarisme* menurun atau rendah, begitu sebaliknya. Berikut tabel dan grafik hasil data uji deskriptif sebagai berikut:

Tabel 2.
Uji Deskriptif

Variabel	Interval Skor	Interval	Kategori	F	Prosentase
Literasi Digital	M> X	X≥ 192.33	Tinggi	162	46.3%
	M ≤ X	X< 192.33	Rendah	188	53.7%
Perilaku *Plagiarisme*	M> X	X≥ 67.45	Tinggi	188	53.7%
	M ≤ X	X< 67.45	Rendah	162	46.3%



Gambar 1. Aspek-Aspek *Literasi Digital*



Gambar 1. Aspek-aspek Perilaku *Plagiarisme*

Berdasarkan tabel 2 hasil deskriptif, secara umum mahasiswa memiliki *literasi digital* rendah dengan prosentase sebesar 53.7% dan perilaku *plagiarisme* tinggi dengan prosentase sebesar 53.7%. Secara lebih khusus (gambar 1) aspek *literasi digital* tertinggi adalah pandu arah *hypertext* dengan prosentase sebesar 48.3% dan pada aspek perilaku *plagiarisme* tertinggi adalan *self plagiarism* dengan prosentase 59.1%.

D. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh antara *iterasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jember. Berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikannya sebesar 0.000 dimana nilai tersebut jauh lebih kecil dari 0.05, artinya bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel *literasi digital* dan perilaku *plagiarisme.*

Berdasarkan uji hipotesa dengan menggunakan jenis uji regresi sederhada ditemukan persamaan Y= 49.291 + 0.094X, pada rumus persamaan tersebut diketahui bahwa nilai konstanta (a) sebesar 49.291 yang artinya bahwa apabila nilai *literasi digital* tidak ada atau nol, maka perilaku *plagiarisme* bernilai 49.291. Pada uji regresi juga diketahui juga bahwa nilai signifikannya sebasar 0.000 dimana nilai tersebut jauh lebih kecil dari 0.05, hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh antara *literasi digital* dengan perilaku *plagiarisme*. Bentuk pengaruh antara kedua variabel yaitu berbentuk negatif sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi *literasi digital* maka semakin rendah perilaku *plagiarisme,* dimana setiap

kenaikan 1 satuan *literasi digital* maka perilaku *plagiarisme* mengalami penurunan sebesar 0.094.

Besaran pengaruh yang diberikan oleh variabel *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* dapat dilihat dari nilai R *Square* yaitu sebesar 0.035 atau 3.5% artinya bahwa *literasi digital* hanya memberikan pengaruh sebesar 3.5% terhadap perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa, Sedangkan sisanya yaitu 96.5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Helsper dan Livingstone (2007) bahwa semakin tinggi *literasi digital* yang dimiliki oleh seseorang maka akan semakin kecil munculnya resiko atau dampak negatif. *Literasi digital* dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga individu tersebut dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Hague dan Payton, 2010).

Secara umum, berdasarkan hasil deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa cenderung memiliki *literasi digital* yang rendah yaitu dengan prosentase sebesar 53.7% dan perilaku *plagiarisme* tinggi dengan besar peosentase 53.7%. Individu dengan *literasi digital* yang rendah tidak mampu menguasai aspek-aspek *literasi digital*, sehingga tidak mampu untuk mencari, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi dengan menggunakan teknologi secara efektif dan efisien (Nurjanah, 2017).

Pada saat mencari referensi mahasiswa cenderung tidak mampu dalam membuat kesimpulan dan evaluasi pada akhirnya membuat mahasiswa cenderung untuk langsung menerima semua informasi yang didapatkan, seperti pada saat mencari referensi di internet mahasiswa akan mengakses *blog* untuk memudahkan dalam menyelesaikan tugas yang dimiliki, sehingga perilaku tersebut akan memunculkan terbentuknya perilaku *plagiarisme* dikalangan mahasiswa. Rahma (2011) menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak mampu dalam memilah sumber informasi yang ada di internet, mahasiswa juga tidak paham

tentang teori yang dipelajari maka ketika mengerjakan tugas akan cenderung untuk melakukan *plagiarisme.*

Hal ini menunjukkan bahwa terjadi kesenjangan dalam pemrosesan informasi yang dilakukan mahasiswa. Berdasarkan teori pemrosesan informasi oleh Gagne (dalam hasan, 2016) menjelaskan bahwa belajar adalah proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Dalam teori pemrosesan informasi terdapat tiga komponen utama yaitu komponen penyimpanan informasi, komponen proses kognitif, dan komponen psoses kontrol (Putra, 2014). Ketiga komponen tersebut bekerja saling melengkapi.

Fenomena yang terjadi bahwa mahasiswa cenderung tidak mampu mengolah informasi yang di dapatkan sehingga tidak mampu membuat kesimpulan atau melakukan evaluasi terhadap informasi yang didapatkan. Mahasiswa cenderung untuk membaca sekilas kemudian memindah referensi yang di dapat kedalam tugas yang dimiliki.

Kegagalan individu dalam memahami informasi yang didapat dikarenakan tidak adanya proses *attention* terhadap informasi yang didapatkan di dalam *sensory register* atau komponen pertama dalam sistem memori (Amamah, 2016). Baihaqi (2016) menyatakan bahwa *attention* merupakan aspek yang berhubungan dengan kognisi manusia, yang diartikan sebagai proses pemusatan aktivitas mental atau proses konsentrasi pikiran dengan mengabaikan rangsangan lain yang tidak berkaitan.

Pada saat mengerjakan tugas mahasiswa cenderung untuk menjiplak secara keseluruhan sebuah karya yang sudah ada dan kemudian dijadikan sebagai karya pribadi, hal ini tidak selalu dilakukan oleh mahasiswa ketika menyelesaikan tugas hanya ketika mahasiswa tidak memahami tema tugas yang diberikan dan dosen yang memberikan tugas tersebut adalah dosen yang jarang atau bahkan tidak pernah memeriksa hasil pekerjaan mahsiswa secara keseluruhan. Soelistyo (2011) menyatakan bahwa salah satu faktor penyebab *plagiarisme* adalah lemahnya mekanisme *filtering* orisinalitas yaitu dosen yang enggan untuk memeriksa secara seksama karya ilmiah mahasiswanya.

Terkadang dalam menyelesaikan tugas agar tidak ketahuan melakukan *plagiarisme* mahasiswa mensiasatinya dengan mengubah atau mengganti beberapa kata agar tidak sama persis dengan sumber kutipan. Sebagian besar mahasiswa pada saat membuat karya ilmiah cenderung untuk menggunakan penelitian atau karya orang lain sebagai acuan untuk mempermudah dalam merancang dan menyusun sebuah karya, selain itu juga dapat membantu dalam mahasiswa dalam membuat pembahasan yaitu dengan cara mengutip pembahasan tersebut kedalam karya ilmiah yang dibuat.

Fenomena tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zalnur (2012) bahwa terdapat tiga bentuk *plagiarisme* dilakukan mahasiswa ketika memenuhi tugasnya yaitu mengambil tulisan orang lain yang diakui sebagai karya sendiri, mengambil ide pemikiran orang lain untuk selanjutnya dirubah kedalam pemikiran sendiri, dan mengambil teks secara keseluruhan tanpa mengubah, mengurangi, menambahi, dan memfrasekannya dengan bahasa sendiri.

Sebagian besar mahasiswa mencari referensi untuk memenuhi tugas dengan melakukan *browsing* di internet. Survey yang dilakukan oleh APJII (dalam Zaharnita, 2016) bahwa Pengguna yang biasa mengakses internet adalah mahasiswa sebesar 18% dengan kegiatan mengakses internet adalah menggunakan media sosial sebesar 82% dan mencari informasi atau *browsing* sebesar 81%. Hasil survey tersebut menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dalam pemanfaatan informasi dengan terhubung ke internet tergolong tinggi. Melalui internet mahasiswa dapat dengan mudah dan cepat dalam menyelesaikan tugas yang dimiliki dan melalui internet sangat memungkinkan bagi mahasiswa untuk melakukan *plagiarisme* karena caranya yang sangat mudah yaitu dengan melakukan *copypaste*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *plagiarisme* mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi dengan prosentase sebesar 53.7%. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Hartanto (dalam Suryana, 2012) bahwa perilaku *plagiarisme* adalah perilaku yang bisa dijumpai dalam dunia pendidikan dan hampir semua mahasiswa pernah melakukannya.

Secara lebih khusus, pada aspek pencarian di internet berada pada tingkatan terendah dengan prosentase sebesar 56%. Hasil tersebut terbukti pada aktifitas mahasiswa ketika mencari referensi yaitu hanya melakukannnya menggunakan mesin pencarian *google* saja, padahal ada banyak jenis mesin pencarian yang ada di *webbrowser.* Sejalan dengan penelitian Irwansyah (2013) mengungkapkan bahwa 80% mahasiswa hanya mengetahui google sebagai satu-satunya fasilitas yang dapat digunakan pada saat mengakses internet dan 20% sisanya mengetahui penyedia fasilitas *search engine* lainnya. Pada perilaku *plagiarisme* aspek *self plagiarism* berada pada tingkatan tertinggi. Hasil tersebut dapat dilihat ketika mahasiswa memperbaiki nilai dengan mengumpulkan sebuah makalah atau karya ilmiah dengan tema bebas maka mahasiswa akan cenderung untuk mengumpulkan kembali makalah atau karya ilmiah yang telah dibuat sebelumnya tanpa melakukan pembaruan.

E. KESIMPILAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hipotesa dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh *literasi digital* terhadap perilaku *plgiarisme* pada mahasiswa.
2. Besaran pengaruh dari *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme* yaitu sebesar 0.035 atau 3.5% artinya bahwa *literasi digital* hanya memberikan pengaruh sebesar 3.5% terhadap perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa, Sedangkan sisanya yaitu 96.5% dipengaruhi oleh faktor lain.
3. Setiap peningkatan 1 satuan variabel *literasi digital* maka perilaku *plagiarisme* akan menurun sebesasr 0.094 artinya ketika *literasi digital* tinggi maka perilaku *plagiarisme* akan menurun atau berkurang begitu sebaliknya. Sehinga semakin tinggi *literasi digital* maka semakin rendah tingkat perilaku *plagiarisme* pada mahasiswa.
1. Hasil uji deskriptif ditemukan bahwa mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember memiliki *literasi digital* yang tergolong rendah dengan prosentase

sebesar 53.7% dan perilaku *plagiarisme* yang tergolong tinggi dengan prosentase sebesar 53.7%.

F. SARAN

1. Mahasiswa yang memanfaatkan media digital sebagai media informasi

   Peneliti menyarankan bahwa mahasiswa dapat menggunakan media digital untuk mengakses informasi dengan efektif seperti:

   a. Melakukan *crosschek* terlebih dahulu terhadap informasi yang ada di internet
   b. Membaca referensi secara langsung di buku teks
   c. Melihat rujukan penulisan sebelum melakukan pengutipan

2. Peneliti selanjutnya

   a. Berdasarkan hasil penelitian, *literasi digital* menyumbang pengaruh sebesar 3.5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengungkap faktor-faktor lain yang menyebabkan munculnya perilaku *plagiarisme.*
   b. Apabila tertarik meneliti seputar pengaruh *literasi digital* terhadap perilaku *plagiarisme,* maka diharapkan untuk menggunakan sampel dengan rentang usia yang berbeda dan lingkup yang berbeda karena pada saat ini *plagiarisme* tidak hanya terjadi dalam ranah pendidikan saja.
   c. Penelitian ini memiliki kekurangan yaitu pada skala *literasi digital* terdapat tiga aitem yang tidak valid, sehingga apabila peneliti selanjutnya tertarik untuk melanjutkan penelitian ini maka diharapkan untuk melakukan perbaikan atau tindak lanjut terhadap ketiga aitem yang tidak valid tersebut.

3. Pihak-pihak terkait

   Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat *literasi digital* yang rendah dengan prosentase sebesar 53.7% dan *plagiarisme* dengan kategori tinggi dengan prosentase sebesar 53.7%. berdasarkan hasil penelitian tersebut, diharapkan bagi pihak instansi untuk :

   a. Membuat program pelatihan tentang *literasi digital.*

b. Membuat program pelatihan tentang *plagiarisme.*

Membuat kebijakan terhadapa mahasiswa yang akan melakukan penelitian atau skripsi harus mengikuti pelatihan tentang *literasi digital* ataupun *plagiarisme* sebagai salah satu syaratnya.

G. DAFTAR PUSTAKA

Amamah. (2016). Proses Berpikir Siswa SMP Bergaya Kognitif *Field Dependent* Dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal* Pendidikan. Volume. 1, 237-245.

Anggraeni & Akbar. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital Dan Self Directed Learning Pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenus.* Volume 2, 28-38.

Belshaw, D.A.J. (2011). *What is Digital Literacy?: A Pragmatic Investigation.* Tesis. Durham University. https://dmlcentral.net/wp-content/uploads/files/doug-belshaw-edd-thesis-final.pdf. 20 Desember 2017.

Diana. (2016). Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah MATRIK*. Volume 18, 77-88.

Hague & Payton. (2010). Digital Literacy Across The Curriculum. Bristol: Futurelab, *Https://Www.Nfer.Ac.Uk/Publications/Futl06*. 7 November 2017.

Helsper & Livingstone. (2007). Gradations In Digitalinclusion: Children, Young People And The Digital Divide. *Nem Media And Society.* Volume 9, 671-696.

Hidayatullah, A.S. (2016). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Sebagai Literature Online Terhadap Sikap Plagiarism (Studi Mahasiswa Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta FITK Jurusan PAI Tahun Ajaran 2015-2016).* (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta : FITK Jurusan PAI.

Irwansyah. (2013). Pemanfaatan Internet *Hotspot* Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) Tahun 2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Volume 1, 39-47.

Novianto. (2013). Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskripsi Tentang Perilaku Penggunaan Internet Dikalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (FISIP UNAIR) Dengan Perguruan Tinggi Swasta (FISIP UPN) Untuk Memenuhi Kebutuhan Informasinya. *Libri-Net.* Volume 2, 1-40.

Prihantini dan Indudewi. (2016). Kesadaran dan Perilaku *Plagiarisme* Dikalangan Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi Universitas Semarang). *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*. Volume 18, 68-75.

Rahma, A. (2011). *Makalah Ilmu Sosial Dan Budaya Masalah Sosial: Plagiarisme Di Dunia Akademik.* http:///www.scribd.com/doc/46065523/makalah-plagiarisme. 27 Februari 2018.

Soelistyo, H. (2011). *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika.* Yogyakarta: Kanisius.

Suryana. E. (2012). *Self Efficacy* Dan Plagiarisme Di Perguruan Tinggi: Tadrib. Volume 2, 1-24.

Zalnur, M. (2012). Plagiarisme di Kalangan Mahasiswa dalam Membuat Tugas-Tugas Perkuliahan Pada Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang. *Jurnal Al-Ta'lim.* Volume 1, 55-65.

Zaharnita, dkk. (2016). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Informasi Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Tanjungpura. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 5, 1-17.

IDENTITAS PENELITI

Nama	: Desy Nur Ulandari
Tempat, Tanggal Lahir	: Banyuwangi, 13 Desember 1995
Alamat Rumah	: Dsn. Polean, RT. 01, RW. 02. Des. Tamansari, Kec. Tegalsari, Kab. Banyuwangi.
Email	: dessynurulandari@yahoo.com