

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini banyak ditemui perubahan-perubahan yang terjadi baik perkembangan manusia maupun teknologi. Perkembangan manusia atau yang disebut generasi akan terus terlahir dan selalu di ikuti dengan perkembangan teknologi. Menurut Kupperschmidt (dalam Putra, 2016) generasi adalah sekelompok orang yang memiliki kesamaan tahun lahir, umur, lokasi dan juga pengalaman historis atau kejadian-kejadian dalam individu tersebut yang sama yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan generasi. Jadi, dapat dikatakan pula bahwa generasi adalah sekelompok individu yang mengalami peristiwa-peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang sama pula. Setiap generasi yang tumbuh dan berkembang memiliki ciri atau keunikan yang berbeda – pada setiap generasinya.

Seiring perkembangan zaman generasi dibagi menjadi 6 generasi menurut Hawkins (dalam Angella Tirta 2015) yaitu generasi *pre-depression, depression generation, baby boom, the baby bust* atau yang sering disebut sebagai generasi X, *the echo of baby boom* atau yang lebih dikenal dengan generasi Y, *millenials* atau yang lebih umum dikenal sebagai generasi Z. Selanjutnya, generasi yang lahir saat ini disebut generasi Alfa. Generasi Alfa (2010-2025) merupakan generasi yang lahir setelah Generasi Z (1995-2009).

Generasi *pre-depression* merupakan generasi yang lahir sebelum tahun 1930. Generasi ini adalah generasi yang peduli terhadap keamanan secara finansial dan keamanan pribadi. Seiring berjalannya waktu, generasi ini semakin membutuhkan asisten dalam kehidupannya, untuk mempermudah kehidupannya (Nurlayla 2015). Generasi *depression* merupakan generasi yang lahir pada tahun 1930-1945, merupakan generasi yang lahir pada masa perang dunia II. Generasi ini dikenal sebagai generasi yang sangat tradisional. Generasi ini sangat peduli dengan perkembangan generasi selanjutnya, sehingga pasar terbesar adalah perlengkapan, mainan, dan pakaian anak-anak. Generasi ini juga cukup dikenal sebagai generasi yang aktif, sehingga memiliki kebutuhan berekreasi sangat tinggi, misalnya; sepeda, mobil, rumah baru, dan servis *travelling*, (Hawkins, dkk 2007)

Generasi *baby boom*, yang merupakan generasi yang lahir antara tahun setelah perang dunia kedua hingga tahun 1964. Generasi ini lebih terfokus pada diri sendiri, individualis, optimis secara ekonomi, skeptis, dan generasi yang paling fokus terhadap masa depan. Generasi ini memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi, pendapatan yang tinggi, dan *double career*. Televisi merupakan sebuah produk yang masih sangat berpengaruh terhadap generasi ini. Seiring dengan bertambahnya usia, hal-hal yang paling diperhatikan adalah operasi plastik, klub kesehatan, kosmetik, semir rambut, makanan sehat, dan lain sebagainya (Oblinger 2005).

Generasi X merupakan generasi yang lahir pada tahun 1965 hingga 1976. Karakteristik generasi X adalah generasi yang mendapat pendidikan lebih

dibandingkan generasi sebelumnya dan merupakan penganut paham “kerja untuk hidup”. Proses pemasaran produk seringkali diperhatikan dan berhasil dipasarkan pada generasi ini melalui berbagai macam media. Produk yang paling sering dibeli oleh generasi ini adalah mobil, peralatan rumah tangga, dan produk untuk anak-anak, (Joint Venture (2008)

Generasi Y merupakan generasi yang lahir pada tahun 1977 hingga 1994. Generasi ini sering disebut sebagai generasi *echo boom*, dan lebih dikenal dengan generasi teknologi. Generasi *echo boom* merupakan generasi yang memahami permainan iklan, sehingga tidak merespon permainan marketing dalam memasarkan produknya. Generasi ini juga merupakan generasi yang akrab dengan teknologi, karena telah difasilitasi dengan komputer di rumah, sekolah, dan tempat bekerja. Generasi ini menggunakan e-mail, *cell-phone*, dan SMS untuk berkomunikasi.

Generasi Z adalah generasi global pertama yang nyata. Teknologi tinggi dalam darah generasi Z, generasi Z telah tumbuh di lingkungan yang tidak pasti dan kompleks yang menentukan pandangan generasi tentang pekerjaan, belajar dan dunia. Generasi memiliki harapan yang berbeda di tempat kerja generasi, berorientasi karir, generasi profesional yang ambisius, memiliki kemampuan teknis dan pengetahuan bahasa pada tingkat tinggi, Grail Research (dalam Yanuar 2016).

Generasi Z merupakan sekelompok individu yang lahir dari tahun 1995 sampai dengan tahun 2012. Schroer (dalam Ramadhan 2018) menjelaskan bahwa generasi ini dinamakan generasi Z yaitu generasi yang sangat aktif dengan teknologi atau bisa

disebut dengan *net generation*. Generasi Z sudah terbiasa dengan adanya teknologi semenjak generasi lahir. *Smartphone*, laptop, internet dan berbagai layanan yang disediakan oleh layanan internet seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram* dan beberapa layanan web untuk berbelanja telah ada saat generasi Z lahir, sehingga generasi Z akan sangat mudah untuk mengakses segala sesuatu yang ada didalam inetrnet.

Generasi Z sangat mudah dikenali karena memiliki ciri-ciri dimana banyak pada generasi ini dapat dengan mudah menguasai dan mengakses berbagai informasi yang diinginkan karena generasi yang lahir setelah tahun 1995 atau tepatnya tahun 2000, generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Ciri-ciri paling menonjol pada generasi Z adalah manusia yang ada di generasi Z ini cenderung tidak sabar, yaitu menganggap semua serba instan. Hal ini terjadi karena prinsip dengan adanya *internet* dapat membantu segala hal urusan pribadinya. Padahal tidak semua persoalan bisa diatasi dengan adanya kemudahan yang ditawarkan oleh tekonologi saat ini. Dari beberapa persoalan hidup harus dipecahkan dengan proses yang panjang seperti usaha fisik, usaha psikis dan bantuan oleh orang lain, Santosa (dalam Ayuni 2015).

Generasi Z lahir dan tumbuh besar di era teknologi yang semakin mapan, hal ini membuat anggapan terhadap generasi Z dengan menyebut dirinya sebagai sebagai iGeneration, generasi net, atau generasi internet. Sebutan tersebut melekat oleh karena keseharian generasi Z yang selalu bersentuhan dengan teknologi setiap waktu. Generasi Z merupakan generasi yang terhubung secara global dan berjejaring di dunia

virtual dan generasi Z adalah generasi yang menyukai budaya instan, sehingga generasi Z menggampangkan segala sesuatu yang dibutuhkan di internet, oleh karena itu generasi Z ini sangat membutuhkan keterampilan dalam berliterasi digital (Husna, 2018).

Generasi Z saat ini dituntut untuk memiliki keterampilan menganalisis secara kritis, mampu mengambil keputusan yang baik bagi kehidupannya. Selain itu generasi ini juga menuntut masyarakat untuk menjalani kehidupan yang kompleks dan rumit agar masyarakat bisa muda memhami masalah masalah yang ada di kehidupannya dan mampu menyelesaikan masalah tersebut, serta masyarakat dunia harus mampu memiliki kompetensi agar dapat berkembang secara dinamis, produktif dan mandiri (Irvan & Nindiya, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Tulgan (2013), menemukan lima kunci yang membentuk generasi Z. Pertama, media sosial adalah masa depan. Untuk itu perlu kemampuan media sosial yang mumpuni dari orangtua agar dapat mengontrol apa yang dilakukan para generasi Z di dunia virtual. Kedua, koneksi dengan orang lain adalah hal yang penting. Ketiga, kesenjangan keterampilan. Diperlukan usaha yang besar untuk *mentrasfer* keterampilan seperti komunikasi interpersonal, budaya kerja, berpikir kritis, dan keterampilan teknis.

Keempat, pola pikir global, realitas lokal. Mudahnya berkomunikasi dengan berbagai orang melalui dunia *virtual*, generasi Z disebut-sebut sebagai generasi tidak banyak menjelajah secara geografis. Kelima, keragaman yang tak terbatas. Pola pikir

generasi Z yang terbuka dan menerima perbedaan di sisi lain membuat generasi kesulitan mendefinisikan dirinya sendiri. Jika generasi sebelumnya mendefinisikan dirinya berdasarkan *gender*, ras, agama, dan orientasi seksual, generasi Z tidak menjadikan hal tersebut sebagai indikator. Generasi Z menggunakan selebgram sebagai pembelajaran bagaimana cara mendefinisikan dirinya. Generasi ini kemudian lebih suka menggabungkan banyak hal seperti komponen identitas dan pandangan yang dianggap menarik. Dari hal itu kemudian generasi Z dapat membuat identitasnya sendiri, sehingga berdampak pada perilaku dalam menggunakan media digital seperti, Generasi Z di Indonesia lebih sering menggunakan media sosial di dalam kesehariannya dibandingkan dengan *platform* internet lainnya, selain itu *generasi Z* memiliki ciri khas atau karakteristik sebagai berikut; hemat, berpikiran terbuka, suka pada bentuk kampanye yang kekinian, asyik dengan teknologi, sanggup berkompromi, mengkehendaki perubahan sosial, (Pratikto, 2018).

Arus informasi digital yang bergerak tanpa henti dan kemudahan mengakses data membuat seseorang perlu memiliki kecakapan dalam memilah informasi yang ada di internet. Kemampuan dalam media literasi membuat pengguna internet dapat mengantisipasi hal-hal yang menjadi efek terpaan internet. Kemajuan teknologi internet bagaikan dua sisi mata uang yang memiliki dampak baik positif maupun negatif. Tanpa adanya kemampuan memahami media literasi, dapat memunculkan perilaku yang tidak mengedepankan moral, menghina, mencaci, dan menyakiti orang lain seperti *bully* dan *cyberbullying* (Rastati, 2016).

Dalam teknologi digital membawa transformasi besar-besaran pada berbagai bentuk sarana komunikasi, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, berita, dan iklan. Berbagai informasi yang dapat disebar (share) dan diciptakan dengan aplikasi digital, dengan dukungan teknologi internet sebagai alat komunikasi, interaksi, dan kolaborasi. Transformasi dengan semua perkembangan media dalam bentuk digital membawa dampak positif dan negatif terhadap masyarakat. Keterampilan, pengetahuan, pengalaman, moralitas dan etika pengguna media digital berpengaruh dan berdampak besar terhadap lingkungan atau masyarakat itu sendiri, tertuang dalam aspek industri, sosial, ekonomi, dan pendidikan. Permasalahan yang ada, perkembangan media digital belum diimbangi dengan kemampuan *filter* (menyaring) dan *sharing* (berbagi) informasi yang baik, dari hasil pencarian informasi melalui media digital dan internet langsung diterima begitu saja tanpa ada proses evaluasi dan berfikir secara kritis tentang informasi yang ditemukan (Heriyanto, 2018).

Generasi Z sendiri yang mana memiliki ciri-ciri mudah menguasai internet dan kurangnya kesabaran tetap dituntut untuk perlu mengevaluasi setiap konten digital yang terus berkembang pesat, hal ini dikarenakan informasi yang beredar sangat banyak dan perlu penyaring agar setiap informasi yang diperoleh teruji kebenarannya. Generasi Z yang mengakses media sosial dan internet melalui media elektronik tentu harus mendapatkan pemahaman tentang media literasi yang baik, agar terciptanya pemahaman yang tepat dalam melihat, menerima, dan mengirim sebuah informasi yang didapatkan baik dari media online maupun offline.

Sejalan dengan paparan diatas, Santosa (2015) mengatakan bahwa generasi Z memiliki ambisi besar untuk sukses dan cenderung praktis dalam menyelesaikan suatu masalah atau pekerjaan, dalam hal ini orang-orang yang lahir pada generasi Z memanfaatkan segala keunggulan teknologi dalam kehidupannya sehari-hari, seperti mencari sebuah informasi melalui internet. Melalui internet informasi yang diinginkan akan sangat banyak tersedia, tetapi sumber-sumber informasi yang ada belum tentu kebenarannya sehingga generasi Z dituntut perlu menilai dan mengevaluasi sumber informasi yang sudah di dapat, tidak hanya sekedar membaca, tetapi perlu sampai tingkat melek atau paham informasi (Saragih, 2012). Membaca dan paham informasi biasa juga disebut dengan literasi. Dalam lingkungan digital, UNESCO (2017) seseorang telah memiliki keterampilan literasi informasi, jika telah mampu mengakses informasi, menggunakan teknologi komunikasi, menginterpretasikan, membuat pendapat terhadap informasi yang ditemukan, dan mampu menciptakan informasi.

Literasi kaitannya dengan media digital, yaitu sebuah kompetensi individu berkaitan dengan kemampuan untuk mengakses media digital itu sendiri. Mendapatkan informasi, menganalisa konten, dan kemampuan untuk dapat membuat informasi baru dari hasil interaksi dengan teknologi digital merupakan bentuk literasi media digital (Heriyanto, 2018). Kemudahan untuk mengakses informasi seseorang harus mengerti tentang cara menggunakan media digital dengan kemampuan atau sebuah keterampilan. Keterampilan ini bertujuan agar seseorang yang menggunakan media digital dapat menggunakannya secara maksimal dalam kebutuhannya sehari-hari.

Keterampilan ini dinamakan *literasi digital*, menurut Giltser (1997) *literasi digital* adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Secara sederhana literasi digital dapat diartikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas, dan mampu ditampilkan melalui perangkat komputer (Gilster, 1997; Martin (2016)). Literasi digital sendiri memiliki beberapa kompetensi yaitu Pencarian di Internet (*internet searching*), Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*), Evaluasi Koneten Informasi (*Content Evaluation*), dan Penyusunan pengetahuan (*Konowledge Assembly*). Seseorang mampu dalam berliterasi digital dapat dilihat dari kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engin*, mengetahui dan memahami cara kerja tentang *hypertext*, *hyperlink*, *bandwitch*, *http*, *html* dan *url*, mampu untuk berfikir kritis dan mengidentifikasi keabsaan atau kelengkapan informasi yang didapat, mampu membedakan antara tampilan dengan konten infromasi, mampu untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang di peroleh (Paul Gilster, 1997). Sehingga generasi Z yang menggunakan media digital harus mempunyai kemampuan atau kompetensi-kompetensi tersebut agar terciptanya pemahaman tentang informasi-informasi yang bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Dari kompetensi tersebut, didapatkan hasil wawancara dari beberapa subjek. Subjek menggunakan internet dengan mengelola akun sosial media, email, melakukan

transaksi online, membaca berita online, mendengar dan melihat video youtube, misalnya referensi masakan, game, berita terbaru hingga menggunakan internet untuk memenuhi tugas kuliah. Subjek juga menjelaskan ketika mencari informasi di internet subjek juga harus dapat membaca dan memahami isi informasi yang dicari, baik informasi berupa text, gambar, dan suara. Serta merefleksikan kembali informasi yang sudah di dapat. Selanjutnya subjek menentukan penilaian terhadap informasi yang telah ditemukan secara online dengan berfikir kritis agar informasi yang telah didapatkan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

Menurut ALA *American Library Assosiation* dalam Santi (2017) ada 5 standar informasi literasi yang harus dipenuhi oleh mahasiswa: standar 1, mahasiswa yang melek informasi mampu menentukan hakikat dan tingkat kebutuhan informasi. Standar 2, mahasiswa mampu mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien. Standar 3, mahasiswa mampu mengevaluasi informasi dan sumbernya secara kritis menghubungkan informasi yang telah dipilih dengan basis pengetahuannya sendiri dan sistem nilai. Standar 4, mahasiswa mampu menggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Standar 5, mahasiswa mampu memahami isu sosial, ekonomi, dan hukum di sekitar penggunaan dan akses informasi, serta penggunaan informasi secara etis dan legal. Jadi, untuk berliterasi digital yang baik dan benar mahasiswa dituntut untuk dapat memenuhi lima standar tersebut. Dari standar yang harus dipenuhi oleh generasi Z tersebut, didapatkan hasil wawancara bahwa generasi Z sudah cukup mampu dalam mengakses informasi yang dibutuhkan secara mudah dan

cepat baik untuk kepentingan pendidikan maupun kesehariannya, akan tetapi belum dapat melakukannya secara efisien dan efektif dikarenakan generasi Z menginginkan hasil yang serba cepat, serba instan, serba mudah, cenderung tidak sabar, dan kurang dalam menghargai proses.

Berdasarkan kompetensi dan standar yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam berliterasi digital, didapatkan hasil wawancara dan observasi dari beberapa subjek. Kompetensi pertama yaitu pencarian di internet, subjek mencari informasi dengan menggunakan via internet dan buku. Subjek selanjutnya menambahkan ketika subjek mempunyai tugas dari dosennya atau saat disuruh untuk membuat makalah dari tugas yang diberikan dosen, tidak hanya itu saja, subjek juga tidak jarang mencari informasi di internet untuk menambah wawasan pengetahuannya. Subjek mulai menggunakan internet sebagai tempat pencarian informasi sejak subjek masih duduk di bangku SMP, subjek menggunakan internet dengan cara menulis kata kunci di kotak pencarian, menurut subjek dengan menggunakan internet semua informasi tugas yang ia butuhkan tersedia.

Kompetensi kedua yaitu Pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), subjek menggambarkan bahwa tampilan dan tulisan yang ada dilayar internet, namun subjek tidak mengetahui fungsi dan artinya, subjek merasa tidak perlu mengetahui fungsi dan artinya karena menurut subjek hanya fokus dengan mencari informasi yang subjek butuhkan. Subjek selanjutnya mengatakan bahwa, subjek mengerti dengan fungsi dan kegunaan dari *hyperteks* tersebut, subjek menggambarkan bahwasannya

hypertext adalah halaman web ketika mengklik sebuah link akan menuju di halaman web yang isinya adalah tulisan berupa informasi.

Komptensi ketiga yaitu, Evaluasi konten informasi (*Content evaluation*), subjek mengatakan bahwa ketika ia mendapat informasi ia akan mengecek atau *mengecroschek* kembali kebenaran informasi yang ia dapatkan dengan mencari jurnal pendukung atau pembanding, agar informasi yang ia dapatkan teruji kebenarannya. Subjek selanjutnya juga memaparkan bahwasannya informasi yang telah didapatkan akan didiskusikan dengan temannya agar informasi yang tersebut bisa dipastikan kebenarannya, karena menurut subjek jawaban jawaban yang benar adalah jawaban yang sama dengan jawaban temanya, jika jawabanya sama maka jawaban tersebut benar, jika jawaban subjek beda dengan teman-temanya, ia akan membandingkan jawaban tersebut dengan cara jawaban mana yang paling banyak kesamaan dari semua jawaban tersebut.

Kompetensi keempat yaitu Penyusunan pengetahuan, subjek mengatakan menyusun informasi yang didapatkan dengan cara menyalin informasi tersebut ke dalam dokumen, setelah itu mencari jurnal pendukungnya agar dapat dipastikan kebenaran informasi yang didapatkan, dan yang terakhir menulis kembali informasi tersebut agar dapat dimasukkan ke dalam tugas subjek.

Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, erat kaitannya dengan akademik karena kompetensi literasi digital sangat penting untuk memenuhi tugas mata kuliah baik sebagai referensi maupun tugas yang diberikan oleh dosen. Kompetensi ini

dapat ditinjau pada aspek berpikir kritis, dikemukakan (Meyers, Ingrid, Ruth, 2013); aspek berpikir kritis dalam literasi digital sangat penting, karena beragamnya informasi di internet, dan kemudahan konten informasi diciptakan oleh pengguna internet. Keterampilan literasi digital sebagai pengembangan berpikir, artinya kesadaran berpikir terhadap tugas-tugas yang dibebankan kepada seseorang. Cara berpikir kritis seharusnya menjadi bagian penting dalam mengembangkan tahapan literasi informasi pada level mengevaluasi informasi secara kritis (Goodfellow, 2011). Seperti yang dinyatakan oleh Martin (2006), bahwa aspek berpikir kritis menjadi hal penting dalam mengembangkan kompetensi literasi digital, bahwa berpikir kritis dan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan dalam internet, serta mampu menerapkan dalam kehidupan.

Dari hasil wawancara yang sudah didapatkan, peneliti juga menemukan fenomena yang terjadi pada mahasiswa semester akhir Universitas Muhammadiyah Jember, beberapa mahasiswa terdapat mahasiswa yang belum bisa mencari informasi yang benar terkait pemenuhan tugas mata kuliah. Hal ini terlihat dari cara mahasiswa mencari informasi terkait tugas, mahasiswa masih kebingungan dalam mencari sumber informasi yang jelas mengenai tugasnya, disisi lain mahasiswa juga masih belum mengetahui cara-cara mencari informasi yang baik dan benar seperti saat membuka halaman internet atau *Google*, masih ditemui mahasiswa yang mencari secara acak informasi atau tugas kuliah dengan mengcopy paste tanpa tahu kebenaran sumber yang ada, dimana seharusnya mahasiswa sudah dapat memenuhi standar dalam mencari

informasi yang baik khususnya literasi digital. Hal ini menurut subjek dikarenakan subjek jarang mengikuti perkuliahan, dan tidak menjadikan tugas kuliah sebagai prioritasnya.

Terkait paparan diatas, dapat diketahui bahwa Literasi digital sendiri perlu lebih diperhatikan dalam kegiatan akademik yaitu belajar mengajar yang terstruktur di kampus. Tujuannya adalah agar terdapat pengawasan terhadap penggunaan media-media digital. Keterampilan ini harus terakomodasi dikelas maupun diluar kelas, sehingga harus dimanfaatkan secara maksimal untuk mencapai kecakapan kognitif, social, bahasa, visual, dan spiritual. Namun, dengan diimplementasikan literasi digital dalam perkuliahan, diharapkan memberi keuntungan lebih bagi mahasiswa untuk dapat menyebarkan gagasan dan mencari sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Penggunaan literasi digital dapat memberikan pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan), Liansari, Vevy dkk (2018). Literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang generasi miliki (Hague & Payton, 2010). Manfaat yang didapatkan jika mahasiswa mampu berliterasi digital yaitu mahasiswa dapat menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, lebih mudah mencari informasi karena informasi yang tersedia di internet jumlahnya sangat banyak, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung karena mampu menggunakan beberapa jenis aplikasi yang dikhususkan untuk komunikasi, membuat

keputusan yang lebih baik, dapat membuat mahasiswa bekerja lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia karena jika mahasiswa sudah mampu berliterasi digital tidak menutup kemungkinan mahasiswa dapat mengunggah tulisannya di internet sehingga tulisan-tulisan tersebut dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya, (Brian Wright (2015). Selain itu, manfaat psikologis mahasiswa jika dapat berliterasi digital yaitu mahasiswa dapat meningkatkan motivasi di dalam dirinya sehingga proses belajar menjadi efektif dikarenakan informasi yang diinginkan tersedia di dalam internet dan dapat dengan mudah diakses, sehingga mahasiswa mendapat kepuasan diri, kenikmatan, dan perasaan legah di dalam dirinya. Dari manfaat mahasiswa yang dapat berliterasi digital juga didapatkan dampak jika mahasiswa tidak dapat berliterasi digital yaitu mahasiswa mudah terkena dan menyebarkan hoaks, kurang dapat mengekspresikan diri, dan susah dalam mengambil keputusan, Herlina, Dyna (2015).

Berdasarkan uraian mengenai Literasi Digital beserta kompetensi-kompetensi yang ada didalamnya, peneliti ingin mendapatkan hasil ilmiah tentang bagaimana peran literasi digital pada generasi Z. Peneliti merasa sangat penting untuk melakukan penelitian gambaran Literasi Digital pada Generasi Z di Universitas Muhammadiyah Jember, karena mengingat Literasi Digital sangat diperlukan untuk kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format agar tidak salah dalam menerima berbagai macam informasi yang ada, serta dengan adanya Literasi Digital juga dapat memberikan beberapa keuntungan dalam proses belajar dan mengajar dalam perkuliahan. Maka dari itu peneliti tertarik ingin mengkaji lebih dalam terkait

gambaran Literasi Digital pada Generasi Z di Universitas Muhammadiyah Jember. Terkait kesadaran mahasiswa tentang pentingnya jawaban atau informasi yang diperoleh dan informasi tersebut bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat di tarik dari latar belakang di atas adalah bagaimana Gambaran Literasi digital pada generasi Z di Universitas Muhammadiyah Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran literasi digital pada generasi Z di Universitas Muhammadiyah Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk menganalisis pola hidup seseorang dalam pemanfaatan layanan internet dengan banar dan sesuai dengan kondisi generasi Z yang seharusnya. seperti memiliki kompetensi agar dapat berkembang secara dinamis, produktif serta mandiri

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pembaca

Bagi pembaca penelitian ini dapat digunakan sebagai reference dalam memahami atau menambah wawasan terkait dengan gambaran literasi digital pada generasi Z

b. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai informasi tambahan atau dapat dijadikan rujukan dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan peneliti

E. Keaslian Penelitian

Guna melengkapi penelitian ini, penulis menggunakan kajian dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah yang serupa dengan kajian penulis, yaitu tentang Literasi Digital Pada Mahasiswa. Penelitian sebelumnya antara lain:

1. Heriyanto, 2018. *Kompetensi Literasi Media Digital Kelas X pada SMA Beryayasan Buddhis di Tangerang*. Penelitian ini dilakukan di SMA Atisa Dipamkara, SMA Perguruan Buddhis, SMA Dharma Putra, dan SMA Ehipassiko School dan degan waktu penelitian pada bulan Juli tahun 2018 dengan menggunakan sampel 114 siswa, menggunakan teknik random sampling. Hasil penelitian menyatakan tingkat komepetnsi lietasi media digital siswa SMA kelas X pada sekolah beryayasan Buddhis di Tangerang sebesar 72,39% berada pada kategori cukup. Tingkat presentase pemahaman dan pengetahuan dikatakan baik jika lebih besar dari 75% (>75%), 60% sampai dengan 75% dikatakan cukup (60%

sampai dengan 75%), dan lebih kecil 60% (<60%) termasuk dalam kategori kurang (Arikunto,2006: 344).

2. Firman, Akbar M & Dina Anggaraeni, Filia. 2017. *Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi*. Penelitian ini dilakukan di Universitas Sumatra Utara. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Firman & Anggaraeni dengan peneliti adalah terletak pada sampel yang digunakan yaitu mahasiswa, adapun sampel yang digunakan sebanyak 88 mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi. Adapun variabel yang ingin diuji yaitu X1: literasi digital dan X2: *selfdirected learning*. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 88 orang mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi USU menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara Literasi Digital dengan *Self-directed learning* (SDL). Hubungan kedua variabel ini juga memiliki arah positif, yang artinya semakin tinggi literasi digital seseorang, maka akan semakin tinggi pula SDL yang dimilikinya.
3. Stefany, Stella, Nurbani & Badarrudin. 2017. *Literasi Digital dan Pembukaan Diri: Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan*. Penelitian ini dilakukan di SMA Kecamatan Kota Medan. Sampel yang digunakan sebanyak 378 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Stefani, dkk dengan peneliti yaitu terletak pada variabel literasi digital. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya

korelasi positif antara variable literasi digital dan pembukaan diri di media social pada pelajar.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti yang akan dilakukan bertempat di Universitas Muhammadiyah Jember dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan menggunakan teknik *accidental sampling*. Penelitian ini juga memfokuskan langsung pada bagaimana gambaran literasi digital terhadap generasi Z yang menggunakan pendekatan secara kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dalam bentuk angka yang bermakna. Adapun beberapa perbedaan lainnya yaitu:

- a. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Firman & Anggaraeni dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel dan skala yang digunakan. Peneliti hanya menggunakan satu variabel yaitu Literasi Digital dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan skala *semantic differential* sedangkan pada penelitian Firman & Anggaraeni menggunakan skala *likert*.
- b. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Stefany dkk, dengan peneliti terletak pada metode pengumpulan data. Stefany, dkk menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif dan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan cara pengambilan sampel menggunakan Tabel Taro Yamane dengan presisi 5%, kuesioner akan dibagikan secara proporsional ke 20 SMA di

Kecamatan Medan Kota. Sedangkan peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan *accidental sampling*.

- c. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari penelitian sebelumnya adalah dari sampel yang digunakan, peneliti berfokus pada generasi Z yang ada pada Universitas Muhammadiyah Jember, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada pelajar dan mahasiswa secara umum. Artinya peneliti sebelumnya menggunakan sampel yang lebih luas daripada sampel yang peneliti gunakan, sedangkan peneliti hanya berfokus pada satu Populasi yaitu di Universitas Muhammadiyah Jember.

