

Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu

ABSTRACT

The survey on media literacy digital for Muhammadiyah University of Bengkulu students was aims to know understanding about digital media, and to find out how high the level of individual competence of students at Muhammadiyah University of Bengkulu in digital media literacy, as well as to determine the factors what are the affect the level of individual competence related digital media literacy. This research was conducted using the descriptive survey method and using descriptive statistical data analysis techniques to analyze the research data. Results of the study revealed that: 1). Muhammadiyah University of Bengkulu students understanding of the digital media in middle category, 2). The level of competence of individual students Muhammadiyah University of Bengkulu in digital media literacy are in a basic level, 3). Factors that influence the level of individual competence related digital media literacy is primarily environmental factors family.

Keyword: digital media literacy, students, individual competence.

ABSTRAK

Survei mengenai literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai media digital, dan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat *individual competence* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam meliterasi media digital, serta untuk mengetahui faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi tingkat *individual competence* terkait literasi media digital. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode survei deskriptif dan mempergunakan teknik analisis data statistik deskriptif untuk menganalisis data penelitian. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1). Pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai media digital berada pada kategori sedang, 2). Tingkat *individual competence* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam meliterasi media digital berada dalam *level basic*, 3). Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat *individual competence* terkait literasi media digital terutama adalah faktor lingkungan keluarga.

Keyword : literasi media digital, mahasiswa, *individual competence*.

PENDAHULUAN

Pengaruh *New Media* atau “Media Baru” demikian besar terhadap masyarakat secara individu maupun kelompok. Berbagai penelitian telah membuktikan betapa dahsyatnya pengaruh media baru dalam hidup bermasyarakat terutama berpengaruh pada generasi muda dalam hal ini terhadap mahasiswa. Pengaruhnya diantaranya terjadi perubahan pola dan bentuk komunikasi antara anak dengan orang tua, antara remaja dalam lingkungan pertemanannya, demikian juga antara mahasiswa terhadap dosen. Perubahan pola pikir yang cenderung mengumbar *self disclosure* di media baru terutama di sosial media, serta kecenderungan menjadi lebih konsumtif. Keadaan ini telah disampaikan oleh McLuhan dengan Teori Determinisme Teknologi yang menggambarkan mengenai pengaruh media.

Eksplorasi media baru mulai mengarah serta mengancam keberadaan cara pandang objektif dan ruang publik. Keberadaan media baru juga sedikit banyak merubah gaya hidup mahasiswa, dimana mahasiswa jaman sekarang lebih pasif dalam proses komunikasi langsung dan lebih terfokus kepada informasi – informasi yang mereka akses dari media baru. Media begitu memenuhi keseharian hidup kita yang tanpa disadari akan kehadirannya dan juga pengaruhnya. Media memberi informasi, menghibur, menyenangkan, kadang mengganggu kita. Media sering menurunkan derajat kita menjadi komoditas yang dapat dijual pada penawar tertinggi. Media membantu mendefinisikan kita, mereka membentuk realitas kita (Baran, 2011:4).

Mahasiswa di era masyarakat *cyber* ini gemar mengakses situs-situs informasi di internet, mengakses *games online* sampai menggunakan *social media* dan aplikasi-aplikasi yang memudahkan pertemanan dalam *gadget* canggih. Kehidupan mahasiswa sekarang ini ibarat tidak lengkap dan tidak *exist* bila tidak menenteng *gadget* keren nan canggih. Ibarat kata bagai sayur tanpa garam apabila sehari saja tidak *update* status di *social media*. Kebutuhan mahasiswa akan media digital semakin hari semakin menjadi sebuah kebutuhan primer. Mahasiswa memiliki ketergantungan yang tinggi untuk selalu mencari informasi di internet.

Peneliti menyaksikan sendiri dalam kehidupan sehari-hari bersama mahasiswa di kampus bahwa ketergantungan ini sudah dalam kategori *addict*, kalau boleh dikatakan demikian. Dalam forum diskusi di kelas dalam situasi proses belajar mengajar pun untuk mencari jawaban lebih sering membuka *search engine google* daripada mencari jawaban di buku-buku referensi. Ketika dosen memberikan tugas berupa penyusunan makalah dengan tema tertentu maka mereka akan mencarinya di internet juga tanpa mengolah tanpa berpikir hanya tinggal *click*, *copy*, *paste* maka jadilah tugas tersebut.

Internet sebagai media digital telah menawarkan berbagai macam kemudahan seiring perkembangan jaman. Manusia modern begitu sangat dimanjakan oleh media ini. Mahasiswa sebagai generasi muda yang terdidik secara teori harus memiliki *individual competence* yang lebih tinggi dibanding masyarakat yang *notabene* tidak sempat mengenyam pendidikan formal yang tinggi. Kedekatan mahasiswa dengan media digital telah membawa perubahan yang sangat berarti. Perubahan yang telah terjadi dan sedang berproses membawa mereka menjadi lebih mudah dalam mendapatkan akses terhadap informasi yang ada.

Namun sayangnya, kedekatan media digital dengan mahasiswa yang sangat erat tersebut selain membawa dampak baik juga membawa dampak buruk. Informasi yang disajikan dalam internet/media digital belum tentu benar adanya. Apabila sang penerima informasi tidak melakukan *cross check* maka dapat terjadi kesalahan persepsi yang dampaknya tentu saja tidak baik bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat.

Peradaban masa kini adalah masyarakat informasi (*information society*), yaitu peradaban dimana informasi sudah menjadi komoditas utama, dan interaksi antar manusia sudah berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Kusumastuti dalam <http://lussyf.multiply.com/journal/item/69>). Selain itu perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *elife*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. (Wardiana, 2002 dalam <http://lussyf.multiply.com/journal/item/69>).

Untuk menjawab ketergantungan mahasiswa terhadap media digital tentang pengaruh dan dampak yang timbul akibat isi (*content*) media digital yang cenderung negatif dan tidak diharapkan maka perlu dikenalkan dengan *media literacy digital* atau melek media digital yaitu suatu kemampuan,

pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan secara khusus kepada khalayak sebagai pembaca media cetak, peselancar di dunia maya penonton televisi, atau pendengar radio. Media digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media informasi yang terhubung atau terkoneksi dengan internet termasuk penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan hasil pengamatan, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu menggunakan *gadget* canggih dalam setiap kesempatan, untuk berkomunikasi suara maupun komunikasi data. Tingginya penggunaan *gadget* ini harus diimbangi pula dengan pemahaman yang baik akan fungsi *gadget* itu sendiri. Dengan demikian maka pengetahuan mengenai literasi media digital menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu agar mahasiswa memiliki kesiapan mental dalam menghadapi berbagai tantangan di era sesak-media ini. Generasi muda sebagai elemen masyarakat harus selalu hadir untuk bersikap kritis terhadap setiap perubahan yang terjadi, dimana sikap kritis ini sebagai sebuah keharusan demi menjaga bangsa dan negara ini dari *proxy war*.

Mengutip kalimat inspiratif dari UNESCO, 1982 dalam buku karya Ibrahim dan Akhmad “*We must prepare young people for living in a world of powerful images, words, and sounds*”, kalimat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan, dimana penelitian ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat literasi media digital. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu rujukan untuk membuat suatu peraturan di kampus mengenai penggunaan media digital terutama di lingkungan kampus. Berdasarkan fenomena seperti uraian tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana tingkat literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu apabila ditinjau dari aspek *individual competence*.

Berikut rumusan masalahnya ;

1. Bagaimanakah pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai fungsi media digital?
2. Bagaimanakah tingkat *individual competence* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam meliterasi media digital?
3. Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi tingkat *individual competence* terkait literasi media digital

Pengertian Literasi Media

Literasi media adalah keterampilan yang kita dapat begitu saja, tetapi seperti semua keterampilan, hal ini dapat ditingkatkan. Jika kita mempertimbangkan betapa pentingnya media massa dalam menciptakan dan mempertahankan budaya yang akan membantu menentukan hidup kita, ini merupakan keterampilan yang harus ditingkatkan.

Literasi media/*media literacy* terdiri dari dua kata, yakni literasi dan media. Secara sederhana literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis atau dengan kata lain melek media aksara sedangkan media dapat diartikan sebagai suatu perantara baik dalam wujud benda, manusia, peristiwa, maka literasi media dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai sumber media dalam berbagai bentuk.

Potter dalam bukunya yang berjudul “*Media Literacy*” (2005:34) mengatakan bahwa *media Literacy* adalah sebuah perspektif yang digunakan secara aktif ketika individu mengakses media dengan tujuan untuk memaknai pesan yang disampaikan oleh media. Tallim menyatakan bahwa *media literacy* adalah kemampuan untuk menganalisis pesan media yang menerpanya, baik yang bersifat informatif maupun yang menghibur (<http://evisiriat.blog.com/2008/09/17/media-literacy/>).

Buku saku “Literasi Media Televisi” terbitan Komisi Penyiaran Indonesia

bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika mendeskripsikan literasi media merupakan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki seseorang agar dapat menggunakan media dengan benar dan optimal.

Sedangkan pengertian literasi media menurut *European Commission* (European Commission, 2009) adalah *“Media literacy may be defined as the ability to access, analyse and evaluate the power of images, sounds and messages which we are now being confronted with on a daily basis and are an important part of our contemporary culture, as well as to communicate competently in media available on a personal basis. Media literacy relates to all media, including television and film, radio and recorded music, print media, the Internet and other new digital communication technologies. “The aim of media literacy is to increase awareness of the many forms of media messages encountered in everyday life. It should help citizens to recognise how the media filter their perceptions and beliefs, shape popular culture and influence personal choices. It should empower them with the critical thinking and creative problem-solving skills to make them judicious consumers and producers of content. Media literacy is part of the basic entitlement of every citizen, in every country in the world, to freedom of expression and the right to information and it is instrumental in building and sustaining democracy.”* (European Commission, 2009:23)

Berdasarkan berbagai definisi di atas dengan demikian yang dimaksud literasi media adalah kemampuan atau keahlian yang dimiliki seseorang untuk dapat menganalisis terpaan pesan-pesan dari media sehingga media dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi antar manusia dengan benar dan optimal.

Pengertian Media Digital

Literasi digital yang juga dikenal sebagai literasi komputer merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media yang merupakan kemahiran penggunaan komputer, Internet, telepon, PDA dan peralatan digital yang lain. Literasi digital

merujuk pada adanya upaya mengenal, mencari, memahami, menilai dan menganalisis serta menggunakan teknologi digital.

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Media digital termasuk salah satu *gadget* dalam media baru, dalam buku Komunikasi dan Komodifikasi dijelaskan definisi media baru (Dennis McQuail, 2000 dalam Ibrahim dan Akhmad, 2014) terdapat empat kategori utama yaitu 1, media komunikasi interpersonal seperti *email*, 2. Media permainan interaktif seperti *game*, 3. Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di Net, 4. Media partisipatoris, seperti ruang *chat* di Net.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan literasi media digital adalah keahlian atau kemampuan seseorang memanfaatkan komputer, Internet, telepon, PDA dan peralatan digital yang lain sebagai alat penunjang komunikasi secara benar dan optimal.

Pengertian Mahasiswa

Pengertian atau definisi Mahasiswa dalam peraturan pemerintah RI No.30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Selanjutnya menurut Sarwono (1978) mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun.

Pengertian Mahasiswa menurut Knopfemacher (dalam Suwono, 1978) adalah merupakan insan-insan calon sarjana yang dalam keterlibatannya dengan perguruan tinggi (yang makin menyatu dengan masyarakat), dididik dan di harapkan menjadi calon-calon intelektual (definisi pengertian. com)

Mahasiswa adalah panggilan untuk orang yang sedang menjalani pendidikan tinggi di sebuah universitas atau perguruan tinggi (id.wikipedia.org).

Berdasarkan pengertian mengenai kata mahasiswa tersebut di atas dapat disimpulkan yang dimaksud mahasiswa dalam penelitian ini adalah seseorang yang terdaftar secara resmi pada salah satu perguruan tinggi negeri maupun swasta untuk mengikuti pendidikan.

Pengertian *individual competence*

Individual Competence adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media. Diantaranya kemampuan untuk menggunakan, memproduksi, menganalisis, dan mengkomunikasikan pesan melalui media. *Individual competence* ini terbagi kedalam 2 kategori:

1. *Personal Competence*, yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan media dan menganalisis konten-konten media.
2. *Social Competence*, yaitu kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan membangun relasi sosial lewat media serta mampu memproduksi konten media.

Personal competence terdiri dari dua kriteria:

1. *Use skills*, yaitu kemampuan teknik dalam menggunakan media. Artinya, seseorang mampu mengoperasikan media dan memahami semua jenis instruksi yang ada didalamnya.
2. *Critical Understanding*, yaitu kemampuan kognitif dalam menggunakan media seperti kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten media (Lutviah, 2011:8))

Social competence terdiri dari *Communicative Abilities*, yaitu kemampuan komunikasi dan partisipasi melalui media. *Communicative abilities* ini mencakup kemampuan untuk membangun relasi sosial serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media. Selain itu, *communicative abilities* ini juga mencakup kemampuan dalam membuat dan

memproduksi konten media (Lutviah, 2011:9).

Kriteria literasi media tersebut diatas menggunakan kriteria yang ditetapkan *European Commission Directorate General Information Society and Media; Media Literacy Unit* yang telah dikonversi kedalam indikator sosial yang telah disesuaikan dengan kondisi di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memberikan instrument yang beragam dan membawa indikator yang berbeda. *Framework* yang paling terkenal dalam *Conceptual Map* salah satunya adalah *Individual Competence Framework*.

Individual Competence Framework inilah yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Individual Competence Framework* ini merupakan *Report Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels* tahun 2009 yang disusun untuk *European Commission* oleh *EAVI (European Association For Viewers Interests) consortium*, *The Ministère de l'Éducation Nationale Française (CLEMI)*, *The Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)*, *The Université Catholique de Louvain (UCL)* dan *The University of Tampere (UTA)*.

Kemampuan literasi media mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu akan diukur dengan menggunakan *Individual Competence Framework* dalam *Final Report Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels* tahun 2009 yang dilaksanakan oleh *European Commission*. Sebelumnya *framework* tersebut digunakan untuk mengukur tingkat literasi media masyarakat di negara-negara Uni Eropa. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran berbasis *Individual Competence*.

Kisi-kisi Instrumen Literasi Media Digital ditinjau *individual competence* mengacu pada *framework* dari *European Commission Directorate General Information Society and Media; Media Literacy Unit. Framework* ini sebagai panduan pertanyaan inti yang

dapat diterapkan sebagai dasar survei untuk mengukur tingkat literasi media. Peneliti menggunakan *framework* ini sebagai indikator dalam survei ini namun mengadakan penyesuaian dengan situasi dan kondisi di Indonesia pada umumnya dan di Kota Bengkulu pada khususnya. Tiga dimensi yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Dimensi *use skills*

Indikator :

- a. *reading books (print or e-book);*
- b. *reading newspapers (print or online);*
- c. *playing computer or video games;*
- d. *going to the cinema;*
- e. *using internet;*
- f. *sending e-mail with attached files;*
- g. *using the internet to make telephone calls;*
- h. *using peer-to-peer file sharing;*
- i. *creating a web page*

2. Dimensi *critical understanding*

- a. *trust of information that is presented by different media sources (newspapers, television, radio, internet);*

- b. *awareness of information that is presented by different media sources (different television channels, different news programs, different search engine);*
- c. *awareness of the influence of advertising;*
- d. *knowledge of media regulations;*
- e. *ability to identify options for gathering information*
- f. *comparison of information across sources;*
- g. *skills in managing privacy and protecting self from unwanted messages.*

3. Dimensi *communicative abilities*

- a. *content creation across a variety of media, including written texts, video, audio, and visual;*
- b. *engagement with public debate (commenting on blog post, writing a letter to newspaper editor, posting a blog);*
- c. *social networking online (whether privately or professionally);*
- d. *collaborating online on a joint project (including contributing to a wiki)*

Tingkat kemampuan literasi media tersebut dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Level of Competence

Level	Definition
Basic	<i>The individual has a set of abilities that allows basic use of the media. There is a limited use of media. The user knows its basic function, deciphers its basic codes and uses it for specific ends and to determine the tool. The user's capacity to critically analyse the information received is limited. Its communicative capability through media is also limited.</i>
Medium	<i>The individual is fluent in media use, knowing their functions and able to carry out certain, more complex operations. The use of media is extended. The user knows how to obtain and assess the information he/she requires, as well as evaluating (and improving) the information search strategies.</i>
Advanced	<i>The individual is very active in media use, being aware of and interested in the legal conditions that affect its use. The user has an in-depth knowledge of the techniques and languages and can analyse (and, eventually) transform the conditions affecting his/her communicative relations and the creation of messages. In the social sphere, the user is capable of activating cooperation groups that allow him/her to solve problems.</i>

(by European Commission Directorate General Information Society and Media; Media Literacy Unit, 2009)

Instrument penelitian utama yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner beriringan dengan wawancara seperlunya apabila waktu memungkinkan. Untuk menjawab tiga rumusan masalah di atas maka pertanyaan atau pernyataan dibuat dalam tiga bagian yaitu pernyataan mengenai Pemahaman Fungsi Media Digital, pernyataan tentang Tingkat Literasi Media (*Individual Competence*) terdiri dari *Use Skills, Critical Understanding, Communicative Abilities*, berikutnya adalah pernyataan mengenai Faktor Pengaruh Tingkat Literasi Media Digital.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Deskriptif adalah statistik yang paling sederhana berupa distribusi frekuensi, dan kualitatif merupakan pendeskripsian hasil penelitian berupa kata-kata. Dalam survei, informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner (Singarimbun, 2011;3).

Jenis dan Sumber Data Penelitian

Data adalah segala keterangan atau informasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer adalah data yang di peroleh dari sumber-sumber utama atau sumber asli yang memuat informasi atau data yang dibutuhkan. Sebagai peneliti kualitatif, maka dalam hal ini data primer di gunakan sebagai data utama, dimana substansi data primer dalam hal ini berupa

kata-kata dan tindakan, yaitu data-data dan tindakan dari subjek penelitian yang telah ditentukan. Data diperoleh dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang berstatus aktif pada tahun ajaran 2015-2016 dengan menggunakan teknik *quota sampling* dan *insidental sampling*, kemudian data di jaring dengan menggunakan instrumen kuesioner atau angket serta wawancara sebagai pelengkap apabila waktu memungkinkan.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data lain atau data tambahan yang di peroleh dan di gunakan sebagai pelengkap data primer atau data utama, data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini di peroleh dari sumber tertulis dapat di bagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber arsip dan dokumentasi pribadi (Beni, 2008:108). Data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder berupa buku-buku serta berita-berita dari internet.

Populasi dan Teknik Sampling

Dalam penelitian survei ini menggunakan populasi dan sampel untuk menjaring informan disebabkan karena informan terlalu besar. Populasi adalah kumpulan objek penelitian (Rahmat: 2000). Responden yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program sarjana S1 Universitas Muhammadiyah Bengkulu terdiri dari 23 Program Studi, yaitu Ilmu Komunikasi, Sosiologi, Administrasi Publik, Kesehatan Masyarakat, Keperawatan, Profesi Ners, Ilmu Hukum, Manajemen, Akuntansi, Ekonomi Islam, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Biologi, Pendidikan Matematika, Komunikasi Penyiaran Islam, Pendidikan Agama Islam, Agribisnis, Agroekoteknologi, Peternakan, Teknik Informatika, Sistem Informasi

Tehnik pengambilan sampel dilakukan

dengan teknik *quota sampling* dan *insidental sampling*, kemudian data dijaring dengan menggunakan kuesioner atau angket. Ciri khas penelitian ini adalah data dikumpulkan dari responden yang banyak jumlahnya dengan menggunakan kuesioner. Salah satu keuntungan utama dari penelitian ini adalah mungkin pembuatan generalisasi untuk populasi yang besar (Singarimbun, 2011:25).

Dalam proses pemilihan sampel, menggunakan teknik *two-step sampling*. Pada tahap pertama yang dilakukan adalah memilih secara *purposive* mahasiswa yang akan dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang aktif pada semester genap tahun ajaran 2015-2016.

Selanjutnya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang aktif pada semester genap tahun ajaran 2015-2016 akan dipilih secara *stratified random sampling*. *Stratified random* dilakukan dengan cara terlebih dahulu mengelompokkan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu berdasarkan Program Studi. Cara ini digunakan agar sampel yang dipilih lebih representatif. Jumlah mahasiswa aktif sebanyak 6083, diambil 5 persen untuk dijadikan sampel yaitu sebanyak 304 mahasiswa. Pengambilan sampel sebesar 5 persen dilakukan dengan pertimbangan keterbatasan dana serta waktu penelitian. Namun sampel 5 persen tersebut tidak mengurangi hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (*pengamatan*)

Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian, dimaksudkan untuk mengetahui objektifitas dari kenyataan yang ada tentang keadaan dan kondisi objek yang akan diteliti. Pengamatan langsung pada objek yang diteliti observasi di gunakan dengan tujuan untuk mengetahui tentang kondisi subjek dan wilayah penelitian (Arikunto, 1997:133).

Jenis observasi dalam penelitian ini yaitu observasi non partisipan menurut Iskandar (2011:3) bahwa “observasi non partisipan adalah dimana observer tidak ikut di dalam kehidupan orang yang akan di observasi, dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat. Di dalam hal ini observer hanya bertindak sebagai penonton saja tanpa harus ikut terjun langsung ke lapangan”.

2. Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan pernyataan sebagai perangkat kuesioner yang disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh *European Commission Directorate General Information Society and Media; Media Literacy Unit, 2009*

3. Dokumentasi

Teknik ini merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Pengumpulan informasi yang di ambil dari buku-buku yang relevan dan jurnal-jurnal yang terkait dengan masalah penelitian ini

Teknik Analisis Data

Langkah pertama dalam analisis data adalah menyusun tabel frekuensi. Sebaiknya tabel frekuensi disusun untuk semua variable penelitian dan disusun secara tersendiri. Meskipun banyak tabel yang tidak dimuat dalam laporan penelitian. Tabel-tabel ini merupakan bahan dasar untuk analisis selanjutnya, baik untuk peneliti sendiri maupun orang lain yang ingin menggunakan data penelitian tersebut.

Tabel-tabel frekuensi mempunyai berbagai fungsi, antara lain untuk:

1. Mencek apakah jawaban responden atas satu pertanyaan adalah konsisten dengan jawaban atas pertanyaan lainnya (terutama

- pada pertanyaan-pertanyaan untuk menyaring responden).
2. Mendapatkan deskripsi ciri atau karakteristik responden atas dasar analisis satu variabel tertentu.
 3. Mempelajari distribusi variabel-variabel penelitian
 4. Menentukan klasifikasi yang paling baik untuk tabulasi silang.
- (Singarimbun, 2011; 264)

Tujuan dari analisis data satu variabel adalah menggambarkan karakteristik sampel penelitian, karena setiap sample biasanya dipilih dari populasi yang lebih luas, analisis satu variabel juga dianggap menerangkan karakteristik populasi.

Setelah selesai menyusun tabel, peneliti perlu memberikan intepretasi agar kesimpulan-kesimpulan penting mudah untuk ditangkap oleh para pembaca. Dalam penyajian interpretasi ini terdapat dua kecenderungan yaitu penulis menyerahkan intepretasi tabel seluruhnya kepada pembaca atau peneliti menerangkan semua isi tabel dalam teks, perlu juga dihindari. (Singarimbun, 2011;278)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai Tingkat Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu menggunakan metode survei tingkat literasi media digital pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dengan tinjauan utama pada aspek *individual competence*. Terfokus pada satu

aspek penilaian yaitu kompetensi individu dengan tiga bagian kajian yaitu *use skill*, *critical understanding*, dan *communicative abilities* dalam memahami fungsi media digital serta menyadari pengaruhnya.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Bengkulu di Kota Bengkulu dengan waktu selama kurang lebih enam bulan dengan terfokus pada mahasiswa program sarjana S1 yang terdaftar aktif pada semester genap tahun ajaran 2015-2016. Responden terfokus pada mahasiswa yang memiliki serta aktif menggunakan *gadget* selama kurang lebih tiga bulan terakhir. Proses pemilihan responden dilakukan dengan mempergunakan teknik *two-step sampling*. Pada tahap pertama yang dilakukan adalah memilih secara *purposive* mahasiswa yang akan dijadikan sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program sarjana S1 yang terdaftar aktif pada Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang aktif pada semester genap tahun ajaran 2015-2016. Selanjutnya mahasiswa akan dipilih secara *stratified random sampling*. *Stratified random* dilakukan dengan cara terlebih dahulu mengelompokkan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu berdasarkan Program Studi.

Jumlah mahasiswa aktif sebanyak 6083, diambil 5 persen untuk dijadikan sampel yaitu sebanyak 304 mahasiswa yang berasal dari 23 program studi. Pengambilan sampel sebesar 5 persen dilakukan dengan pertimbangan keterbatasan dana serta waktu penelitian. Namun sampel 5 persen tersebut tidak mengurangi hasil penelitian.

**Data Jumlah Mahasiswa
Universitas Muhammadiyah Bengkulu Tahun Ajaran 2015-2016
Tabel 5.1**

No	Program Studi	Populasi	Sampel
1	Ilmu Komunikasi	81	4
2	Sosiologi	47	3
3	Administrasi Publik	57	3
4	Kesehatan Masyarakat	290	14
5	Keperawatan	250	12
6	Profesi Ners	41	2

7	Ilmu Hukum	182	9
8	Manajemen	699	36
9	Akuntansi	677	34
10	Ekonomi Islam	9	1
11	Bahasa Inggris	494	25
12	Bahasa Indonesia	530	27
13	Pendidikan Kewarganegaraan	235	12
14	Pendidikan Ekonomi	289	15
15	Pendidikan Biologi	368	18
16	Pendidikan Matematika	322	16
17	Komunikasi Penyiaran Islam	43	2
18	Pendidikan Agama Islam	74	4
19	Agribisnis	174	7
20	Agroekoteknologi	87	4
21	Peternakan	167	8
22	Teknik Informatika	867	43
23	Sistem Informasi	102	5
Jumlah		6083	304

Sumber : Olah Data Penelitian, 2016

Universitas Muhammadiyah Bengkulu memiliki 23 Program Studi Sarjana S1 dan satu Program Pascasarjana Pendidikan Biologi. Unit analisis dalam penelitian ini pada mahasiswa reguler pada program sarjana S1.

Dalam mengukur Pemahaman Fungsi Media Digital terbagi kedalam kategori dibawah ini yaitu:

- Kepemilikan *gadget*;
- Cara akses/koneksi;
- Paham fungsi media digital;
- Paham fitur-fitur dalam *gadget*;
- Style* penggunaan *gadget*

Dalam mengukur tingkat kemampuan literasi media atau *Individual Competence*, terbagi kedalam tiga kategori yaitu:

1. *Use skills*

Use Skills merupakan kemampuan untuk mengakses dan mengoperasikan media.

Use skill mencakup beberapa kriteria, yaitu:

- Kemampuan menggunakan media (*Media Skills*);
- Kemampuan menggunakan media secara aktif (*balanced and active use of media*);
- Kemampuan menggunakan dan

pemanfaatan media secara tinggi (*advanced media use*);

Kisi-kisi *use skill* terkhusus pada penggunaan komputer dan akses internet adalah sebagai berikut:

1. Kepemilikan komputer/laptop;
 2. Penggunaan komputer/laptop;
 3. Kepemilikan akun media sosial dan *e-mail*;
 4. Situs yang sering dikunjungi;
 5. *Download* dan *upload*
- #### 2. *Critical understanding*
- Critical understanding* merupakan kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi konten media secara komprehensif. Kriteria *critical understanding* ini meliputi:
- Kemampuan memahami konten dan fungsi media (*understanding media content and its functioning*)
 - Memiliki pengetahuan tentang media dan regulasi media (*knowledge about media and media regulation*)
 - Perilaku pengguna dalam menggunakan media (*user behavior*)

Kisi-kisi *Critical understanding* terkhusus pada kemampuan pemahaman fungsi media, diantaranya :

1. Tingkat kepercayaan sumber informasi antara internet dan media massa (televisi, radio dan koran cetak);
 2. Dapat membedakan situs yang berisi hal-hal baik dan tidak.
 3. Pemahaman regulasi pemerintah;
 4. Kemampuan menjaga privasi;
 5. *Cross check* sumber berita
1. *Communicative Abilities*, yaitu kemampuan komunikasi dan partisipasi melalui media. *Communicative abilities* ini mencakup kemampuan untuk membangun relasi sosial serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media. Selain itu, *communicative abilities* ini juga mencakup kemampuan dalam membuat dan memproduksi konten media

Kisi-kisi *Critical understanding* terkhusus pada kemampuan komunikasi melalui media, diantaranya :

1. *Update* status di media sosial;
2. Melakukan kritik melalui media sosial;
3. *Update* berita dari internet

Pernyataan tentang Faktor Pengaruh Tingkat Literasi Media Digital diantaranya adalah :

1. Pengenalan internet pertama kali;
2. Orang yang pertama kali mengenalkan internet;
3. Peraturan penggunaan internet dari orang tua;
4. Waktu akses internet;
5. Situs yang sering diakses.

Setelah mendapatkan nilai atau *score* kuesioner bobot tiap komponen penilaian pemahaman fungsi media digital, tingkat literasi media (*use skill, critical understanding, dan communicative abilities*), factor pengaruh tingkat literasi media digital tersebut, selanjutnya adalah menganalisis hasil perhitungan kuesioner dan memadukannya dengan bobot masing-masing komponen. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya akan menentukan tingkat kemampuan literasi

media dan menjawab pertanyaan dalam perumusan masalah penelitian.

Jumlah *score* pada masing-masing poin dijelaskan sebagai berikut :

- I. Pernyataan tentang Pemahaman Fungsi Media Digital total *score* tertinggi 75 dan total *score* terendah 15;
- II. Pernyataan tentang Tingkat Literasi Media (*Individual Competence*) :
 - a. *Use Skills score* tertinggi 145 dan *score* terendah 29;
 - b. *Critical Understanding score* tertinggi 130 dan *score* terendah 26;
 - c. *Communicative Abilities score* tertinggi 75 dan *score* terendah 15;
 Total *score* tertinggi 350 dan total *score* terendah 70

III. Pernyataan tentang Faktor Pengaruh Tingkat Literasi Media Digital total *score* tertinggi 95 dan total *score* terendah 19;

Dalam hal ini, tingkat kemampuan literasi media dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu *basic, medium, dan advanced*.

1. *Basic*: Kemampuan dalam mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan dalam menganalisa konten media tidak terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi lewat media terbatas. Nilai untuk tingkat kemampuan *basic* ini berada dalam *score* dengan *range* nilai 70-116.
2. *Medium*: Kemampuan mengoperasikan media cukup tinggi, kemampuan dalam menganalisa dan mengevaluasi konten media cukup bagus, serta aktif dalam memproduksi konten media dan berpartisipasi secara sosial. Nilai untuk tingkat kemampuan *medium* ini berada dalam *score* dengan *range* nilai 117-232.
3. *Advanced*: Kemampuan mengoperasikan media sangat tinggi, memiliki pengetahuan yang tinggi sehingga mampu menganalisa konten media secara mendalam, serta mampu berkomunikasi secara aktif melalui media. Nilai untuk tingkat kemampuan *advanced* ini berada dalam *score* dengan *range* nilai 233-350.

Setelah melakukan penelitian terhadap Pemahaman Fungsi Media Digital, Tingkat Literasi Media (*Individual Competence*), Faktor Pengaruh Tingkat Literasi Media Digital maka penulis mencoba untuk menginterpretasi secara mendalam hasil penelitian sehingga pertanyaan penelitian yang diajukan pada rumusan masalah dapat terjawab.

Pemahaman Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu Mengenai Fungsi Media Digital

Data yang didapatkan dari responden sebagai berikut dari total sampel yaitu 304 orang didapatkan 27 orang memiliki score berkisar antara 51-75, dan 225 memiliki score berkisar antara 26-50, sedangkan 52 orang memiliki score 0-25 hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

Hasil *scoring* menunjukkan hasil dalam persentase sebagai berikut :

- 1) Responden sejumlah 304 sebanyak 9 persen berada dalam kategori pemahaman fungsi media **tinggi**.
- 2) Responden sejumlah 304 sebanyak 74 **persen** berada dalam kategori pemahaman fungsi media **sedang**.
- 3) Responden sejumlah 304 sebanyak 17 persen berada dalam kategori pemahaman fungsi media **rendah**.

Dari hasil *scoring* tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat pemahaman dalam kategori sedang, dimana responden yang memiliki *smartphone* rata-rata belum memahami fungsi-fungsi media digital secara mendalam. Mahasiswa yang telah memiliki *smartphone* mayoritas diantara mereka menggunakan atau berlangganan paket data internet. Penggunaan akses internet ini sebagian besar untuk mengunjungi situs-situs yang menyediakan definisi atau pengertian dari sebuah kalimat serta situs berisi tugas-tugas perkuliahan yang dapat di *download* secara gratis. Mahasiswa memiliki akses yang sangat tinggi terhadap

smartphone dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi ketika memiliki *gadget* terbaru.

Tingkat *Individual Competence* Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam Literasi Media Digital

Tingkat *individual competence* diukur dalam tiga ranah sebagai berikut :

Use Skills

Data yang didapatkan dari responden sebagai berikut dari total sampel yaitu 304 orang didapatkan 33 orang memiliki score berkisar antara 98-145, dan 243 memiliki score berkisar antara 49-9, sedangkan 28 orang memiliki score 0-48 hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

Hasil *scoring* menunjukkan hasil sebagai berikut :

- 1) Responden sejumlah 304 sebanyak 11 persen berada dalam kategori **advance** penguasaan penggunaan media digital.
- 2) Responden sejumlah 304 sebanyak 80 persen berada dalam kategori **medium** penguasaan penggunaan media digital.
- 3) Responden sejumlah 304 sebanyak 9 persen berada dalam kategori **basic** penguasaan penggunaan media digital.

Dari hasil *scoring* tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki tingkat kemampuan untuk mengakses dan mengoperasikan media dalam kategori *medium*. Penelitian ini telah menunjukkan bagaimana setiap individu telah dapat menggunakan media dengan tujuan yang masing-masing berbeda. Mahasiswa mayoritas dapat menggunakan internet dalam artian mampu menggunakan internet namun belum mampu memilah isi situs.

Kategori *Medium*: Kemampuan mengoperasikan media cukup tinggi, kemampuan dalam menganalisa dan mengevaluasi konten media cukup bagus, serta aktif dalam memproduksi konten media dan berpartisipasi secara sosial.

Critical Understanding

Data yang didapatkan dari responden sebagai berikut dari total sampel yaitu 304 orang didapatkan 15 orang memiliki score berkisar antara 87-130, dan 31 memiliki score berkisar antara 44-86, sedangkan 258 orang memiliki score 0-43 hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

Hasil *scoring* menunjukkan hasil sebagai berikut :

- 1) Responden sejumlah 304 sebanyak 5 persen berada dalam kategori **advance** kemampuan memberikan kritik kepada media.
- 2) Responden sejumlah 304 sebanyak 10 persen berada dalam kategori **medium** kemampuan memberikan kritik kepada media.
- 3) Responden sejumlah 304 sebanyak 85 persen berada dalam kategori **basic** kemampuan memberikan kritik kepada media.

Dari hasil *scoring* tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas mahasiswa dalam hal kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi konten media secara komprehensif berada dalam kategori *Basic*. Kategori *Basic* berarti kemampuan dalam mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan dalam menganalisa konten media tidak terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi lewat media terbatas.

Communicative Abilities

Data yang didapatkan dari responden sebagai berikut dari total sampel yaitu 304 orang didapatkan 9 orang memiliki score berkisar antara 51-55, dan 30 memiliki score berkisar antara 26-50, sedangkan 265 orang memiliki score 0-25 hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

Hasil *scoring* menunjukkan hasil sebagai berikut :

- 1) Responden sejumlah 304 sebanyak 3 persen berada dalam kategori **advance** kemampuan menggunakan media digital sebagai sarana komunikasi dan partisipasi.

- 2) Responden sejumlah 304 sebanyak 10 persen berada dalam kategori **medium** kemampuan menggunakan media digital sebagai sarana komunikasi dan partisipasi.
- 3) Responden sejumlah 304 sebanyak 87 persen berada dalam kategori **basic** kemampuan menggunakan media digital sebagai sarana komunikasi dan partisipasi.

Dari hasil *scoring* tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas mahasiswa dalam hal kemampuan komunikasi dan partisipasi melalui media berada dalam kategori *basic*. Kategori *basic* berarti kemampuan dalam mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan dalam menganalisa konten media tidak terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi lewat media terbatas. Total *score individual competence* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dimana terdiri dari tiga item penilaian berada dalam kategori *basic*.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat *Individual Competence*

Data yang didapatkan dari responden sebagai berikut dari total sampel yaitu 304 orang didapatkan 18 orang memiliki score berkisar antara 63-95, dan 234 memiliki score berkisar antara 32-62, sedangkan 52 orang memiliki score 0-31 hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

Hasil *scoring* sementara menunjukkan hasil sebagai berikut :

- 1) Responden sejumlah 304 sebanyak 6 persen berada dalam kategori **tinggi** memiliki pengetahuan mengenai pengaruh tingkat literasi media digital.
- 2) Responden sejumlah 304 sebanyak 77 persen berada dalam kategori **sedang** memiliki pengetahuan mengenai pengaruh tingkat literasi media.
- 3) Responden sejumlah 304 sebanyak 17 persen berada dalam kategori **rendah** memiliki pengetahuan mengenai pengaruh tingkat literasi media.

Dari hasil *scoring* tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas mahasiswa dalam menggunakan *gadget* mendapatkan pengaruh dari lingkungan terutama lingkungan keluarga. Dimana mahasiswa yang memiliki tingkat literasi media yang tinggi mendapatkan pengetahuan tersebut dari orang tua ataupun dari saudara. Lingkungan keluarga turut memberikan andil yang besar walaupun tidak menutup kemungkinan justru pengaruh lingkungan teman sebaya yang memberikan andil. Wawancara sekilas yang sempat dilakukan oleh peneliti menambah informasi yaitu ada beberapa mahasiswa yang bahkan sampai menggunakan uang beasiswa untuk membeli *smartphone* keluaran terbaru agar tidak ketinggalan bergaya dengan teman yang lainnya, ada juga beberapa mahasiswa yang memiliki *handphone* canggih namun pulsa pas-pasan dan masih meminta pada orang tuanya. Tidak dipungkiri pula bahwa ada beberapa yang mengakses situs yang berbau pornografi terutama mahasiswa laki-laki.

Hasil penelitian tersebut diatas tidak dapat digeneralisasikan dalam tataran asal daerah karena beragamnya asal daerah responden, yaitu Kota Bengkulu, Talo, Seluma, Kaur, Kepahiang, Lebong, Muko-muko, Rejang Lebong, Linggau, Lintang Empat Lawang, Lais, Curup, Bengkulu Utara, Kerkep, Ipuh, Manna, Kedurang, Bengkulu Tengah, Pagar Alam, Bintuhan, Lahat, Putri Hijau, Pendopo dan beberapa daerah lain. Sementara untuk jenis kelamin seimbang antara laki-laki dan wanita yang mendapatkan score tinggi. Jumlah responden laki-laki 104 orang dan jumlah responden wanita 96 orang. Untuk asal program studi juga tidak dapat digeneralisasikan karena ada program studi yang jumlah mahasiswanya besar adapula yang mempunyai sedikit jumlah mahasiswa. Program studi dengan jumlah mahasiswa yang besar akan lebih besar pula respondennya demikian pula sebaliknya. Memerlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih

besar untuk menggeneralisasikan asal daerah dan asal program studi.

“We are already experiencing the cultural effects of the digital revolution that is underway” (Mary Cross, 2011 dalam Nasrullah, 2016). Tulisan Mary Cross ini sesuai untuk kondisi masyarakat saat ini. Era *cyber*, era media digita, ataupun era sesak media telah kita rasakan beberapa tahun terakhir ini. Manusia yang hidup pada abad ini mau tidak mau, suka atau tidak suka harus mengikuti perkembangan era ini.

Hampir semua kegiatan kehidupan bersentuhan dengan internet mulai dari berbelanja, cek rekening, bayar listrik, menabung via web (walaupun untuk setor uang tetap harus ke *teller* namun untuk mempercepat transaksi dapat dilakukan terlebih dulu melalui *e form*), beli pulsa, *order* makanan minuman, *order* kendaraan informasi terkini juga ter *update* dalam internet, semua serba *online*. Seakan semua sendi kehidupan akan mati apabila tanpa internet apabila tanpa *wifi*. Untuk itu diperlukan pengetahuan kita dalam menganalisis semua yang ditampilkan di media digital agar tidak ditelan mentah-mentah segala informasi.

Permasalahan dalam penelitian ini telah dikemukakan dalam bagian hasil penelitian di atas. Solusi dari permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut : yang pertama dan paling utama adalah memunculkan atau menumbuhkan kesadaran dari mahasiswa mengenai dampak media digital. Dampak dalam hal ini adalah segala hal positif dan negatif yang terkandung dalam pesan di media digital. Dampak positif apabila informasi yang diterima mengandung nilai, norma yang diakui di masyarakat serta menambah pengetahuan. Dampak negatif apabila mengandung unsur yang tidak mendidik, berbau pornografi dan SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan).

Upaya menumbuhkan kesadaran ini dapat dilakukan diantaranya dengan menggelar

sharing, brainstorming, ataupun diskusi kelas ataupun diskusi rutin di himpunan mahasiswa dengan topik mengenai media digital.

Berikutnya setelah kesadaran mulai tumbuh, mengajak mahasiswa untuk memahami bagaimana proses informasi terjadi, informasi dirilis bukan tanpa agenda, siapa dan mengapa informasi tersebut dirilis begitu juga pada media digital.

Dalam sosial media pun ada *trend* tertentu yang dimunculkan oleh kalangan tertentu. Berikutnya adalah mengajak mahasiswa untuk menganalisis pesan – pesan yang dimunculkan oleh media online, apakah pesan tersebut demikian adanya ataukah mengandung unsur provokasi, serta mengajak mahasiswa untuk selalu melakukan cek dan ricek kebenaran sebuah informasi tentu saja dari sumber yang dapat dipercaya. Selanjutnya tidak kalah penting adalah menumbuhkan kemampuan mengenai peraturan dan kode etik jangan sampai terjebak *posting* pesan yang pada akhirnya merugikan diri sendiri seperti terjerat dalam pasal – pasal Undang-undang ITE. Media digital, perkembangannya kini semakin pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media digital turut memproduksi sebuah nilai yang dijadikan panutan dalam pergaulan sehari-hari, apabila panutan ini positif bukan suatu masalah namun apabila panutan negatif akan menimbulkan masalah seperti belajar agama melalui situs-situs yang justru isinya menjerumuskan seseorang untuk melakukan hal buruk misalnya bunuh diri dikaitkan dengan jihad.

Bagi dosen komunikasi, dapat memberikan pengetahuan mengenai kurang dan lebihnya media digital melalui kuliah dengan melakukan diskusi dalam kelas dengan topik yang menarik dan kasus-kasus. Untuk mahasiswa, sebagai generasi muda dan insan intelektual dapat memanfaatkan berbagai media informasi yang ada dalam internet namun tidak lupa dalam penggunaannya ada aturan tidak tertulis. Sementara orang tua

pun juga harus melakukan kontrol terhadap anak walaupun anak tersebut telah menjadi seorang mahasiswa, namun fungsi kontrol dan pengawasan ini tetap harus dilakukan. Banyak kasus terjadi penculikan setelah mengenal teman baru melalui jejaring sosial. Orang tua harus mempunyai pikiran yang terbuka dan sering mengajak anak untuk berbicara atau berkomunikasi dari hati ke hati sebagai salah satu upaya untuk menjaga anak dari pengaruh negatif informasi dari dunia maya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada Bab sebelumnya maka kesimpulan dalam penelitian ini sebagai jawaban atas perumusan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai media digital berada pada kategori **sedang** yang berarti bahwa mahasiswa yang memiliki *gadget* canggih seperti *smartphone* mayoritas belum memahami sepenuhnya penggunaan *gadget* tersebut secara benar dan optimal,
2. Tingkat *individual competence* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam meliterasi media digital berada pada kategori *basic*, dengan rincian sebagai berikut : *use skill* berada pada kategori **medium**, *critical understanding* berada pada kategori **basic**, *communicative abilities* berada pada kategori **basic**. Kategori **basic** berarti kemampuan dalam mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan dalam menganalisa konten media tidak terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi lewat media terbatas.
3. Faktor-faktor yang paling dominan mempengaruhi tingkat *individual competence* terkait literasi media digital adalah lingkungan keluarga, dimana peran orang tua sangat besar dalam memberikan pendidikan awal mengenai media digital

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Baran, Stanley. J. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Empat.
- Final Report by European Commission Directorate General Information Society and Media; Media Literacy Unit, 2009*
- Ibrahim, Idi Subandy dan Akhmad, Bachruddin Ali. 2014. *Komunikasi dan Komodifikasi, Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Iskandar. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gaung Persada.
- Lutviah. 2011. *Pengukuran Tingkat Literasi Media Berbasis Individual Competence Framework: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Paramadina*. Skripsi Tidak diterbitkan. Jakarta: Direktorat Quality Assurance, Research and Knowledge Management, Universitas Paramadina.
- Literacy Criteria Report, 2011*
- Miles, Matthew B dan Huberman, Michael. A. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta : Prenadamedia.
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurnisya, Frizky Yulianti, (2013), Melek Media: Strategi Pencegahan Pengaruh Buruk Media Televisi pada Anak-anak, *Jurnal Komunikator*, Vol. 5 No. 3, Hal 21-27.
- Singarimbun, Masri. 2011. *Metodologi Penelitian Survai*. Jakarta : PT Pustaka LP3ES.
- Soebagijo, Azimah dan Muzayyad, Idy. 2013. *Buku Saku Literasi Media Televisi*. Jakarta: KPI bersama Kementrian Komunikasi dan Informatika.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sumber internet :
- <http://lussyf.multiply.com/journal/item/69>
- <http://evisiriat.blog.com/2008/09/17/media-literacy/>
- definispengertian.com
- https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Bengkulu
- <http://humas-umb.blogspot.co.id/p/profil.html>