

**PENGARUH GADGET TERHADAP LITERASI INFORMASI REMAJA
DI GAMPONG RUKOH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

**ALFAINI BAHRI
NIM. 140503139
Prodi S1-Ilmu Perpustakaan**



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry

Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu

Beban Studi Program Sarjana (S-I)

Dalam Ilmu Perpustakaan

Diajukan oleh:

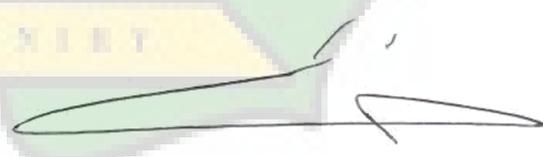
ALFAINI BAHRI
NIM. 140503139
Prodi S1-Ilmu Perpustakaan

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Khatib A. Latief, M.LIS
NIP. 196502111997031002


Mukhtaruddin, M.LIS
NIP. 197711152009121001

SKRIPSI

**Telah Dinilai Panitia Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry, Dinyatakan Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir
Penyelesaian Program Sarjana (S1) Ilmu Perpustakaan**

Pada Hari/ Tanggal

Kamis, 17 Januari 2019 M
11 Jumadil Awal 1440 H

Darussalam - Banda Aceh

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Drs. Khatib A. Latief, M.LIS
NIP. 19650211 199703 1 002

Sekretaris



Mukhtaruddin, M.LIS
NIP. 19771115 200912 1 001

Penguji I



Drs. Syukrinur, M.LIS
NIP. 19680125 200003 1 002

Penguji II

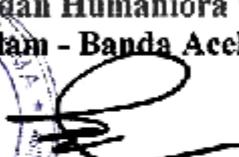


Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 19770101 200604 1 004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam - Banda Aceh




Dr. Rayzi Ismail, M.Si
NIP. 19680511 199402 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfaini Bahri
NTM : 140503139
Prodi/jurusan : SI.IP
Judul skripsi : Pengaruh Gadget terhadap Literasi Informasi Remaja di
Gampong Rukoh Banda Aceh.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah asli karya saya sendiri, dan jika kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penelitian ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan Undang-Undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 30 Desember 2018

Yang Menyatakan,



TERAI
KAPAL
DCAFF46894857
1000
RUMAH KIR

Alfaini Bahri

AR-RANIRY

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Informasi Remaja Di Gampong Rukoh Banda Aceh**”. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Rasa hormat dan ucapan terimakasih yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada Alm. Ayahanda Samsul Bahri dan Ibunda Yanti serta keluarga dan sahabat-sahabat yang telah memberikan motivasi moral, mental spiritual dan material serta selalu berdoa untuk kesuksesan peneliti. Terimakasih kepada Drs. Khatib A. Latief, M. LIS., selaku pembimbing pertama dan Mukhtaruddin, M. LIS., selaku pembimbing kedua, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih peneliti ucapkan kepada dosen penguji I beserta dosen penguji II, yang telah bersedia meluangkan waktu dalam sidang munaqasyah skripsi untuk penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih kepada Ketua prodi S1 Ilmu Perpustakaan beserta staf yang selama ini telah membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada Dekan Fakultas Adab dan Humaniora beserta seluruh staf dan jajarannya. Walaupun banyak bantuan dan bimbingan yang telah peneliti peroleh dari berbagai pihak, tetapi peneliti

menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaannya di masa mendatang. Kepada Allah jualah kita berserah diri semoga kita semua selalu dalam lindungan-Nya, dan apa yang disajikan dalam karya ini mendapat Ridha dari Allah SWT dan bermanfaat bagi orang lain.

Aamiin, Aamiin yaa Rabbal'Alamiin

Banda Aceh, 25 Januari 2019
Penulis,

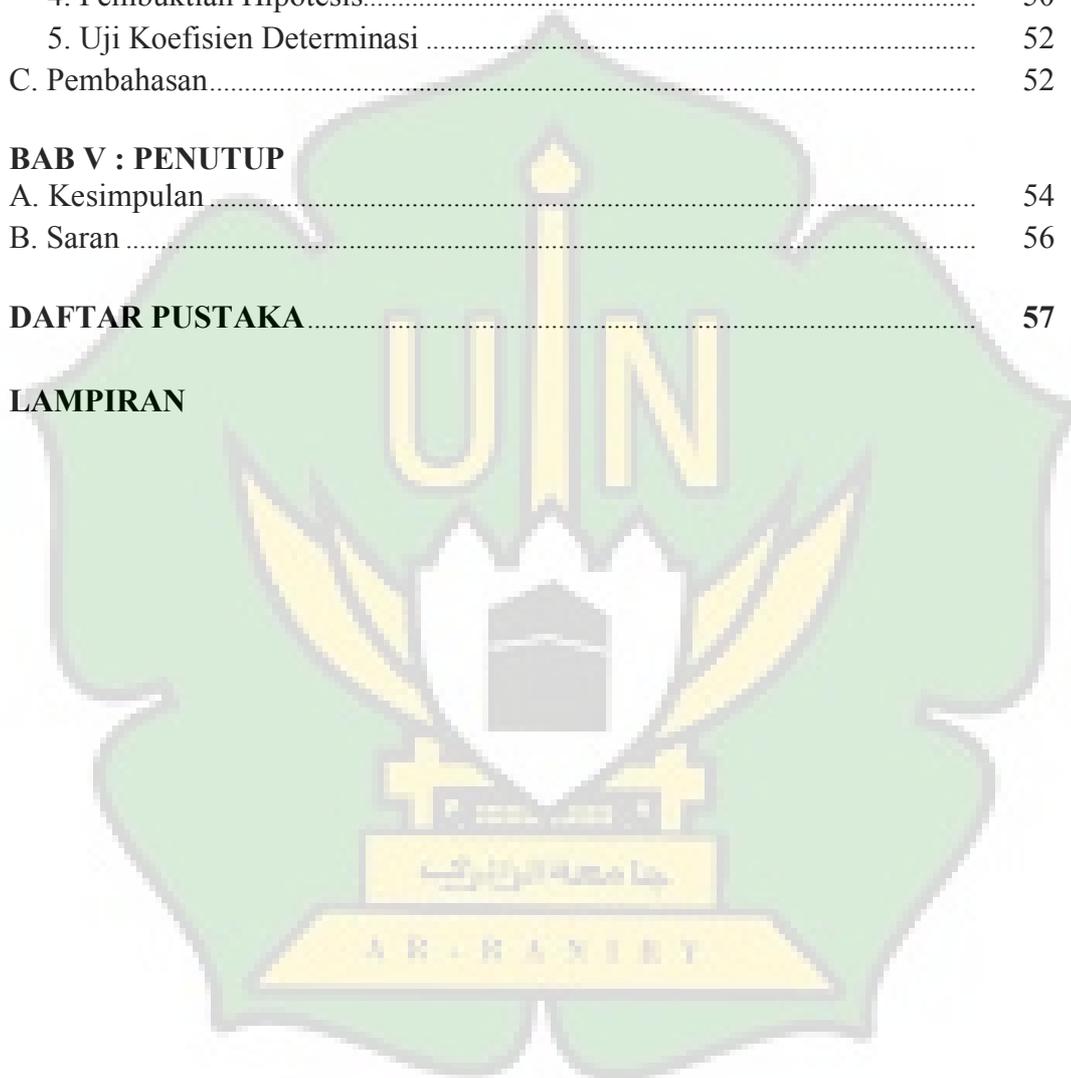
Alfaini Bahri



DAFTAR ISI

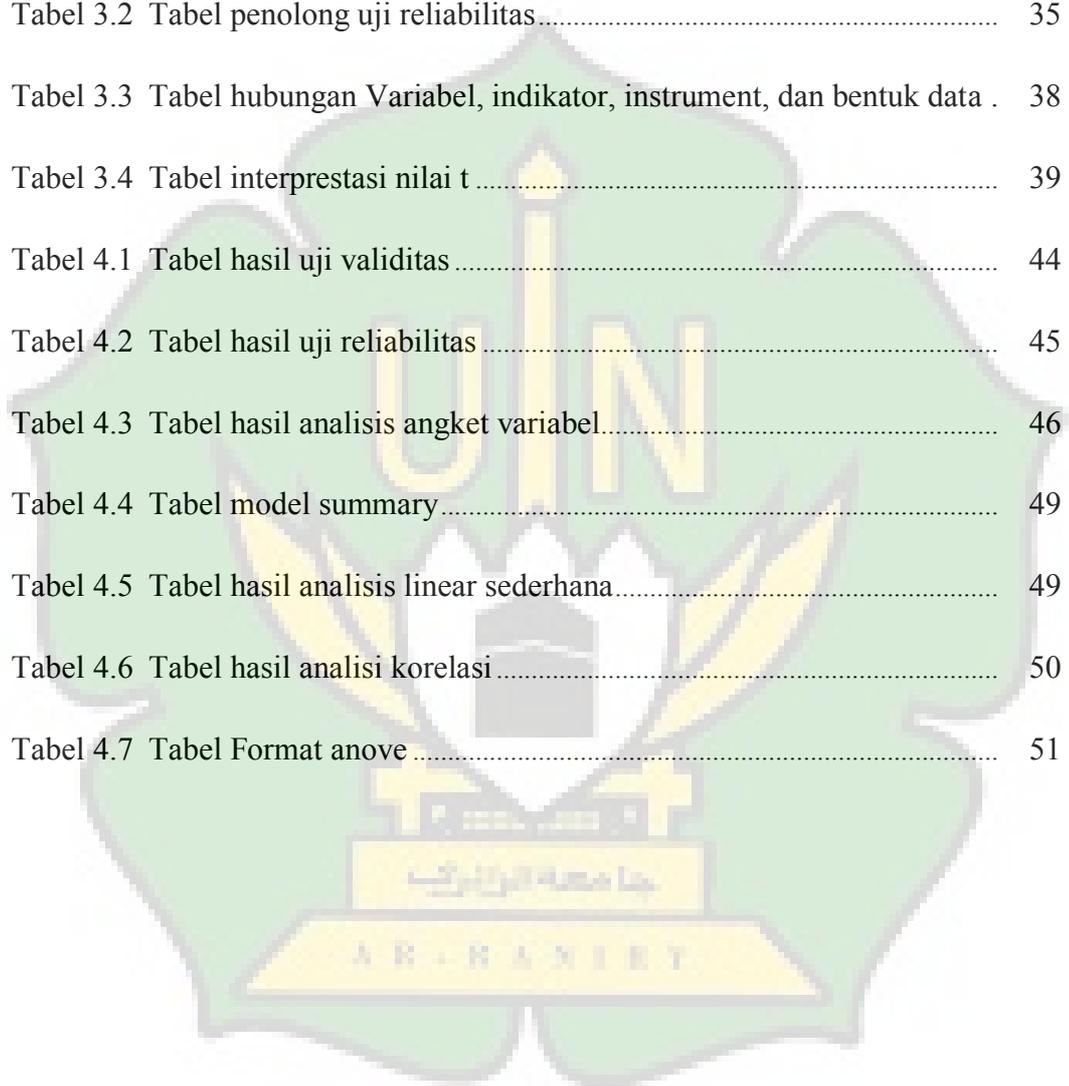
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penjelasan Istilah.....	6
BAB II : KAJIAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka.....	9
B. <i>Gadget</i>	12
1. Pengertian dan Manfaat <i>Gadget</i>	12
2. <i>Gadget</i> Sebagai Media Penelusuran Informasi.....	14
3. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> bagi Remaja Rukoh.....	16
C. Konsep Literasi Informasi.....	18
1. Pengertian, Tujuan, dan Manfaat Literasi Informasi.....	18
D. Pemanfaatan <i>Gadget</i> Remaja Rukoh.....	23
E. Kaitan Kompetensi Literasi Informasi dengan Penggunaan <i>Gadget</i>	25
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Lokasi, Waktu Penelitian, dan Jenis Data.....	30
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Hipotesis.....	32
E. Validitas dan Reliabilitas.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	43
1. Pengujian Validitas.....	43
2. Pengujian Reliabilitas.....	45
3. Pengujian Regresi Linear Sederhana.....	46
4. Pembuktian Hipotesis.....	50
5. Uji Koefisien Determinasi	52
C. Pembahasan.....	52
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel penolong uji validitas.....	34
Tabel 3.2 Tabel penolong uji reliabilitas.....	35
Tabel 3.3 Tabel hubungan Variabel, indikator, instrument, dan bentuk data .	38
Tabel 3.4 Tabel interpretasi nilai t.....	39
Tabel 4.1 Tabel hasil uji validitas.....	44
Tabel 4.2 Tabel hasil uji reliabilitas.....	45
Tabel 4.3 Tabel hasil analisis angket variabel.....	46
Tabel 4.4 Tabel model summary.....	49
Tabel 4.5 Tabel hasil analisis linear sederhana.....	49
Tabel 4.6 Tabel hasil analisis korelasi.....	50
Tabel 4.7 Tabel Format anove.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

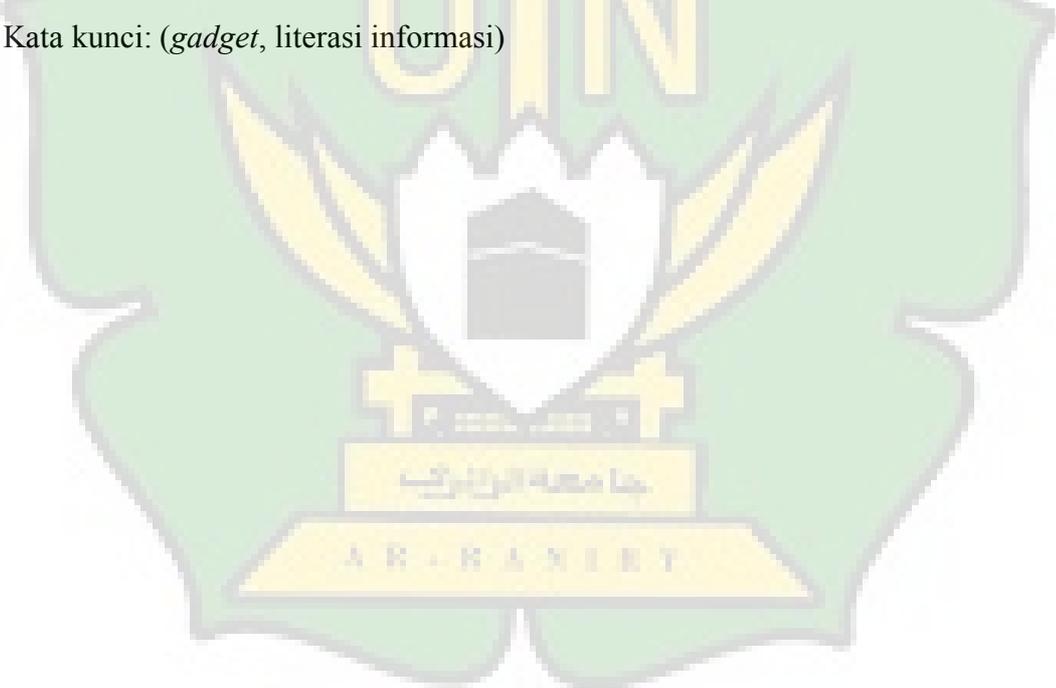
- Lampiran 1 Surat keputusan pembimbing skripsi dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
- Lampiran 2 Rekomendasi izin penelitian dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
- Lampiran 3 Surat Izin mengadakan Penelitian di Gampong Rokuh Darussalam Banda Aceh
- Lampiran 4 Surat telah melakukan penelitian pada Gampong Rokuh Darussalam Banda Aceh
- Lampiran 5 Lembaran kuesioner (angket)



ABSTRAK

Skripsi dengan judul : “Pengaruh *Gadget* Terhadap Literasi Informasi Remaja Di Gampong Rukoh Banda Aceh” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 365 orang dengan jumlah sampel sebanyak 78 orang, dengan teknik pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *gadget* terhadap literasi informasi remaja, hal ini dibuktikan dengan jumlah t_{hitung} (72.88) yang lebih besar dari pada t_{tabel} (1.66), sehingga *hipotesis alternatif* (H_a) diterima yang berarti terdapat hubungan yang positif antara pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh.

Kata kunci: (*gadget*, literasi informasi)



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia dalam berbagai media membutuhkan kemampuan untuk memahami kebutuhan informasi pengguna. Informasi-informasi tersebut dapat dengan mudah ditemukan dengan tepat dan cepat di internet melalui *gadget*, sehingga informasi menjadi sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan kebutuhan informasi lainnya.

Zaman era globalisasi sekarang ini, manusia dituntut untuk dapat menguasai berbagai jenis media, salah satu media komunikasi adalah *gadget*. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang sangat membantu sebagai sarana informasi. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”.¹ Kini *gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Penggunaan *gadget* tidak hanya dimiliki oleh orang tua dan kaum dewasa akan tetapi penggunaan *gadget* sudah menjelajahi kalangan remaja.

Gadget tidak hanya memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi saja tetapi, *gadget* dapat digunakan untuk menyelusuri berbagai informasi yang ada di dunia ini. Sebagai sarana maupun media komunikasi *gadget* memberikan manfaat yang sangat berguna terhadap manusia, selain dapat mempermudah dalam

¹Lioni, Tara, Holilulloh & dkk, “Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Literasi Sosial.” *Jurnal Kultur Demokrasi* 2, no. 2 (2014): 7, diakses 13 September 2018, <http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/289172>

mencari dan menyelusuri berbagai jenis informasi *gadget* juga dapat mempermudah manusia dalam segala bidang aspek kehidupan.

Namun *gadget* juga memiliki aspek kerugian bagi manusia terutama bagi para remaja dalam menelaah informasi yang mereka dapatkan di internet untuk berbagai kebutuhan informasi, baik untuk menyelesaikan tugas maupun kebutuhan informasi lainnya. Oleh karena itu seorang remaja dituntut memiliki kemampuan literasi dalam penggunaan berbagai media seperti *gadget*. Menurut Bundy dalam Hasugian Literasi Informasi adalah seperangkat keterampilan yang di perlukan untuk mencari, menganalisis dan memanfaatkan informasi.²

Literasi informasi menjadi sangat penting di era sekarang ini, karena para individu dihadapkan dengan beragam macam pilihan informasi yang tersedia. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi ini tidak selalu mempermudah proses penemuan kembali informasi, bahkan mungkin mempersulit penelusuran. Di sisi lain, perkembangan teknologi berkaitan erat dengan perubahan sikap atau perilaku dan kemampuan pengguna dalam mencari informasi dan menggunakan informasi yang di butuhnya.³ Begitu pula dengan remaja pada era sekarang ini tidak terlepas dengan penggunaan *gadget*, karena semakin canggihnya teknologi komunikasi dan beragam macam konten yang ditawarkan sehingga menimbulkan ketergantungan dan kebiasaan remaja dalam penggunaan *gadget*. Kini *gadget*

²Jonner Hasugian, "Penelusuran Online dan Ketersediaan Sumber Daya Informasi Elektronik," *Jurnal Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi* 4, No. 1 (2008): 3, diakses 13 September 2018, [http://repository.usu.Ac.id/bitstream/123456789/16094/1/pus-jun2008-%20\(5\).pdf](http://repository.usu.Ac.id/bitstream/123456789/16094/1/pus-jun2008-%20(5).pdf)

³Sitti Husaebah. P, "Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah* 2, No. 2 (2014): 8, diakses 13 September 2018, journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/146/112

layaknya telah menjadi gaya hidup dalam kehidupan sosial remaja. Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.⁴

Kemampuan literasi informasi sangat diperlukan bagi remaja, dengan adanya kemampuan literasi informasi maka remaja dapat dengan mudah menelaah, mengevaluasi serta mengidentifikasi apa-apa saja informasi yang relevan. Dengan demikian, remaja dituntut supaya melek informasi sehingga remaja dapat dengan mudah meghadapi perkembangan informasi yang tersedia dalam berbagai media. Hal yang dijabarkan di atas juga terjadi di lingkungan Gampong Rukoh Banda Aceh, dimana banyak remaja pada sekarang ini yang menggunakan *gadget* sebagai alat untuk mencari tugas-tugas sekolah mereka maupun untuk membuka berbagai sosial media, berita dan situs-situs yang lainnya. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses informasi terkadang remaja tidak memperhatikan bagaimana literasi informasi mereka dalam mengidentifikasi informasi yang mereka dapatkan.

Seseorang dapat dikatakan sebagai *information literate people* jika memenuhi standar literasi informasi. Saat ini terdapat beberapa standar literasi informasi yang diperkenalkan oleh perkumpulan organisasi perpustakaan dari berbagai Negara seperti *Associtation of College dan Research Libraries (ARCL)*, adapun standar literasi tersebut adalah: 1) Menetapkan kebutuhan informasi yang dibutuhkan, 2) Menemukan informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efesien,

⁴ Ramadhani, & Vindy Elsa, "Teknologi Komunikasi dan Interaksi Sosial: Studi Korelasional Pengaruh Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kalangan Siswa SMA Harapan 1 Medan," *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW* 2, No. 20 (2016): 4, diakses 13 September 2018, <http://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/13814>

3) Mengevaluasi informasi dan sumber secara kritis dan menggabungkan beberapa informasi menjadi basis pengetahuan dan sistem nilai, 4) Secara individu maupun berkelompok menggunakan informasi untuk mencapai tujuan tertentu, 5) Menggunakan informasi dengan memahami isu terkait budaya, ekonomi, hukum dan sosial terkait penggunaan informasi. Setiap standar memiliki beberapa indikator kemampuan dan hasil pembelajaran, dengan demikian standar ini dapat mengukur kemampuan literasi seseorang.⁵

Data awal yang peneliti dapatkan berdasarkan observasi dengan bertanya kepada salah satu remaja, peneliti mewawancarai seorang remaja yang bernama “Mayrini Zuria” hasil wawancara dengan remaja tersebut benar bahwa dia tidak mengetahui bagaimana seseorang itu dikatakan *information literate*. Dia hanya mengetahui sebagian dari ciri-ciri seorang *information literate* salah satunya seseorang yang *information literate* yaitu dapat menentukan kebutuhan informasi saja tanpa mengevaluasi informasi tersebut apakah efektif dan efisien, sehingga ketika dia mendapatkan pesan dia langsung membagikan pesan tersebut tanpa peduli itu berita *hoax* atau bukan.⁶ Hal tersebut sesuai dengan observasi peneliti yang mendapatkan bahwa penggunaan *gadget* dikalangan remaja digunakan tidak hanya untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi yang remaja dapatkan, namun mereka menggunakannya untuk bermain *game* dan *sosial media*. Sehingga kemampuan remaja dalam *literate informasi* sangat rendah dikarenakan

⁵Muntashir, “Standar Kompetensi Literasi Informasi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Pada Perguruan Tinggi Agama Islam.” (Skripsi, IAIN Imam Bonjol, 2016), 105, diakses 13 September 2018, <https://media.neliti.com/media/publications/162765-ID-standar-kompetensi-literasi-informasi-ma.pdf>

⁶Mayrini zuria, diwawancarai oleh Alfaini Bahri, 20 Menit, Mahasiswa Ubudiyah Indonesia Angkatan 2016, 20 Juli 2018.

remaja menghabiskan waktu dengan *gadget*-nya, menggunakan atau membuka hal-hal yang tidak penting. Untuk lebih dalam, peneliti ingin mengetahui dampak *gadget* tersebut terhadap literasi informasi remaja. Maka dari itu, berdasarkan paparan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh *Gadget* Terhadap Literasi Informasi Remaja Gampong Rukoh Banda Aceh”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka rumusan masalah pada pembahasan ini adalah apakah terdapat pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja Gampong Rukoh Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas makna penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi mahasiswa, pelajar atau pihak-pihak yang akan melakukan penelitian dalam topik terkait literasi informasi dan kemudian di kembangkan.
 - b. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan Pengaruh *Gadget* Terhadap Literasi Informasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis sendiri untuk menambahkan kemampuan dalam menelusur informasi.
 - b. Bagi Perpustakaan UIN Ar-Raniry agar dapat digunakan sebagai sarana untuk mengintegrasikan kegiatan literasi informasi mahasiswa.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dan salah penafsiran terhadap pokok pembahasan dalam pembahasan ini, maka penulis perlu memberikan batasan terhadap beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. *Gadget*

Menurut kamus Bahasa Inggris pengertian *gadget* adalah alat kecil seperti mesin yang memiliki fungsi, tetapi sering dianggap sebagai hal yang baru.⁷

Gadget adalah suatu benda kecil yang berteknologi canggih yang dapat

⁷<http://id.glosbe.com/en/id/gadget> diakses 10 April 2018

mengakses berbagai jenis informasi atau yang biasa disebut dengan telepon genggam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia telepon genggam adalah alat yang digunakan untuk bercakap-cakap antara dua orang yang berjauhan tempatnya dengan antena tanpa kabel yang dapat dibawa kemana-mana.⁸ Jati dan Herawati mendefinisikan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.⁹ Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi melalui telepon/SMS, *gadget* juga memiliki fungsi lain yaitu akses internet (*browsing*) dan memiliki beragam aplikasi pengakses informasi lainnya.

Gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah benda kecil atau alat yang dapat digunakan untuk bertukar kabar (berkomunikasi), mencari informasi serta membagikan informasi yang didapatkannya melalui internet yang setiap hari digunakan oleh remaja Rukoh untuk berbagai hal sehingga mempermudah mengakses dunia informasi.

2. Literasi Informasi

Literasi informasi disebut juga melek informasi, yakni kesadaran akan kebutuhan informasi seseorang, mengidentifikasi, pengaksesan secara efektif efisien, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi secara legal kedalam

⁸Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://kbbi.web.id>, diakses 14 September 2018.

⁹Damayanti Riska Ayu Melinda, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean" (Skripsi, Muhammadiyah Yogyakarta, 2017), 9, diakses 14 Oktober 2018, <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/15552>.

pengetahuan dan mengkomunikasikan informasi itu.¹⁰ Menurut ALA (*America Library Association*), literasi informasi adalah seperangkat kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki seseorang untuk mengetahui kapan informasi dibutuhkan, kemampuan untuk menempatkan, mengevaluasi dan menggunakan secara efektif kebutuhan informasinya.¹¹

Literasi Informasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kemampuan literasi informasi seorang remaja dalam mencari, menelusuri, mengevaluasi, mengidentifikasi, dan menyebarkan informasi yang remaja dapatkan di internet melalui *gadget*, kemampuan literasi informasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja baik dalam hal mengelolah informasi maupun dalam hal menyebarkannya kepada orang lain sehingga remaja dan orang lain tersebut mendapatkan dampak baik dari kebutuhan informasi yang didapatkan di internet.

10

Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Book Punlisher,

¹¹Ruslan, “Urgensi Literasi Informasi Di Era Digital: Menggali Peran Perguruan Tinggi,” *Jurnal Adabiya* 12, No. 22 (2010): 67.

BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan beberapa kajian kepustakaan yang peneliti telusuri, ada beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya dan berkaitan dengan tema penelitian mengenai *gadget* dan literasi informasi. Walaupun penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian sebelumnya, tetapi juga memiliki beberapa perbedaan. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan

Penelitian pertama, dilakukan oleh Beauty Manumpil, dkk tahun 2015, yang berjudul hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pengguna *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan Crossectional. Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling *purposive* yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Uji statistik menggunakan *Chi-Square test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95 %. Hasil penelitian didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan *gadget*, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan

antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.¹

Penelitian kedua, dilakukan oleh Dinie Ratri Desiningrum, dkk tahun 2017, yang berjudul intensitas penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional pada awal remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara intensi penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan emosional remaja di Semarang. Sampel pada penelitian adalah 56 remaja usia 13-15 tahun, di dua SMPIT Semarang dengan teknik *quota-purposive* sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologis kecerdasan emosi dan skala intensi penggunaan *gadget*. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana. Hasil uji hipotesis penelitian memperoleh hasil $r_{xy} = -0,399$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya hubungan negatif dan signifikan antara intensi penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional remaja. Koefisien determinasi yang ditunjukkan dengan R square pada variabel intensi penggunaan *gadget* terhadap kecerdasan emosional remaja adalah sebesar 0,233. Angka tersebut mengandung pengertian bahwa intensi penggunaan *gadget* dalam penelitian ini memberikan sumbangan efektif sebesar 23,3% terhadap variabel kecerdasan emosional.²

¹ Manumpil, dkk, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *Jurnal Keperawatan* 3, no.2 (2015): 1, diakses 04 November 2018, <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>

² Dinie Ratri Desiningrum, dkk, "Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal," *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 1, (2017): 1, diakses 27 November 2018, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2175>

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Sa'adah tahun 2015 yang berjudul dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget*, bagaimana penggunaannya dan bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi informasi *gadget* aktif ini, khususnya terhadap perilaku sosialnya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif-deskriptif. Dalam pengumpulan datanya menggunakan tiga cara yakni wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* sudah terlihat dari pemahaman terhadap perkembangan teknologi *gadget*, perkembangan teknologi di lingkungan MAN Cirebon 1, dan keberadaan teknologi *gadget* di lingkungan MAN Cirebon 1. 2) Penggunaan teknologi informasi *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaannya ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh siswa di lingkungan MAN Cirebon 1 adalah tablet, laptop dan Hp. Penggunaan teknologi *gadget* juga didukung oleh penyediaan fasilitas *hostpot* serta aturan yang diberikan oleh sekolah dalam penggunaan teknologi *gadget*. 3) Dampak positif, memperbanyak teman dan memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh. Sedangkan dampak negatif, kehilangan makna interaksi secara *face to face*, tidak terjalinnya kerjasama antar teman, hidup secara individualis, dan hidup dengan dunia maya.³

³Sa'adah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon" (Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2015), 3, diakses 27 November 2018, <https://core.ac.uk/download/pdf/147420991.pdf>.

B. Gadget

1. Pengertian dan Manfaat *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Secara istilah *gadget* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Menurut Manumpil, dkk *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*.⁴ Sedangkan Widiawati dan Sugiman dalam Damayanti Riska Ayu Melinda menyebutkan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Lebih lanjut, Jati dan Herawati mendefinisikan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.⁵

Sementara itu, Ma'ruf dalam M. Hafiz Al-Ayouby mendefinisikan *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.⁶ Dari beberapa pendapat yang sudah dibahas sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah benda yang berukuran kecil yang dapat memberikan kebutuhan informasi kepada pengguna yang selalu menjadi

⁴Ibid.,

⁵Damayanti Riska Ayu Melinda, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean” (Skripsi, Muhammadiyah Yogyakarta, 2017), 9, diakses 14 Oktober 2018, <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/15552>.

⁶M. Hafiz Al-Ayouby, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini: Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung” (Skripsi, Universitas Lampung, 2017), 31, diakses 16 Oktober 2018, <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/27131>.

tren dan populer di berbagai kalangan. *Gadget* juga dapat digunakan oleh penggunanya untuk mencari informasi yang dibutuhkan melalui internet.

b. Manfaat *Gadget*

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya, terdapat beberapa manfaat *gadget* yaitu:

1. Melalui *gadget* kita dapat mengakses informasi.
2. Melalui *gadget* kita dapat membaca berita informasi data sehingga dapat menambah wawasan.
3. *gadget* juga dapat digunakan sebagai media hiburan
4. Kebutuhan *gadget* membuat *gadget* sebagai gaya hidup bagi individu⁷

Menurut psikolog Hadiwidjodjo, *Psi gadget* memiliki banyak manfaat positif apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya, adapun manfaat *gadget* yaitu :

- 1) *Gadget* dapat mempermudah komunikasi (bertukar kabar), secara praktis, cepat dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*.
- 2) *Gadget* dapat membangun kreatifitas anak,⁸ penggunaan *gadget* yang mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam hal belajar, membuat anak mendapatkan berbagai macam ide-ide atau pengetahuan sehingga menjadikan anak lebih kritis dan kreatif.

⁷Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2 (2017): 8, diakses 16 Oktober 2017, jurnal.umpalangkaraya.ac.id/libs/download.php?file=FKIP_Vol2_No2_part1_Diplan.pdf

⁸M. Hafiz Al-Ayouby, Op. Cit., hal. 19.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki beberapa manfaat, yaitu: untuk mencari sumber-sumber informasi seperti bahan atau tugas dari sekolah, referensi, sumber informasi yang populer saat ini, dapat menambah ide-ide atau wawasan baru, dapat mengembangkan keaktifan anak, mempermudah bertukar kabar. Selain untuk pendidikan, *gadget* juga berfungsi sebagai gudang bisnis *online*.

2. *Gadget* sebagai Media Penelusuran Informasi

Hadirnya teknologi *gadget* memungkinkan terobosan baru dalam melayani kebutuhan informasi apalagi *gadget* memiliki aplikasi yang canggih sehingga memudahkan pengguna dalam mencari kebutuhan informasi baik dalam mencari, mengelola dan mengumpulkan serta menyebarkan. *Gadget* juga dapat membantu pencari informasi dengan sangat mudah karena dapat dilakukan dimana saja, sehingga informasi yang didapatkan dari internet lebih spesifik. Penelusuran informasi dapat dilakukan di komputer maupun di media lainnya, namun lebih praktis dan efisien dilakukan melalui *gadget*.

Pengguna *gadget* dapat melakukan kegiatan penelusuran informasi melalui berbagai media yang telah disediakan atau yang biasa disebut dengan *search engine* atau *database* lainnya di internet. *Search engine* merupakan sebuah istilah atau penyebutan bagi website yang berfungsi sebagai mesin pencari. Mesin pencari ini akan menampilkan informasi berdasarkan permintaan dari user atau pencari informasi.⁹ Sedangkan *database* merupakan sekumpulan data yang berisi

⁹Muhammad Mujim, "Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta" (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), 27, diakses 08 November 2018, <https://digilib.uin-suka.ac.id:80/id/eprint/11728>.

informasi mengenai satu atau beberapa object. Data dalam database tersebut biasanya disimpan dalam table yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain.¹⁰

Search engine dan *database* memudahkan pencarian informasi dengan menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, remaja sekarang ini cenderung mencari informasi untuk tugas sekolah atau tugas perkuliahan melalui *google* yang merupakan salah satu media dari *search engine*. Terlebih untuk *google scholar* dan *google* cendikiawan menjadi pilihan dominan yang digunakan untuk mencari informasi yang lebih ilmiah. Selain *google* terdapat banyak beberapa media yang masuk katagori *search engine* lainnya seperti *yahoo*, *google*, *bing*, *ask*, *altavista*, *lycos*, *msn*, *sucduckgo*, *blekko*, *alltheweb* dan lainnya. Selain itu terdapat juga beberapa sumber informasi lainnya yang dapat diakses melalui berbagai database seperti, *e-journals*, *e-books*, *e-repository*, *ebscohost*, *science direct*, *proQuest* dan lain-lain. Semua informasi yang tersedia dari media-media penelusuran informasi tersebut dapat ditelusuri dengan menggunakan *gadget*.

Lebih lanjut Endang fatmawati dalam tulisannya tren terkait *m-library* untuk perpustakaan masa depan menyebutkan *gadget* digunakan untuk mencari berbagai kebutuhan informasi. Seorang pengguna dapat mengakses setiap kebutuhan informasi di internet melalui *gadget* dengan membuka berbagai macam aplikasi salah satunya menggunakan *m-library*. Komunikasi yang dilakukan di perpustakaan era sekarang lebih banyak via web/internet melalui mesin pencari

¹⁰ Dani Ainur Rivai, "Pembuatan Website Profil Sekolah Mengengah Kejuruan (SMK) Miftahul Huda Ngadirojo." *Indonesia Journal on Networking and Security* 2, no. 3 (2013): 15, diakses 08 November 2018, <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/242>

(*search engine*) hal ini disebabkan karena pemustaka lebih sering memanfaatkan internet untuk akses langsung informasi, perangkat *gadget* seperti BB, iphone, android sudah menjadi kebutuhan di era sekarang ini walaupun ada yang menggunakannya hanya sebagai gaya hidup. Penggunaan ponsel di Indonesia mengalami kenaikan dratis, menurut penelitian yang dilakukan oleh “*The Nielsen Company*” bahwa sebagian besar jumlah peningkatan didominasi oleh remaja dengan lebih dari 70% ternyata telah memiliki sambungan telepon seluler.

Berdasarkan penelitian dari *Grpwth From Knowlwdge* (GfK) Asia (dikutip dari Cellular-News.com), bahwa Indonesia ternyata menjadi negara dengan pasar terbesar bagi produk smartphone di Asia Tenggara pada kuartal 1 tahun 2012 ini. Tren isu terkait implementasi *m-library* yaitu, pengguna internet di Indonesia sangat tinggi, baik itu *online* yang melalui perangkat mobile maupun jaringan, serta pembuatan blog, media akses internet melalui ponsel/*gadget* paling banyak digunakan. Dengan penggunaan *gadget* mobile dapat memfasilitasi pemustaka dalam mengakses sumber-sumber belajar digital dengan kecanggihan teknologi dapat membuat anak-anak justru menjadikan *gadget* sebagai kebutuhannya.¹¹

3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* bagi Remaja Rukoh

Penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku remaja dalam kesehariannya. Remaja yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh remaja dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat

¹¹Endang Fatmawati, “Tren Terkait M-Library Untuk Perpustakaan Masa Depan,” *Visi Pustaka* 14, no. 3 (2012): 36-40, diakses 28 November 2018, http://old.perpusnas.go.id/Attachment/MajalahOnline?EndangFatmawati_Trend_MLibrary.pdf.

ini remaja lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa remaja mereka masih tidak stabil dan memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi. Penggunaan *gadget* pada remaja perlu mendapatkan perhatian khusus.

Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* menurut Hastuti dalam Puji Asmaul Husna adalah :

- 1) Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata (mudah bosan)
- 2) Terganggunya Fungsi PFC (mengontrol emosi diri, control diri)
- 3) Introvert (menyendiri)¹²

Pengaruh penggunaan *gadget* bagi remaja Rukoh yang di maksud dalam penelitian ini adalah remaja mulai kecanduan menggunakan internet, bermain game *online* dan juga remaja dapat membuka konten-konten yang berisi pornografi, hal itu disebabkan karna kurangnya pengawasan dari orangtua ataupun pihak-pihak yang terkait. Penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi remaja tanpa disadari dapat membuang banyak waktu, remaja yang tidak dapat mengontrol waktu pemakaian *gadget* dapat membuat remaja memiliki rasa kurang tanggung jawab, merasa bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain dan memiliki interaksi sosial yang kurang. Namun di balik pengaruh penggunaannya, *gadget* memiliki dampak positif yaitu :

- 1) Berkembangnya imajinasi

Melalui *gadget* para remaja dapat melihat gambar, kemudian menggambarkannya sesuai imajinasi yang dapat melatih daya pikir.

¹²Puji Asmaul Husna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Jurnal Dinamika Penelitian* 17, no. 2 (2017): 322, diakses 16 Oktober 2018, <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586>

2) Melatih kecerdasan

Melalui *gadget* remaja dapat terbiasa dengan tulisan, angka dan gambar yang membantu proses belajar.

3) Meningkatkan rasa percaya diri.

4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, dengan adanya *gadget* anak ataupun remaja memiliki rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak atau remaja akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif dalam kehidupan. Agar penggunaan *gadget* dapat berdampak positif, diharapkan bagi seorang remaja agar dapat menggunakan *gadget* dengan baik dan benar.

C. Konsep Literasi Informasi

1. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Literasi Informasi

a. Pengertian Literasi Informasi

Literasi informasi pertama kali ditemukan oleh pemimpin *American Information Industry Association* yaitu Paul G. Zurkowski pada tahun 1974 dalam proposalnya yang ditujukan kepada *Commission on Libraries and Information Science* (NCLIS) di Amerika Serikat. Paul menggunakan teknik ini untuk menggambarkan “teknik dan kemampuan” yang dikenal dengan istilah literasi informasi yaitu kemampuan untuk memanfaatkan informasi dari berbagai sumber

¹³ Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 5, no. 2 (2017): 10, diakses 01 November 2018, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/4821/4955>

informasi untuk memecahkan masalah.¹⁴ Literasi informasi disebut juga melek informasi, yakni kesadaran akan kebutuhan informasi seseorang, mengidentifikasi, pengaksesan secara efektif efisien, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi secara legal kedalam pengetahuan dan mengkomunikasikan informasi itu.¹⁵ Melek informasi (*information literacy*) America Librarian Of Association (ALA) menyatakan bahwa literasi informasi adalah kemampuan seseorang dalam mengakses informasi dengan efisiensi dan efektif, mengevaluasi informasi dengan kritis, dan kompeten, dan menggunakan informasi dengan kreatif dan akurat.¹⁶

Sedangkan menurut Bundy dalam J. Hasugian hakekat dari literasi informasi adalah seperangkat keterampilan yang diperlukan untuk mencari, menelusur, menganalisis, dan memanfaatkan informasi. Dari berbagai definisi tentang literasi informasi yang telah dikembangkan oleh berbagai institusi pendidikan, organisasi profesional dan individual, pada umumnya memiliki kesamaan dengan definisi yang ditawarkan dalam *Final Report of the American Library Association* (ALA). Dinyatakan bahwa literasi informasi adalah serangkaian kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk menyadari kapan

¹⁴Rahmi Nurfadhilah, "Hubungan Kemampuan Literasi Informasi Anggota Ikatan Pustakawan Pelajar Dengan Prestasi Belajar di Sekolah," *Students e-Journal* 1, no. 1 (2012): 4-5, diakses 20 Oktober 2018, http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/viewfile/1683/pdf_11

¹⁵Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Book Punlisher, 2009), 190.

¹⁶Riana Mardina, "Potensi Digital Native Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Pustakawan Indonesia* 11, no. 1 (2011): 8, diakses 21 Oktober 2018, <http://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpi/article/download/5264/3681&ved=2ahUKEwjfkrjLFAhXHdt4KHYP7C5AQFjALegQICRAB&usq=A0vVaw3krDgmv3xBIYqQ0fNlrLVB&cshid=1547087086500770>

informasi dibutuhkan dan memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif.¹⁷

Literasi informasi sangat dibutuhkan untuk mencari dan menemukan informasi yang di perlukan. Kemampuan ini juga menjadi faktor pendukung yang sangat penting untuk proses belajar dengan cara yang efektif dan efisien. Seseorang dapat dikatakan seorang *literate* apabila orang tersebut mampu mencari informasi dengan baik dan ia dapat menentukan topik dari kebutuhan informasinya serta mengetahui sumber-sumber informasi untuk memperoleh informasi tersebut seperti di internet maupun berupa jurnal elektronik.

Dalam dunia pendidikan, literasi informasi dianggap sebagai serangkaian keterampilan yang bersifat generik dan dapat diterapkan di segala bidang ilmu. Pada umumnya mencari, menemukan, dan menggunakan informasi adalah suatu keterampilan teknis. Dari sisi pendidikan pada umumnya program literasi informasi memakai prinsip-prinsip yang menekankan pada perubahan mental dan pikiran.¹⁸

Berdasarkan pendapat yang diuraikan di atas, maka dapat dikatakan bahwa literasi informasi sangat bermanfaat di era globalisasi informasi saat ini, baik bagi semua kalangan terutama bagi remaja. Setiap orang yang memiliki kemampuan literasi informasi dapat dengan mudah menyelusuri, mengevaluasi, mengidentifikasi serta menyebarkan informasi kepada khalayak umum.

¹⁷ Jonner Hasugian, "Penelusuran Online dan Ketersediaan Sumber Daya Informasi Elektronik," *Jurnal Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi* 4, no. 2 (2008): 35-36, diakses 20 Oktober 2018, <http://ced.petra.ac.id/index.php/pus/article/download/17231/17184>

¹⁸ Putu Laksman Pendt, *Perpustakaan Digital dari A sampai Z* (Jakarta: Cita Kami, 2008), 120.

b. Tujuan Literasi Informasi

Kemampuan literasi informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan seseorang dalam proses penelusuran informasi, kemajuan teknologi informasi sekarang ini menuntut seseorang harus terampil dalam mendapatkan informasi tersebut agar dapat membedakan dan memilih apa-apa saja informasi yang efektif, kritis dan relevan.

UNESCO menyatakan bahwa literasi informasi memberikan kemampuan seseorang untuk menafsirkan informasi sebagai pengguna informasi dan menjadi penghasil informasi bagi dirinya sendiri. UNESCO juga menyatakan bahwa tujuan literasi informasi sebagai berikut.

1. Memberikan keterampilan seseorang agar mampu mengakses dan memperoleh informasi mengenai kesehatan, lingkungan, pendidikan, pekerjaan mereka, dan lain-lain.
2. Memandu mereka dalam membuat keputusan yang tepat mengenai kehidupan mereka.
3. Lebih bertanggung jawab terhadap kesehatan dan pendidikan mereka.¹⁹

Berdasarkan pemahaman di atas penulis menyimpulkan bahwa tujuan literasi informasi adalah untuk mempermudah seseorang dalam mencari atau memahami informasi-informasi yang benar dan nyata serta yang relevan, dan dapat membantu seseorang dalam memenuhi kebutuhan informasinya, baik untuk kehidupan pribadi, pekerjaan, maupun lingkungan sosial masyarakat.

¹⁹ Tri Septiyantono, "Literasi Informasi.: Konsep Dasar Literasi Informasi." (Jakarta, Universitas Terbuka, 2014), 18, diakses 20 Oktober, <http://repository.ut.ac.id/4198>

c. Manfaat Literasi Informasi

Jelaslah bahwa dengan memiliki literasi informasi kita memiliki kemudahan-kemudahan dalam melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan informasi. Menurut Adam, terdapat beberapa manfaat literasi informasi yaitu :

- a. Membantu mengambil keputusan. Literasi informasi sangat berperan dalam membantu menyelesaikan suatu persoalan. Untuk mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah, seseorang harus memiliki informasi tentang keputusan yang akan diambil.
- b. Menjadi manusia pembelajar di era informasi. Kemampuan literasi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan seseorang menjadi manusia pembelajar. Semakin terampil seseorang mencari, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi, semakin terbukalah kesempatan untuk selalu melakukan pembelajaran secara mandiri.
- c. Menciptakan pengetahuan baru. Seseorang dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila mampu menciptakan pengetahuan baru. Seseorang dengan kemampuan literasi informasi akan memiliki keterampilan memilih informasi mana yang benar dan mana yang salah sehingga tidak mudah percaya dengan informasi yang diperoleh²⁰

²⁰*Ibid.*, 20

Berdasarkan pendapat yang diuraikan di atas penulis menyimpulkan bahwa manfaat literasi informasi sangat berguna bagi setiap individu dalam lingkungan masyarakat, terutama remaja. Dengan adanya manfaat tersebut remaja dengan mudah mendapatkan ide-ide yang baru yang dapat dikembangkan dan menciptakan pengetahuan baru, sehingga remaja lebih bijak lagi dalam setiap hal atau aspek baik dalam hal mengambil kesimpulan maupun dalam hal menyebarluaskan kembali informasi yang di dapatkan.

D. Pemanfaatan *Gadget* Remaja Rukoh

Keberadaan Teknologi yang semakin canggih yaitu *gadget* memang memberikan manfaat yang luar biasa kepada masyarakat terutama bagi remaja Rukoh. *Gadget* kini menjadi kebutuhan yang tak terlepas dari setiap individu di kalangan para remaja sekarang ini. Namun, tanpa di sadari terdapat beberapa kerugian dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan. Menurut Badwilan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kursiwi terdapat dua aspek dampak penggunaan *gadget* yaitu, Aspek Psikologis dan Aspek sosial²¹. Selain dampak negatif *gadget* juga memiliki dampak positif bagi remaja. Menurut Severin dan Tankard dalam penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri *gadget* merupakan sumber utama untuk belajar mengenai hal yang terjadi,

²¹ Kursiwi, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (lima)" (Skripsi, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), 15, diakses 05 November 2018, http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/32876/1/Skripsi____Kursiwi____1111015000113%20-%20Watermark.pdf.

hiburan,relaksasi, melupakan masalah, menghilangkan kesepian, mengisi waktu, sebagai kebiasaan, dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga.²²

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan dari penggunaan *gadget* bagi remaja Rokuh adalah :

1. Diberikannya kemudahan dalam hal mencari kebutuhan informasi di internet.
2. Mengetahui perkembangan zaman.
3. Dapat mengasah kemampuan setiap individu dengan cara mencari artikel atau jurnal-jurnal untuk menambah wawasan remaja dalam hal pengetahuan di bidang pendidikan
4. Dapat melakukan pertukaran informasi dengan sangat mudah dan cepat antara sesama individu masyarakat baik dalam lingkungan sekitar ataupun antar Negara.
5. Remaja Rokuh juga dapat mengembangkan teknologi sekarang ini dengan hal-hal positif sehingga menciptakan karya-karya yang dapat mengharumkan nama bangsa.
6. Remaja Rokuh dapat dengan mudah mengikuti tren-tren yang sedang berkembang saat ini.
7. Menciptkan ide-ide atau gagasan baru bagi remaja yang aktif di internet dan remaja yang *literate information*.

²²Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri, "Pemanfaatan *Gadget* Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah surakarta" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016), 3, diakses 05 November 2018, <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/46919>.

E. Kaitan Kompetensi Literasi Informasi dengan Penggunaan *Gadget*

Kompetensi literasi informasi merupakan kemampuan literasi seseorang yang di ukur berdasarkan beberapa indikator kinerja yang terdapat dalam standar literasi informasi. Seseorang bisa disebut memiliki kompetensi literasi informasi jika memenuhi standar tersebut. Terdapat beberapa standar yang di buat oleh perkumpulan organisasi perpustakaan dari berbagai Negara seperti *Association of Colege & Research Libraries (ARCL)* dan *The Australian and New Zealand Institue for Information Literacy (ANZIL)*. Pada tahun 2000 ACRL menyetujui tahap akhir dari *information Literacy Standards for Higher Education* yang di kembangkan oleh *ACRL Task Force on Information Literacy Competency Standards*. Lembaga ini menghasilkan kerangka kerja yang dapat membantu dan memandu perkembangan literasi seseorang. Standar ini mencakup 5 komponen, 22 indikator kinerja dan lebih dari serauts penjelasan untuk menjelaskan beberapa pengertian ke dalam sekumpulan kemampuan yang di butuhkan selama penelitian. Adapaun 5 (lima) komponen dan 22 indikator kinerja dari *Information Literacy Standards for Higher Education* tersebut menurut Neely adalah sebagai berikut:

- a. Standar 1. Seseorang yang *information literate* menentukan kebutuhan informasi.
 - Indikator kinerja 1.1. Menggunakan gagasan mengenai informasi yang dibutuhkan.
 - Indikator kinerja 1.2. Mengidentifikasi berbagai jenis sumber informasi yang potensial.

- Indikator kinerja 1.3. Mempertimbangkan nilai dan manfaat information yang diterima.
- Indikator kinerja 1.4. Mengevaluasi kembali sifat dan tingkat kebutuhan informasi.

Kaitannya dengan penggunaan *gadget* menurut peneliti adalah seseorang dapat di katakan *literate information* apabila ia dapat mendefinisikan kebutuhan informasi, mengidentifikasi jenis-jenis dari format dan sumber-sumber informasi yang di dapatkan dan dapat mengevaluasi kembali jenis maupun sifat dari kebutuhan informasi, serta mempertimbangkan manfaat dari pencarian kebutuhan informasi. Dengan adanya *gadget*, hal ini sangat mudah dilakukan oleh remaja dimana saja sesuai dengan informasi yang diinginkan.

- b. Standar 2. Seseorang yang *information literate* mengakses informasi yang dibutuhkan secara efisien dan efektif.
- Indikator kinerja 2.1. Memilih metode atau sistem temu balik informasi yang cocok untuk mengakses informasi yang dibutuhkan.
 - Indikator kinerja 2.2. Membuat dan mengerjakan desain strategi penelusuran yang efektif.
 - Indikator kinerja 2.3. Menemukan kembali informasi online atau manual dengan menggunakan berbagai metode.
 - Indikator kinerja 2.4. Menyeleksi strategi pencarian informasi jika dibutuhkan.
 - Indikator kinerja 2.5. Menyeleksi, menyimpan dan mengelolah dan informasi sumber informasi.

Kaitannya dengan penggunaan *gadget* menurut peneliti adalah seseorang dapat di katakan *literate information* apabila ia mampu mendapatkan dan mencari informasi yang dibutuhkan di internet melalui *gadget* secara *online* kemudian menyeleksi informasi tersebut benarkah sudah sesuai dengan informasi yang dibutuhkan. Kemudian menerapkan strategi pencarian informasi yang efektif dan efisien dengan mengubah metode pencarian informasi sesuai kenyamanan.

- c. Standar 3. Seseorang yang *information literate* mengevaluasi informasi dan sumber informasi secara kritis dan menggabungkan informasi terpilih ke dalam pengetahuan sebelumnya.
- Indikator kinerja 3.1. Merangkum informasi utama dari informasi yang dikumpulkan.
 - Indikator kinerja 3.2. Mengeluarkan dan menggunakan kriteria untuk mengevaluasi informasi dan sumber informasi
 - Indikator kinerja 3.3. Menyatukan gagasan utama untuk membuat konsep baru.
 - Indikator kinerja 3.4. Membandingkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya untuk menentukan nilai tambah, pertentangan, atau karakteristik lain dan informasi.
 - Indikator kinerja 3.5. Menetapkan apakah pengetahuan baru tersebut berpengaruh terhadap nilai individu dan mengambil langkah untuk peredaan tersebut.
 - Indikator kinerja 3.7. Menetapkan apakah pertanyaan awal dapat diperbaiki

Kaitannya dengan penggunaan *gadget* menurut peneliti adalah seseorang dapat di katakan *literate information* apabila ia menggunakan *gadget* untuk mendapatkan berbagai kebutuhan informasi di internet, kemudian ia merangkum ide utama yang dapat dikutip dari informasi yang terkumpul dengan menggunakan bahasa sendiri tanpa merubah sepenuhnya ide utama dari sumbernya, sehingga dapat dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya apakah informasi tersebut relevan dengan membuktikan kebenarannya melalui pemahaman dan diskusi sesama individu.

d. Standar 4. Seseorang yang *information literate* sebagai individu atau anggota kelompok menggunakan informasi secara efektif untuk menyelesaikan tujuan tertentu.

- Indikator kinerja 4.1. Menggunakan informasi yang baru dan informasi sebelumnya untuk merencanakan dan menciptakan hasil penelitian atau kinerja.
- Indikator kinerja 4.2. Memperbaiki proses untuk hasil atau kinerja
- Indikator kinerja 4.3. Menyampaikan hasil atau kinerja kepada orang lain.

Kaitannya dengan penggunaan *gadget* menurut peneliti adalah seseorang dapat di katakan *literate information* apabila mencari kebutuhan informasi melalui *gadget* dengan melihat referensi-referensi yang ada kemudian mengumpulkan dan mengevaluasi informasi tersebut benar atau tidak informasi tersebut dapat berpengaruh bagi orang lain maupun diri sendiri.

- e. Standar 5. Seseorang yang information literate memahami aspek hukum, sosial, ekonomi yang berkaitan dengan penggunaan dan akses informasi secara etika dan legal.
- Indikator 5.1. Memahami berbagai etika, hukum, aspek sosial-ekonomi yang melingkupi informasi dan teknologi informasi.
 - Indikator kinerja 5.2. Mengikuti hukum, peraturan, kebijakan institusi, etika yang berhubungan dengan akses dan penggunaan informasi.
 - Indikator kinerja 5.3. Menyatakan dalam penggunaan informasi sumber informasi dalam menyampaikan hasil atau kinerja.²³

Kaitannya dengan penggunaan *gadget* menurut peneliti adalah seseorang dapat di katakan *literate information* apabila menggunakan *gadget* dengan baik dan benar dalam pencarian kebutuhan informasi, memahami isu-isu seputar teknologi, komunikasi dan informasi dan mengikuti peraturan/hukum kebijakan institusi dan etika tentang penggunaan sumber-sumber informasi.

²³Sitti Husaebah .P, “Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi dalam proses pembelajaran,” *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah* 2, no. 2 (2014): 122-123, diakses 20 Oktober 2018, journal.uinalauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/146/112

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang mengumpulkan data di lapangan (lokasi penelitian). Adapun tujuan penelitian lapangan adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan sesuatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga atau masyarakat.²

B. Lokasi, Waktu Penelitian dan Jenis Data

Penelitian ini dilakukan di Gampong Rukoh Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh. Penelitian ini dimulai pada tanggal 19 sampai 23 Desember 2018. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh melalui pengamatan langsung berupa menyebarkan angket kepada remaja di Gampong Rukoh Darussalam, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan penulis

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 13.

²Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara,2013), 46.

dari berbagai sumber yang telah ada, seperti diperoleh melalui buku, laporan, jurnal dan tinjauan pustaka yang relevan untuk mendukung penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk kemudian di tarik kesimpulannya.³ Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah remaja yang ada di Gampong Rukoh Darussalam sebanyak 365 orang⁴.

2. Sampel

sampel adalah bagian suatu subjek atau objek yang mewakili populasi. Pengambilan sampel harus sesuai dengan kualitas dan karakteristik suatu populasi. Pengambilan sampel yang tidak sesuai dengan kualitas dan karakteristik populasi akan menyebabkan suatu penelitian menjadi bisa tidak dapat dipercaya dan kesimpulannya pun bisa keliru.⁵

Adapun teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁶ Pertimbangan yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu remaja Gampong Rukoh yang menggunakan *gadget* dan berumur 17 sampai 22 tahun. Adapun cara untuk menentukan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10%

³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 61.

⁴ Data berasal dari Kantor Geuchik Rukoh Darussalam Banda Aceh

⁵ M. PabunduTika, *Metodologi Riset Bisnis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 333.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 124.

$$= \frac{1 + \frac{365}{365}}{1 + 3650,1^2} = 4,65 = 78.49$$

Keterangan:

N = Besaran populasi

n = Besaran sampel

e= nilai kritis yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel) 10% yaitu 0,1

Berdasarkan hasil dari menggunakan rumus slovin maka jumlah sampel yang di dapatkan berjumlah 78 orang.

D. Hipotesis

Treleas dalam Moh Nazir menyebutkan bahwa hipotesis adalah sebagai suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati. Sedangkan Kerlinger menyatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang bersifat terkaan dari hubungan antara dua atau lebih variabel.⁷ Penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yaitu suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan penelitian ini ada dua variabel, yaitu: pengaruh *gadget* sebagai variabel (X) dan literasi informasi remaja sebagai variabel (Y).

Berdasarkan variabel tersebut dapat dirumuskan hipotesis yaitu Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a), adalah sebagai berikut:

⁷ Moh nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 151.

H_a = Terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget* terhadap literasi remaja di Gampong Rukoh Darussalam Banda Aceh.

$H_o \neq$ Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget* terhadap literasi remaja di Gampong Rukoh Darussalam Banda Aceh.

Rumus hipotesis Statistik yaitu:

$$H_a : \rho = 0$$

$$H_o: \rho \neq 0$$

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁸ Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.⁹ Uji validitas ini dilakukan kepada 15 pemustaka yang bukan diambil dari sampel. Metode yang digunakan adalah dengan membandingkan antara nilai korelasi atau r_{hitung} dari variable penelitian dengan nilai r_{tabel} . Untuk mengukur validitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu :

$$r = \frac{\sum(XY) - \frac{\sum X \sum Y}{n}}{\sqrt{(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n})(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n})}}$$

Keterangan:

⁸Saifuddin Azwar, *Reliabilitas Dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 5.

⁹Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian kuantitatif : Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 211.

r_{xy}	= Korelasi antara variabel x dengan y
N	= <i>Number of case</i>
$\sum XY$	= Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y
$\sum X$	= Jumlah seluruh skor X
$\sum Y$	= Jumlah seluruh skor Y.

Adapun pengujian validitas pada penelitian ini dilakukan secara statistik dengan menggunakan program *Statistic product And Solution System* (SPSS) versi 17.0 dengan taraf signitifikan 5% Item dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan untuk mengukur validitas adalah dengan mengedarkan angket kepada 15 responden, yang tidak termasuk kedalam sampel penelitian, kemudian menunggu angket sampai selesai diisi. Setelah di isi diambil semua kemudian peneliti melakukan pengujian validitas dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total. Kemudian hasil dari angket tersebut peneliti masukkan kedalam tabel untuk menghitung nilai koefisien.

Tabel 3.1 Tabel Penolong Uji Validitas

Sampel	X1	X2	X3	X4	X5	Total
1						
2						
$\sum=15$						

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kesetabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan di berikan dalam waktu yang berbeda. Wright stone dalam sugiyono menulis bahwa reliabilitas sebagai suatu perkiraan tingkatan konsistensi atau kestabilan antara pengukuran ulangan dengan pengukuran pertama dengan menggunakan instrumen yang sama.¹⁰

Adapun untuk pengujian reliabilitas maka penulis menggunakan formula Alpha Cronbach.¹¹

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

k = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum Si^2$ = Jumlah varian skor item

St^2 = Jumlah skor total keseluruhan item

Langkah-langkah dalam pengujian reliabilitas yang digunakan juga sama seperti pengujian validitas diatas, hanya saja dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada 10 responden. Hasil nilai koefisien diuji secara statistik menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 17.0.

¹⁰ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014), 242.

¹¹ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 365.

Tabel 3.2 Tabel Penolong Uji Reliabilitas

Sampel	X1	X2	X3	X4	X5	Total
1						
2						
$\Sigma=15$						

Standar untuk nilai alpha (α) >0,70 artinya reliabilitas sudah mencukupi, sementara jika alpha (α) 0,80, maka akan menunjukkan seluruh item variabel dan seluruh tes konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* besar dari pada r_{tabel} .

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini peneliti buat dalam bentuk atau pernyataan atau pertanyaan tertutup. Jadwal pembagian angket dilaksanakan selama lima hari di Gampong Rukoh Banda Aceh.

Peneliti menyebarkan angket yang berisi masing-masing variable (*Gadget* dan literasi informasi remaja), berisi 10 pertanyaan yang dijawab oleh responden yaitu remaja. Kuesioner/angket diedarkan langsung kepada 78 responden yang terpilih sebagai sampel dan langsung dikembalikan saat itu juga setelah diisi. Hal

ini dilakukan agar menghindari kehilangan angket karena tidak dikembalikan. Penelitian kuesioner ini dibuat dengan pendekatan Skala Likert, yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.¹² Instrument penelitian yang menggunakan skala likert ini dapat dibuat dalam bentuk checklist dengan empat alternatif jawaban yaitu :

SS = Sangat setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengumpulkan data-data tertulis yang diambil dari kantor Geuchik Rukoh Banda Aceh. Data yang dicari dalam penelitian ini yaitu dokumentasi yang dimiliki oleh Gampong Rukoh yang berupa data jumlah remaja Rukoh dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket, dokumentasi perpustakaan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.¹³

Berdasarkan metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu metode kuantitatif, maka hasil data penelitian ini nanti merupakan data kuantitatif.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 93 & 142.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 334.

Dengan itu data kuantitatif akan dianalisis menggunakan analisis Regresi Linear Sederhana. Analisis regresi linier sederhana adalah jenis analisis yang digunakan untuk mengukur keterkaitan dua variable yang secara teoritis dibenarkan, dibawah ini merupakan gambaran hubungan variable, indikator, instrument, dan bentuk data (skala pengukuran).

Tabel 3.3: Hubungan Variable, Indikator, Instrument, dan Bentuk Data

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Data
1	<i>Gadget</i>	1. Mencari informasi 2. Menggunakan Informasi	Angket	Ordinal
2	Literasi Informasi Remaja	1. Mengidentifikasi 2. Mengakses 3. Mengevaluasi 4. Menggunakan 5. Menyebarluaskan	Angket	Ordinal

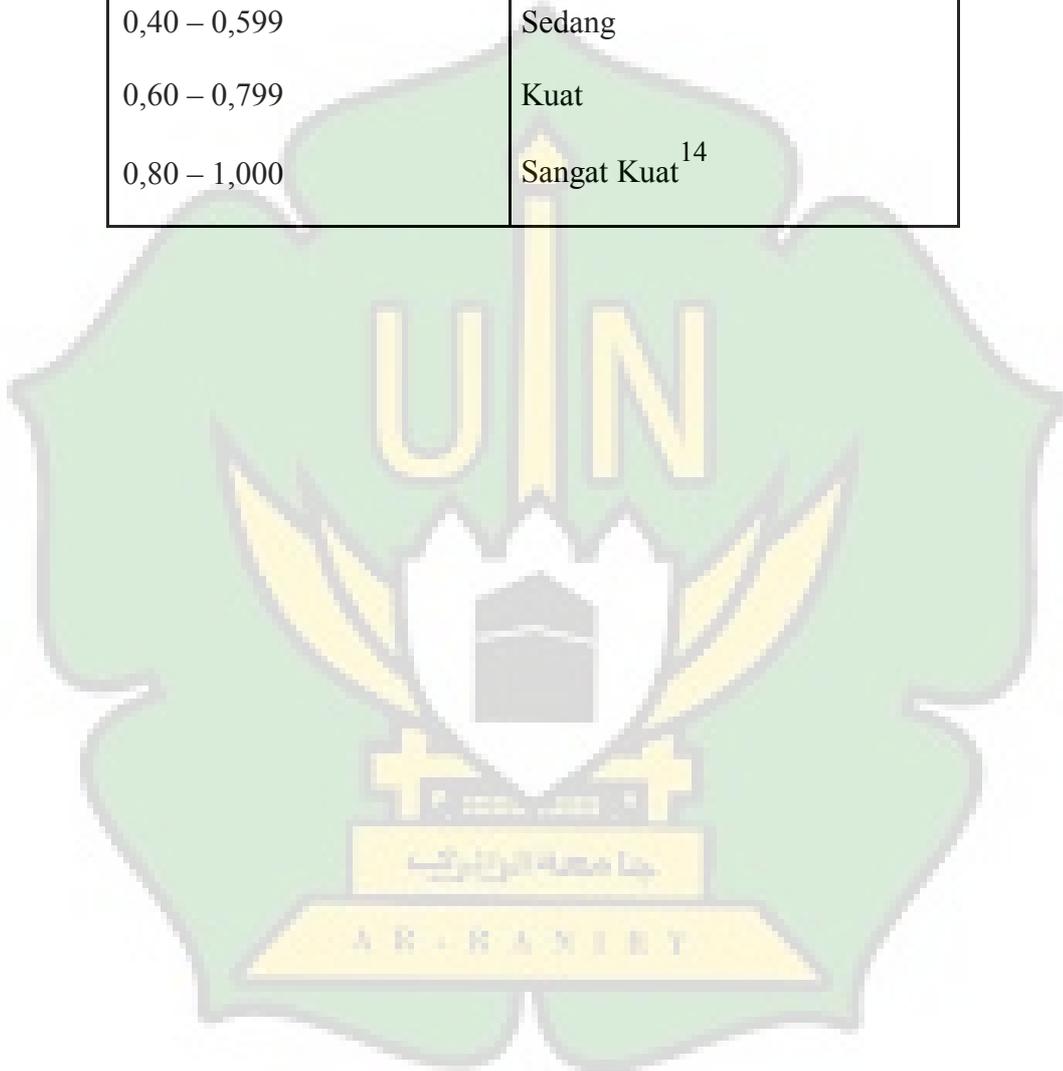
Rumus untuk menghitung regresi linier sederhana :

$$Y = a + bX$$

Kriteria yang peneliti gunakan adalah apabila $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$, maka H_0 diterima. Nilai diinterpretasikan sesuai dengan table berikut

Table 3.4 interpretasi nilai t

Besarnya nilai t	Interprestasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat ¹⁴



¹⁴Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2013), 231.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Gampong Rukoh

Gampong Rukoh berada di bawah Kemukiman Tengku Chik Dilamnyong Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh, yang pada mulanya berada di Kabupaten Aceh Besar yang bermukiman Silang Cadek. Menurut penuturan orang-orang tua dulu bahwa Gampong Rukoh adalah sebagai tempat lahan/area persawahan, perkebunan, peternakan dan perikanan warga dari penduduk luar.

Penduduk asli Gampong Rukoh hanya terdapat di beberapa titik-titik tertentu saja, dengan mata pencaharian sebagai petani, perkebunan, dan pedagang. Terbentuknya Pemerintahan Gampong Rukoh, jauh sebelum Indonesia Merdeka. Masyarakat Gampong Rukoh pada mulanya hanya terdiri dari beberapa kepala keluarga. Namun, dengan seiring berjalannya waktu warga masyarakat dari berbagai tempat terus berdatangan sedikit demi sedikit dan terus memenuhi pemukiman Gampong Rukoh, sehingga penambahan penduduk terus meningkat.

Gampong Rukoh berada dalam wilayah Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh dengan ketinggian 26 m di atas permukaan laut, luas wilayah Gampong Rukoh seluruhnya 460 Ha dengan batas-batasnya sebagai berikut :
Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Blang Krueng, Sebelah Barat berbatasan dengan Lamgugop, Sebelah Utara berbatasan dengan Gampong Baet dan Sebelah Selatan berbatasan dengan Gampong Kopelma Darussalam dan Tanjung Selamat. Jumlah Dusun yang ada di Gampong Rukoh terdiri dari 5 (lima)

Dusun yaitu : Dusun Lamnyong, Dusun Silang, Dusun Lam Ara, Dusun Meunasah Baro dan Dusun Meunasah Tuh

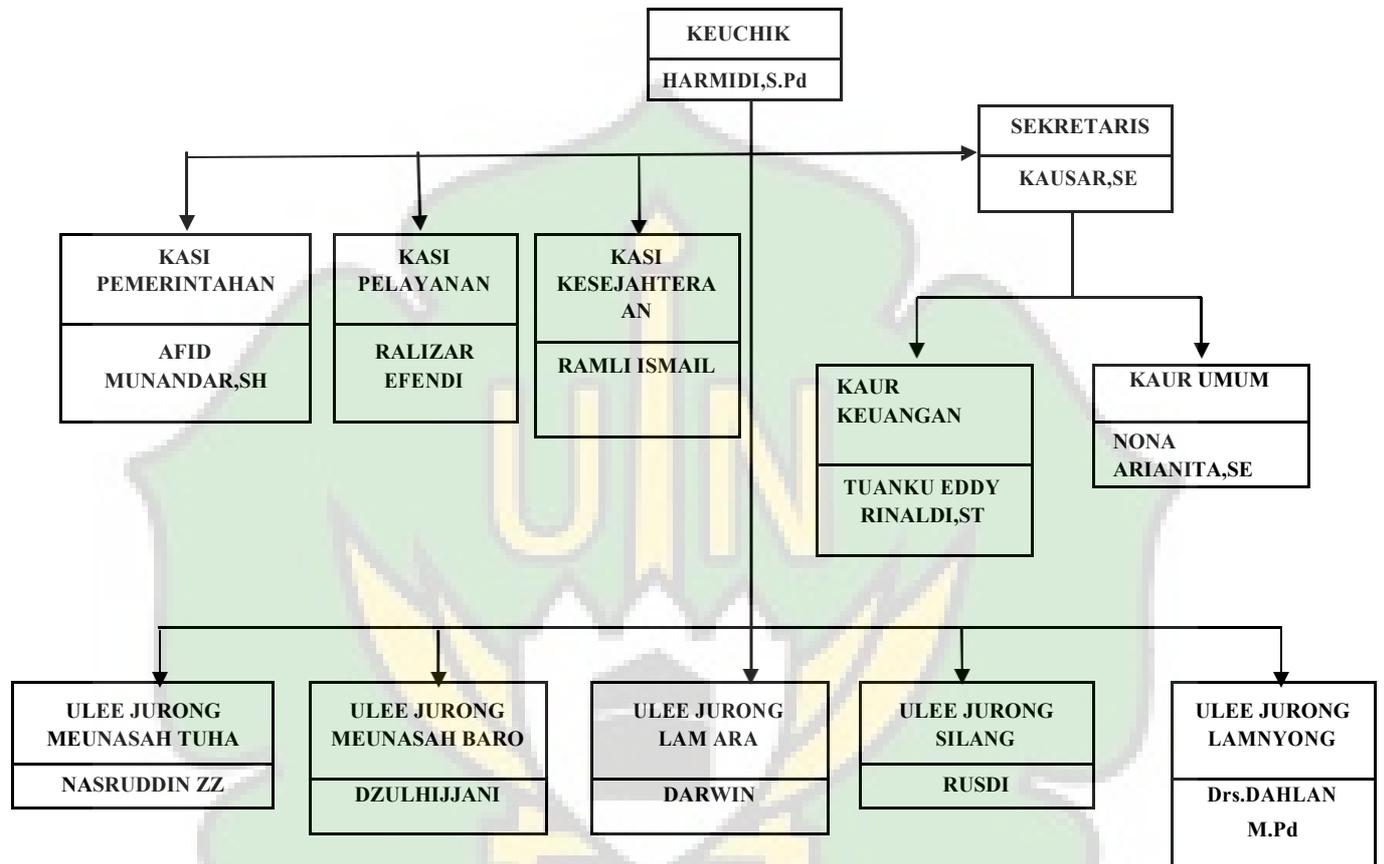
2. Visi Dan Misi

Visi dari Gampong Rukoh ini adalah: “Mewujudkan Gampong yang damai, makmur dan Islami”. Sedangkan misi Gampong Rukoh adalah :

1. Menuju Pelaksanaan Syariat Islam Yang Kaffah
2. Menuju tata kelola pemerintahan yang baik
3. Menumbuhkan Masyarakat yang berintektualitas sehat dan sejahtera.
4. Memperkuat Ekonomi Kerakyatan
5. Melanjutkan Pembangunan Infatuktur dan Pariwisata Yang Islami
6. Meningkatkan Partisipasi perempuan dalam bidang ekonomi, publik, keagamaan dan perlindungan anak.
7. Meningkatkan Peran Generasi muda sebagai kekuatan pembangunan
8. Membina hubungan yang sinergis dengan pemerintah & Stakholder untuk kemajuan gampong.¹

¹Data diperoleh dari kantor geuchik Rukoh Darussalam dalam dokumen “RPJM RUKOH 2017”

3. Struktur Organisasi Pemerintah Gampong



Sumber data diperoleh dari kantor Geuchik Rukoh Darussalam dalam dokumen "RPJM RUKOH 2017"

B. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data, peneliti mengambil data untuk diolah kedalam bentuk yang lebih sederhana. Semua angket responden sebanyak 78 buah dimasukan kedalam tabel. Kemudian peneliti menghitung berapa jumlah Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di gampong Rokuh Banda Aceh dengan 10 pernyataan angket yang disebarakan kepada 78 remaja Rokuh.

1. Pengujian Validitas

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan secara statistik menggunakan rumus Regresi Linear Sederhana menggunakan bantuan SPSS versi 17.0. Variabel penelitian adalah *gadget* (Variabel X sejumlah 5 pernyataan) dan literasi informasi (Variabel Y sejumlah 5 pernyataan).

Peneliti memasukkan setiap jawaban kedalam tabel penolong dimana setiap butir pernyataan penulis kategorikan sebagai variabel X dan Variabel Y. Dari hasil hitungan tersebut peneliti masukkan kedalam rumus uji validitas dengan bantuan program SPSS versi 17.0 yaitu dimulai dari analyze – corelat - bivariat. Kemudian peneliti menghitung r_{hitung} nya, kriteria valid atau tidaknya instrumen adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sesuai dengan jumlah responden, maka *degree of freedom* (df) = $n - Nr = 15 - 2 = 13$. r_{tabel} dengan df = 13 pada taraf 5% adalah sebesar 0,514. Hasil uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat pengukur dapat mengukur apa yang hendak diukur, hasil dari pengujian validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Uji validitas variabel X (*Gadget*)

No.	r_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,685	0,514	Item valid
2	0,637	0,514	Item valid
3	0,810	0,514	Item valid
4	0,614	0,514	Item valid
5	0,722	0,514	Item valid

Tabel 4.2 Uji validitas variabel Y (*Literasi Informasi*)

No.	r_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,708	0,514	Item valid
2	0,639	0,514	Item valid
3	0,661	0,514	Item valid
4	0,876	0,514	Item valid
5	0,777	0,514	Item valid

Berdasarkan hasil uji validitas variabel *gadget* (X) dan variabel literasi informasi (Y) di atas menunjukkan bahwa pengujian validitas variabel X dan Variabel Y semua data dinyatakan valid karena memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan jumlah sampel 15 mahasiswa adalah 0,514 pada taraf signifikan 5%.

2. Pengujian Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan setelah semua butir pernyataan telah valid. Adapun Pengujian reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 10 mahasiswa yang bukan termasuk sampel. Setelah peneliti selesai melakukan penyebaran angket dan memperoleh hasil, kemudian peneliti memasukkan data tersebut kedalam rumus uji realibilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 17.0. Valid pada instrumen ini adalah jika nilai nilai $\alpha > r_{\text{tabel}}$ (0,514).

Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan pengujian *alpha cronbach* dengan menggunakan program SPSS 17.0. Dengan demikian, hasil pengujian dapat dilihat pada tabel ringkasan uji reliabilitas instrumen berikut ini:

Tabel 4.4 uji reliabilitas

No.	Variabel	Nilai Alpha	r_{tabel}	Keterangan
1	gagdet (Variabel X)	0,873	0,514	Reliabel
2	Literasi informasi remaja (Variabel Y)	0,858	0,514	Reliabel

Berdasarkan analisis reabilitas dapat diketahui bahwa alpha untuk masing-masing variabel yaitu variabel *gadget* (X) diperoleh nilai alpha sebesar 0,873, sedangkan variabel literasi informasi (Y) sebesar 0,858. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengukuran reliabilitas $\alpha > r_{\text{tabel}}$ dimana r_{tabel} pada jumlah sampel 10 orang adalah 0,632 pada taraf signifikan 5%.

3. Pengujian Regresi linear Sederhana

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket mengenai pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh. Angket dibagikan kepada 78 remaja dalam bentuk pernyataan dengan pengukuran menggunakan *skala likert*. Tujuan dari pengujian regresi adalah mengetahui bagaimana menghitung suatu perkiraan atau persamaan regresi yang akan menjelaskan pengaruh hubungan antar dua variabel.

Tabel.4.5
Hasil Analisis Angket variabel X (*Gadget*) dan Variabel Y (Literasi Informasi Remaja)

Sampel	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	20	17	340	400	289
2	15	15	225	225	225
3	20	17	340	400	289
4	16	15	240	256	225
5	17	18	306	289	324
6	18	16	288	324	256
7	17	16	272	289	256
8	18	19	342	324	361
9	17	16	272	289	256
10	17	16	272	289	256

Sampel	X	Y	XY	X²	Y²
11	18	17	306	324	289
12	19	17	323	361	289
13	17	15	255	289	225
14	17	16	272	289	256
15	15	15	225	225	225
16	18	16	288	324	256
17	19	13	247	361	169
18	18	17	306	324	289
19	16	14	224	256	196
20	19	17	323	361	289
21	18	17	306	324	289
22	15	13	195	225	169
23	14	15	210	196	225
24	16	16	256	256	256
25	16	18	288	256	324
26	15	15	225	225	225
27	19	17	323	361	289
28	18	16	288	324	256
29	18	18	324	324	324
30	20	20	400	400	400
31	15	13	195	225	169
32	18	16	288	324	256
33	17	19	323	289	361
34	19	17	323	361	289
35	15	15	225	225	225
36	15	15	225	225	225
37	16	14	224	256	196
38	18	16	288	324	256
39	15	17	255	225	289
40	15	15	225	225	225
41	14	14	196	196	196
42	18	16	288	324	256
43	15	13	195	225	169
44	13	15	195	169	225
45	15	13	195	225	169

Sampel	X	Y	XY	X²	Y²
46	13	13	169	169	169
47	20	16	320	400	256
48	20	18	360	400	324
49	13	14	182	169	196
50	20	16	320	400	256
51	12	14	168	144	196
52	15	13	195	225	169
53	19	17	323	361	289
54	20	18	360	400	324
55	16	17	272	256	289
56	17	15	255	289	225
57	15	13	195	225	169
58	19	17	323	361	289
59	19	17	323	361	289
60	14	14	196	196	196
61	15	18	270	225	324
62	17	15	255	289	225
63	20	18	360	400	324
64	20	18	360	400	324
65	19	19	361	361	361
66	15	15	225	225	225
67	20	18	360	400	324
68	19	18	342	361	324
69	16	14	224	256	196
70	19	17	323	361	289
71	15	15	225	225	225
72	18	18	324	324	324
73	12	13	156	144	169
74	17	15	255	289	225
75	19	13	247	361	169
76	15	16	240	225	256
77	13	14	182	169	196
78	16	18	288	256	324
Total	$\Sigma X=1315$	$\Sigma Y=1239$	$\Sigma XY=21109$	$\Sigma X^2=22535$	$\Sigma Y^2=19953$

Setelah variabel X dan Y sudah valid dan reliabel, maka dapat dibentuk persamaan regresi linear sederhana yaitu $Y=a+bX$.

Dimana : Y= variabel dependen (nilai yang diprediksi)

a = konstanta (nilai Y apabila X=0)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X= variabel independe

Tabel 4.6 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.641 ^a	.411	.404	1.369

a. Predictors: (Constant), *gadget*

Tabel 4.7 Hasil Analisis Linear Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.086	1.217		5.822	.000
	X	.522	.072	.641	7.288	.000

a. Dependent Variable: literasi informasi remaja

a. Persamaan regresi linear sederhana:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 7.086 + 0,522X$$

b. Mencari nilai korelasi antara variabel X dan Y

Tabel 4.8 Hasil Analisis Korelasi

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.641**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	78	78
Y	Pearson Correlation	.641**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	78	78

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. Interpretasi hasil penelitian

Berdasarkan persamaan regresi di atas, dapat diinterpretasikan bahwa jika *gadget* diukur dengan instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini, maka setiap perubahan *gadget* akan berubah sebesar 0,522 satuan pada arah yang sama.

4. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data angket, diperoleh nilai korelasi antara *gadget* (X) terhadap literasi informasi remaja 0,641. Penulis menentukan hipotesis dengan berpedoman pada ketentuan berikut ini:

$H_0 \neq$ Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget* terhadap literasi remaja di gampong Rukoh Darussalam Banda Aceh.

$H_a =$ Terdapat hubungan yang signifikan antara *gadget* terhadap literasi remaja di gampong Rukoh Darussalam Banda Aceh.

Rumus hipotesis Statistik yaitu:

$$H_0: \rho \neq 0$$

$$H_a : \rho = 0$$

Selanjutnya kedua hipotesis di atas akan diuji dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yang dapat dilihat pada tabel nilai “t” *Product Moment* dengan menghitung nilai df terlebih dahulu yaitu $df = N - nr = 78 - 2 = 76$. Dari tabel nilai “t” *product moment* diperoleh bahwa df sebesar 76 pada taraf signifikan 10% diperoleh t_{tabel} 1.66. Ternyata t_{hitung} sebesar 72.88 jauh lebih besar nilainya daripada t_{tabel} . Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka *hipotesis alternatif* diterima sedangkan *hipotesis nol* ditolak. Berarti terdapat pengaruh antara variabel *gadget* (X) dan variabel literasi informasi remaja (Y).

Tabel 4.9 tabel Anova^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	99.544	1	99.544	53.121	.000 ^a
	Residual	142.418	76	1.874		
	Total	241.962	77			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Pada tabel nilai “F”, diperoleh hasil bahwa df sebesar 76 dengan taraf signifikan 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 3,97 sedangkan F_{hitung} besarnya 53.121 lebih besar dari pada F_{tabel} . Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X (*gadget*) terhadap variabel Y (literasi informasi remaja).

5. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Dari hasil analisis data dapat diketahui hubungan antara variabel independent (*gadget*) dengan variabel dependent (literasi informasi remaja) mempunyai regresi sebesar 0,641 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,411. Selanjutnya apabila dilihat korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0.411 ternyata *terletak antara* 0,40 – 0,599 yang pada tabel interpretasi menyatakan bahwa korelasi tersebut *tergolong kuat*. Jadi sebesar 41% pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh. Sedangkan sisanya sebesar 59% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Gampong Rukoh Banda Aceh. Adapun responden dalam penelitian ini adalah remaja Gampong Rukoh yang berjumlah 365 namun peneliti mengambil sampel sebanyak 78 orang yang dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, hasil koefisien korelasi menunjukkan sebesar 0.641 bahwa *gadget* mempunyai hubungan yang *kuat* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh.

Hasil penelitian sesuai dengan teori Jati dan Herawati dalam Damayanti Riska Ayu Melinda menyebutkan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi

manusia.² Yang peneliti terapkan bahwa fungsi *gadget* adalah untuk mendapatkan informasi. Bukti yang ada di kampung Rukoh bahwa remaja tidak telalu mengedepankan *gadget* sebagai sarana untuk mendapatkan informasi karna dari hasil yang peneliti dapatkan hasilnya tergolong “kuat”.

Pengujian regresi menunjukkan hasil sebesar 99,544 dan nilai t_{hitung} sebesar 72.88 menyatakan bahwa terdapat korelasi yang positif antara variabel X dengan variabel Y. *Gadget* berpengaruh sebesar 57% terhadap literasi informasi remaja, sedangkan sisanya sebesar 43% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Demikian pula dengan hasil yang diperoleh melalui uji regresi linier yang peneliti lakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh, dari hasil pengujian yang dicapai yaitu $F_{hitung} 53,121 \geq F_{tabel} 3,97$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang positif antara pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh.

Berkaitan dengan teori literasi informasi, menurut America Librarian Of Association (ALA) melek informasi (*information literacy*) menyatakan bahwa literasi informasi adalah kemampuan seseorang dalam mengakses informasi dengan efisiensi dan efektif, mengevaluasi informasi dengan kritis, dan kompeten, dan menggunakan informasi dengan kreatif dan akurat.³ Bahwa

²Damayanti Riska Ayu Melinda, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean” (Skripsi, Muhammadiyah Yogyakarta, 2017), 9, diakses 14 Oktober 2018, <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/15552>.

³Riana Mardina, ”Potensi Digital Native Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di PerguruanTinggi,” *JurnalPustakawan Indonesia* 11, no. 1 (2011): 8, diakses 21 Oktober 2018, http://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpi/article/download/5264/3681&ved=2ahUKEwjfkrt_jLfAhXHdt4KHYp7C5AQFjALegQICRAB&usq=A0vVaw3krDgmv3xBIYqQ0fNIrLVB&cshid=1547087086500770

hakikatnya fungsi literasi informasi adalah untuk mencari, menemukan, serta menggunakan informasi yang didapatkan dan mampu menentukan kebutuhan informasinya. Dari hasil pengujian hipotesis di atas maka, dapat disimpulkan bahwa remaja Rukoh masih belum berhasil dalam menerapkan fungsi *gadget* dalam mendapatkan dan memberikan informasi kepada khalayak.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian pengaruh *gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh dapat disimpulkan bahwa Pengaruh *Gadget* terhadap literasi informasi remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh terdapat hubungan yang positif dan signifikan. Hal ini terbukti dari hasil analisis regresi linear sederhana dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,641 yang berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan cara mencari nilai t_{hitung} didapatkan hasil sebesar 72.88 $> t_{tabel}$ yang besarnya 1.66. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka *hipotesis alternatif* diterima sedangkan *hipotesis nol* ditolak. Berarti terdapat pengaruh antara variabel *gadget* (X) dan variabel literasi informasi remaja(Y).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta berujuk pada kesimpulan yang telah dibuat, maka peneliti dapat mengemukakan saran untuk pertimbangan kemajuan mendatang, antara lain yaitu:

1. Sebaiknya remaja Rukoh menggunakan *gadget* dengan bijak sesuai dengan keperluan.
2. Remaja Rukoh seharusnya mempelajari literasi informasi dan mengaplikasikannya agar terhindar dari informasi-informasi yang kurang valid.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Abdurrahmat Fathoni, *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian kuantitatif : Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran." *jurnal pendidikan teknologi informasi* 2, no. 2 (2017), diakses 16 Oktober 2017, [jurnal.umpalangkaraya.ac.id/libs/download.php?file=FKIP_Vol_2part_Diplan.pdf](http://jurnal umpalangkaraya.ac.id/libs/download.php?file=FKIP_Vol_2part_Diplan.pdf).
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Damayanti Riska Ayu Melinda, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal Sdn Di Kecamatan Godean." *Skripsi*, Muhammadiyah Yogyakarta, 2017. diakses 14 Oktober 2018, <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/15552>.
- Dani Ainur Rivai, "Pembuatan Website Profil Sekolah Mengenah Kejuruan (SMK) Miftahul Huda Ngadirojo." *Indonesia Journal on Networking and Security* 2, no. 3 (2013), diakses 08 November 2018, <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/242>.
- Dinie Ratri Desiningrum, dkk "Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal," *Prosiding Temui Lmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 1, (2017), diakses 27 November 2018, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2175>.
- Dokumen "RPJM RUKOH 2017."
- Endang fatmawati, "Tren Terkait *M-Library* untuk Perpustakaan Masa Depan," *Visi Pustaka* 14, no. 3 (2012), diakses 28 November 2018, http://old.perpusnas.go.id/Attachment/MajalahOnline?EndangFatmawati_Trend_MLibrary.pdf.
- <http://id.glosbe.com/en/id/gadget> diakses 10 April 2018.

- Jonner Hasugian, "Penelusuran Online dan Ketersediaan Sumber Daya Informasi Elektronik", *Jurnal Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, Vol 4, No. 1 (2008), pdf. diakses 13 September 2018, [http://repository.usu.Ac.id/bitstream/123456789/16094/1/pus-jun2008-%20\(5\).pdf](http://repository.usu.Ac.id/bitstream/123456789/16094/1/pus-jun2008-%20(5).pdf).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <https://kbbi.web.id>, Diakses 14 September 2018.
- Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri, "Pemanfaatan *Gadget* Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah surakarta" *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016, 3, diakses 05 November 2018, <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/46919>.
- Kursiwi, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (lima)" *Skripsi*, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016, diakses 05 November 2018, http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/32876/1/Skripsi_Kursiwi_1111015000113%20-%20Watermark.pdf.
- Lasa Hs, *Kamus Kepustakawanan Indonesia*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009.
- Lioni, Tara, Holilulloh & dkk, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Peserta Didik Terhadap Literasi Sosial." *Jurnal Kultur Demokerasi*, Vol 2, no 2 (2014), diakses, 13 September 2018, <http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/289172>.
- M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini: Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung" *Skripsi*, Universitas lampung, 2017, diakses 16 Oktober 2018, <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/27131>.
- M. Pabundu Tika, *Metodologi Riset Bisnis*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Manumpil, dkk. "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *Jurnal Keperawatan* 3, no. 2(2015), diakses 04 November 2018, <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>.
- Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD5*, no. 2 (2017), diakses 01 November 2018, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/4821/4955>.
- Mayrini zuria, diwawancarai oleh Alfaini Bahri, 20 Menit, Mahasiswa Ubudiyah Indonesia Angkatan 2016, 20 Juli 2018.

Moh nazir, *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Muhammad Mujim, “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta.” *Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013, diakses 08 November 2018. <https://digilib.uin-suka.ac.id:80/id/eprint/11728>.

Muntashir, “Standar Kompetensi Literasi Informasi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Pada Perguruan Tinggi Agama Islam,” diakses 13 September 2018, <https://media.neliti.com/media/publications/162765-ID-standar-kompetensi-literasi-informasi-ma.pdf>.

Puji Asmaul Husna, “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak,” *Jurnal Dinamika Penelitian* 17, no. 2 (2017), diakses 16 Oktober 2018, <http://ejournal.iaintulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842/586>

Putu Laksman Pendit, *Perpustakaan Digital dari A sampai Z*, Jakarta: Cita Kami, 2008.

Rahmi Nurfadhilah, “Hubungan Kemampuan Literasi Informasi Anggota Ikatan Pustakawan Pelajar Dengan Prestasi Belajar di Sekolah.” *students e-journal* 1, no. 1 (2012), diakses 20 Oktober 2018, http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/viewfile/1683/pdf_11.

Ramadhani, Vindy Elsa, “Teknologi Komunikasi dan Interaksi Sosial: Studi Korelasional Pengaruh *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kalangan Siswa Sma Harapan 1 Medan,” *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, Vol 2 No 20, (2016), diakses 13 September 2018, <http://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/13814>.

Riana Mardina, “Potensi Digital Native Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di PerguruanTinggi,” *Jurnal Pustakawan Indonesia* 11, no. 1 (2011): 8, diakses 21 Oktober 2018, <http://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpi/article/download/5264/3681&ved=2ahUKEwjfkrjLFAhXHdt4KHYp7C5AQFjALegQICRAB&usq=A0vVaw3krDgmv3xBIYqQ0fNlrLVB&cshid=1547087086500770>

Ruslan, “Urgensi Literasi Informasi Di Era Digital: Menggali Peran Perguruan Tinggi,” *Jurnal Adabiya*, Vol 12 No 22, (2010).

Sa’adah, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon.” *Skripsi*, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2015, diakses 27 November 2018, <https://core.ac.uk/download/pdf/147420991.pdf>.

Saifuddin Azwar, *Reliabilitas Dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

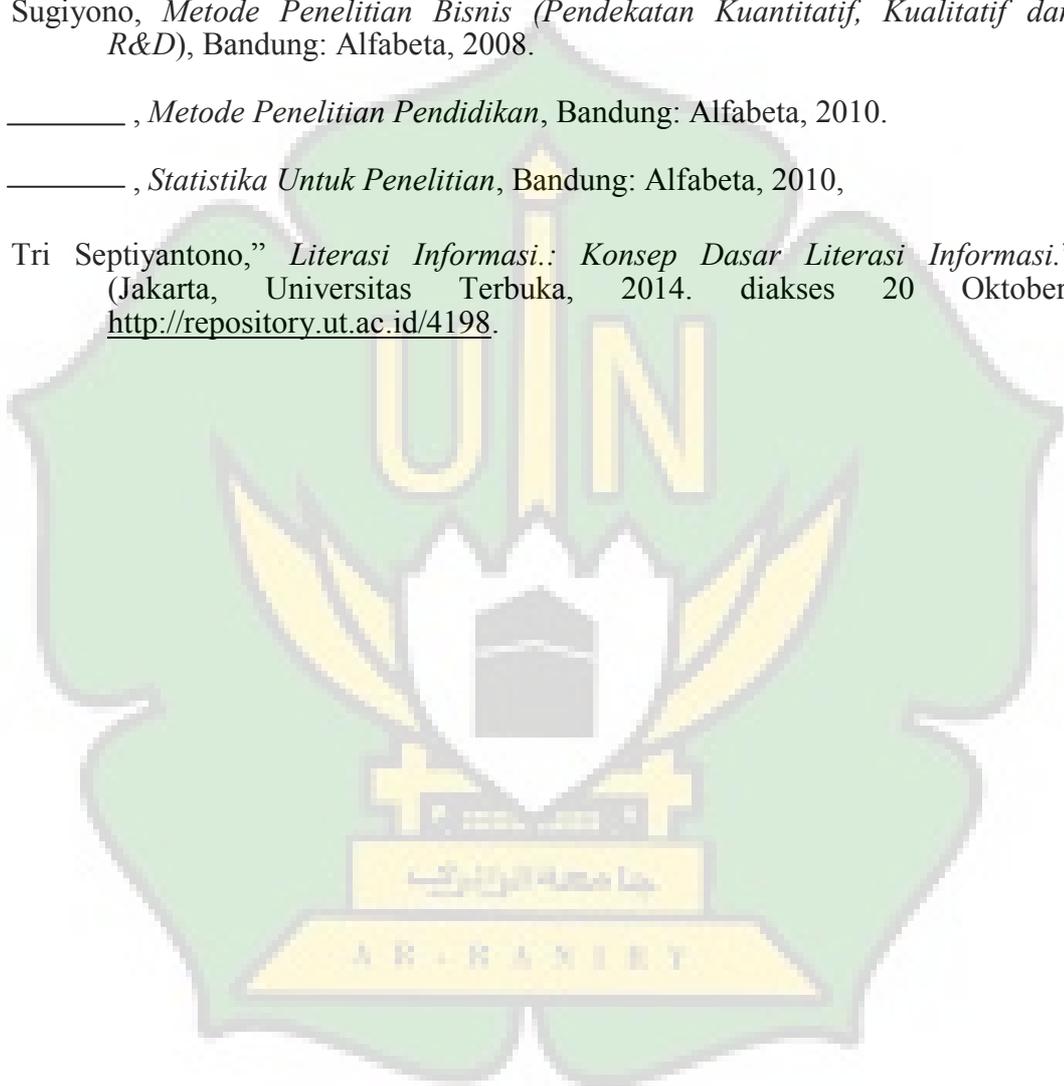
Sitti Husaebah. P, “Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi Dalam Proses Pembelajaran”. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, Vol. 2 No. 2, (2014). diakses 13 September 2018 journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/146/112.

Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2008.

_____, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010.

_____, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010,

Tri Septiyantono,” *Literasi Informasi.: Konsep Dasar Literasi Informasi.*” (Jakarta, Universitas Terbuka, 2014. diakses 20 Oktober, <http://repository.ut.ac.id/4198>.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552922 Situs : www.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
NOMOR: 1266/Un.08/FAH/KP.004/7/2018

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut
b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh ;
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
8. DIPA BLU UIN Ar-Raniry Nomor : SP DIPA-025.04.2.423925/2018 tanggal 5 Desember 2017

MEMUTUSKAN

- Pertama** : Menunjuk saudara :
- 1). Drs. Khatib A. Latief, M.LIS (Pembimbing Pertama)
2). Mukhtaruddin, M.LIS (Pembimbing kedua)
- Untuk membimbing Skripsi mahasiswa
Nama : **Alfaini Bahri**
Nim : **140503139**
Prodi : **S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry**
Judul : **Pengaruh Gadget Terhadap Literasi Informasi Remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh**
- Kedua** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal: 17 Juli 2018 M
04 Dzulqa'idah 1439 H



Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
3. Ketua Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Kepala Kantor Pelayanan Pembendaharaan Negara di Banda Aceh;
5. Kepala Bagian Keuangan UIN Ar-Raniry;
6. Yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
7. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp 0651-7552921 Situs: adab.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1092/Un.08/FAH.I/PP.00.9/12/2018
Lamp :
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

14 Desember 2018

Yth.

.....
di-
Tempat

Assalamu'alaikum.Wr.Wb.

Dengan hormat, Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini menerangkan:

Nama : Alfaini Bahri
Nim/Prodi : 140503139 / S1-IP
Alamat : Darussalam

Benar saudara (i) tersebut Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry bermaksud akan mengadakan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul : "**Pengaruh Gadget terhadap Literasi Informasi Remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh**". Untuk terlaksananya penelitian tersebut kami mohon sudi kiranya Bapak/Ibu memberikan bantuan berupa data secukupnya kepada Mahasiswa (i) tersebut.

Atas bantuan, kerjasama dan partisipasi kami haturkan terimakasih.

Wassalam,
Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Kelembagaan



Abdul Manan



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN SYIAH KUALA
GAMPONG RUKOH

Alamat : Jl.Utama No.14, Dusun Mns. Baro Gampong Rukoh 11.71.04.2009 Kode Pos 23112

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/024/2018

KEUCHIK GAMPONG RUKOH KECAMATAN SYIAH KUALA KOTA BANDA ACEH,
dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ALFAINI BAHRI
NIM : 140503139/SI-IP
Fakultas : Fakultas Adab dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Kuala Banda Aceh

Benar ianya akan Melakukan penelitian dan pengumpulan data di Gampong Rukoh Kec.Syiah Kuala Banda Aceh, dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul : **"Pengaruh Gadget terhadap Listerasi Informasi Remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh"**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 19 Desember 2018

An.Keuchik Gampong Rukoh

Sekretaris





PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN SYIAH KUALA
GAMPONG RUKOH

Alamat : Jl.Utama No.14, Dusun Mns. Baro Gampong Rukoh 11.71.04.2009 Kode Pos 23112

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 026 /2018

KEUCHIK GAMPONG RUKOH KECAMATAN SYIAH KUALA KOTA BANDA ACEH,
dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : ALFAINI BAHRI
NIM : 140503139/SI-IP
Fakultas : Fakultas Adab dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Kuala Banda Aceh

Benar ianya Telah Melakukan penelitian dan pengumpulan data di Gampong Rukoh
Kec.Syiah Kuala Banda Aceh, dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul : **"Pengaruh
Gadget terhadap Listerasi Informasi Remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh"**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 28 Desember 2018

An. Keuchik Gampong Rukoh

Sekretaris



KAUSAR, SE

Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian

Variable X (Gadget)

Sampel	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Skor Variabel X
1	4	4	4	4	4	4	24
2	3	3	4	4	4	4	22
3	4	4	4	4	4	4	24
4	4	3	4	4	4	4	23
5	3	3	3	4	4	4	21
6	4	4	4	4	4	4	24
7	3	3	4	4	4	4	22
8	4	4	3	4	4	4	23
9	2	2	2	2	1	2	10
10	3	3	3	3	4	3	19
11	2	4	3	3	4	3	19
12	4	4	4	3	4	3	22
13	4	4	4	4	3	3	22
14	3	4	4	3	4	3	21
15	3	3	3	3	4	3	19
16	4	4	4	3	4	3	22
17	4	4	4	3	4	3	22
18	4	3	4	4	3	4	22
19	3	4	3	2	4	3	19
20	2	4	3	2	4	2	17
21	2	4	3	2	4	3	18
22	2	4	3	2	4	3	18
23	4	4	4	4	4	4	24
24	3	3	3	3	3	3	18
25	3	3	3	3	3	3	18
26	4	4	4	4	4	4	24
27	4	4	4	4	4	4	24
28	1	1	3	2	4	2	13
29	2	4	3	2	4	2	17
30	4	4	4	4	4	4	24
31	4	4	4	4	4	4	24
32	3	3	3	3	3	3	18
33	3	4	3	3	4	2	19
34	3	3	3	3	3	3	18
35	3	4	3	2	1	2	15
36	3	3	4	3	4	3	20
37	2	3	3	2	4	3	17
38	3	4	3	3	4	3	20
39	4	4	4	4	4	4	24
40	4	3	4	4	3	4	22
41	4	4	4	3	3	3	21
42	4	3	4	3	4	2	20
43	2	3	4	4	3	4	19
44	4	4	4	4	4	4	24
45	3	3	3	4	4	4	21
46	3	3	3	3	3	3	18
47	3	3	3	3	3	3	18
48	3	3	3	3	3	3	18
49	3	3	3	3	3	4	19
50	3	3	3	3	3	3	18
51	4	4	4	4	4	4	24
52	4	4	4	3	3	3	21
53	2	3	2	4	4	3	18
54	3	4	3	3	4	3	20
55	3	4	3	2	4	2	18
56	2	4	3	3	4	3	19
57	4	4	4	4	4	4	24
58	3	4	3	3	4	2	19
59	4	4	3	2	4	2	19
60	4	4	3	2	4	2	19
61	2	4	4	1	4	2	17
62	3	1	2	2	1	1	10
63	3	4	2	3	4	3	19
64	3	3	3	3	4	3	19
65	4	3	3	3	3	3	19
66	3	4	3	2	4	2	18
67	4	3	3	2	4	2	18
68	1	3	1	1	4	1	12
69	2	3	2	2	4	2	15
70	1	1	2	2	2	2	10
71	3	3	3	2	3	2	16
72	3	3	3	2	3	2	16
73	3	3	3	2	3	2	16
74	3	3	3	2	3	2	16
75	4	4	4	4	4	4	24
76	3	3	3	2	3	2	16
77	3	3	3	2	3	2	16
78	1	2	1	3	3	3	13

Variable Y (Literasi Informasi)

Sampel	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Skor Variabel Y	
1	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	54
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	54
5	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
6	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	60
7	2	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	58
8	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69
9	1	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	35
10	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	59
11	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	59
12	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	54
13	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	54
14	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	53
15	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	54
16	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
17	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	55
18	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
20	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	37
21	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
22	3	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	64
23	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
28	1	2	2	1	2	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	33
29	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	67
30	3	2	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
31	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
32	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
33	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
34	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
35	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
37	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
41	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
42	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	53
43	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
45	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	58
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
47	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
48	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
49	2	2	2	2	2																			

Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian

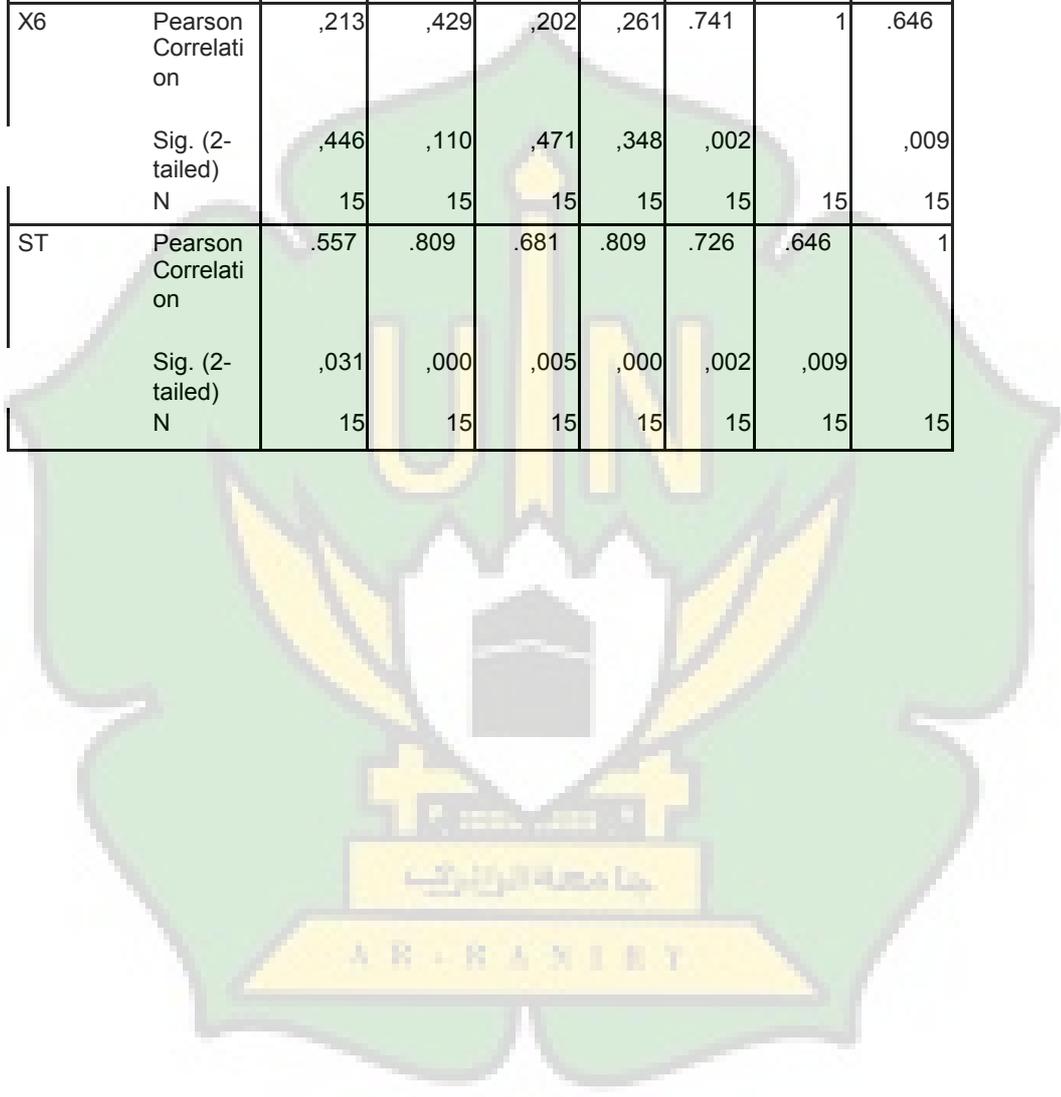
Sampel	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7
1	3	3	3	2	4	4	19
2	3	4	4	4	3	2	20
3	2	2	2	2	2	2	12
4	2	4	3	4	4	4	21
5	3	3	4	4	3	3	20
6	4	4	4	4	4	4	24
7	3	4	3	4	4	4	22
8	3	3	2	3	4	3	18
9	3	3	2	3	4	3	18
10	3	3	3	3	3	3	18
11	3	2	2	2	3	3	15
12	2	3	3	2	3	3	16
13	3	4	2	3	3	3	18
14	4	3	3	3	4	3	20
15	3	3	2	3	3	3	17

Correlations X

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	ST
X1	Pearson Correlation	1	,214	,280	,311	,457	,213	,557
	Sig. (2-tailed)		,445	,313	,259	,087	,446	,031
	N	15	15	15	15	15	15	15
X2	Pearson Correlation	,214	1	,491	,767**	,468	,429	,809**
	Sig. (2-tailed)	,445		,063	,001	,079	,110	,000
	N	15	15	15	15	15	15	15
X3	Pearson Correlation	,280	,491	1	,600	,175	,202	,681
	Sig. (2-tailed)	,313	,063		,018	,533	,471	,005
	N	15	15	15	15	15	15	15

X4	Pearson Correlation	,311	,767**	,600**	1	,368	,261	,809**
	Sig. (2-tailed)	,259	,001	,018		,178	,348	,000

	N	15	15	15	15	15	15	15
X5	Pearson Correlation	,457	,468	,175	,368	1	,741	,726
	Sig. (2-tailed)	,087	,079	,533	,178		,002	,002
	N	15	15	15	15	15	15	15
X6	Pearson Correlation	,213	,429	,202	,261	,741	1	,646
	Sig. (2-tailed)	,446	,110	,471	,348	,002		,009
	N	15	15	15	15	15	15	15
ST	Pearson Correlation	,557	,809	,681	,809	,726	,646	1
	Sig. (2-tailed)	,031	,000	,005	,000	,002	,009	
	N	15	15	15	15	15	15	15



Valid Y

sampel	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	ST
1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	81
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
4	3	3	2	3	2	4	3	4	1	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	1	2	60
5	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	66
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
8	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	70
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
10	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	44
11	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	78
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
14	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	75
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	62

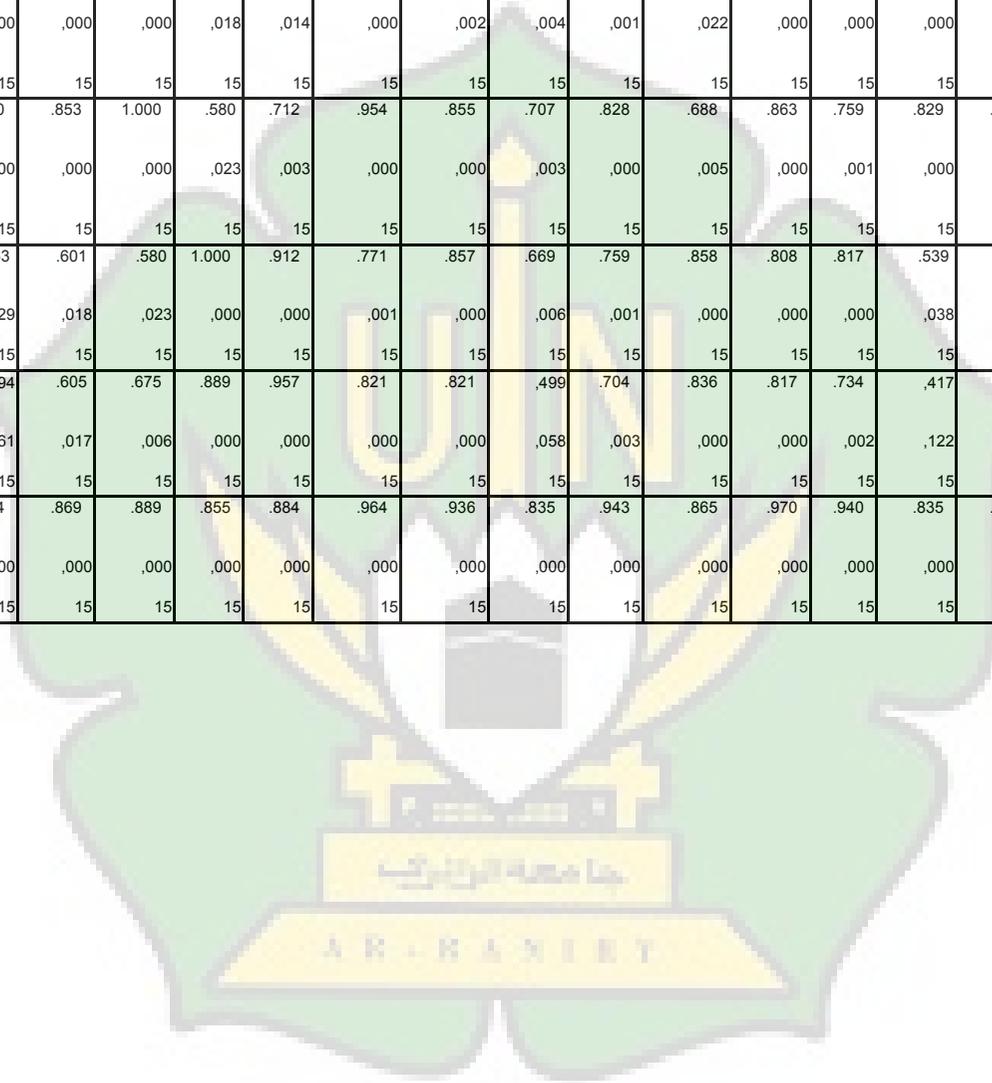


Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	ST
Y1	Pearson Correlation	1	.779	.645	.779	.809	.861	.743	.737	.714	.645	.793	.793	.964	.759	.636	.779	.798	.849	.743	.737	.714	.599	.859
	Sig. (2-tailed)		.001	.009	.001	.000	.000	.002	.002	.003	.009	.000	.000	.000	.001	.011	.001	.000	.000	.002	.002	.003	.018	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y2	Pearson Correlation	.779	1	.863	1.000	.924	.813	.832	.863	.808	.863	.918	.918	.751	.962	.836	1.000	.903	.798	.832	.863	.808	.817	.970
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y3	Pearson Correlation	.645	.863	1	.863	.869	.523	.620	.712	.912	1.000	.855	.855	.621	.828	.960	.863	.845	.516	.620	.712	.912	.957	.884
	Sig. (2-tailed)	.009	.000		.000	.000	.045	.014	.003	.000	.000	.000	.000	.014	.000	.000	.000	.000	.049	.014	.003	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y4	Pearson Correlation	.779	1.000	.863	1	.924	.813	.832	.863	.808	.863	.918	.918	.751	.962	.836	1.000	.903	.798	.832	.863	.808	.817	.970
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y5	Pearson Correlation	.809	.924	.869	.924	1	.739	.876	.779	.858	.869	.911	.817	.768	.879	.830	.924	.963	.716	.876	.779	.858	.836	.955
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.002	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.001	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y6	Pearson Correlation	.861	.813	.523	.813	.739	1	.856	.850	.563	.523	.811	.811	.821	.778	.508	.813	.718	.970	.856	.850	.563	.494	.844
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.045	.000	.002		.000	.000	.029	.045	.000	.000	.000	.001	.053	.000	.003	.000	.000	.000	.029	.061	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y7	Pearson Correlation	.743	.832	.620	.832	.876	.856	1	.853	.601	.620	.881	.721	.695	.781	.584	.832	.834	.819	1.000	.853	.601	.605	.869
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.014	.000	.000	.000		.000	.018	.014	.000	.002	.004	.001	.022	.000	.000	.000	.000	.000	.018	.017	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y8	Pearson Correlation	.737	.863	.712	.863	.779	.850	.853	1	.580	.712	.954	.855	.707	.828	.688	.863	.759	.829	.853	1.000	.580	.675	.889
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.003	.000	.001	.000	.000		.023	.003	.000	.000	.003	.000	.005	.000	.001	.000	.000	.000	.023	.006	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y9	Pearson Correlation	.714	.808	.912	.808	.858	.563	.601	.580	1	.912	.771	.857	.669	.759	.858	.808	.817	.539	.601	.580	1.000	.889	.855

	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.029	.018	.023		.000	.001	.000	.006	.001	.000	.000	.000	.038	.018	.023	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y10	Pearson Correlation	.645	.863	1.000	.863	.869	.523	.620	.712	.912	1	.855	.855	.621	.828	.960	.863	.845	.516	.620	.712	.912	.957	.884
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.000	.000	.000	.045	.014	.003	.000		.000	.000	.014	.000	.000	.000	.000	.049	.014	.003	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y11	Pearson Correlation	.793	.918	.855	.918	.911	.811	.881	.954	.771	.855	1	.897	.755	.874	.817	.918	.879	.787	.881	.954	.771	.821	.964
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000		.000	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.001	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y12	Pearson Correlation	.793	.918	.855	.918	.817	.811	.721	.855	.857	.855	.897	1	.755	.874	.817	.918	.790	.787	.721	.855	.857	.821	.936
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000		.000	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.002	.000	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y13	Pearson Correlation	.964	.751	.621	.751	.768	.821	.695	.707	.669	.621	.755	.755	1	.805	.687	.751	.830	.874	.695	.707	.669	.499	.835
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.014	.001	.001	.000	.004	.003	.006	.014	.001	.001		.000	.005	.001	.000	.000	.004	.003	.006	.058	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y14	Pearson Correlation	.759	.962	.828	.962	.879	.778	.781	.828	.759	.828	.874	.874	.805	1	.879	.962	.932	.830	.781	.828	.759	.704	.943
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.001	.000	.001	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.001	.000	.001	.003	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y15	Pearson Correlation	.636	.836	.960	.836	.830	.508	.584	.688	.858	.960	.817	.817	.687	.879	1	.836	.882	.569	.584	.688	.858	.836	.865
	Sig. (2-tailed)	.011	.000	.000	.000	.000	.053	.022	.005	.000	.000	.000	.000	.005	.000		.000	.000	.027	.022	.005	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y16	Pearson Correlation	.779	1.000	.863	1.000	.924	.813	.832	.863	.808	.863	.918	.918	.751	.962	.836	1	.903	.798	.832	.863	.808	.817	.970
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y17	Pearson Correlation	.798	.903	.845	.903	.963	.718	.834	.759	.817	.845	.879	.790	.830	.932	.882	.903	1	.762	.834	.759	.817	.734	.940
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.001	.000	.001	.000	.002	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y18	Pearson Correlation	.849	.798	.516	.798	.716	.970	.819	.829	.539	.516	.787	.787	.874	.830	.569	.798	.762	1	.819	.829	.539	.417	.835

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.049	.000	.003	.000	.000	.000	.038	.049	.001	.001	.000	.000	.027	.000	.001		.000	.000	.038	.122	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y19	Pearson Correlation	.743	.832	.620	.832	.876	.856	1.000	.853	.601	.620	.881	.721	.695	.781	.584	.832	.834	.819	1	.853	.601	.605	.869
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.014	.000	.000	.000	.000	.000	.018	.014	.000	.002	.004	.001	.022	.000	.000	.000		.000	.018	.017	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y20	Pearson Correlation	.737	.863	.712	.863	.779	.850	.853	1.000	.580	.712	.954	.855	.707	.828	.688	.863	.759	.829	.853	1	.580	.675	.889
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.023	.003	.000	.000	.003	.000	.005	.000	.001	.000	.000		.023	.006	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y21	Pearson Correlation	.714	.808	.912	.808	.858	.563	.601	.580	1.000	.912	.771	.857	.669	.759	.858	.808	.817	.539	.601	.580	1	.889	.855
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.029	.018	.023	.000	.000	.001	.000	.006	.001	.000	.000	.000	.038	.018	.023		.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Y22	Pearson Correlation	.599	.817	.957	.817	.836	.494	.605	.675	.889	.957	.821	.821	.499	.704	.836	.817	.734	.417	.605	.675	.889	1	.829
	Sig. (2-tailed)	.018	.000	.000	.000	.000	.061	.017	.006	.000	.000	.000	.000	.058	.003	.000	.000	.002	.122	.017	.006	.000		.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
ST	Pearson Correlation	.859	.970	.884	.970	.955	.844	.869	.889	.855	.884	.964	.936	.835	.943	.865	.970	.940	.835	.869	.889	.855	.829	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15



Skor Realibel Y

sampel	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2
9	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2
10	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2

Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22
3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4
3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4
2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3
2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3
2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3

Skor Realibel X

Sampel	X1	X2	X3	X4	X5	X6
1	2	2	3	1	1	3
2	3	3	2	2	3	3
3	4	3	3	4	3	4
4	3	3	3	3	3	3
5	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	3
7	3	4	3	4	3	4
8	4	4	4	4	3	4
9	4	3	4	4	3	4
10	4	3	4	4	3	4

Hasil Analisis Angket Variabel (X dan Y)

Sampel	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	24	80	1920	576	6400
2	22	54	1188	484	2916
3	24	80	1920	576	6400
4	23	54	1242	529	2916
5	21	78	1638	441	6084
6	24	60	1440	576	3600
7	22	58	1276	484	3364
8	23	69	1587	529	4761
9	10	35	350	100	1225
10	19	59	1121	361	3481
11	19	59	1121	361	3481
12	22	54	1188	484	2916
13	22	54	1188	484	2916
14	21	53	1113	441	2809
15	19	54	1026	361	2916
16	22	79	1738	484	6241
17	22	55	1210	484	3025
18	22	77	1694	484	5929
19	19	67	1273	361	4489
20	17	37	629	289	1369
21	18	40	720	324	1600
22	18	64	1152	324	4096
23	24	80	1920	576	6400
24	18	68	1224	324	4624
25	18	65	1170	324	4225
26	24	65	1560	576	4225
27	24	65	1560	576	4225
28	12	33	396	144	1089
29	17	67	1139	289	4489
30	24	80	1920	576	6400
31	24	74	1776	576	5476
32	18	74	1332	324	5476
33	19	75	1425	361	5625
34	18	77	1386	324	5929
35	15	40	600	225	1600
36	20	75	1500	400	5625
37	17	73	1241	289	5329
38	20	80	1600	400	6400
39	24	66	1584	576	4356
40	22	80	1760	484	6400
Sampel	X	Y	XY	X ²	Y ²
41	21	77	1617	441	5929
42	20	53	1060	400	2809
43	19	60	1140	361	3600

44	24	78	1872	576	6084
45	21	58	1218	441	3364
46	18	52	936	324	2704
47	18	52	936	324	2704
48	18	52	936	324	2704
49	19	57	1083	361	3249
50	18	62	1116	324	3844
51	24	78	1872	576	6084
52	21	54	1134	441	2916
53	18	59	1062	324	3481
54	20	58	1160	400	3364
55	18	59	1062	324	3481
56	19	63	1197	361	3969
57	24	80	1920	576	6400
58	19	59	1121	361	3481
59	19	59	1121	361	3481
60	19	57	1083	361	3249
61	17	53	901	289	2809
62	10	34	340	100	1156
63	19	58	1102	361	3364
64	19	58	1102	361	3364
65	19	60	1140	361	3600
66	18	52	936	324	2704
67	15	50	750	225	2500
68	12	44	528	144	1936
69	15	53	795	225	2809
70	10	36	360	100	1296
71	16	84	1344	256	7056
72	16	35	560	256	1225
73	16	40	640	256	1600
74	16	79	1264	256	6241
75	24	80	1920	576	6400
76	16	70	1120	256	4900
77	16	35	560	256	1225
78	13	39	507	169	1521
Total	$\sum X= 1495$	$\sum Y= 4744$	$\sum XY= 93342$	$\sum X^2= 29613$	$\sum Y^2= 303430$

ANGKET PENELITIAN

“Pengaruh Gadget terhadap Literasi Informasi Remaja di Gampong Rukoh Banda Aceh”

Petunjuk penelitian

1. Isilah identitas saudara/i dengan lengkap dan benar pada lembar yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan seksama sebelum saudara menentukan pilihan.
3. Pilihlah salah satu dari beberapa alternatif jawaban yang tersedia dengan memberi tanda *Check List* (\checkmark) pada pilihan jawaban.

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama :

Umur :

Variabel X (*Gadget*)

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1.	<i>Gadget</i> menyediakan menu/fitur yang baik/lengkap untuk memudahkan anda dalam proses pembelajaran.				
2.	<i>Gadget</i> memudahkan saya dalam pencarian informasi yang diperlukan.				
3.	<i>Gadget</i> menyajikan kemudahan multimedia (audio, gambar diam, animasi dan video) yang berguna bagi keperluan pembelajaran				
4.	<i>Gadget</i> memberikan kemudahan dalam memperkuat informasi dalam memahami pembelajaran.				

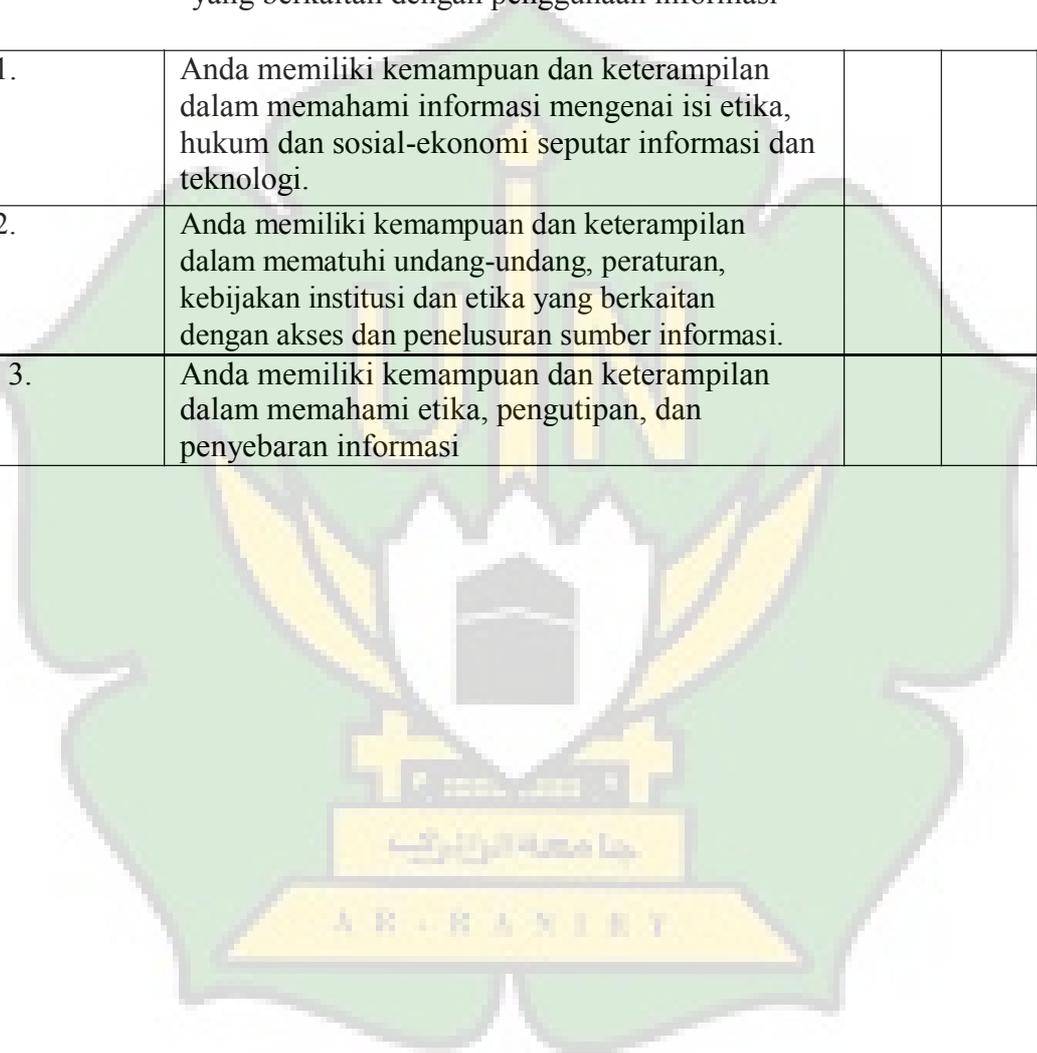
5.	<i>Gadget</i> memberikan kemudahan berinteraksi (bertukar informasi) antar pemakai.				
6.	<i>Gadget</i> telah menjadi media yang selalu digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.				

Variabel Y (literasi informasi)

No.	Pernyataan	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
Standar 1: Menentukan sifat dan cakupan informasi yang dibutuhkan					
1.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menentukan dengan jelas kebutuhan informasi.				
2.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menetapkan berbagai jenis dan bentuk sumber informasi yang potensial.				
3.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mempertimbangkan biaya yang diperlukan dari informasi yang dibutuhkan.				
4.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memberi nilai terhadap jenis dan data informasi yang diperlukan.				
Standar 2: Mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien					
1.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih metode penelitian/sistem penelusuran informasi yang paling sesuai untuk mengakses informasi yang dibutuhkan.				
2.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membuat dan melakukan strategi penelusuran yang telah dibuat dengan efektif.				
3.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melakukan temu kembali informasi secara pribadi maupun <i>online</i> dengan menggunakan berbagai metode.				

4.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memperbaiki strategi penelusuran informasi jika diperlukan.				
5.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengutip mencatat dan mengelolah informasi dan sumber-sumbernya.				
Standar 3: Mengevaluasi informasi dan sumber-sumbernya secara kritis.					
1.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merangkum ide utama dari informasi yang dikumpulkan.				
2.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menentukan dan menerapkan kriteria awal untuk member nilai terhadap informasi dan sumber-sumbernya.				
3.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menarik kembali ide-ide penting dari informasi yang didapatkan untuk dikembangkan.				
4.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membandingkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada untuk menentukan nilai tambah dari informasi tersebut.				
5.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menentukan apakah pengetahuan baru memberi pengaruh kepada sistem nilai individu dan dapat mengambil langkah-langkah untuk menyelesaikan perbedaan.				
6.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memeriksa kebenaran pemahaman informasi melalui wawancara dengan individu lain yang ahli dalam bidangnya.				
7.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menetapkan dan meninjau kembali dari segi bahasa/kunci yang diketik pada alat penelusur informasi yang digunakan.				
Standar 4: Menggunakan informasi untuk menyelesaikan tujuan tertentu					
1.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memakai informasi yang baru dan yang sebelumnya untuk merencanakan dan menciptakan hasil informasi tertentu.				

2.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memperbaiki proses pengemangan berbagai hasil informasi.				
3.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengkomunikasikan hasil informasi secara efektif kepada orang lainnya.				
Standar 5: Memahami aspek ekonomi, hukum, dan sosial yang berkaitan dengan penggunaan informasi					
1.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memahami informasi mengenai isi etika, hukum dan sosial-ekonomi seputar informasi dan teknologi.				
2.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mematuhi undang-undang, peraturan, kebijakan institusi dan etika yang berkaitan dengan akses dan penelusuran sumber informasi.				
3.	Anda memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memahami etika, pengutipan, dan penyebaran informasi				



Nama Penduduk Gampong Rukoh

No	Umur	Nama	Jenis Kelamin	Status	Nama Kelurahan
1	17	SAIDINA ABDEL TSABIT AQDAMI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
2	17	NURIZZAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
3	17	NUR HIDAYAT SYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
4	17	MUHAMMAD SYIFAUL QALBI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
5	17	SYAHRUL RAMADHAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
6	17	HENDRA MAULANA FAJRI YUSUF	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
7	17	MIFTAHUL JANNAH ZZ	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
8	17	MUHAMMAD ZICKRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
9	17	RAHMAT FADHLI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
10	17	M RAFI ZIKRULLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
11	17	MHD ADHAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
12	17	NURTANFIZI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
13	17	RIDWAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
14	17	NATASYA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
15	17	MUHAMMAD AFDHALUL ABY ZAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
16	17	RIFKY MAULANA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
17	17	ARIS MUNANDAR	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
18	17	M. AQSHAL ADZKIA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
19	17	M ADE EVI YANDA SAPUTRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
20	17	ATIQAHAUZZIL MARJANI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
21	17	KADHAN IMAM MAULANA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
22	17	NANDA FAHIRA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
23	17	IKHLASUL AMAL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
24	17	ISMAIL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
25	17	WAHDINAL HUSNA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
26	17	LARA SYAFIRA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
27	17	M KHADAFI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
28	17	AMIRATY AUFA KARIMA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
29	17	MUHAMMAD FARHAN PUTRA EMIL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
30	17	SULTAN ISNI HIDAYATULLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
31	17	M AULIA FARHAN	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
32	17	TEUKU AMPON PANJI KEUSUMA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
33	17	M GHAUTY DHIALDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
34	17	DHIYA SANINA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
35	17	RIFA MAULIDIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
36	17	DEDY NOVANDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
37	17	PUTRA AURIL RAMADHAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
38	17	RISKA ZALZABILA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
39	17	RIZKI AGUNG RAMADHAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
40	17	MUHAMMAD KHAFIDH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

41	17	LINDAYANI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
42	17	GUSTI NANDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
43	17	ARHAMADAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
44	17	VICKY ARDHILLA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
45	17	MUHAMMAD RIEFQI AL-FAIZI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
46	17	CUT SYIVA UNNUFUS	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
47	17	ANDI RIZQY KURNIANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
48	17	MAULA ATQIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
49	17	M ALFINANDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
50	17	SITI RAHMA MAULINA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
51	17	ADE IRMA SURYANI	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
52	17	MUHAMMAD ALIF ISKANDAR	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
53	17	KHAIFIN YUALMANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
54	17	MAULIDIA ISNAINI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
55	18	ZULFIKRI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
56	18	FIRLY MUJIBBRAL RAZY	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
57	18	ULVY JULIA MILTIZA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
58	18	ARFIAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
59	18	SITI SARAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
60	18	PUTRI REZKIKE YAULANDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
61	18	DESI HARYANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
62	18	RISWANDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
63	18	PUTRI AYUNI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
64	18	RIANANDA FEBRIANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
65	18	INTAN NAZILA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
66	18	SALSABILA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
67	18	AIYA MAGHFIRAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
68	18	ALIZA FADILLA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
69	18	MIFTAHUL JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
70	18	MURTAFTUN NISAK	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
71	18	SHUMAIDATUL UFAIRAH KHATIB	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
72	18	LIZA AIDHIL FITRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
73	18	WIA ULFA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
74	18	AHMAD HUMAM	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
75	18	M ASH SHIDDIQI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
76	18	KHAIRUL HUDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
77	18	UWAIS MIDZFARY	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
78	18	MIFTAHUL JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
79	18	MUHAMMAD FARHAN	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
80	18	ZULKHALIS	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
81	18	FADLAN YUSUF SECAPRAJA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
82	18	MUHAMMAD SHIDDIQ	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
83	18	IZZATUL ISLAMI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

84	18	RISKA MAULIDIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
85	18	HUMAIRA RIZQA PURNAMA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
86	18	MUNNADYA QHUDAWI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
87	18	AKMAL ARDIANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
88	18	FAISAL SYAHPUTRA	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
89	18	INTAN RAHMAYANTI	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
90	18	KARMILA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
91	18	NOVA SUSANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
92	18	EKA DEVIANA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
93	18	MIFTAHUL JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
94	18	NOVITA DEVIANA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
95	18	MUHAMMAD SABRI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
96	18	FARIDAH HANUM	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
97	18	MUHAMMAD ZULFAN ADRIAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
98	18	ZIKRULLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
99	18	MUHAMMAD SYAMIL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
100	18	EVA KAMALIA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
101	18	RAHMAD HIDAYAT	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
102	18	ZARA AZIZA SURANTO	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
103	18	RAUZATUL JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
104	18	MUHAMMAD ASH SHIDDIQI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
105	18	WANDA MAULANA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
106	19	CUT MARDHIANA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
107	19	MIRZA FRAZANA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
108	19	SAIDINA GAMAL ABDEL NASEER	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
109	19	MUHAMMAD SYAHRIR RAHMAT	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
110	19	NUR NAZILAH ULFA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
111	19	DEVI ANDRIANI SIAGIAN	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
112	19	DWIKI SEPTIAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
113	19	MUHAMMAD HAFAZDH FURQANI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
114	19	WIDIA SAFITRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
115	19	AGIL SAID	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
116	19	MUHAMMAD IKRAM	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
117	19	SARIFUDDIN	L	Buruh Harian Lepas	RUKOH
118	19	SANDYA FITRAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
119	19	DAHLIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
120	19	NURLINDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
121	19	RAUDYA TUZZAHRA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
122	19	FITRIA SCIENTYA PUTRIANA SI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
123	19	ZIA ULHAQ	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
124	19	NURHANIFAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
125	19	BUDI RI'AYATSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
126	19	FARIS AQRAM	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

127	19	RAUDHATUL JANNAH	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
128	19	CHARITS ALYASA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
129	19	MELLINDA PUTRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
130	19	TRI NOVIANA PUTRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
131	19	FIANKA AIZA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
132	19	IKAL QADRI	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
133	19	LENI SHAFIRA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
134	19	MUHAMMAD AL JABBIR KHATIB	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
135	19	SUCI TRIMAFIKA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
136	19	RAUZATUL JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
137	19	FITRIANA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
138	19	NURFAJRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
139	19	IKRAM EKA SYAHPUTRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
140	19	ALFINNUR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
141	19	NURUL RAHMI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
142	19	KHAIRUL HUSNA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
143	19	TEUKU SHAHIBUL AUZAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
144	19	MUHAMMAD IMAM AN-NASAI	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
145	19	WAHYUDI RIZKI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
146	19	HENYKAWATI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
147	19	NANDA RAMUNA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
148	19	CUT NAIYA NAFISA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
149	19	SRI NURHALIMAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
150	19	DEWI MUTIA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
151	19	KANA RAHMI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
152	19	RAUDHATUL JANAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
153	19	WANDI JULIANDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
154	19	NOVI WIDIAWATI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
155	19	SURIATI. N	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
156	19	HILYATUL AULIYA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
157	19	ARIS MUNANDAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
158	19	AKMAL RINALDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
159	19	RIAN SATRIA MALAKA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
160	19	AYU AFRIDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
161	19	VEBY AZWANI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
162	19	RIFKI MARDHATILLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
163	19	SOLEMAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
164	19	REZA YUAL VINDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
165	19	NIA ASTARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
166	20	ULFAH MUFIDAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
167	20	RATIH AMINI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
168	20	SHINTIA WULAN AFANI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

169	20	NURLAILI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
170	20	NURLAILA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
171	20	TEKU RIZKI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
172	20	CHUNAF A' ULLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
173	20	RAHMAWATI ZZ	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
174	20	NAZRIA YUSRIANI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
175	20	HASMAIDAR FAJRIATI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
176	20	ZAKY MAULANA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
177	20	MUHAMMAD FAISAL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
178	20	DEPITA SARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
179	20	DEVI SILVIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
180	20	SAFIRA ANSTASYA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
181	20	TASHA IQFANTY SYAHPUTRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
182	20	MAULIDYA RAHMI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
183	20	ZUHAL RIZKY MAULANA FAUZI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
184	20	QURRATA A'YUNI	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
185	20	MAFAZAL MUNA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
186	20	DEPITA SARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
187	20	IRFAN SUPRIANTO	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
188	20	FARITIA MAULIDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
189	20	RIZKI MULIA SYAPUTRA	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
190	20	FIRMANSYAH PUTRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
191	20	FIRATUN AINI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
192	20	ZUHRAH LABIBAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
193	20	ZAKIRATUL ULA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
194	20	MUKHALIDIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
195	20	RIZKI SAPUTRA	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
196	20	NURUL HUSNA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
197	20	NAJELI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
198	20	ZULFAHMI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
199	20	PUTRI RAUZATUL JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
200	20	AL THAF NAQIYA SYAKURA	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
201	20	M JUFRIZAL	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
202	20	TATA APRIANITA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
203	20	FAKHRURRAZI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
204	20	RAVIA NOVI MARLIANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
205	20	HERMAN	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
206	20	M. AZIS NURRAHMAN	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
207	20	KIKI SAFRIL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
208	20	HUSNI MUBARAK	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
209	20	PUTRA MULIYA RISKI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
210	20	MELIANA SARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
211	20	MUHAMMAD HANIF	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

212	20	T MUNDASIR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
213	20	HUSNUL KHATIMAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
214	20	SYIFA UMRA SYITAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
215	20	ABDULKADIR ALANNURI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
216	20	RIFUL FUADI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
217	20	MUHAMMAD ICHWAN ZULFRIANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
218	20	MELLA ROZZA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
219	20	SYAHRI RAHMAT PUTRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
220	20	WALIYUL AHDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
221	20	TASLIA KHAIRA NAZARUDDIN	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
222	20	DESI YULIANA YUSUF	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
223	20	RIFQI AZHARI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
224	20	FITRIA HAFIZA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
225	20	AYU MIRANDA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
226	20	ANNISA MAULINI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
227	20	UKHTIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
228	20	FARID AZIZ	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
229	20	FIKRIADI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
230	21	TEUKU MURSALIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
231	21	MOULIDAYANA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
232	21	RAHMATAN FAJRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
233	21	MUHAMMAD FARHAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
234	21	RIAN ANAS SYAHREJA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
235	21	LAINI MISRA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
236	21	ABDUL AZIZ	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
237	21	ULFAH FARDILA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
238	21	R. WADDAHAWY. SM	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
239	21	NOVONIA SANUBARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
240	21	ELLY ARYANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
241	21	YUSRI SALMA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
242	21	FATCHUN RAHMAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
243	21	RIZKA SAPUTRA RAHMAT	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
244	21	JUNI PUSPITA SARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
245	21	RAHMA ZURIKA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
246	21	MEUTIA ULTARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
247	21	EL KAUSAR NOUR KHALIFAH SI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
248	21	THOMAS KENEDY	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
249	21	SAID HERDIANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
250	21	IWAN SAPUTRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
251	21	RIZAL NOVANDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
252	21	MUHAMMAD FADHIL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
253	21	ZAHRUL FIRDAUS	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

254	21	M RIZKY ANANDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
255	21	NURHASIDAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
256	21	MUHAMMAD TAMBIHUN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
257	21	MUHAMMAD	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
258	21	AHMAD ZAKY ARIF	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
259	21	RICKY JULIANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
260	21	NURUL SYAHPUTRI SULAIMAN	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
261	21	GINDA RAHMI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
262	21	SYAWWAL MUBARRAK	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
263	21	FADLI AL-MUTTAQIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
264	21	M RAYYAN RIVALDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
265	21	MUHAMMAD RIDHA YUSRI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
266	21	MUHAMMAD IDZANG GHUFFARI	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
267	21	M IKRAM TAKWALLAH N	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
268	21	EKA RATNA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
269	21	ARISKA SAPUTRA RAHMAD	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
270	21	RIZAL FAHMI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
271	21	RATNA DEWI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
272	21	WIDIA SARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
273	21	KHAIRATUN JANNAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
274	21	T FAHRUL RIZAL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
275	21	MONALISA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
276	21	RIZAL FAHMI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
277	21	RAMA RANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
278	21	CUT MUSFI TARMIZA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
279	21	ZUHRA TURRAIDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
280	21	YOLANDA NISLA RIZKY PRATIWI HSB	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
281	21	IRFANDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
282	21	SALMINADI MIRFA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
283	21	SEPRIZAL AQRAM	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
284	21	RIZVANIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
285	21	RIZVITA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
286	21	FITRIANI ACINDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
287	21	MURNI JAFNA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
288	21	TRI ADMAJA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
289	21	RAHMAT IQBAL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
290	21	FAZLUR RAHMAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
291	21	MUHAMMAD NOUVAL	L	Karyawan Swasta	RUKOH
292	21	MUHAMMAD ZAIM	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
293	22	KHALIL AMBIYA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
294	22	MUHAMMAD AGUNG LAKSONO	L	Kepolisian RI	RUKOH
295	22	MAULANA NOFRIMURTI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

296	22	SITI HARDIYANTI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
297	22	HUMAIRAH FITRIA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
298	22	FAKHRURRAZI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
299	22	CUT ALLYSHA ZAHIRA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
300	22	AMINAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
301	22	AZHAR SYAH PUTRA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
302	22	IDA AYU DESY ARIANI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
303	22	M NURFAJRI ZZ	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
304	22	ADE FEBRI SISWANTO	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
305	22	LADY AISYIAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
306	22	FAUZUL HILAL SUARDI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
307	22	ZAHRIADI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
308	22	NIKMATILLAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
309	22	ZATI HASYYATI ALI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
310	22	NAFSIAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
311	22	MUHAMMAD MULTAZAM	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
312	22	AMPON CUT DOLLY PERMANA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
313	22	HERIZAL	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
314	22	ISKANDAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
315	22	JUMARNA SARI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
316	22	MAULA ZIKRA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
317	22	MULIA FITRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
318	22	FAHRIZAL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
319	22	NANDA DESIA PUTRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
320	22	ARRIJAL HARIS MANTO	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
321	22	SYARIFAH 'IZZATI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
322	22	IMA AGUSTINA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
323	22	SAID MUDASIR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
324	22	SAID FIRMANSYAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
325	22	FITRI MARIANA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
326	22	SYAHRUL RAMADHAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
327	22	SEPTRIANA PUTRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
328	22	RAHMAT ZULIANDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
329	22	M HAIKAL PASYA WS	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
330	22	REZA BAIDHAUL FAJAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
331	22	ISMAWATI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
332	22	ANDRIA MAULIZA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
333	22	MUHAMMAD AKBAR	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
334	22	RIZKY FITRIANA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
335	22	SAFRIJAL FUADI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
336	22	ZAINAL ABIDIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
337	22	RAHMAT SETIADI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH

338	22	RAHMAT ARIEF	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
339	22	RIZQA NOVIA PUTRI	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
340	22	WIRDA EMELDA	P	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
341	22	SUPRIADI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
342	22	RAIZAL FERIANDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
343	22	RIZKI FITRIA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
344	22	RIZKI MAULIZA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
345	22	SIBRATALLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
346	22	INTAN CAFRIDA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
347	22	HADI MUBARAK	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
348	22	MUHAMMAD DEDI KURNIAWAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
349	22	ANDRIAN MINAL FURQAN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
350	22	AYU IMANULLAH	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
351	22	MAULIZAR CHALGIR	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
352	22	RAUDHAH FARAH DILLA	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
353	22	T. MEURAH REZKI	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
354	22	NURHAJJAH	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
355	22	RAHMAT	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
356	22	MAULINA	P	Mengurus Rumah Tangga	RUKOH
357	22	MUHAMMAD IQBAL	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
358	22	SURIADI	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
359	22	SYAMSUL KAMAL	L	Belum/Tidak Bekerja	RUKOH
360	22	MISRIAH	P	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
361	22	AKMALUL KHAIRI NAZARUDDIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
362	22	MUALIM ALFINANDA	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
363	22	MUYASTSIR RIZQI YUSUF	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
364	22	RIZKI MARDIANTO MARDIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH
365	22	AGAM AKMALUDDIN	L	Pelajar/Mahasiswa	RUKOH