

**ANALISIS LITERASI DIGITAL DALAM *E- LIBRARY*
OLEH MAHASISWA PRODI S1 ILMU PERPUSTAKAAN
ANGKATAN 2014 PADA FAKULTAS
ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

IRA SAPUTRI

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora

Prodi S1-Ilmu Perpustakaan

NIM: 150503146



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH 2018**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : IRA SAPUTRI

NIM : 150503146

Prodi/Jurusan : S-1 Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Analisis Literasi Digital Dalam Pemanfaatan
E-Library Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan
Angkatan 2014 Pada Fakultas Adab Dan Humaniora
Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 6 Februari 2018

Yang Membuat Pengakuan,

Ira Saputri

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, shalawat dan salam penulis persembahkan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah selesai menulis sebuah skripsi untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana pada jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul ***“Analisis Literasi Digital Dalam E-Library Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014 Pada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh”***

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Ruslan, M.LIS selaku pembimbing I dan Bapak Mukhtaruddin, M.LIS selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, arahan, semangat dan ilmu dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Terima kasih kepada Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Bapak. Syarifuddin M.A,Ph.D dan seluruh jajarannya. Ucapan terima kasih saya kepada Ibu Zubaidah, M.Ed selaku Ketua Prodi, serta semua dosen yang telah mendidik penulis selama ini. Kemudian kepada seluruh karyawan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-raniry.

Terima kasih yang sebesar-besarnya dan teristimewa kepada orang tua tercinta, yang telah membesarkan dan memberikan kasih sayang, semangat dan dukungan doa yang tak henti-hentinya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini. Ucapan terima kasih saya kepada saudara-saudari sepupu saya yang mendukung saya untuk tetap semangat menyelesaikan karya ilmiah ini.

Terima kasih untuk teman-teman Prodi Ilmu Perpustakaan angkatan 2015. Terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari tulisan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya peneliti berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat, dan kepada Allah juga kita berserah diri. Amin.

Banda Aceh, 6 Februari 2018

IRA SAPUTRI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penjelasan Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Literasi Digital Secara Umum.....	11
1. Pengertian Literasi Digital	11
2. Jenis-jenis Literasi Digital.....	13
3. Komponen Literasi Digital.....	14
4. Kompetensi Utama Literasi Digital	16
C. Konsep Gilster Tentang Literasi Digital	17
D. Konsep <i>E-Library</i>	19
1. Definisi <i>E-Library</i>	19
2. Jenis-Jenis <i>E-Library</i> Berdasarkan bentuk Perkembangannya	21
3. Standar Perpustakaan Digital	21
4. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan <i>E-Library</i>	22
5. Isu Terkini tentang Perpustakaan Digital	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Teknik Pengumpulan Data	34

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	39
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Indikator Pencarian Di Internet (Internet Searching)

Tabel 4.2 Data Indikator Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

Tabel 4.3 Data Indikator Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

Tabel 4.4 Data Indikator Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

Lampiran 2. Lembar Kuesioner

Lampiran 3. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry

Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Analisis Literasi Digital dalam Pemanfaatan *E-library* oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014 Pada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis literasi digital dalam pemanfaatan *E-library* oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014 pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif-deskriptif. Kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Berdasarkan hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji pemahaman dan pengetahuan pencarian di internet (internet searching) pada *e-library* dapat diketahui bahwa persentase tertinggi pada kategori jawaban sangat benar yaitu 98 atau (40,16 %), sedangkan persentase terendah pada kategori jawaban sangat tidak benar 13 atau (5,32 %). Hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji pemahaman dan pengetahuan pandu arah hypertext (Hypertextual Navigation) pada *e-library* kategori jawaban kurang benar dengan skor persentase 57 (46,72%), sedangkan skor persentase terendah di peroleh dari kategori jawaban sangat tidak benar 7 (5,73%). Hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji pemahaman dan pengetahuan evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation) pada *e-library* sebanyak 88 (48,08) menjawab kurang benar, menjadi kategori tertinggi. Sedangkan kategori terendah pada kategori jawaban sangat tidak benar 55 (2,7 %). Hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji pemahaman dan pengetahuan penyusunan pengetahuan (Knowledge Assembly) pada *e-library* dapat di analisis bahwa sebanyak 123 atau (40,32 %) termasuk dalam kategori jawaban kurang benar dan menjadi persentase tertinggi, sedangkan 47 atau (15,40 %) jawaban sangat tidak benar merupakan persentase nilai terendah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan media digital dan teknologi informasi saat ini memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan informasi dan kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut, membutuhkan ketepatan dan kualitas informasi yang diperoleh oleh pengguna. Kemampuan inilah yang saat ini dikenal dengan literasi yang dipahami lebih sekedar kemampuan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, literasi merupakan kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan *skill* yang dimiliki dalam kehidupan. Pemahaman literasi mencakup juga kemampuan membaca kata dan membaca dunia.

Sulistyo Basuki menjelaskan bahwa literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman, keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format.¹Salah satu perkembangan literasi yang saat ini menjadi hal penting untuk dipahami oleh pencari informasi adalah literasi digital.

¹Sulistyo.Basuki, "Blog Library dan Information Science: *Literasi informasi dan literasi digital* (blog), <https://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/>.

Gilster juga menyebutkan bahwa konsep literasi digital bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, melainkan juga membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan untuk memahami informasi, mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi tersebut dalam berbagai format yang disajikan dalam komputer. Termasuk dapat mengevaluasi dan menafsirkan informasi secara kritis.²Literasi digital mencakup didalamnya pula penguasaan ide-ide, yang lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital. Penekanan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut.

Dengan demikian, maka setiap individu saat ini telah seharusnya memiliki kemampuan baik dalam memahami ataupun mengoperasikan semua jenis media informasi yang disajikan dalam bentuk digital. Ada beberapa jenis yang tergolong dalam literasi digital, yaitu *E-Book*, *E-Journal*, *Social Media*, *E-Library*, *E-Commeres*, *Iphone*, *Smart-Phone* dan masih banyak lainnya. Penelitian ini fokus pada *E-Library*, yang saat ini telah dimiliki oleh setiap perpustakaan baik perpustakaan nasional maupun perpustakaan perguruan tinggi.

²Pool, Carolyn R. "A New Digital Literacy," *A Conversation wit Paul Gilster, Digital Literasi* 55, no.03.http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/8413655/diglit.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499846887&Signature=cR4o6N7TvmptEtCLzg%2FjHvZb%2BhI%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDigital_Literacy.pdf.

E-Library merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meng-*update* informasi terutama dikalangan civitas akademika, serta media untuk memperluas jaringan referensi bagi mahasiswa dalam menulis dan mengerjakan tugas lainnya. Sehingga tidak hanya terpaku pada referensi tercetak yang disediakan oleh perpustakaan Universitas.

Keberadaan *E-library* saat ini sangat penting bagi mahasiswa di perguruan tinggi, terutama dalam pencarian informasi akademik. Ini berarti pula bahwa mahasiswa seharusnya memanfaatkan *E-library* tersebut dalam mengumpulkan kebutuhan informasi akademik.

Namun demikian, berdasarkan observasi peneliti, kebanyakan saat ini, masih banyak mahasiswa hanya mengandalkan referensi tercetak yang disediakan oleh universitas dan laman website yang belum jelas tingkat akuransinya untuk menulis dan mengerjakan tugas lainnya. Menjadi hal yang dipertanyakan, melihat pada era digital saat ini sudah banyak perpustakaan yang mengubah koleksi dalam bentuk digital yang dapat diakses secara bebas. Hal ini pula yang tergambar dari perilaku penelusur informasi yang dilakukan mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2014.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengambil kesimpulan untuk mengangkat permasalahan ini dengan judul penelitian **Analisis Literasi Digital Dalam *E-Library* Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014 Pada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat literasi digital dalam *e-library* oleh mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 pada fakultas Adab dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui tingkat literasi digital dalam *e-library* oleh mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 pada fakultas Adab dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dilakukan adalah:

1. Penelitian ini bermanfaat untuk menghindari dampak buruk yang akan terjadi dalam dunia teknologi informasi digital seperti penyebarluasan informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan secara cepat dan meluas, menghindari plagiarisme yang akan terjadi karena ketidakpahaman terhadap literasi digital.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan lebih lanjut penelitian literasi

digital mahasiswa S1 ilmu perpustakaan dengan mengukur tingkat kompetensi literasi digital jenis lainnya.

E. Penjelasan Istilah

1. Analisis Literasi Digital

Arti kata analisis berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) *online* adalah /ana-li-sis/ n **1** penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya); **2** *Man* penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.³

Analisis yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebuah pengkajian atau penguraian yang mendalam terhadap pengetahuan dan pemahaman mahasiswa S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 terhadap literasi digital bagian *E-Library*. Sehingga mendapatkan sebuah hasil yang konkrit.

Sementara literasi menurut kamus *Merriam-websteronline*, menyebutkan dua definisi dari istilah **1** literacy /'litərəsi/ yaitu kemampuan membaca dan menulis, dengan maksud kemampuan dalam mencapai literasi dasar. **2** literacy /'litərəsi/ yaitu pengetahuan tentang spesifikasi suatu subjek. Literasi komputer pengetahuan tentang bagaimana menggunakan komputer; literasi

³Kamus Besar Bahasa Indonesia, 3 ed., "analisis," diakses 01 Mei, 2017, <http://kbbi.web.id/analisis>.

kebudayaan pengetahuan tentang kebudayaan dalam kehidupan⁴ Literasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang spesifikasi suatu subjek yaitu literasi digital. Mengetahui dan memahami informasi yang disajikan dengan teknologi digital.

Istilah digital dalam kamus *oxford dictionary* adalah 1 menggunakan sebuah sistem elektronik seperti menggunakan 0 dan 1 untuk merekam suara atau sumber informasi, dan memberikan kualitas yang tinggi.⁵Sedangkan literasi digital yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah mengetahui dan memahami sebuah sistem informasi elektronik dengan benar. Jadi literasi digital dalam penelitian ini adalah mengetahui dan memahami, mengevaluasi, mengkritisi setiap informasi yang terdapat dalam sebuah sistem teknologi digital seperti *E-Library*.

⁴*Merriam-webster Online Dictionary*, "Literacy," diakses 21 Juni, 2017, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/literacy>.

⁵*Oxford Learners's Pocket Dictionary, revisi ed.*, "digital," New York: Oxford University Press, 2008.

2. *Electronic Library (E-Library)*

Business Dictionary menyebutkan definisi *Electronic Library* yaitu *Physical site and/or website that provides 24-hour online access to digitized audio, video, and written material.*⁶ Definisi *E-library* tersebut sama dengan yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini, yaitu sebuah situs atau web yang dapat diakses selama 24 jam baik disajikan dalam bentuk audio, video maupun tulisan yang telah dirubah dalam bentuk digital.

⁶*Business Dictionary*, "Electronic Digital," 2011, www.businessdictionary.com/definition/electronic-library.html.

BAB II

KANJIAN PUSTAKADAN LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan terdapat beberapa penelitian sejenis yang berkaitan dengan topik "*Analisis Literasi Digital Dalam E-Library Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014 Pada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN AR-Raniry Banda Aceh.*" yang pernah dilakukan sebelumnya. Meskipun beberapa penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian yang saat ini sedang dilakukan oleh penulis, tetapi terdapat perbedaan-perbedaan dalam hal variabel, fokus penelitian, tempat serta waktu penelitian.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Qory Qurratun A'yuni yang berjudul "Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya ((Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya)". Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu; (1) Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek pencarian di internet; (2) Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek pandu arah hypertext; (3) Untuk Mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek evaluasi konten informasi; (4) Untuk mengetahui tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan aspek penyusunan pengetahuan. Penelitian tersebut difokuskan untuk mengkaji mengenai bagaimana tingkat

kompetensi literasi digital para remaja di kota Surabaya dalam kaitannya dengan peran aktifnya dalam menggunakan internet.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan format penelitian deskriptif, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di kota Surabaya memiliki tingkat kompetensi literasi digital remaja yang sudah tergolong tinggi pada beberapa aspek seperti aspek pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Namun berbeda dengan aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*) yang masih tergolong sedang.¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh M. Firman Akbar dan Filia Dina Anggaraen dengan judul penelitian “Literasi Digital dan *Self Directed Learning* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat literasi digital dan *self directed learning* pada mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara? Penelitian tersebut difokuskan terhadap kemampuan mahasiswa akhir dalam literasi digital untuk mendukung dalam proses mengerjakan tugas akhir yaitu skripsi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis korelasional. Analisis data yang akan dilakukan adalah analisis pearson digital dengan *self directed learning* pada

¹Qory Qurratun A’yuni, “Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya,” *Journal Universitas Airlangga* 4, no. 2 (2015): 5, <http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>.

mahasiswa skripsi di Fakultas Psikologi USU, product moment untuk melihat hubungan antar dua variabel. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi USU tetap memiliki inisiatif yang tinggi untuk menyelesaikan skripsi (SDL) meskipun literasi digital yang dimiliki berada pada kategori sedang. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa aspek literasi digital yang tidak bersinggungan langsung dengan proses penyelesaian skripsi. Selain itu, subjek yang didominasi oleh stambuk 2013 memiliki inisiatif yang tinggi untuk menyelesaikan skripsi (SDL) karena termotivasi untuk dapat tamat tepat waktu. Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara literasi digital dengan *self directed learning*. Adapun hubungannya termasuk kategori hubungan yang lemah/moderat. Jika ditinjau dari jenis kelaminnya, maka mahasiswi mengungguli literasi digital dibandingkan mahasiswa, stambuk 2011 mengungguli literasi digital pada “kategori tinggi” Sedangkan pada variabel SDL, stambuk 2013 mengungguli *self- directed learning* pada “kategori tinggi.”²

Berdasarkan kedua penelitian di atas dapat dibuktikan bahwa penelitian yang akan penulis lakukan sama-sama dalam lingkup literasi digital. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti lebih berfokus pada pemahaman yang dimiliki oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan

²M. Firman Akbar, “Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital Dan *Self-Directed Learning* Pada Mahasiswa Skripsi,” *Jurnal Indigeous* 2, no. 1 (2017): 28, https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjWob25sMLYAhUIPo8KHYYQ5A68QFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Findigenous%2Farticle%2Fdownload%2F4458%2F3328&usq=AOvVaw0g2l3y3nQ0ALW_4reX53_x.

angkatan 2014 dalam literasi digital pada bagian *e-library*. Dari segi lain penelitian ini juga berbeda dengan penelitian yang sebelumnya dari segi tujuan penelitian, metode, waktu dan tempat, serta populasi dan sampel.

B. Literasi Digital Secara Umum

1. Pengertian Literasi Digital

American Library Association mendefinisikan “*Digital Literacy is the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills*”.³ Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis. Sedangkan menurut sudut pandang Caitrin Blake, “*digital literacy is defined as a person’s ability to use cognitive and technical skills to appropriately use technology in its various forms to locate, assess and interpret information. A person who has achieved digital literacy is able to use technology to convey information to others and collaborate and contribute to their own learning*”.⁴ Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang menggunakan keterampilan kognitif dan teknis untuk menggunakan teknologi dengan

³American Library Association, “Digital Literacy Definition,” ALA Connect Web, diakses Januari 2, 2018, <http://connect.ala.org/node/181197>.

⁴Caitrin Blake, “Defining Digital Literacy: Educating Students on Digital Citizenship and More,” Concordia University Nebraska, diakses Januari 2, 2018, <https://online.cune.edu/defining-digital-literacy/>.

tepat dalam berbagai bentuknya untuk menemukan, menilai dan menafsirkan informasi. Seseorang yang telah mencapai keaksaraan digital dapat menggunakan teknologi untuk menyampaikan informasi kepada orang lain dan berkolaborasi dan berkontribusi dalam pembelajaran mereka sendiri.

Sementara itu, *International Federation of Library Association and Institutions* (IFLA) menjabarkan bahwa literasi digital adalah “*ability to harness the potential of digital tools. IFLA promotes an outcome orientated definition to be digitally literate means one can use, technology to its fullest effect efficiently, effectively and ethically to meet information needs in personal, civic and professional lives*”.⁵ Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memanfaatkan potensi alat digital. IFLA mempromosikan definisi berorientasi hasil untuk melek digital yang bisa digunakan seseorang, teknologi untuk efek maksimalnya secara efisien, efektif dan etis untuk memenuhi informasi kebutuhan dalam kehidupan pribadi, sipil dan profesional.

Selain definisi di atas, Allan Martin mendefinisikan bahwa “*Digital literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social*

⁵International Federation of Library Association and Institutions, “IFLA Statement on Digital Literacy,” IFLA, diakses Januari 2, 2018, https://www.ifla.org/files/assets/faife/statements/ifla_digital_literacy_statement.pdf.

action; and to reflect upon this process.”⁶ Berdasarkan definisi yang disampaikan Allan Martin dapat dipahami bahwa literasi digital adalah suatu kesadaran sikap, kemampuan suatu individu menggunakan fasilitas digital secara tepat dalam mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital dan membangun suatu pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan orang lain. Selain dari itu, Sulisty Basuki dikutip dari Davis and Shaw menyebutkan definisi literasi digital secara umum bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti membaca non-sekuensial atau nonurutan berbantuan komputer.⁷

Berdasarkan definisi literasi digital oleh beberapa pakar dan beberapa lembaga internasional perpustakaan di atas, penulis menyimpulkan bahwa literasi digital menurut penulis adalah kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan memahami, mengevaluasi, mengkritisi, menganalisis setiap informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk format digital berdasarkan era perkembangannya.

2. Jenis-jenis Literasi Digital

Literasi digital dapat digolongkan kedalam beberapa jenis, diantaranya yaitu: (1) Internet, dimana setiap pengguna dapat mengakses berbagai bentuk keaksaraan; (2) Media sosial yaitu sebuah media yang

⁶Martin A. Jan Grudziecki, “DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development,” *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5.4 (2006), 249–67, <http://dx.doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>.

⁷Sulisty Basuki, “Literasi Informasi dan Literasi Digital,” *Sulisty-Basuki's* (blog), <https://sulistybasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/>.

digunakan untuk bersosialisasi satu sama lain secara online yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi tanpa ada batas waktu; (3) Buku Berbicara Elektronik (ETB) yaitu buku cerita digital yang suaranya dari komputer, perangkat elektronik atau internet; (4) *E-Book* yaitu buku yang dicetak dalam bentuk digital, perangkat ini memungkinkan pengguna *download* dan menyimpan ribuan majalah, surat kabar, atau buku dalam bentuk digital; (5) Blog atau Weblog adalah entri seperti buku harian yang bisa ditulis oleh siapa saja dan ditampilkan di halaman web; (6) *IPhone* dan *smart-phone* lainnya yaitu *HP* pintar yang dapat digunakan oleh pengguna dalam berbagai hal dalam melakukan komunikasi, dan mendapatkan informasi termasuk secara *online*; (7) CD dan DVD adalah sebuah media penyimpanan optik dan populer untuk penyimpanan video dan data yang dapat diputar kembali saat dibutuhkan.⁸

Berdasarkan jenis-jenis literasi digital diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *e-learning* bisa dilakukan dengan berbagai bentuk dan jenis yang tujuannya memudahkan user/students untuk memperoleh informasi (literasi informasi).

⁸Sophie Maddern, *Types of digital literacy*, <https://prezi.com/ta5epp1pfewk/types-of-digital-literacy/>, diakses, 15 Juli 2017.

3. Komponen Literasi Digital

Douglas Belshaw's dalam Nasrullah menyebutkan bahwa ada 8 komponen literasi digital yaitu:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
7. Kritis dalam menyikapi konten dan
8. Bertanggung jawab secara sosial.⁹

Selain dari 8 komponen yang telah disebutkan oleh *Douglas Belshaw's*, Sedangkan, Hellen Slee menetapkan 6 standar komponen literasi digital sebagai berikut:

1. Tanggung jawab digital, menggunakan internet dengan aman.
2. Produktif digital, mengaplikasikan *Skill* yang dimiliki untuk menyelesaikan setiap persoalan di lingkungan digital.
3. Literasi informasi digital, peserta didik mampu melakukan penelitian di lingkungan digital.
4. Kolaborasi digital, peserta didik dapat melakukan kerjasama dalam dunia digital.

⁹Rullie Nasrullah, *Materi Pendukung Literasi Digital:Gerakan Literasi Nasional* (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-digital>.

5. Kreativitas digital, peserta didik dianjurkan untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang lebih spesifik.
6. *Digital Learning*, mendorong untuk pembelajaran mandiri, memilih, menerapkan dan mengevaluasi berbagai alat digital baik yang familiar maupun asing.¹⁰

Berdasarkan dari kedua komponen literasi digital yang dikemukakan oleh Douglas Belshaw dan Hellen Slee penulis menyimpulkan bahwa untuk mengembangkan literasi digital seseorang harus bisa: (1) Menggunakan teknologi digital dengan aman secara online dan bertanggung jawab; (2) Mengetahui jenis dan ragam konteks pengguna digital, sehingga mampu menyesuaikan diri dengan berbagai lingkungan sosial dari berbagai aplikasi; (3) Kritis dalam menilai setiap konten dalam dunia digital sehingga tidak merasa dirugikan di kemudian hari, seperti kasus penipuan dan lainnya; (4) Mampu bekerjasama dalam lingkup dunia digital, guna untuk membangun pengetahuan baru bersama; (5) Mampu untuk melakukan pembelajaran mandiri dengan berbagai alat digital, dan mencoba, mengikuti perkembangan teknologi digital sesuai era perkembangan.

¹⁰Hellen Slee, *Components of Essential Literacy*, <https://prezi.com/5g8rbvywsanx/components-of-essential-digital-literacy/>, diakses, 12 Januari 2018.

4. Kompetensi Utama Literasi Digital

Sulistyo Basuki mengutip dari salah satu pakar literasi digital Davis and Shaw menulis dalam blog pribadi tentang kompetensi utama yang harus dimiliki seseorang untuk berliterasi digital yaitu:

1. Pemahaman format digital dan non digital yaitu kemampuan dalam membedakan informasi yang disajikan, digital atau non digital dan mampu menggunakan dari setiap format tersebut untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
2. Komunikasi informasi digital yaitu kemampuan untuk mengkomunikasikan informasi-informasi digital dari dan ke perlengkapan lainnya. Misalnya, *E-mail, Milis, Dan Chatting*.
3. Evaluasi informasi yaitu kemampuan untuk memeriksa kembali setiap informasi yang didapatkan secara lebih rinci, seperti melihat dan menelusuri kembali setiap referensi dari informasi yang didapatkan.
4. Literasi informasi yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi, mengatur, dan secara efektif membuat, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi untuk mengatasi masalah atau masalah yang dihadapi.
5. Literasi media yaitu kemampuan seseorang untuk menggunakan berbagai media guna mengakses, analisis serta menghasilkan informasi untuk berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

¹¹Sulistyo Basuki, "Literasi Informasi dan Literasi Digital," *Sulistyo-Basuki's* (blog), <https://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/>.

C. Konsep Gilster Tentang Literasi Digital

Rullie Nasrullah mengutip dalam buku Paul Gilster yang berjudul *digital literacy* menyebutkan definisi literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer.¹²

Gilster dalam Qory Qurratun A'yuni tentang literasi digital mengemukakan bahwa ada 4 kompetensi utama yang harus dimiliki setiap individu sehingga dapat dikatakan telah memiliki kompetensi literasi digital yaitu:¹³

1. Pencarian di Internet (Internet Searching)

Kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

2. Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

Keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks.

¹²Rullie Nasrullah, *Materi Pendukung Literasi Digital:Gerakan Literasi Nasional*, chap.2.

¹³Qory Qurratun A'yuni, "Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya," *Journal Universitas Airlangga*, 4, no. 2. (2015): 5,<http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>.

3. Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

Kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi

4. Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

Kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu newsgroup, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh.

D. Konsep *E-Library*

1. Definisi *E-Library*

International Federation of Library Association and Institutions (IFLA) mendefinisikan bahwa “*A digital library is an online collection of digital objects, of assured quality, that are created or collected and managed according to internationally accepted principles for collection development and made accessible in a coherent and sustainable manner, supported by services necessary to allow users to retrieve and exploit the resources.*”¹⁴

Berdasarkan definisi perpustakaan digital yang disampaikan oleh IFLA dapat dipahami bahwa *e-library* adalah suatu perpustakaan yang memiliki kumpulan koleksi digital yang dapat diakses secara *online*, dengan kualitas terjamin yang dikelola sesuai ketentuan yang berlaku secara internasional sehingga dapat diakses secara *continue* serta didukung dengan pelayanan sesuai kebutuhan pengguna.

Sementara itu, Putu Laxman Pendit mengutip pernyataan dari *The Digital Library Federation* mengemukakan dalam bukunya yang berjudul “Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia” bahwa “*Digital libraries are organizations that provide the resources, including the specialized staff, to select, structure, offer intellectual access to, interpret, distribute, preserve the integrity of, and ensure the persistence over time of collections of digital works so that they are readily and economically available for use by a defined community or set of communities.*”¹⁵ Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa perpustakaan digital adalah sebuah organisasi yang menyediakan beberapa

¹⁴International Federation of Library Association and Institutions, “IFLA Statement on Digital Literacy,” IFLA, diakses Januari 3, 2018, <https://www.ifla.org/publications/iflaunesco-manifesto-for-digital-libraries>.

¹⁵Putu Laxman Pendit al., *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia* (Jakarta: Sagung Seto, 2007), 29.

sumber daya, yang didalamnya termasuk staff khusus untuk memilih, menstruktur, menyediakan akses yang intelektual, mendistribusikan, menjaga integritas yang bertujuan untuk tetap menjaga koleksi digital sehingga mudah digunakandan diakses oleh setiap pengguna.

Berdasarkan kedua definisi *e-library* di atas penulis menyimpulkan bahwa perpustakaan digital adalah sebuah perpustakaan yang memiliki kumpulan jenis koleksi digital seperti *e-book*, *vidio*, *digital pictures*, *recordings* dan lainnya yang dapat diakses secara online. Dimana memiliki pengorganisasian yang berbeda dengan perpustakaan manual dalam pengelolaan, supaya dapat dengan mudah diakses oleh pengguna dengan cepat dan tepat.

2. Jenis-Jenis *E-Library* Berdasarkan bentuk Perkembangannya

Berikut ini adalah bebarapa jenis *E-library* berdasarkan bentuk dan perkembangannya.¹⁶

1. Perpustakaan digital dikembangkan atau didirikan sejak awal dengan web.
2. Perpustakaan digital dikembangkan atau didirikan dari perpustakaan tradisional.
3. Berbentuk hybrid library atau perpustakaan campuran, yaitu perpustakaan dulunya berbentuk tradisional lalu berkembang dan

¹⁶Putu Laxman Pendit, *Perpustakaan Digital Dari A Sampai Z*. (Jakarta:Cita Karyakarsa Mandiri, 2008), 7.

bersamaan menggunakan web, menggunakan koleksi fisik (buku) dan koleksi digital (*E-Book*).

4. Berbentuk full digital library, yaitu perpustakaan hanya mempunyai koleksi digital bahkan mungkin saja kalau perpustakaan tidak memiliki kantor dengan kata lain dijalankan hanya dalam web.

3. Standar Perpustakaan Digital

Standar utama perpustakaan digital yang dikemukakan oleh Putu Laxman Pendit dikutip dari Tedd dan Large didalam *National Science Foundation* ada 3 standar utama sebuah perpustakaan digital yaitu:¹⁷

1. Memakai teknologi yang mengintegrasikan kemampuan menciptakan, mencari, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk di dalam sebuah jaringan digital yang tersebar luas.
2. Memiliki koleksi yang mencakup data dan metadata yang saling mengaitkan berbagai data, baik dilingkungan internal maupun eksternal.
3. Merupakan kegiatan mrngoleksi dan mengatur sumber daya digital yang dikembangkan bersama-sama komunitas pemakai jasa untuk memenuhi kebutuhan informasi komunitas tersebut. Oleh sebab itu, perpustakaan digital merupakan integrasi berbagai institusi, seperti perpustakaan museum, arsip, dan sekolah yang memilih, mengoleksi, mengelola, merawat, dan menyediakan informasi secara meluas ke berbagai komunitas.

¹⁷Putu Laxman Pendit, *Perpustakaan Digital Dari A Sampai Z*,09.

4. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan *E-Library*

1. Kelebihan

E-Library memiliki banyak kelebihan dibandingkan perpustakaan biasa, dalam hal penyimpanan koleksi buku perpustakaan (tradisional) memiliki keterbatasan ruang yang tersedia. Sedangkan perpustakaan *E-library* tidak memiliki masalah dengan hal keterbatasan ruang yang ada. Berikut merupakan beberapa kelebihan menggunakan *E-library*:¹⁸

1. Tidak dibatasi ruang: setiap pengguna dapat mengakses *e-library* tanpa harus datang ke perpustakaan yang di inginkan, hal ini pengguna harus mempunyai jaringan internet untuk dapat terhubung.
2. Tidak dibatasi waktu: akses ke *e-library* dapat dilakukan 24 jam dalam sehari, dapat diakses dimana saja, tanpa adanya batas waktu, selama pengguna terhubung dengan ke jaringan internet.
3. Penggunaan informasi lebih efisien: informasi yang ada dapat diakses oleh pengguna secara bersamaan dalam waktu yang sama dengan jumlah orang yang banyak.
4. Pendekatan berstruktur: pengguna dapat mencari informasi secara tersusun atau berstruktur, misalnya dimulai dari menelusur katalog *online*, kemudian masuk ke *full text*, selanjutnya bisa mencari per bab bahkan perkata.

¹⁸Moh.Dani Wiracahaya, “Analisis Pemanfaatan Digital Library Universitas Dian Nuswantoro Semarang” (Laporan Penelitian, Universitas Bina Darma, 2013), 14.
<http://eprints.binadarma.ac.id/221/1/Analisis%20Pemanfaatan%20Digital%20Library%20Universitas%20Dian.pdf>

5. Lebih akurat: pengguna dapat menggunakan kata kunci dalam pencariannya. Keyword yang tepat, akan membantu pengguna perpustakaan mendapatkan informasi yang akurat dan sesuai dengan keyword yang dituliskan.
6. Keaslian dokumen tetap terjamin: Selama proses digitalisasi menggunakan bentuk image/format PDF, format word keaslian dokumen akan tetap terjamin dan tetap memiliki seperti buku yang aslinya.
7. Jaringan perpustakaan yang lebih luas: kemudahan dalam melakukan kerjasama/link antar *e-library*, dimana ada kesepakatan antar pengelola perpustakaan untuk melakukan *resource sharing* melalui jaringan *internet*.
8. Secara teori, biaya pengadaan koleksi dan pemeliharaan koleksi menjadi lebih murah dan efisien.

2. Kekurangan

Setiap hal memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan digital library disamping memiliki banyak kelebihan, digital library juga memiliki kekurangan diantaranya:¹⁹

1. Undang-Undang Hak cipta (*Copy Right*): dalam hukum hak cipta masalah transfer dokumen lewat jaringan komputer belum didefinisikan dengan jelas, hal ini masih menjadi perdebatan atau permasalahan dalam proses pengembangan *e-library*.

¹⁹Ibid.

2. Pengguna masih banyak yang lebih menyukai membaca teks tercetak ketimbang membaca teks elektronik.
3. Proses digitasi dokumen, membutuhkan waktu yang tidak cepat, karena sangat dibutuhkan keahlian dan keuletan dalam mengembangkan dan memelihara koleksi digital.
4. Jika terjadi pemadaman listrik, *e-library* yang tidak mempunyai mesin jenset atau UPS tidak dapat beroperasi seperti sebagaimana layaknya *e-library*.

5. Isu Terkini Tentang Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang sangat diminati oleh setiap pengguna di seluruh dunia pada saat ini, karena pengguna dapat mengakses setiap informasi yang dibutuhkan tanpa ada batasan ruang dan waktu karena berbasis *online*. Namun demikian, setiap perpustakaan akan terus meningkatkan kualitas layanan perpustakaan untuk memberikan layanan terbaik kepada setiap pengguna dari masa kemasa. Berikut ini beberapa hal terkait perpustakaan digital yaitu:

1. *Copyrights*

Isu terbaru terkait perlindungan hak cipta berdasarkan *The Copyright Law of United States* yang dikeluarkan pada tahun 2017.²⁰ Pertama terkait perlindungan kepemilikan hak cipta. *The Copyright Law of United States*

²⁰Jennifer L. Amundsen, "Current Issues In Copyright 2017," Nanog Web, diakses 15 Januari , 2018, https://www.nanog.org/sites/default/files/2_Amundsen_Current_Issues_Relating_v1.

mengeluarkan kewenangan sebanyak 102 jenis perlindungan terkait hak cipta, diantaranya; (1) Karya kepengarangan murni, termasuk kedalam semua jenis media, baik yang berkembang sekarang ataupun dimasa mendatang, dari yang dapat dilihat, diproduksi kembali, atau lainnya yang dapat dikomunikasikan, atau dengan bantuan alat atau mesin; (2). Karya kepengarangan yang termasuk diantaranya: karya literasi, karya musik (mengiringi kedalam setiap kata), karya dramatik (mengiringi kedalam jenis musik), pantomin dan karya koreografi, gambar, grafik, karya seni pahat, gambar bergerak/karya audiovisual lainnya, suara recording, karya arsitektur.

2. Perkembangan *itemsdigital library* pada *National Digital Library of India* (NDL)²¹

National Digital Library of India (NDL India) pada Februari 2017 lalu telah melakukan perkembangan items terkait perpustakaan digital dengan menghadirkan lebih dari 10 juta *items* yang tersedia dan kebanyakannya dapat digunakan oleh pengguna secara gratis. Menyediakan satu portal khusus untuk buku-buku digital, artikel, thesis, video dan lainnya. Hal ini mendorong kuat pengguna karena dapat diakses dengan aplikasi *Smartphone*. Berdasarkan keterangan Nanda Gopal Chattopadhyay, *NDL India's CTO* bahwasanya ada sekitar 181.000 pengguna dengan rata-rata 20.000 pengguna aktif setiap hari mengakses National Digital Library India,

²¹John Charlton, "A world of reading." Information Science and Library IssuesCollection, diakses 4 Januari, 2018, http://link.galegroup.com/apps/doc/A507185450/PPIS?u=va0053_remote&sid=PPIS&xid=2ec159b8

dapat diakses menggunakan *Android and iOS platforms*, *NDL India's CTO* juga menambahkan bahwa kemungkinan besar akan meluncurkan versi Windows dimasa terdekat. *Chattopadhyay* menambahkan, sekitar setengah item hampir 5,7 juta berhubungan dengan matematika dan ilmu pengetahuan alam, dan sekitar setengah juta untuk ilmu komputer. Ada juga ratusan ribu item yang berhubungan dengan sastra, sejarah, geografi, dan ilmu sosial. Sekitar 60% di antaranya gratis atau dilisensikan untuk pengguna NDL yang terdaftar, pendaftaran di NDL gratis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian adalah suatu proses, yaitu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis guna mendapatkan pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tertentu.¹ Penulis menggunakan penelitian *field Research* (penelitian lapangan) untuk mendapatkan data, yaitu dengan pencarian data langsung dilapangan yang menyangkut dengan tema permasalahan yang akan diteliti.

Penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.² Sedangkan metode deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang.³ Penelitian deskriptis memusatkan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang terjadi pusat perhatian tanpa memberikan perhatian khusus terhadap peristiwa tersebut.

¹Sumadi Suryabrata, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 11.

²S. Margono, *Metodelogi Penelitian*, Cet. 5 (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 103.

³Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2011), 34.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu tempat yang dipilih oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan. Lokasi dalam penelitian ini bertempat di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Rentang waktu yang peneliti lakukan untuk penelitian ini dari tanggal 2 Januari s/d 20 Januari 2018. Alasan peneliti mengambil lokasi ini, karena mahasiswa SI prodi ilmu perpustakaan angkatan 2014 fakultas adab dan humaniora telah menyelesaikan beberapa mata kuliah terkait literasi informasi dan perpustakaan digital.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Moh. Nazir mengatakan bawa populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan.⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Jumlah populasi dalam penelitian ini 153 mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

⁴Moh. Nazir, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2015), 271.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau mewakili dari populasi yang menjadi sumber sebenarnya dalam suatu penelitian.⁵ Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling incidental*. *Sampling incidental* adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang ditemui tersebut cocok sebagai sumber data.⁶ Untuk mendapatkan sampel yang tepat penulis menggunakan rumus sederhana yang dikembangkan oleh Slovin yaitu:⁷

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = besar sampel

N = besar populasi populasi = 153

e : nilai kritis tingkat kepercayaan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel) 10% yaitu 0.1

Berdasarkan rumus tersebut dapat di peroleh sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{153}{1+153(0.1)^2} = \frac{153}{1+153(0.01)} = \frac{153}{1+1,53} = \frac{153}{2.53} = 60,47$$

= 60,47 jadi dibulatkan 61.

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2002), 130.

⁶Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2001), 85.

⁷Rinwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2005), 65.

Berdasarkan hasil pencarian sampel diatas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 61 orang mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengedaran anget dan dokumentasi.

1. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden.⁸ Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti jawabannya, dengan cara memilih salah satu dari beberapa jawaban yang telah disediakan. Angket ini dibagi kepada sampel penelitian yaitu mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry sebanyak 61 orang mahasiswa yang dijadikan sebagai responden.

⁸S. Margono, *Metodelogi Penelitian*, Cet. 5, 103.

Peneliti menyebarkan angket dengan jumlah 14 pertanyaan. Angket diedarkan langsung kepada mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry, lokasi penyebaran angket dilakukan pada Fakultas Adab dan Humaniora. Peneliti memberikan waktu untuk responden untuk mengisi angket, setelah itu angket yang telah diisi akan diambil kembali oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk menghindari berkurangnya angket karena tidak dikembalikan oleh responden.

Angket peneliti buat terdapat empat pilihan alternatif jawaban a, b, c, dan d, dengan memilih jawaban yang paling benar, setiap pilihan jawaban memiliki skor nilai. Setiap pilihan jawaban yang sangat benar memiliki skor 4, jawaban yang benar memiliki skor 3, jawaban yang tidak benar memiliki skor 2, dan jawaban yang sangat tidak benar memiliki skor 1.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah dokumentasi yang berhubungan dengan dengan penelitian, adapun yang dimaksud dengan dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majala, prasasti, notulen rapat, lengger agenda dan sebagainya.⁹ Data yang butuhkan dalam penelitian ini adalah dokumentasi yang dimiliki oleh prodi S1 ilmu perpustakaan berupa jumlah keseluruhan mahasiswa S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014.

⁹Suharsimi, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, 274.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah. Dengan adanya analisis data, data menjadi berarti dan berguna dalam memecahkan masalah-masalah penelitian.¹⁰ Menurut M.Burhan Bugin pengolahan data secara umum dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu:¹¹

1. Tahap *Editing* (Pemeriksaan)

Editing adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah penelitian selesai menghimpun data di lapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang dihimpun kadang kala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya yang kurang atau terlewatkan, tumpang tindih, berlebihan bahkan terlupakan. Adapun pengolahan data yang peneliti lakukan pada tahap *editing* adalah melakukan pemeriksaan angket yang telah diisi oleh responden dalam mengisi pertanyaan yang diajukan dalam angket, jika pengisian belum lengkap, penulis dapat meminta responden untuk mengisi kembali.

2. Tahap *Cording* (Pengkodean)

Setelah tahap *editing* selesai dilakukan tahap berikutnya adalah mengklasifikasikan data-data tersebut melalui tahap *coording*, yang bermaksud data yang telah diedit tersebut diberikan identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat dianalisis. Adapun pengolahan data angket yang peneliti lakukan dalam tahap *cording* adalah memberikan

¹⁰Moehar Daniel, *metode Penelitian Sosial Ekonomi: Dilengkapi Beberapa Alat Analisa dan Penuntun Penggunaan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2001), 149.

¹¹M.Burhan Bugin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan dan Kebijakan Publikasi serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya,ed.1* (Surabaya: Kencana, 2005),164.

kode dalam bentuk skor untuk tiap jawaban dengan menggunakan skala likert.

3. Tahap *Tabulasi* (Pembebaran)

Tahap tabulasi adalah tahap terakhir dari pengolahan data pada tabel-tabel tertentu dengan mengukur angka-angka serta menghitung. Selanjutnya melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui keabsahan suatu data. Pengolahan data yang peneliti lakukan untuk data angket adalah menyajikan jawaban responden yang dikelompokkan disajikan dalam bentuk tabel.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif adalah menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.¹² Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang diperoleh hasil kuesioner, kemudian dideskripsikan dengan cara menggunakan analisis presentase yang diberikan responden, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Number of cases (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

p : Angka Persentase

¹² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: R aja Grafindo Persada, 2005), hlm. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berlokasi di jalan Ibnu Sina, No. 2, Darussalam, Syiah Kuala, Kopelma Darussalam, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Salah satu prodi yang berada dibawah naungan fakultas Adab dan Humaniora adalah prodi S1 ilmu perpustakaan. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014. Jumlah keseluruhan mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 sebanyak 153 orang mahasiswa, yang dinyatakan aktif dan telah mengambil mata kuliah terkait dengan literasi informasi dan teknologi digital. Jumlah sampel yang ditentukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebesar 61 orang mahasiswa.

B. Hasil Penelitian

Berikut hasil penelitian yang didapatkan dari hasil penyebaran angket dengan 61 responden mengenai pengetahuan dan pemahaman mahasiswa prodi S1 Ilmu Perpustakaan angkatan 2014 pada Fakultas Adab dan Humaniora Uin Ar-Raniry Banda Aceh mengenai Literasi Digital Dalam *Electronic Library*.

1. *Internet Searching*

Hal ini termasuk kedalam katagori uji pengetahuan dan pemahaman dalam mengetahui dan memahami cara pencarian informasi pada *e-library*, mengetahui dan memahami menggunakan *search engine* pada *e-library*, mengetahui dan memahami pencarian menggunakan *advanced search*/pencarian lengkap pada *e-library*, serta mengetahui dan memahami penggunaan kata *and, or, in* saat mencari informasi pada *e-library*. Peneliti melakukan analisis setiap item soal dan menghitung besarnya prosentase jawaban sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi nyata di lapangan. Untuk lebih jelasnya berikut peneliti paparkan persentase hasil jawaban setiap item soalnya.

Tabel 4.1

Data Indikator Pencarian Di Internet (Internet Searching)

No. Soal	Jawaban Yang Benar	Responden dengan jawaban benar				Persentase
		1	2	3	4	
1	4	68	-	-	-	27,86 %
2	3	-	98	-	-	40,16 %
3	2	-	-	65	-	26,63 %
4	1	-	-	-	13	5,32 %

Dari tabel di atas dan data rekapitulasi jawaban uji kemampuan pencarian di internet (internet searching) dapat di analisis bahwa sebanyak 68 atau (27,86 %) Mahasiswa menjawab (sangat benar) dalam mengetahui dan memahami cara pencarian informasi pada *e-library*, 98 atau (40,16 %) Mahasiswa menjawab (kurang benar) mengetahui dan memahami menggunakan *search engine* pada *e-library*, 65 atau (26,63 %) Mahasiswa menjawab (tidak benar) mengetahui dan memahami pencarian menggunakan *advanced search*/pencarian lengkap pada *e-library*, 13 atau (5,32 %) Mahasiswa menjawab (sangat tidak benar) dengan jawaban mengetahui dan memahami penggunaan kata *and, or, in* saat mencari informasi pada *e-library*.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tingkat mengetahui dan memahami cara pencarian informasi pada *e-library* sudah tergolong tinggi dengan jumlah persentase sebesar (40,16 %), Persentase dari mengetahui dan memahami cara pencarian informasi pada *e-library* sebesar (27,86 %) masih dalam kategori sedang, namun dalam kategori mengetahui dan memahami menggunakan *search engine* pada *e-library*, (26,63 %) juga tergolong sedang. Sedangkan persentase dari mengetahui dan memahami penggunaan kata *and, or, in* saat mencari informasi pada *e-library* sangat rendah yaitu sebesar (5,32 %).

Bagaimana tingkat pengetahuan dan pemahaman literasi digital dalam e-library oleh mahasiswa prodi S1 ilmu perpustakaan angkatan 2014 dalam aspek Hal ini termasuk kedalam katagori uji pengetahuan dan pemahaman dalam mengetahui dan memahami setiap *hypertext* (penunjuk arah) yang terdapat pada *e-library*, dan mengetahui dan memahami istilah *skip*, *click here*, *download*, *read more*, *share*, yang terdapat pada *e-library*. Peneliti melakukan analisis setiap item soal dan menghitung besarnya prosentase jawaban sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi nyata di lapangan. Untuk lebih jelasnya berikut peneliti paparkan prosentase hasil jawaban setiap item soalnya.

Tabel 4.2

Data Indikator Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

No. Soal	Jawaban Yang Benar	Responden dengan jawaban benar				Persentase
		1	2	3	4	
1	4	23	-	-	-	18,85 %
2	3	-	57	-	-	46,72 %
3	2	-	-	35	-	28,68 %
4	1	-	-	-	7	5,73 %

Dari tabel di atas dan data rekapitulasi jawaban uji kemampuan pandu arah hypertext (Hypertextual Navigation) dapat di analisis bahwa sebanyak 23 atau (18,85 %) menjawab (sangat benar), 57 (46,72%)

menjawab (kurang benar), 35 (28,68 %) menjawab (tidak benar), dan 7 (5,73%) menjawab (sangat tidak benar) untuk mengetahui dan memahami setiap *hypertext* (penunjuk arah) yang terdapat pada *e-library*, dan mengetahui dan memahami istilah *skip*, *click here*, *download*, *read more*, *share*, yang terdapat pada *e-library*.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tingkat mengetahui dan memahami setiap *hypertext* (penunjuk arah) yang terdapat pada *e-library*, dan mengetahui dan memahami istilah *skip*, *click here*, *download*, *read more*, *share*, yang terdapat pada *e-library*. Persentase tertinggi dalam kategori jawaban sangat benar yaitu, 57 (46,72%), sedangkan persentase terendah pada kategori jawaban tidak benar sebesar 7 (5,73%), dengan demikian dapat di pahami bahwa indikator pandu arah *hypertext* (*Hypertextual Navigation*) tidak semua Mahasiswa mampu dan memahami sepenuhnya dalam mengakses *e-library*.

2. *Content Evaluation*

Hal ini termasuk kedalam katagori uji pengetahuan dan pemahaman dalam mengetahui dan memahami setiap informasi yang terdapat pada *e-library* sebelum digunakan, memahami dan memeriksa setiap referensi informasi yang saya dapatkan dari *e-library* yang diarahkan oleh *hypertext*, dan mengetahui dan memahami jenis *website* yang dapat dijadikan referensi dalam mendapatkan informasi. Peneliti melakukan analisis setiap item soal dan menghitung besarnya persentase

jawaban sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi nyata di lapangan. Untuk lebih jelasnya berikut kami paparkan prosentase hasil jawaban setiap item soalnya.

Tabel 4.3

Data Indikator Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

No. Soal	Jawaban Yang Benar	Responden dengan jawaban benar				Prosentase
		1	2	3	4	
1	4	32	-	-	-	17,48 %
2	3	-	88	-	-	48,08 %
3	2	-	-	58	-	31,69 %
4	1	-	-	-	5	2,7 %

Dari tabel di atas dan data rekapitulasi jawaban uji kemampuan Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation) dapat di analisis bahwa sebanyak 32 atau (17,48 %) menjawab (sangat benar), 88 atau (48,08) menjawab (kurang benar), 58 (31,69 %) menjawab (tidak benar), dan 5 (2,7 %) menjawab (sangat tidak benar) untuk membaca dan memahami setiap informasi yang terdapat pada *e-library* sebelum digunakan, memahami dan memeriksa setiap referensi informasi yang saya dapatkan dari *e-library* yang diarahkan oleh *hypertext*, dan mengetahui dan memahami jenis *website* yang dapat dijadikan referensi dalam mendapatkan informasi.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tingkat membaca dan memahami setiap informasi yang terdapat pada *e-library* sebelum digunakan, memahami dan memeriksa setiap referensi informasi yang saya dapatkan dari *e-library* yang diarahkan oleh *hypertext*, dan mengetahui dan memahami jenis *website* yang dapat dijadikan referensi dalam mendapatkan informasi. Persentase tertinggi dalam kategori jawaban sangat benar yaitu, 88 atau (48,08), sedangkan persentase terendah pada kategori jawaban tidak benar sebesar 5 (2,7 %).

3. *Knowledge Assembly*

Hal ini termasuk kedalam katagori uji pengetahuan dan pemahaman dalam mengetahui dan memahami menggunakan *e-library* sebagai media untuk mendapatkan informasi dalam bidang akademik, mengetahui dan memahami teks yang terdapat pada *e-library*, menggunakan *e-library* sebagai media untuk meng-*update* informasi bidang akademik ataupun personal, berlanggan beberapa *mailing list* untuk mendapatkan informasi terbaru dan melalukan pemeriksaan kembali pada setiap informasi yang masuk di *mailing list*. Peneliti melakukan analisis setiap item soal dan menghitung besarnya prosentase jawaban sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi nyata di lapangan. Untuk lebih jelasnya berikut kami paparkan prosentase hasil jawaban setiap item soalnya.

Tabel 4.4**Data Indikator Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)**

No. Soal	Jawaban Yang Benar	Responden dengan jawaban benar				Prosentase
		1	2	3	4	
1	4	45	-	-	-	14,75 %
2	3	-	123	-	-	40,32 %
3	2	-	-	90	-	29,50 %
4	1	-	-	-	47	15,40 %

Dari tabel di atas dan data rekapitulasi jawaban uji kemampuan penyusunan pengetahuan (Knowledge Assembly) dapat di analisis bahwa sebanyak 45 atau (14,75 %) mahasiswa menjawab (sangat benar), 123 atau (40,32 %) mahasiswa menjawab (kurang benar), 90 (29,50 %) mahasiswa menjawab (tidak benar), dan 47 atau (15,40 %) mahasiswa menjawab (sangat tidak benar) untuk menggunakan *e-library* sebagai media untuk mendapatkan informasi dalam bidang akademik, mengetahui dan memahami teks yang terdapat pada *e-library*, menggunakan *e-library* sebagai media untuk meng-*update* informasi bidang akademik ataupun personal, berlanggan beberapa *mailing list* untuk mendapatkan informasi terbaru dan melakukan pemeriksaan kembali pada setiap informasi yang masuk di *mailing list*.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tingkat menggunakan *e-library* sebagai media untuk mendapatkan informasi dalam bidang akademik, mengetahui dan memahami teks yang terdapat pada *e-library*, menggunakan *e-library* sebagai media untuk meng-*update* informasi bidang akademik ataupun personal, berlanggan beberapa *mailing list* untuk mendapatkan informasi terbaru dan melakukan pemeriksaan kembali pada setiap informasi yang masuk di *mailing list*. Persentase tertinggi dalam kategori jawaban sangat benar yaitu, 123 atau (40,32 %), sedangkan persentase terendah pada kategori jawaban sangat tidak benar sebesar 47 atau (15,40%).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji kemampuan pencarian di internet (internet searching) dapat diketahui bahwa persentase tertinggi pada kategori jawaban sangat benar yaitu 98 atau (40,16 %), sedangkan persentase terendah pada kategori jawaban sangat tidak benar 13 atau (5,32 %).
2. Hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji kemampuan pandu arah hypertext (Hypertextual Navigation) kategori jawaban sangat benar dengan skor persentase 57 (46,72%), sedangkan skor persentase terendah di peroleh dari kategori jawaban sangat tidak benar 7 (5,73%).
3. Hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji kemampuan evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation) sebanyak 88 (48,08) menjawab sangat benar, menjadi kategori tertinggi, sedangkan kategori terendah pada kategori jawaban sangat tidak benar 55 (2,7%).
4. Hasil analisis data rekapitulasi jawaban uji kemampuan penyusunan pengetahuan (Knowledge Assembly) dapat di analisis bahwa sebanyak 123 atau (40,32 %) termasuk dalam kategori jawaban sangat benar dan menjadi persentase tertinggi, sedangkan 47 atau

(15,40 %) jawaban sangat tidak benar merupakan persentase nilai terendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka peneliti memberikan saran kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang kiranya dapat menjadi pertimbangan oleh pihak Fakultas:

1. Diantara empat indikator diharapkan konsep Gilster ini dapat di terapkan secara maksimal dalam pemanfaatan *e-library* pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. *E-library* menjadi suatu hal yang sangat penting dalam meningkatkan pemanfaat literasi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Konsep Gilster baik untuk di terapkan pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, untuk meningkatkan literasi digital Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014.

KUESIONER PENELITIAN

Petunjuk Umum

Berikut ini adalah kuesioner penelitian terkait Analisis Literasi Digital Dalam *E- Library* Oleh Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Angkatan 2014 Pada Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dari pertanyaan berikut ini. Setiap pilihan jawaban memiliki skor nilai yang berbeda, dimana jawaban yang sangat benar skor 4, jawaban kurang benar skor 3, jawaban tidak benar skor 2, dan jawaban sangat tidak benar skor 1

Identitas Responden

Nama :
Nim :
Fak/Jur :

Soal Pilihan Ganda

Indikator soal Pencarian di Internet (Internet Searching)

1. Pilihlah salah satu cara yang paling benar dalam pencarian informasi pada *e-library* berikut ini....
 - a. Buka mesin pencari (google) kemudian ketik informasi yang dibutuhkan
 - b. Buka *mailling list* yang masuk ke *e-mail*, lalu cari informasi yang dibutuhkan.
 - c. Masuk ke mesin pencari (google) kemudian search jenis web *e-library* yang di inginkan kemudian search informasi yang dibutuhkan pada ruang searcher yang tersedia di *e-library*.
 - d. Masuk ke mesin pencari (google) kemudian search jenis web *e-library* kemudian selesai.

2. Apa fungsi ruang *searcher* yang terdapat pada laman *e-library*...
 - a. Mencari berita harian terkini
 - b. Mencari dan mengetahui informasi
 - c. Mencari informasi ilmiah yang dibutuhkan
 - d. Mencari nama-nama penulis informasi ilmiah

3. Sebutkan cara yang benar menggunakan *advanced search*/pencarian lengkap pada *e-library*...
 - a. Masuk pada laman *e-library advanced search*, kemudian siapkan kata kunci, lalu ketik kata kunci di form pencarian yang tersedia, dan tentukan format file yang diinginkan, selesai.
 - b. Masuk pada laman *e-library advanced search*, kemudian siapkan kata kunci, lalu ketik kata kunci di form pencarian yang tersedia, dan selesai
 - c. Masuk pada mesin pencari, kemudian cari *e-library advanced search*, dan selesai.
 - d. Temukan *e-library advanced search* pada *search engine*, dan ketik informasi yang diinginkan, lalu selesai.

4. Apakah kegunaan kata *and*, *or*, dan *in* saat pencarian informasi pada *e-library*...
 - a. Memudahkan pencarian cepat dengan hasil yang tepat sesuai yang diinginkan
 - b. Membatasi isi informasi yang di butuhkan oleh pengguna
 - c. Mempercepat pencarian dengan hasil 70% sama
 - d. Mengklasifikasikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna

Indikator soal Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

5. Apakah fungsi dan kegunaan setiap *hypertext* (penunjuk arah) yang terdapat pada *e-library*...
 - a. Memberitahukan ancaman virus pada laman selanjutnya
 - b. Membawa pada page selanjutnya sesuai perintah pada halaman sebelumnya
 - c. Men-download isi pada laman selanjutnya
 - d. Membagikan informasi pada media lainnya

6. Apakah yang dimaksud dengan istilah *skip*, *click here*, *download*, *read more*, *share*, yang terdapat pada *e-library*...
 - a. Membagikan kepada yang lain, mengabaikan, dan melewati
 - b. Mengikuti, melewati, membagikan, dan mengunduh
 - c. Melewati, klik sesuai petunjuk, mengunduh, membaca selanjutnya, membagikan informasi pada media informasi lainnya
 - d. Mengunduh, membagikan, dan mencari informasi selanjutnya

Indikator Soal Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

7. Hal yang perlu dilakukan oleh pemakai sebelum informasi pada *e-library* digunakan adalah...
 - a. Membagikan informasi tersebut kepada orang lain
 - b. Mendownload informasi sebelum diggunakan
 - c. Membaca referensi secara teliti sebelum digunakan
 - d. Membaca dan memahami informasi yang dibutuhkan sebelum digunakan

8. Salah satu dibawah ini merupakan cara untuk memeriksa kembali setiap referensi informasi pada e-library, yaitu...
 - a. Membuka petunjuk *hypertext* menuju pada referensi dasar informasi
 - b. Membuka google mencari informasi yang sama
 - c. Mencari buku sesuai dengan informasi yang dibutuhkan
 - d. Menanyakan kepada orang lain yang telah mengetahuinya

9. Dibawah ini merupakan jenis-jenis domain *website* resmi yang dapat dijadikan referensi untuk mendapatkan informasi, yaitu...
 - a. W.w.w.blog.com
 - b. W.w.w.wordpress
 - c. CO.ID, OR.ID, COM. AC.ID, INFO, ORG, BIZ
 - d. Researchgate.net

Indikator soal Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

10. Berikut ini merupakan media yang bisa digunakan untuk mendapatkan informasi dalam bidang akademik dan umum, yaitu...
 - a. *E-mail*, Facebook, *E-book*, dan media sosial lainnya
 - b. *E-library*, *search engine*, dan mesin pencari lainnya
 - c. *E-mailing*, *google*, *mozila*, dan buku
 - d. Buku terbitan berkala, koran, dan baliho

11. Berikut ini merupakan fungsi *mailing list* yang dilanggan oleh setiap individu, yaitu...
 - a. Mendapatkan notifikasi terbaru dari media sosial
 - b. Mendapatkan update-an terbaru terkait informasi bidang tertentu, sesuai pencarian sebelumnya oleh pemakai
 - c. Mendapatkan banyak *e-mail* masuk yang banyak
 - d. Mengetahui tanggal setiap postingan informasi terbaru

12. Berikut ini merupakan salah satu cara mengetahui setiap informasi baru masuk dari setiap *mailing list* yang dilanggan, yaitu...
- a. Membuka media sosial untuk melihat notifikasi masuk
 - b. Menanyakan pada rekan yang berlanggan *mailing list*
 - c. Memeriksa *e-mail* dan membuka setiap pesan *mailing list* terbaru
 - d. Menyarankan orang lain untuk berlanggan *mailing list* yang sama

Terima kasih atas partisipasi dan jawaban yang telah anda berikan

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Setyo Edy. "Disign dan Standar Perpustakaan Digital," *Jurnal Pustakawan Indonesia* 10, no. 2 (2010): 8,
<http://journal.ipb.ac.id/index.php/jpi/article/view/5277/3692>.
- Charlton, John. "A world of reading," *Information Today*, Oct. 2017, p. 15. *Information Science and Library Issues Collection*, diakses 4 Januari, 2018,
http://link.galegroup.com/apps/doc/A507185450/PPIS?u=va0053_remote&sid=PPIS&xid=2ec159b8.
- Akbar, M. Firman. "Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital Dan *Self- Directed Learning* Pada Mahasiswa Skripsi," *Jurnal Indigeous* 2, no. 1 (2017): 28-35.
https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjWob25sMLYAhUIPo8KHYQ5A68QFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Findigenous%2Farticle%2Fdownload%2F4458%2F3328&usg=AOvVaw0g2lsy3nQ0ALW_4reX53_x.
- Qory Qurratun A'yuni. "Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya," *Journal Universias Airlangga* 4, no. 2 (2015): 5.
<http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>.
- American Library Association. "Digital Literacy Definition," ALA Connect Web. diakses Januari 2, 2018, <http://connect.ala.org/node/181197>.
- Blake, Caitrin. "Defining Digital Literacy: Educating Students on Digital Citizenship and More," Concordia University Nebraska. diakses Januari 2, 2018, <https://online.cune.edu/defining-digital-literacy/>.

International Federation of Library Association and Institutions. "IFLA Statement on Digital Literacy," IFLA. diakses Januari 2, 2018, https://www.ifla.org/files/assets/faife/statements/ifla_digital_literacy_statement.pdf.

Sophie Maddern, *Types of digital literacy*, <https://prezi.com/ta5epp1pfewk/types-of-digital-literacy/>, diakses, 15 Juli 2017.

Doug Belshaw, *The Essential Elements of Digital Libraries* (project gutenber, 2016), bab. 5, <http://www.frysklab.nl/wp-content/uploads/2016/10/The-Essential-Elements-of-Digital-Literacies-v1.0.pdf>

Pool, Carolyn R. "A New Digital Literacy," *A Conversation wit Paul Gilster, Digital Literasi* 55, no.03. http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/8413655/digital.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499846887&Signature=cR4o6N7TvmptEtCLzg%2FjHvZb%2BhI%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDigital_Literacy.pdf.

International Federation of Library Association and Institutions, "IFLA Statement on Digital Literacy," IFLA, diakses Januari 3, 2018, <https://www.ifla.org/publications/iflaunesco-manifesto-for-digital-libraries>.

Moh.Dani Wiracahaya, "Analisis Pemanfaatan Digital Library Universitas Dian Nuswantoro Semarang" (Laporan Penelitian, Universitas Bina Darma, 2013), 14. <http://eprints.binadarma.ac.id/221/1/Analisis%20Pemanfaatan%20Digital%20Library%20Universitas%20Dian.pdf>

Martin A. Jan Grudziecki, “DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development,” *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5.4 (2006), 249–67, <http://dx.doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>.

Basuki, “Literasi Informasi dan Literasi Digital,” *Sulistyo-Basuki’s* (blog), <https://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/>.

Putu Laxman Pendit, Ari Suryandari, Brian Amiprasetyo, Edmon Makarim, Irma Utari Aditirto, Yova Ruldeviyani, Yudho Giri Sucahyo, dan Luki Wijayanti. *Perpustakaan Digital: Perspektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Sagung Seto, 2007.

Hellen Slee, *Components of Essential Literacy*, <https://prezi.com/5g8rbvywsanx/components-of-essential-digital-literacy/>, diakses, 12 Januari 2018.

Pendit, Putu Laxman. *Perpustakaan Digital Dari A Sampai Z*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri, 2008.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Ira Saputri
2. Tempat / Tanggal Lahir : Darussalam, 28 Desember 1993
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia / Aceh
6. Status Perkawinan : Belum Menikah
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. Alamat : Kajhu, kec Baitussalam, Kab Aceh
Besar
9. Anak ke- : 1 dari 3 Bersaudara
10. No. HP : 082360873060

11. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Abdul Wahab
 - b. Ibu : Yusra (Alm)
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : -
12. Alamat : Desa Lambaro, kec Ingin Jaya, Kab Aceh
Besar

13. Jenjang Pendidikan
 - a. SD N Lamsayeun : Berijazah Tahun 2007
 - b. SMP N 2 Sp.Mamplam : Berijazah Tahun 2010
 - c. SMA N 1 Sp.Mamplam : Berijazah Tahun 2012
 - d. D3 Ilmu Perpustakaan : Berijazah Tahun 2015

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 31 Januari 2018

Ira Saputri