

LITERASI MEDIA BARU MAHASISWA FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Uthi Kurnia*), Nining Sudiar **), Vita Amelia***)

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru Indonesia

Email: uthikurnia@gmail.com*), sudiar.nining@gmail.com **), vita.amelia@unilak.ac.id***)

Naskah diterima: 7 November; direvisi: 14 November; disetujui: 28 November

Abstrak

Penelitian ini berjudul Literasi Media Baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat literasi media baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan objek penelitian literasi media baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dengan responden berjumlah 89 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi media baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau berada pada kategori sangat baik dengan persentase 79,81%. Hasil analisis data responden menunjukkan bahwa secara keseluruhan literasi media baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau untuk masing-masing indikator berada pada kategori sangat baik hanya saja dengan persentase yang berbeda-beda. Jika dijabarkan per indikator maka didapatkan bahwa kemampuan tertinggi berada pada indikator *Performance* yaitu 84,41%. Kemudian di posisi ke dua yaitu indikator *Play* dengan persentase sebesar 82,96%. Di posisi ke tiga adalah indikator *Networking* dengan persentase sebesar 82,68%. Posisi ke empat adalah *Visualisation* dengan persentase sebesar 82,23%. Posisi ke lima dan ke enam ada pada indikator *Distributed Cognition* dan *Transmedia Navigation* dengan persentase masing-masing sebesar 81,60% dan 80,34%. Posisi ke tujuh adalah *Negotiation* dengan persentase sebesar 80,13%. Sisanya juga termasuk dalam kategori sangat baik namun dengan persentase di bawah 80%, yaitu di posisi delapan dan sembilan yang di tempati oleh *Simulation* dan *Appropriation* dengan persentase masing-masing sebesar 79,14% dan 78,93%. Indikator *Judgment* dengan persentase sebesar 78,00%, *Collective Intelligence* dengan persentase sebesar 77,67% dan peringkat terbawah ada pada indikator *Multitasking* dengan persentase sebesar 77,53%.

Kata kunci: Literasi Media Baru, Mahasiwa Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau

Abstract

The title of this research is new media literacy of undergraduate student in Faculty of Islamic Studies, Islamic University of Riau, Pekanbaru. This study aims to identify the level of new media literacy amongst students. This study conducts descriptive qualitative method by distributing questioner to 89 students and describing the result thoroughly. There are 12 indicators examined: performance, play, networking, visualization, distributed cognition, transmedia navigation, negotiation, simulation, appropriation, judgment, collective intelligence, and multi tasking. The result shows that students' new media literacy is good. Around 79,81% students are able to perform new media literacy well. From all indicators, "performance" placed the highest score around 84,41% followed by play (82,96%), networking (82,68%), visualisation (82,23%), distributed cognition (81,60%), transmedia navigation (80,34%), negotiation (80,13%), simulation (79,14%), appropriation (78,93%), judgment (78,00%), collective intelligence (77,67%) and multitasking (77,53%).

Keyword: New Media Literacy, Undergraduate Student in Faculty of Islamic Studies, Islamic University of Riau

1. Latar Belakang

Literasi, secara sederhana diartikan kemampuan membaca dan menulis atau melek aksara/ huruf. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan, makna sederhana tersebut juga mengalami cakupan yang meluas, yang tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis semata, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan informasi tertulis atau tercetak untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat. Bisa juga dikatakan melek terhadap teknologi, melek terhadap politik, berpikir kritis dan peka terhadap lingkungan sekitar (Ardianto, dkk., 2009: 215).

Menurut Brevik, literasi informasi (melek keberaksaraan informasi), yaitu mengetahui kapan informasi dibutuhkan, kemudian melakukan identifikasi terhadap kebutuhan informasi dalam memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada, menemukan informasi yang dibutuhkan, mengolah informasi tersebut sehingga bisa digunakan secara efektif untuk peyelidikan masalah atau penelitian yang sedang dilakukan (Yulianti, 2013: 2). Seperti itulah rangkaian kegiatan literasi informasi dalam mengolah sebuah informasi sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan informasi para pencari informasi maupun para penerima informasi.

Informasi dan media ibarat dua sisi mata uang, yaitu sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Dikatakan demikian karena media merupakan sarana penyampai informasi. Tidak akan ada informasi jika tidak ada media atau perantara yang menyampaikannya. Media mengalami perkembangan dari masa ke masa. Dahulu manusia menyebarkan informasi menggunakan media panca indra, kemudian ditemukan kertas dan tinta sampai terlahirlah media cetak seperti buku, koran, majalah, dan lain sebagainya. Kemudian berkembang lagi media elektronik seperti radio dan televisi. Perkembangan terakhir dari media komunikasi yaitu munculnya media internet sebagai media baru yang mampu menyebarkan informasi secara luas tanpa batas. Kehadiran internet menyempurnakan segala media yang ada sebelumnya yaitu menggabungkan media cetak yang hanya bisa dilihat, radio yang hanya bisa didengar, serta televisi yang bisa dilihat dan didengar. Kini seseorang tidak harus kesulitan menggunakan media lama tersebut karena cukup dengan internet saja, semua informasi dalam media cetak sudah dikemas menjadi satu dan dengan mudah bisa didapatkan. Itulah

mengapa media internet saat ini begitu sangat diminati dari pada media lainnya.

Literasi media atau melek media, suatu istilah yang digunakan sebagai jawaban atas maraknya pandangan masyarakat tentang pengaruh dan dampak yang timbul akibat isi (*content*) berbagai pemberitaan di media yang belum tentu kebenarannya. Sehingga perlu diberikan suatu kemampuan, pengetahuan, kesadaran dan keterampilan secara khusus kepada khalayak sebagai pengguna media baru terutama internet.

Mahasiswa merupakan komunitas yang termasuk aktif menggunakan internet. Hal ini dikarenakan mahasiswa merupakan kaum intelektual terdidik. Mahasiswa memiliki tugas dan kewajiban utama yaitu melaksanakan pendidikan di mana dalam perkuliahan dituntut mempunyai informasi dan wawasan yang cukup luas agar selama di kelas maupun di luar kelas mampu melakukan diskusi dengan baik. Mahasiswa dituntut untuk belajar namun juga memiliki kewajiban untuk meneruskan kepada masyarakat luas tentang ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Mahasiswa dituntut sensitif terhadap beragam gejala dan fenomena yang ada di lingkungannya. Merumuskan gejala-gejala tersebut ke dalam sebuah penelitian untuk diuji dan dibuktikan. Tugas mahasiswa selanjutnya adalah mengabdikan kepada masyarakat. Pengabdian ini merupakan bentuk kontribusi mahasiswa kepada masyarakat sebagai wujud dari ilmu pengetahuan yang didapatkannya. Hal itulah yang menjadikan mahasiswa sangat bergantung dengan informasi, tak terkecuali informasi yang disajikan di internet. Fakultas Agama Islam adalah salah satu fakultas yang ada di bawah naungan Universitas Islam Riau. Data terakhir menunjukkan bahwa mahasiswa aktif di Fakultas Agama Islam berjumlah 835 orang. Berdasarkan pengamatan selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, terlihat bahwa keseharian mahasiswa Fakultas Agama Islam tidak terlepas dari berbagai media informasi seperti buku, berbagai media sosial seperti *facebook*, *WhatsApp*, *Line*, dan sejenisnya, dan juga sebagian besar di antara mereka memanfaatkan *search engine* sebagai media pencari informasi untuk tugas kuliah dan penelitian. Ketika diajukan pertanyaan yang sama kepada beberapa mahasiswa di sana, yaitu pada Hari Selasa, 23 Januari 2018 tentang media apa yang lebih dominan mereka gunakan untuk kegiatan pembelajaran semuanya menjawab internet dan hanya beberapa yang menambahkan dengan buku dan jurnal ilmiah.

Wawancara sederhana dengan mahasiswa di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dilakukan kembali pada Hari Rabu tanggal 23 Januari 2018, didapati belum pernah ada pembelajaran ataupun pelatihan literasi media baru terutama internet dengan program yang lebih terfokus. Padahal sebenarnya pelatihan keterampilan literasi internet penting untuk dilakukan dengan pertimbangan masyarakat Fakultas Agama Islam selalu memanfaatkan media internet.

Hal ini menjadi menarik untuk dilakukan penelitian demi mengetahui sejauh mana mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau *Literate* terhadap media baru meskipun belum pernah mendapat pembekalan literasi media baru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Literasi Media Baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Literasi Media Baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Literasi

Literasi, secara sederhana diartikan kemampuan membaca dan menulis atau melek aksara/ huruf. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan, makna sederhana tersebut juga mengalami cakupan yang meluas, yang tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis semata. Tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan informasi tertulis atau tercetak untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat. Bisa juga dikatakan melek terhadap teknologi, melek terhadap politik, berpikir kritis dan peka terhadap lingkungan sekitar (Ardianto, dkk., 2009: 215).

2.2 Media

Media berawal dari komunikasi massa yang melahirkan media massa. Secara konvensional media massa diartikan sebagai medium pembawa pesan yang memiliki jangkauan luas, baik dilihat dari aspek pemanfaatannya, sebarannya, maupun orang yang terlibat di dalamnya. Secara tradisional media massa sering dibatasi pada surat kabar, radio, televisi, film, buku, jurnal dan majalah. Kemajuan teknologi informasi menjadikan semua media massa konvensional tersebut saat ini sudah beralih media menjadi sumber digital yang bisa ditemukan dengan mudah di internet (Yusup, 2016: 128).

Flew dalam Tamburaka (2013: 72) mengartikan media digital sebagai bentuk dari konten media yang menggabungkan dan mengintegrasikan data, teks, suara, dan berbagai gambar yang tersimpan dalam format digital kemudian didistribusikan melalui suatu jaringan seperti kabel serat optik, satelit, dan sistem transmisi gelombang rendah. Peralihan dari media tradisional ke media teknologi digital ini membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi. Sebelumnya, khalayak dikendalikan oleh informasi dari lembaga penyedia media massa, setelah muncul digitalisasi khalayak tidak lagi semata-mata dikendalikan oleh informasi yang disediakan media massa tetapi media massa dan khalayak bisa memiliki kedudukan yang sama dalam menciptakan informasi.

Online media (media *online*) disebut juga *cybermedia* (media siber), *internet media* (media internet), dan *new media* (media baru) diartikan sebagai media yang tersaji secara *online* di situs web (*website*) internet. Secara teknis atau fisik, media *online* adalah media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Termasuk kategori media *online* adalah portal, website (situs *web*, termasuk *blog* dan media sosial seperti *facebook* dan *twitter*), radio *online*, TV *online*, dan e-mail (Romli, 2012:30).

Internet, jaringan komputer terkoneksi secara global yang berkomunikasi secara bebas serta berbagi dan bertukar informasi (Baran, 2012: 389). Internet adalah perkakas sempurna yang menyiagakan dan mengumpulkan sejumlah besar orang secara elektronik. Informasi mengenai suatu peristiwa tertentu dapat ditransmisikan secara langsung, sehingga membuatnya menjadi suatu piranti meriah yang sangat efektif (Ardianto, dkk., 2009: 153).

2.3 Literasi Media

Literasi menurut Bambang Kaswanti Purwo (Guru Besar Linguistik Pascasarjana Unika Indonesia Atmajaya) dalam kata pengantar buku Literasi Informasi: *7 Langkah Knowledge Management*, literasi tidak lagi diartikan terbatas pada "baca dan tulis" melainkan berurusan dengan belajar sepanjang hayat, mengubah cara belajar sampai kepada kembali belajar (Lien, dkk., 2014: xiii). Tamburaka menambahkan, literasi media berasal dari bahasa Inggris yaitu *Media Literacy*. Media berarti tempat pertukaran pesan dan *Literacy* berarti melek. Kemudian dikenal menjadi literasi media yang bermakna kemampuan khalayak yang melek terhadap media dan pesan media

massa dalam konteks komunikasi massa. Sementara menurut Baran dan Dennis literasi media itu merupakan suatu gerakan melek media yang dirancang dengan tujuan untuk individu memberikan kontrol atas penggunaan konten media baik dalam hal menerima ataupun mengirim pesan (Tamburaka, 2013: 8 dan 17). Literasi media merupakan suatu kompetensi yang penting untuk memberikan kesadaran tentang konten dan dampak media serta menjadi kontrol individu dalam menggunakan media (Siyamitri, 2015: 162).

Menurut Kamus Kepustakawanan Indonesia, literasi media yaitu kemampuan dan keterampilan memanfaatkan berbagai media, baik elektronik maupun non elektronik dalam rangka memperoleh informasi dan pemahaman yang meluas (Lasa, 2009: 190). Potter mengatakan bahwa *literacy media* adalah sebuah perspektif yang digunakan secara aktif ketika individu mengakses media. Perspektif dibangun dari struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan dibutuhkan alat dan *raw material* (bahan dasar). Alat yang dimaksud adalah keterampilan. Sementara bahan dasarnya berupa informasi dari media dan dari dunia nyata (Ardianto, dkk., 2009: 215).

Lima elemen literasi media menurut Art Silverblatt dalam Tamburaka (2013: 12), yaitu:

- a. Kesadaran akan dampak media pada individu dan masyarakat.
- b. Pemahaman atas proses komunikasi masa.
- c. Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media.
- d. Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita sendiri.
- e. Pemahaman kesenangan, pemahaman dan apresiasi yang ditingkatkan terhadap konten media.

Potter memperluas cakupan kegiatan literasi media, yaitu:

- a. Melek media adalah sebuah rangkaian, bukan pengelompokan.
- b. Melek media perlu dikembangkan.
- c. Melek media merupakan multidimensional yang terdiri dari, kognitif, emosi dan estetika
- d. Moral, kemampuan untuk menangkap makna yang mendasari pesan.
- e. Tujuan dari melek media adalah untuk memberikan lebih banyak kontrol atas penafsiran.

2.4 Tujuan Literasi Media

Tujuan mendasar literasi media adalah mengajar pengguna media untuk menganalisis pesan yang disampaikan oleh media massa, mempertimbangkan tujuan komersil dan politik dibalik suatu citra atau pesan media, dan meneliti siapa yang bertanggung jawab atas pesan atau ide yang diimplikasikan oleh pesan atau citra itu (Tamburaka, 2017: 16-17). Konferensi Tingkat Tinggi mengenai Penanggulangan Dampak Negatif Media Massa di Berlin, Jerman pada 7-8 Maret 2002 menghasilkan buku berjudul "*21st Century in a Convergent Media Word.*"

2.6 Konsep Literasi Media

Delapan konsep literasi media menurut Ardianto, dkk. (2009: 221) adalah:

- a. Media merupakan sebuah bangunan. Literasi media berperan memisahkan bagian-bagian bangunan untuk menunjukkan bagaimana sebuah bangunan bisa dihasilkan.
- b. Media membangun realitasi. Media bertanggung jawab terhadap cara pandang seseorang terhadap pemahaman dan pengalamannya tentang dunia.
- c. Khalayak menyesuaikan pemahaman masing-masing orang terhadap apa yang ditampilkan media.
- d. Media memiliki implikasi komersial. Literasi media bertujuan mengembangkan kesadaran tentang bagaimana media dipengaruhi oleh aspek komersial, dan bagaimana aspek komersial tersebut mempengaruhi isi, teknik penyajian dan distribusi.
- e. Media mengandung ideologi dan pesan-pesan yang memiliki nilai tertentu.
- f. Media memiliki implikasi terhadap aspek sosial dan politik yang berpengaruh terhadap perubahan sosial khalayak.
- g. Bentuk dan isi media saling berkaitan.
- h. Masing-masing media memiliki bentuk estetika yang unik.

Kehadiran media baru menuntut diselenggarakannya program-program literasi media yang terfokus pada media baru dan media sosial, antara lain dengan berpatokan pada 12 dasar atau landasan yang dirancang oleh Jenkins, dkk. seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 1. Landasan Teori Literasi Media Baru

No	Landasan Teori	Keterangan
1	<i>Play</i>	Kemampuan menggunakan yaitu mengakses dan mengeksplorasi media baru.

2	<i>Performance</i>	Kemampuan bermain peran untuk meningkatkan improvisasi dan mempelajari pengalaman sebelumnya.
3	<i>Simulation</i>	Kemampuan menginterpretasikan dan menyelewangkan informasi pada media baru. Ini didapat melalui <i>trial and error</i> yang dilakukan melalui eksperimen, berhipotesis dan melakukan pengujian.
4	<i>Appropriation</i>	Proses mengambil sebagian budaya dan menyatukan dengan berbagai konten.
5	<i>Multitasking</i>	Kemampuan memindai lingkungan dan fokus terhadap elemen-elemen pesan. Dua hal yang harus diperhatikan dalam hal ini yaitu perhatian (atensi) yang berarti kemampuan mengkritisi informasi asing dan fokus pada rincian informasi sehingga bisa mengontrol informasi yang masuk ke dalam memori otak kemudian memindai dan mengkategorikan informasi sehingga dapat mengontrol informasi.
6	<i>Distributed Cognition</i>	Kemampuan berinteraksi dengan media baru untuk memperluas kapasitas mental. Berinteraksi dengan media baru artinya menyadari peran masing-masing elemen yang ada. Memperluas kapasitas mental berarti kapasitas dalam memecahkan masalah saat berinteraksi di dunia maya dan dapat diterapkan dalam pemecahan masalah di dunia nyata. Kemampuan ini dapat membawa kecerdasan yang terdistribusi antara otak, tubuh dan dunia nyata.
7	<i>Collective Intelligence</i>	Kemampuan menyatukan dan membandingkan pendapat pengguna dengan pendapat orang lain untuk menuju tujuan bersama. Pengguna yang memiliki ketertarikan bersama cenderung akan membuat suatu komunitas tersendiri, mereka akan saling berbagi pengetahuan. Pengetahuan inilah yang berubah dari konsumsi pribadi menjadi

		konsumsi komunitas.
8	<i>Judgment</i>	Kemampuan mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber-sumber informasi yang berbeda, sekalipun diperoleh dari komunitas yang sama belum tentu informasi itu kredibel. Artinya, ada kemungkinan informasi yang diterima itu cacat atau bahkan salah. Pengguna harus berfikir untuk membaca semua sumber informasi dan berpikir kritis.
9	<i>Transmedia Navigation</i>	Kemampuan mengikuti alur informasi, memburu dan mengumpulkan informasi.
10	<i>Networking</i>	Kemampuan mencari, mensintesa, dan menyebarkan informasi.
11	<i>Negotiation</i>	Kemampuan memahami dan menghargai berbagai perspektif serta berpegang dan mengikuti norma di setiap komunitas.
12	<i>Visualisation</i>	Kemampuan membuat dan memahami informasi untuk mengekspresikan ide, menemukan pola dan menginterpretasikan <i>trend</i> .

Sumber: Jenkins (2006) dalam Absyari (2017: 14-18)

3. Metode Penelitian

Sebagai objek dari penelitian ini adalah literasi media baru oleh mahasiswa Fakultas Agama Islam Univeristas Islam Riau. Penelitian ini menggunakan teori literasi media baru sebagai indikator penelitian. Penelitian ini berjenis deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah, Observasi, Angket, dan Studi pustaka. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau dengan jumlah mahasiswa di tahun ajaran 2017/2018 adalah 835 orang, dengan jumlah sampel 89.

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan metode statistik deskriptif yaitu penyajian data dengan tabel dan persentase. Data angket yang dikumpulkan dibuat rekapitulasi selanjutnya data ditransformasikan dari data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan memberikan skor pada angket. Dalam menentukan skor atau bobot nilai jawaban setiap pernyataan digunakan skala *Likert*. Setelah dibuat rekapitulasi, kemudian dilakukan perhitungan untuk menentukan frekuensi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase

Kriteria jawaban dan skor pada tabel di atas digunakan untuk mentransformasikan data kualitatif berdasarkan jawaban dari para responden pada angket menjadi data kuantitatif dari setiap indikator yang digunakan. Berdasarkan data skor yang telah ditetapkan, akan dihitung jawaban dari responden yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal (kriterium) untuk seluruh item dan disajikan secara kontinum.

4. Pembahasan dan Hasil
4.1 Literasi Media Baru Mahasiswa Berdasarkan Indikator

a. Play

Play yaitu mengakses dan mengeksplorasi media baru. Mengakses berarti kemampuan melakukan pencarian di media internet sementara eksplorasi berkaitan dengan melakukan penelusuran berbagai situs yang ada di internet. Indikator *Play* masing-masing terlihat sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Indikator *Play*

Keterangan	F	%
Selalu	99	37,08
Sering	154	57,68
Kadang-kadang	14	5,24
Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah	267	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa tanggapan responden terhadap kemampuan mengeksplorasi berbagai situs pada internet lebih sering dilakukan dari pada mempertimbangkan menggunakan internet dengan baik atau memanfaatkan segala fasilitas yang tersedia di internet secara positif.

b. Performance

Performance berhubungan dengan kemampuan bermain peran untuk meningkatkan improvisasi dan mempelajari pengalaman sebelumnya. Dalam hal ini yang ingin diketahui yaitu kemampuan spontanitas dalam membaca, mempelajari, menambah wawasan dan mengambil dampak positif dari memanfaatkan media baru. Indikator *Performance* didapati sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Indikator *Performance*

Keterangan	F	%
Selalu	145	40,73

Sering	200	56,18
Kadang-kadang	11	3,09
Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah	356	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa responden lebih sering beranggapan kalau memanfaatkan internet memberikan dampak positif terhadap kehidupan di dunia nyata.

c. Simulation

Simulation berhubungan dengan kemampuan menginterpretasikan dan menyelewengkan informasi pada media internet. Secara sederhana dapat diartikan kemampuan mempertanyakan kebenaran informasi, membandingkan dengan konteks dunia nyata, membandingkan dengan sumber lain serta memberikan penilaian akhir terhadap informasi yang diterima dari internet. Indikator *Simulation* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Indikator *Simulation*

Keterangan	F	%
Selalu	83	23,31
Sering	249	69,94
Kadang-kadang	24	6,74
Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah	356	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa kebanyakan responden lebih sering langsung memberikan penilaian akhir terhadap informasi yang didapatnya di internet dari pada terlebih dahulu harus mempertanyakan kebenaran, membandingkannya dengan kenyataan yang ada ataupun membandingkan dengan situs lainnya.

d. Appropriation

Secara sederhana berarti kemampuan mengutip informasi dari media baru dengan mencantumkan sumber informasi serta memahami konsekuensi dari membagikan informasi di dunia maya. Indikator *Appropriation* menghasilkan tabel distribusi frekuensi sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Indikator *Appropriation*

Keterangan	F	%
Selalu	45	25,28
Sering	116	65,17

Kadang-kadang	17	9,55
Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah	178	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa responden paham terhadap konsekuensi dari membagikan informasi yang ada di internet tetapi masih ada diantaranya yang hanya kadang-kadang mencantumkan sumber ketika membagikan informasi di internet.

e. Multitasking

Secara sederhana dapat diartikan mampu melakukan pemindaian terhadap informasi yang tidak dibutuhkan serta fokus terhadap informasi yang berguna dan diperlukan saja.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Multitasking

Keterangan	F	%
Selalu	17	19,10
Sering	65	73,03
Kadang-kadang	6	6,74
Tidak Pernah	1	1,12
Jumlah	89	100,00

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah cerdas dalam melakukan sortir terhadap informasi yang dibutuhkannya meskipun ada satu orang diantaranya tidak pernah melakukan pemindaian ketika memanfaatkan internet.

f. Distributed Cognition

Secara sederhana dapat diartikan memahami segala elemen yang sering ditemui di internet. Hasil tabulasi data untuk indikator *Distributed Cognition* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Indikator Distributed Cognition

Keterangan	F	%
Selalu	58	32,58
Sering	110	61,80
Kadang-kadang	9	5,06
Tidak Pernah	1	0,56
Jumlah	178	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa pemahaman responden antara elemen *share* (bagikan) dengan elemen *like* (suka) memiliki

keseimbangan yang sama hanya saja satu orang diantaranya menyatakan tidak pernah membagikan memanfaatkan elemen *share*.

g. Collective Intelligence

Secara sederhana dapat diartikan melewati proses menerima informasi, membandingkan dengan informasi lain, menambahkan dengan pengetahuan sendiri serta menyimpulkan informasi tersebut. Hasil tabulasi untuk indikator *Collective Intelligence* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Indikator Collective Intelligence

Keterangan	F	%
Selalu	82	23,03
Sering	234	65,73
Kadang-kadang	36	10,11
Tidak Pernah	4	1,12
Jumlah	356	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa ada keseimbangan jawaban responden antara kemampuan membandingkan dan menyatukan pengetahuan dengan kemampuan menyertakan pengetahuan serta menyimpulkan hasil dari informasi yang di peroleh di internet. Hal ini berarti tanggapan responden untuk melakukan tahapan atau proses mengolah informasi dilakukan dengan seimbang.

h. Judgment

Secara sederhana diartikan sebagai kemampuan kritis terhadap informasi beserta sumber informasi tersebut. Hasil tabulasi data mahasiswa untuk indikator *Judgment* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Indikator Judgment

Keterangan	F	%
Selalu	62	23,22
Sering	175	65,54
Kadang-kadang	30	11,24
Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah	267	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari tiga pernyataan sebagai tolak ukur yang diajukan, responden ternyata lebih sering menganalisa langsung keterpercayaan sumber informasi dari pada harus mencari dan

membandingkan informasi tersebut dengan situs lainnya. Hal ini berarti jika mereka sudah menyakini akan satu situs di internet, mereka akan cenderung lebih sering memanfaatkan situs tersebut sebagai sumber informasi yang mereka percayai.

i. Transmedia Navigation

Transmedia Navigation berkaitan dengan kemampuan mengikuti alur informasi, memburu dan mengumpulkan informasi. Hal ini berarti tidak terbatas pada tulisan saja, tetapi juga pada media berbentuk gambar dan video. Hasil tabulasi data mahasiswa untuk indikator *Transmedia Navigation* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Indikator Transmedia Navigation

Keterangan	F	%
Selalu	81	30,34
Sering	163	61,05
Kadang-kadang	22	8,24
Tidak Pernah	1	0,37
Jumlah	267	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa responden mampu menceritakan kembali informasi yang didapatnya di internet kepada orang lain, hal itu lebih sering mereka lakukan dari pada hanya sekedar membaca informasi atau kemampuan *up to date* terhadap informasi.

j. Networking

Networking berkaitan dengan kemampuan mencari, mensintesa, dan menyebarkan informasi. Hasil tabulasi data mahasiswa untuk indikator *Networking* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Indikator Networking

Keterangan	F	%
Selalu	96	35,96
Sering	157	58,80
Kadang-kadang	14	5,24
Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah	267	100

Sumber: Data Olahan September 2018

Hasil analisis data menunjukkan bahwa responden membagikan informasi di internet tetapi kegiatan mencari dan menyelaraskan informasi dengan dunia nyata lebih sering

mereka lakukan dari pada membagikan informasi. Hal ini berarti responden lebih mampu untuk mencari informasi dari pada menciptakan informasi.

k. Negotiation

Negotiation berkaitan dengan kemampuan memahami dan menghargai berbagai perspektif serta berpegang dan mengikuti norma di setiap komunitas. Hasil tabulasi data mahasiswa untuk indikator *Negotiation* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Indikator Negotiation

Keterangan	F	%
Selalu	109	30,62
Sering	214	60,11
Kadang-kadang	30	8,43
Tidak Pernah	3	0,84
Jumlah	356	100

Sumber : Data Olahan September 2018

Analisis data menunjukkan bahwa dari empat pernyataan mengenai etika bermedia, masih ada tiga item yang tidak pernah dilakukan oleh responden. Tiga item tersebut yaitu tanggapan responden yang menyatakan tidak pernah melakukan pemilihan kepada orang-orang tertentu ketika menyebarkan informasi maupun tanggapan responden yang merasa tidak pernah mengkonformasi kembali ketika menyadari bahwa mereka telah menyebarkan informasi yang salah.

l. Visualisation

Secara sederhana dapat diartikan kemampuan membuat dan mengolah sendiri informasi sebelum dibagikan dan disebarluaskan di internet. Hasil tabulasi data mahasiswa untuk indikator *Negotiation* tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Indikator Visualisation

Keterangan	F	%
Selalu	43	16,10
Sering	159	59,55
Kadang-kadang	59	22,10
Tidak Pernah	6	2,25
Jumlah	267	100,00

Sumber: Data Olahan September 2018

Analisis data menggambarkan bahwa masih ada 6 item atau 2,25% tanggapan yang

menyatakan bahwa mereka belum mampu mengolah informasi yang didapatnya dari internet dan membagikan kembali informasi tersebut dengan bahasanya sendiri. Kemudian mereka juga belum mampu menciptakan informasi lewat media gambar dan video.

4.2 Literasi Media Baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau

Hasil rekapitulasi data literasi media baru mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau tampak sebagaimana tabel berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Literasi Media Baru Mahasiswa

Keterangan	F	%
Selalu	920	28,71
Sering	1996	62,30
Kadang-kadang	272	8,49
Tidak Pernah	16	0,50
Jumlah	3204	100,00

Sumber: Data Olahan September 2018

Berdasarkan tabel dan diagram tersebut, terlihat bahwa jawaban tertinggi ada pada responden yang menganggap sering memperhatikan literasi ketika memanfaatkan media baru dengan persentase jawaban 62,30%. Sementara yang tidak pernah melakukan literasi ketika memanfaatkan media baru ada 0,50%. Adapun yang kadang-kadang melakukan literasi saat memanfaatkan media baru ada pada persentase 8,49% dan yang selalu memperhatikan literasi sewaktu memanfaatkan media baru hanya 29,71%.

Terlihat bahwa persentase tertinggi ada pada indikator *Performance* yaitu sebesar 84,41%. Hal ini berarti kemampuan responden dalam membaca, mempelajari, dan mengambil dampak positif dari memanfaatkan media baru tergolong sangat baik. Jawaban tertinggi ke-2 ada pada indikator *Play* dengan persentase 82,96%. Hal ini berarti kemampuan responden dalam mengakses dan mengeksplorasi media baru tergolong sangat baik. Kemudian kemampuan tertinggi ke-3 ada pada indikator *Networking* dengan persentase sebesar 82,68%. Hal ini berarti kemampuan responden dalam mencari, mensintesa, dan menyebarkan informasi pada media baru tergolong sangat baik. Selanjutnya ada indikator *Visualisation* dengan persentase 82,23%. Hal ini dapat diartikan kemampuan responden dalam membuat serta mengolah sendiri informasi sebelum dibagikan dan disebarluaskan di

internet ada pada kategori sangat baik. Peringkat selanjutnya adalah indikator *Distributed Cognition* dengan persentase sebesar 81,60% dan terletak pada rentang nilai 76-100% dalam artian kemampuan responden memahami segala elemen yang sering ditemui di media baru termasuk pada kategori sangat baik. Indikator *Transmedia Navigation* dengan persentase 80,34% yang berarti kemampuan responden dalam hal mengikuti alur informasi, memburu dan mengumpulkan informasi yang tidak hanya terbatas pada teks saja tetapi juga informasi yang berbentuk gambar dan video dikategorikan sangat baik. Indikator *Negotiation* dengan persentase 80,13%, yang diartikan kemampuan responden dalam hal memahami dan menghargai berbagai perspektif serta berpegang serta mengikuti norma di setiap komunitas juga tergolong sangat baik.

Lima indikator selanjutnya juga masih ada pada rentang nilai 76-100% dan termasuk pada kategori sangat baik, hanya saja persentasenya di bawah 80%. Adapun urutannya adalah indikator *Simulation* dengan persentase 79,14%, berarti kemampuan mempertanyakan kebenaran informasi, membandingkan dengan konteks dunia nyata, membandingkan dengan sumber lain serta memberikan penilaian akhir terhadap informasi yang diterima dari media baru oleh responden termasuk sangat baik. Indikator *Appropriation* dengan persentase 78,93%. Hal ini berarti kemampuan responden dalam hal mengutip informasi dari media baru dengan mencantumkan sumber informasi serta memahami konsekuensi dari membagikan informasi di dunia maya juga berada dalam kategori sangat baik. Indikator *Judgment* dengan persentase 78,00%, hal ini dapat diartikan bahwa kemampuan responden mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber-sumber informasi yang berbeda sudah tergolong sangat baik. Indikator *Collective Intelligence* dengan persentase sebesar 77,67%, yang dapat diartikan bahwa kemampuan responden yang berkaitan dengan menyatukan dan membandingkan pendapat pengguna dengan pendapat orang lain untuk tujuan bersama juga termasuk dalam kategori sangat baik. Terakhir ada indikator *Multitasking* dengan persentase 77,53%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan responden melakukan pemindaian terhadap informasi yang tidak dibutuhkan serta fokus terhadap informasi yang berguna dan diperlukan saja ada pada kategori sangat baik. Jadi secara keseluruhan, literasi media baru Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau ada pada persentase 79,81% dan ada

pada rentang nilai 76-100% serta termasuk dalam kategori sangat baik.

Jika digambarkan dalam bentuk garis kontinum, maka akan tampak sebagaimana gambar berikut:

Gambar 18. Hasil Skor Penelitian Pada Garis Kontinum



5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, literasi media baru mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau termasuk pada kategori sangat baik dengan persentase 79,81%. Kemampuan tertinggi berada pada indikator *Performance* yaitu 84,41% termasuk pada kategori sangat baik. Kemudian di posisi ke dua yaitu indikator *Play* dengan persentase sebesar 82,96% termasuk pada kategori sangat baik. Di posisi ke tiga adalah indikator *Networking* dengan persentase sebesar 82,68% termasuk pada kategori sangat baik. Posisi ke empat adalah *Visualisation* dengan persentase sebesar 82,23% termasuk pada kategori sangat baik. Posisi ke lima dan enam ada pada indikator *Distributed Cognition* dan *Transmedia Navigation* dengan persentase masing-masing sebesar 81,60% dan 80,34% termasuk pada kategori sangat baik. Posisi ke tujuh adalah *Negotiation* dengan persentase sebesar 80,13% termasuk dala kategori sangat baik. Sisanya juga termasuk dalam kategori sangat baik namun dengan persentase di bawah 80%, yaitu di posisi delapan dan sembilan yang ditempati oleh *Simulation* dan *Appropriation* dengan persentase masing-masing sebesar 79,14% dan 78,93%. Indikator *Judgment* dengan persentase sebesar 78,00%, *Collective Intelligence* dengan persentase sebesar 77,67% dan peringkat terbawah ada pada indikator *Multitasking* dengan persentase sebesar 77,53%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, perlu adanya beberapa masukan demi meningkatkan kemampuan literasi media baru mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau untuk kedepannya. Untuk kemampuan *Multitasking* dan *Collective Intelegence* perlu mengadakan program kuliah umum atau pelatihan yang mengangkat tema literasi media baru maupun dengan mengikut sertakan

pustakawan terutama dalam hal memperkenalkan situs-situs edukasi yang bermanfaat. Untuk kemampuan *Judgment* dan *Simulation* bisa ditingkatkan oleh dosen terutama untuk mata kuliah yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam yaitu menyampaikan materi tentang menganalisa keterpercayaan sumber informasi serta menyertakan kebenaran 100% ketika menerima informasi di media baru. Sedangkan untuk kemampuan *Appropriation* bisa dilakukan oleh dosen baik mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan atau dosen di bidang hukum agar mahasiswa memahami konsekuensi dari membagikan informasi di dunia maya.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. 2009. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Jakarta: Simbiosia Rekatama Media.
- Baran, Stanley J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Danim, Sudarman. 2007. *Metode Penelitian untuk Ilmu-Ilmu Prilaku*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Islaminingsih, Riski Nur; Erwina, Wina; Rohman, Asep Saeful. 2012. "Literasi Informasi dan Media bagi Siswa dalam Menunjang Pengerjaan Tugas Sekolah." eJurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran: Vol.1 No.1. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/1507/pdf>. Diakses Rabu, 14 Maret 2018 Pukul 16:21
- Lasa Hs. 2009. *Kamus Kepustakawanan Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Lien, Diao Ai. 2014. *Literasi Informasi: 7 Langkah Knowledge Management*. Jakarta: Universitas Atma Jaya.
- Mutmainah, Anna. 2017. "Tingkat Literasi Media Mahasiswa Komunikasi Surakarta tentang Pemberitaan Kopi Beracun Sianida di TV One (Studi Kasus Mahasiswa Komunikasi UNS, UMS, dan IAIN Surakarta)." Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

- Rijjal, Muhamad Nurur. 2015. *"Tingkat Kemampuan Literasi Media Baru Mahasiswa Universitas Riau."* Jom FISIP Volume 2 No.1 Februari 2015. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=294853&val=6444&title=Tingkat%20Kemampuan%20Literasi%20Media%20Baru%20Mahasiswa%20Universitas%20Riau>. Diakses Kamis, 22 November 2018 Pukul 16:15.
- Romli, Asep Syamsul M. 2012. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Prenada Media.
- Siyamitri, Puty. 2015. *"Literasi Media Internet pada Kalangan Guru Menengah Kejuruan di Kota Medan."* Jurnal Simbolika Vol. No. 2. <https://jurnalsimbolika.files.wordpress.com/2016/04/puty-siyamitri.pdf>. Diakses Rabu, 14 Maret 2018 Pukul 16:27.
- Yulianti, Retno. 2013. *Literasi Informasi Pemustaka di Perpustakaan STMIK AKOM Yogyakarta berdasarkan Model The Seven Pillars*. Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga. <http://digilib.uin-suka.ac.id/9011/1/BAB%20I%2C%20V%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. Diakses Senin, 28 Mei 2018 Pukul 08:53.
- Yusup, Prawit M. 2016. *Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.