

Literasi Digital Mahasiswa Vokasi di Era Pandemi Covid-19

Endang Fitriyah Mannan

Universitas Airlangga

Email: endang.mannan@vokasi.unair.ac.id

Muhammad Rifky Nurpratama

Universitas Airlangga

Email: muhammadrifkynurpratama@gmail.com

Received: 20-06-2022

Revised: 25-06-2022

Accepted: 28-06-2022

DOI: 10.24036/ib.v3i2.325

Abstract

Digital technology is developing very rapidly and touching all sectors of life, including the world of education. Efforts to improve the digital skills of the community, especially the younger generation, have begun to minimize negative content that has flooded the digital space. The Covid-19 pandemic The COVID-19 pandemic has accelerated digital transformation in Indonesia. This study aims to describe and measure the level of digital literacy among vocational students in the pandemic era. The research method used is descriptive quantitative. The object that became the research target were all active students of the Vocational Faculty, Airlangga University. The sampling method in this study used purposive random sampling. Data collection in this study used a survey method through the distribution of questionnaires. The data extracted to determine the level of digital literacy of students includes technology, ethics and cognitive. The data obtained were then analyzed using SPSS version 25. The results showed that students' digital literacy skills were in the high category. Regarding the online learning format for vocational education, research findings mention the need for digital literacy education for students. The results of the research can be used as recommendations to improve the quality of vocational education with online/online formats and materials for making digital literacy education modules for students.

Keywords: Digital Literacy, Covid-19 Pandemic, Vocational Education

Abstrak

Teknologi digital berkembang sangat pesat dan menjamah semua sektor kehidupan termasuk dunia pendidikan. Usaha untuk meningkatkan kecakapan digital masyarakat terutama generasi muda sudah mulai dilakukan untuk meminimalkan konten negatif yang membanjiri ruang digital. Pandemi Covid-19 pandemi covid-19 mempercepat transformasi digital di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengukur tingkat literasi digital di kalangan mahasiswa vokasi di era pandemi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Objek yang menjadi target penelitian yaitu seluruh mahasiswa aktif Fakultas Vokasi Universitas Airlangga. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive random sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survey melalui penyebaran kuisioner. Data yang digali untuk menentukan tingkat literasi digital mahasiswa meliputi teknologi, etika dan kognitif. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan literasi digital mahasiswa masuk ada kategori tinggi. Terkait dengan format pembelajaran daring pada pendidikan vokasional, temuan penelitian menyebutkan perlunya pendidikan literasi digital untuk mahasiswa. Hasil penelitian bisa dijadikan rekomendasi untuk memperbaiki kualitas pendidikan vokasional dengan format daring/ online dan bahan pembuatan modul pendidikan literasi digital untuk mahasiswa.

Keywords: *Literasi digital, Pandemi covid-19, Pendidikan Vokasional*

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi digital memainkan peran penting dalam dunia pendidikan (Ratheeswari, K., 2018). Evolusi dan ekspansi teknologi diterjemahkan ke dalam akses yang diperluas dalam pendidikan melalui perangkat yang digunakan untuk memberikan pendidikan jarak jauh dan online. Situasi saat ini, pandemic covid-19, menyebabkan masyarakat harus membatasi kegiatan yang membuat kerumunan hingga memaksa masyarakat untuk terus selalu berada di dalam rumah dengan memberlakukan sistem *work from home* (WFH) bagi pekerja dan belajar dari rumah (BDR) bagi pelajar. Pemberlakuan WFH dan BDR ini mengharuskan rapat dan belajar dilakukan secara daring sehingga membuat intensitas penggunaan media sosial dan internet semakin tinggi. Pengajar dituntut melaksanakan pembelajaran daring dan didorong agar menghadirkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kultur digital. Hal ini pun

menjadi salah satu hal yang dihadapi oleh para remaja, khususnya para pelajar yang aktivitas belajarnya menjadi di rumah saja dan dilakukan secara virtual. Pandemi juga membuat kebutuhan masyarakat akan hiburan dengan memanfaatkan internet kian melambung tinggi. Seperti yang disampaikan Menteri Komunikasi dan Informatika, Johnny G Plate menyebut pandemi covid-19 mempercepat transformasi digital di Indonesia. Pergerakan masyarakat di dunia maya sangat masif dan mewujudkan hal tersebut.

Studi yang dilakukan oleh We Are Social dengan tajuk "Global Digital 2020" menunjukkan bahwa pada tahun 2020, Indonesia memiliki 175,4 juta pengguna Internet. Kondisi tersebut mengalami peningkatan jumlah hingga 17%, atau sekitar 25 juta pengguna internet baru, artinya 64% atau lebih dari setengah penduduk Indonesia sudah terhubung ke dunia maya selama masa pandemi (We Are Social, 2020). Penelitian lain oleh Hutapea, R. A.

(2021) menyebutkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan siswa-siswi di SMP dan SMA Al-Islamic di Tebing Tinggi dengan pengetahuan yang baik meningkat dari 22,2% menjadi 44,4%. Literasi digital merupakan prioritas bagi sebagian besar masyarakat informasi, karena mereka menjadi sangat bergantung pada sumber daya digital. Sebagai salah satu persyaratan inti dari tempat kerja, literasi digital semakin dimasukkan dalam kurikulum pendidikan tinggi. (Miranda, P., Isaias, P., & Pifano, S. 2018). Literasi digital juga menjadi penunjang bagi mahasiswa dalam mencari referensi pembelajaran pada situs online. Literasi digital juga membuat mahasiswa memiliki skill untuk berfikir kritis dalam menghadapi masalah, berkomunikasi dengan orang lain, teamwork, budaya membaca, dan belajar menciptakan karya mereka sendiri. Pendidikan literasi digital menjadi hal urgen untuk mendampingi peserta didik dalam bereksplorasi di dunia digital.

Hasil penelitian Tejedor, S., Cervi, L., Pérez-Escoda, A., & Jumbo, F. T.

(2020) menunjukkan perlunya peningkatan aspek-aspek utama seperti keterampilan digital dosen, sumber pembelajaran yang dapat disesuaikan, komunikasi antara universitas dan mahasiswa, dan metodologi pengajaran yang harus sesuai dengan konteks saat ini. Disarankan untuk memikirkan kembali pembelajaran pendidikan tinggi dan memperkuat isu-isu utama untuk transformasi ini, terutama: komunikasi, pengajaran, dan kompetensi digital. Jika literasi digital tidak dijamin, berarti pendidikan tinggi tidak mencapai salah satu tujuannya. Temuan penelitian Putra, B. J. (2020) menyebutkan: 1) Pola penggunaan media sosial para informan, antara lain, menggunakan Twitter untuk mendapatkan informasi dan menggunakan Instagram untuk aktualisasi diri. 2) Pemahaman para informan terhadap informasi di media sosial meningkat setelah mengikuti mata kuliah yang membahas literasi media, mereka sudah bisa mengutamakan sumber informasi yang berasal dari website terpercaya. 3) Para informan telah memiliki kontrol

individu atas media yang mereka gunakan, dan mereka memutuskan untuk tidak lagi meneruskan informasi hoaks.

Literasi digital merupakan bagian penting dari perkembangan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil penelitian Karunia, Santi dan Astuti (2017) menunjukkan bahwa "Perguruan tinggi merupakan pemain utama dalam gerakan literasi digital dengan 56,1%". Kementerian Informasi dan Teknologi bekerja sama dengan UNICEF (United Nations Children's Fund) memberikan informasi bahwa, "Sekitar 79,5% anak-anak dan remaja berusia 10-19 tahun di Indonesia adalah pengguna internet dan media digital, Usia 17-19 termasuk dalam hasil menunjukkan usia mahasiswa".

Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat literasi digital mahasiswa Fakultas Vokasi Unair di era pandemi Covid-19. Dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan rekomendasi kepada pengelola pendidikan vokasi untuk mengembangkan metode pendidikan literasi yang sesuai untuk mahasiswa vokasional, yang pembelajarannya lebih

banyak praktek dibandingkan dengan teori.

Tinjauan Literatur

Kebijakan bentuk pembelajaran digital di pendidikan tinggi mendukung pengembangan mahasiswa yang melek digital, yang dapat beroperasi dengan nyaman dan kreatif di lingkungan yang mendukung teknologi di semua aspek kehidupan mereka. Literasi digital, sebagai sebuah konsep, telah didiskusikan dan dikritik oleh banyak penulis sejak 1990-an, termasuk Gilster (1997), Bawden (2001; 2008), Martin and Grudziecki (2006), Calvani (2008), Ng (2012) dan masih banyak lagi. Definisi populer literasi digital sebagai "Literasi digital dapat dianggap sebagai keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan pengajar untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan dan ide baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain (Ng, 2012)."

Lebih lanjut literasi digital dapat dianggap sebagai kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk secara tepat menggunakan alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks kehidupan tertentu situasi untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif dan merenungkan proses ini (Prior et al., 2016) dalam Fazli (2021). Lebih lanjut Prior dkk. (2016) juga mengemukakan bahwa literasi digital memiliki empat komponen. Pertama, literasi digital melibatkan kemampuan untuk melakukan kegiatan digital yang sukses tindakan yang tertanam dalam situasi kehidupan. Kedua, literasi digital bervariasi menurut situasi kehidupan individu. Ketiga, literasi digital lebih luas daripada literasi TIK juga berkaitan dengan literasi individu dalam domain lain. Keempat, literasi digital memperoleh dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap, dan kualitas

pribadi. Saat ini terdapat software baru yang ramah pengguna yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah terhubung, berkolaborasi, berkomunikasi, membuat konten sendiri dan dalam kelompok dan untuk menavigasi internet. Situasi ini telah mengubah cara belajar peserta didik. Literasi digital adalah alat yang memungkinkan pembelajaran mandiri. Ini membebaskan kita dari keharusan bergantung pada guru/dosen dan guru/dosen untuk pengetahuan.

Calvani et al., (2012) mengungkapkan literasi digital lebih luas dari literasi TIK dan mencakup elemen lain, seperti literasi informasi, literasi media, dan literasi visual; konsensus yang luas tentang kebutuhan untuk mengalihkan fokus dari penguasaan teknis belaka menuju identifikasi keterampilan kognitif tingkat tinggi dan masalah sosial-etika-relasional terkait dengan penggunaan teknologi. Adapun penelitian ini, tiga dimensi literasi digital dikemukakan oleh Calvani (2008) sesuai dengan tujuan penelitian. Dimensi Literasi

digital yang digunakan adalah teknologi, etik dan kognitif.

Pendidikan vokasional adalah pendidikan yang menyiapkan terbentuknya ketrampilan, kecakapan, pengertian, perilaku, sikap, kebiasaan kerja, dan apresiasi terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia usaha/industri, diawasi oleh masyarakat dunia usaha dan industri dalam kontrak dengan lembaga-lembaga asosiasi profesi serta berbasis produktif. Pendidikan ini ditujukan untuk kepentingan praktis melalui program pendidikan diploma I (D1), diploma II (D2), diploma III (D3), diploma IV (D4) atau sarjana terapan, Magister Terapan dan Doktor Terapan (Sudira, 2018). Fakultas Vokasi Universitas Airlangga berdiri sejak tahun 2014 dan sampai saat memiliki program studi

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital mahasiswa terutama di era pandemic Covid-19. Menurut Sugiyono (2019:126) populasi adalah wilayah

generalisasi yang terdiri atas: objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa aktif Fakultas Vokasi Universitas Airlangga. Fakultas Vokasi Unair terdiri dari 10 program studi diploma 3 dan 9 program studi diploma 4 atau sarjana terapan. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive random sampling, yaitu teknik pengambilan sampel/ sumber data dengan pertimbangan tertentu, adapun jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survey melalui penyebaran kuisioner ke seluruh mahasiswa Fakultas Vokasi Unair. Kemudian data yang didapatkan akan di analisis menggunakan SPSS versi 25.

Hasil dan Pembahasan

Instrumen untuk mengetahui tingkat literasi digital yang digunakan adalah model literasi digital yang

dikembangkan oleh Antonio Calvani, dkk yang dikenal dengan Instant DCA. Dimensi pertama adalah dimensi teknologi dimana terdapat 3 item yaitu mengidentifikasi antarmuka dan simbol, solusi masalah teknis umum, dan pemahaman konseptual teknologi. Dimensi kedua adalah etika yang meliputi menjaga diri sendiri, menghormati di internet, memahami

kesenjangan sosial dan teknologi. Dimensi ketiga adalah kognitif yang terdiri dari berurusan dengan teks, memilih, dan menafsirkan grafik, mengevaluasi informatika, dan mengatur data. Variabel literasi digital dalam penelitian ini diukur melalui 48 pernyataan. Berikut hasil olah data menggunakan SPSS versi 25:

Tabel 10. Frekuensi tanggapan variable

Digital Literacy	Frekuensi					N	Rata-Rata	Kategori
	SS	S	N	TS	STS			
Y_IS1	54	40	5	1	0	100	4,47	Sangat Tinggi
Y_IS2	51	32	16	1	0	100	4,33	Sangat Tinggi
Y_IS3	56	37	7	0	0	100	4,49	Sangat Tinggi
Y_IS4	44	41	15	0	0	100	4,29	Sangat Tinggi
Y_SP1	15	30	26	18	11	100	3,20	Netral
Y_SP2	17	30	23	23	7	100	3,27	Netral
Y_SP3	16	25	33	15	11	100	3,20	Netral
Y_SP4	29	38	29	3	1	100	3,91	Tinggi
Y_CU1	24	33	24	16	3	100	3,59	Tinggi
Y_CU2	16	30	34	17	3	100	3,39	Netral
Y_CU3	63	27	9	1	0	100	4,52	Sangat Tinggi
Y_CU4	48	29	16	7	0	100	4,18	Tinggi
Y_CU5	42	43	12	3	0	100	4,24	Sangat Tinggi
Y_SG1	45	37	14	2	2	100	4,21	Sangat Tinggi
Y_SG2	34	39	18	7	2	100	3,96	Tinggi
Y_SG3	45	26	18	6	5	100	4,00	Tinggi
Y_SG4	45	22	22	5	6	100	3,95	Tinggi
Y_SG5	14	21	39	19	7	100	3,16	Netral
Y_SG6	13	24	33	17	13	100	3,07	Netral
Y_SG7	43	25	18	9	5	100	3,92	Tinggi
Y_RN1	12	24	42	17	5	100	3,21	Netral
Y_RN2	19	22	33	21	5	100	3,29	Netral
Y_RN3	46	40	14	0	0	100	4,32	Sangat Tinggi
Y_RN4	28	26	30	11	5	100	3,61	Tinggi
Y_RN5	26	32	22	8	12	100	3,52	Tinggi
Y_RN6	34	42	20	2	2	100	4,04	Tinggi
Y_US1	47	34	15	4	0	100	4,24	Sangat Tinggi
Y_US2	15	31	23	20	11	100	3,19	Netral
Y_US3	14	25	25	26	20	100	2,77	Netral
Y_US4	28	34	32	5	1	100	3,83	Tinggi
Y_DT1	30	44	25	1	0	100	4,03	Tinggi

Y_DT2	38	14	19	2	0	100	4,15	Tinggi
Y_DT3	34	38	23	3	2	100	3,99	Tinggi
Y_DT4	32	40	24	3	1	100	3,99	Tinggi
Y_SI1	25	38	25	10	2	100	3,74	Tinggi
Y_SI2	27	42	24	5	2	100	3,87	Tinggi
Y_SI3	27	36	30	4	3	100	3,80	Tinggi
Y_SI4	25	46	23	4	2	100	3,88	Tinggi
Y_EI1	44	37	16	3	0	100	4,22	Sangat Tinggi
Y_EI2	36	36	21	7	0	100	4,01	Tinggi
Y_EI3	35	49	14	0	2	100	4,15	Tinggi
Y_EI4	18	33	36	8	4	100	3,52	Tinggi
Y_EI5	30	38	30	2	0	100	3,96	Tinggi
Y_OD1	38	44	12	14	2	100	4,12	Tinggi
Y_OD2	28	39	26	3	4	100	3,84	Tinggi
Y_OD3	50	41	7	2	0	100	4,39	Sangat Tinggi
Y_OD4	40	41	15	2	2	100	4,15	Tinggi
Y_OD5	44	28	24	3	1	100	4,11	Tinggi

Dari semua pernyataan yang ditanyakan dan diolah, hasilnya diketahui bahwa ada 11 pernyataan yang mendapatkan kategori sangat tinggi yaitu “Saya mampu menggunakan web browser dengan baik” (Y_IS1), “Saya memahami fitur-fitur yang ada dalam web browser ketika mengakses informasi” (Y_IS2), “Saya menggunakan search engine (google, yahoo, bing, ask) ketika mencari informasi di internet” (Y_IS3), “Saya mampu memahami cara kerja search engine” (Y_IS4), “Saya mengunduh banyak aplikasi media sosial (line, Instagram, twitter, telegram, whatsapp) di gadget saya” (Y_CU3), “Saya memahami syarat dan ketentuan yang berlaku pada setiap media sosial sebelum saya membuat akun” (Y_CU5),

“Saya mendaftar dan mengisi identitas diri dalam profil dengan lengkap di media sosial” (Y_SG1), “Saya memeriksa kebenaran informasi sebelum saya membagikannya” (Y_RN3), “Saya memiliki kuota internet yang cukup untuk mengakses informasi” (Y_US1), “Saya mampu membedakan informasi yang benar dan salah (hoax dan kredibel) dengan memeriksa sumber informasi tersebut” (Y_EI1), “Saya memilah informasi-informasi ke dalam folder-folder untuk memudahkan pencarian” (Y_OD3).

Tetapi disisi lain ada kemampuan yang termasuk dalam digital literacy yang mereka tanggapinya secara netral. Dengan kata lain, mereka tidak sepenuhnya yakin apakah mereka

mampu atau tidak untuk melakukan kemampuan tersebut. Kemampuan-kemampuan itu adalah memperbaiki perangkat keras jika rusak (X_SP1), memperbaiki perangkat lunak jika rusak atau terkena virus (X_SP2), mereka juga tidak yakin apakah mereka pernah dan mampu dalam menggunakan strategi penelusuran informasi (boolean logic/AND, OR, NOT) untuk mencari informasi di internet (X_CU2). Mereka juga kurang yakin atau netral akan pernyataan bahwa Ketika bermedia sosial, mereka selalu memperbarui aktifitas mereka di media sosial(X_SG5), dan menandai orang yang sedang bersamanya waktu itu (X_SG6). Mereka juga tidak sepenuhnya yakin bahwa mereka selalu memberikan komentar (X_NI1) dan membagikan semua informasi yang mereka tahu melalui saluran media sosial mereka (X_NI2). Begitu juga ketidakyakinan mereka atau netral nya mereka terhadap kemampuan untuk memahami bahasa pemrograman (X_US2) dan apakah ada kesulitan terkait dengan portal e-learning Unair (X_US3).

Berdasarkan hasil diatas maka diketahui bahwa mahasiswa Fakultas Vokasi Universitas Airlangga mampu dalam hal digital literacy. Digital literacy mereka dicerminkan dari kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital terkini yang fungsinya untuk mengakses segala informasi baik dari informasi formal hingga informal seperti informasi hiburan. Mereka juga mampu memahami syarat dan ketentuan dari setiap aplikasi yang mereka gunakan, hal itu juga membuat mereka sadar akan informasi pribadi yang terekam di aplikasi tersebut. Tidak hanya itu, mereka juga mampu untuk membedakan informasi yang kredibel dan hoax serta mereka mampu memilah-milah informasi yang dipilih sesuai kebutuhan dan folder untuk memudahkan pencarian kembali.

Sejalan dengan hasil penelitian Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati (2017) mengungkapkan literasi digital tidak hanya pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi tetapi juga pada proses memahami isi perangkat teknologi serta proses

menciptakan dan menulis menjadi sebuah pengetahuan baru. Lebih lanjut McGuinness, C., & Fulton, C. (2019) menunjukkan hasil risetnya yaitu 1) E-tutorial dianggap berharga dalam memperkuat pembelajaran di kelas, memungkinkan responden untuk merevisi konsep dan materi yang tercakup dalam kelas tatap muka, dengan kecepatan mereka sendiri dan dalam waktu mereka sendiri; 2) Tanggapan survei menunjukkan bahwa aksesibilitas, kemudahan penggunaan, desain dan durasi etutorial dianggap efektif dalam hal keterlibatan pengguna; namun, beberapa tantangan teknologi diidentifikasi, seperti ketidakcocokan browser, kualitas suara yang tidak merata, dan masalah koneksi Internet umum, yang mengganggu pembelajaran mereka; 3) Secara keseluruhan, siswa menyatakan kegembiraannya pembelajaran difasilitasi oleh e-tutorial; namun, daripada memilih online belajar sendiri, mereka menyatakan preferensi untuk lingkungan belajar campuran, dengan kombinasi pendekatan pembelajaran yang saling melengkapi; responden

survei umumnya tidak ingin meninggalkan kelas tatap muka sepenuhnya.

Menurut Akbar & Anggraeni (2017) bahwa perkembangan teknologi digital saat ini memungkinkan setiap mahasiswa mengakses semua informasi dari dalam negeri maupun luar negeri. Semakin banyak sumber belajar yang dimiliki mahasiswa maka bisa membantu proses kelancaran belajarnya sehingga mempercepat masa studinya. Ditambahkan oleh Kurniawati & Baroroh (2016) perkembangan literasi digital menjadi tuntutan akademik pada tiap jenjang pendidikan di Indonesia berbeda-beda, khususnya pada perguruan tinggi. Mahasiswa saat ini addict karena lebih sering searching google daripada membuka buku sebagai referensi. Hal ini menunjukkan bahwa internet menawarkan berbagai kebutuhan dalam mencari informasi. Mahasiswa di era masyarakat sekarang ini, gemar mengakses situs-situs informasi di internet, mengakses game online, menggunakan sosial media, dan aplikasi lainnya yang memudahkan pertemanan dalam gawai canggih.

Kebutuhan mahasiswa akan literasi digital semakin hari semakin menjadi kebutuhan primer.

Penelitian lain yang dilakukan terhadap Mahasiswa di universitas Thailand menganggap kemampuan mereka dalam penggunaan alat digital baik dan mereka menganggap keterampilan informasi dan transformasi digital mereka unggul di tingkat menengah (Kaeophanuek, S., Na-Songkhla, J., & Nilsook, P., 2018). Literasi digital mereka tercermin dari kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital terkini yang fungsinya untuk mengakses segala macam informasi, dari informasi formal hingga informal seperti informasi hiburan. Mereka juga mampu memahami syarat dan ketentuan dari setiap aplikasi yang mereka gunakan; itu juga membuat mereka mengetahui informasi pribadi yang direkam dalam aplikasi. Selain itu, mereka juga mampu membedakan informasi yang kredibel dan hoax serta mampu memilah informasi yang dipilih sesuai kebutuhan dan foldernya untuk memudahkan pencarian kembali. Penelitian

sebelumnya menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa memahami dunia digital dengan baik, namun tidak semuanya menggunakannya sesuai dengan kebutuhannya (Amelia, D. J., & Ulumu, B., 2019). Hasil penelitian Dewi, R. S., Hasanah, U., & Zuhri, M. (2021) menunjukkan kompetensi literasi digital dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterampilan teknis, pemahaman kritis, dan kemampuan komunikatif. Diantara faktor tersebut, faktor dominan yang mempengaruhi kompetensi literasi digital seseorang adalah faktor pemahaman kritis. Dengan memiliki pemahaman kritis, mereka akan memiliki kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi konten media secara komprehensif.

Pendidikan vokasi yang baik adalah pendidikan vokasi yang juga menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Karakteristik pendidikan vokasi adalah pembelajaran yang bobot praktek lebih besar daripada teori. Terkait dengan pembelajaran dalam jaringan (daring), berikut hasil probing terhadap mahasiswa vokasi.

Responden 1 menyatakan bahwa pembelajaran praktikum dengan format pembelajaran daring membuat kesulitan karena belum beradaptasi. Penyampaian materi dilakukan melalui teks seperti PPT, video, serta verbal dari dosen. Lebih lanjut Responden 2 menyatakan kuliah terasa lebih sulit seperti kuliah praktek instalasi software, namun terbantu dengan perpustakaan dan jaringan internet yang stabil. Ditambahkan oleh Responden 3 bahwa tingkat kesulitan metode pembelajaran daring untuk kuliah praktek adalah tidak bisa secara langsung bertanya dengan dosen seperti kuliah face to face. Sementara itu Responden 4 juga menyatakan selama pembelajaran daring khususnya untuk kelas praktikum, kadang-kadang menggunakan chatting whatsapp atau twitter. Responden 5 berpendapat bahwa format kuliah daring terdapat sisi positif dan negatif. Sisi positifnya karena dapat dikerjakan di rumah dengan tata cara modul yang sudah jelas dan diberikan waktu deadline yang cukup. Penjelasan materi bisa diulang-ulang karena dapat merecord

penjelasan materi praktikum. Untuk sisi negatifnya, jika terkendala jaringan dapat mengalami ketertinggalan materi beberapa menit. Serta tidak dapat tanya secara langsung jika mengalami kesulitan. Responden 6 menyatakan belajar praktek melalui daring kurang bisa dipahami. Semua responden sepakat bahwa semua mahasiswa membutuhkan pendidikan literasi digital untuk tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada format daring atau online.

Simpulan

Tingkat literasi digital mahasiswa Fakultas Vokasi Universitas Airlangga masuk pada kategori tinggi. Kategori netral ditemukan di bagian tertentu pada dimensi teknologi yaitu Solusi masalah teknis secara umum, Pemahaman konseptual pada teknologi. Selanjutnya pada dimensi etik yaitu Pemahaman konseptual pada teknologi, saling menghormati di internet dan Memahami ketimpangan sosial dan teknologi. Namun demikian tetap perlu penyediaan infrastruktur untuk mendukung kegiatan literasi digital mahasiswa, sesuai data probing responden. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan masukan bagi

seluruh sivitas akademika dan praktisi pendidikan dalam mengidentifikasi kompetensi literasi digital peserta didiknya.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam pendidikan: Literasi digital dan self- directed learning pada mahasiswa skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1).
- Amelia, D. J., & Ulumu, B. (2019). Literasi Digital di Kalangan Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Malang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 106-111.
- Bawden D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, 17-32.
- Calvani, A. et al. (2008). *Models and Instruments for assessing Digital Competence at School. Journal of E-Learning and Knowledge Society*. 4. 183-193. [10.20368/1971-8829/288](https://doi.org/10.20368/1971-8829/288).
- Calvani, A., Fini, A., Ranieri, M., & Picci, P. (2012). Are young generations in secondary school digitally competent? A study on Italian teenagers. *Computers and Education*, 58(2), 797-807. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.004>
- Dewi, R. S., Hasanah, U., & Zuhri, M. (2021). Analysis Study of Factors Affecting Students' Digital Literacy Competency. *Ilkogretim Online*, 20(3).
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley Computer Publications
- Hutapea, R. A. (2021). Strategi Literasi Digital Dalam Membatas Konten Pornografi Kalangan Anak Remaja Selama Pandemi Covid 19 Di Smp & Sma Al-Islamic Amalia Tebing Tinggi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 3(2), 58-63.
- Kaeophanuek, S., Na-Songkhla, J., & Nilsook, P. (2018). How to Enhance Digital Literacy Skills among. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(4).
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa universitas muhammadiyah bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51-66.
- McGuinness, C., & Fulton, C. (2019). Digital literacy in higher education: A case study of student engagement with e-tutorials using blended learning. *Journal of*

- Information Technology Education: Innovations in Practice*, 18, 001-028. and Ecuador. *Publications*, 8(4), 48.
- Miranda, P., Isaias, P., & Pifano, S. (2018, July). Digital literacy in higher education. In *International Conference on Learning and Collaboration Technologies* (pp. 71-87). Springer, Cham.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Putra, B. J. (2020). Literasi Digital di Kalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi Penyebaran Hoaks Melalui Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP USU).
- Rafi, M., JianMing, Z., & Ahmad, K. (2019). Technology integration for students' information and digital literacy education in academic libraries. *Information Discovery and Delivery*.
- Ratheeswari, K. (2018). Information communication technology in education. *Journal of Applied and Advanced research*, 3(1), 45-47.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tejedor, S., Cervi, L., Pérez-Escoda, A., & Jumbo, F. T. (2020). Digital literacy and higher education during COVID-19 lockdown: Spain, Italy,