

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam konteks Timor-Leste penelitian terkait dengan literasi digital masih sangat terbatas. Topik yang paling banyak diteliti adalah terkait dengan edukasi dan pelatihan bagi para tenaga pengajar dalam usaha perbaikan kapasitas pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Lopes et al (2014) mengenai Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pelatihan Para Guru Sains dalam Konteks Kerjasama Internasional. Dengan menggunakan metode penelitian etnografi ditemukan fakta bahwa Timor-Leste telah mulai mengintegrasikan tahapan-tahapan dalam penggunaan TIK. Sekolah-sekolah telah menaruh perhatian dalam penggunaan TIK dengan membeli atau memperoleh donasi peralatan komputer dan perangkat lunak. Para Kepala sekolah dan Guru pun telah mengeksplorasi kemungkinan untuk menggunakan TIK dalam level manajemen sekolah, sedangkan praktik mengajar masih menggunakan metode tradisional yang berfokus kepada guru. Lopes et al (2014) menyarankan agar pelatihan TIK bukan hanya kepada para guru di TL dan siswa namun juga kepada para pelatih sehingga mereka dapat diberdayakan untuk memberikan dampak yang lebih luas dengan menggunakan berbagai TIK.

Bahasa menjadi faktor penting dalam pembelajaran. Pemerintah Timor-Leste telah menetapkan bahasa Tetun dan bahasa Portugis sebagai bahasa nasional serta bahasa Inggris dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kerja. King et al. (2019) menjabarkan bahwa sebagian besar masyarakat Timor-Leste adalah *plurilingual*, menggunakan

bahasa yang berbeda dalam peranannya setiap hari. Beberapa kendala ditemukan dalam penggunaan beragam bahasa antara lain pemahaman mendasar dan minimnya penerjemah yang terlatih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan dan sistem yuridis menyebabkan tantangan dalam masyarakat (Dos Santos, 2017; Oliveira, 2020; Gusmão 2011; King et al. 2019). Sensus pada tahun 2015 menunjukkan bahwa penduduk yang berusia 15- 20 tahun, 80% terliterasi dengan bahasa tetun, 42% ter literasi dengan bahasa Portugis, 50% ter literasi dengan bahasa Indonesia dan 22% ter literasi dengan bahasa Inggris (GoTL, 2019).

King et al. (2019) menjelaskan bahwa kemampuan dalam memahami literasi khususnya bahasa inggris sebagai bahasa umum (*Lingua Franca*) dalam dunia digital sangatlah penting agar dapat terlibat dalam pembelajaran. Lebih jauh dijelaskan bahwa dengan kombinasi antara kemampuan *pruligual* dan literasi digital membuka peluang bagi para pelajar di Timor-Leste untuk memperoleh kesempatan dalam pendidikan.

Di tengah perkembangan TIK di Timor-Leste pembelajaran secara digital menjadi sarana yang penting dalam memperoleh pendidikan yang berkualitas. Masyarakat yang berada dalam kategori status ekonomi sosial menengah ke atas dapat mengakses TIK dan internet dan mampu mengembangkan berbagai kemampuan literasi mereka untuk dapat berpartisipasi dalam pendidikan digital di tengah hambatan dan tantangan akan kesenjangan digital (King, Forsey & Pegrum, 2019).

Penguasaan TIK merupakan bagian dalam proses keterampilan literasi digital. Komisi Eropa mendefinisikan literasi digital secara samar sebagai kemampuan untuk menggunakan TIK dan internet secara efektif. Kemampuan mengakses yang

merupakan kemampuan untuk mencari dan menggunakan gawai teknologi dan media menjadi salah satu unsur kompetensi penting dalam literasi digital (Hobbs, 2010). Para guru memainkan peranan penting untuk dapat mendorong para siswa dalam berpikir secara kritis, berkolaborasi dalam penggunaan peralatan teknologi komunikasi. Selain itu para guru dapat bekerja secara kolaboratif untuk menanamkan literasi media dan digital dalam kurikulum sekolah (Hobbs, 2011; Anderson, 2010; Resta & Patru, 2010).

Selain itu untuk dapat menganalisis penggunaan TIK dalam proses belajar, Pinto dan Pereira (2018) melakukan penelitian pada Fakultas Teknik Informatika Universitas Nasional Timor-Leste. Berdasarkan data 112 siswa dan 20 tenaga pengajar penelitian ini menemukan fakta bahwa penggunaan TIK (Komputer, aplikasi Moodle dan Website Informasi Akademik) dalam pembelajaran virtual dan pendukung kelas masih sangat jarang digunakan. TIK lebih banyak digunakan dalam kegiatan pelatihan dan konsultasi informasi.

Penelitian mengenai tingkat literasi digital telah banyak dilakukan di Indonesia dengan menggunakan beragam tolak ukur atau kompetensi. Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI) yang keanggotaannya terdiri dari sejumlah akademisi, merumuskan 10 Kompetensi Literasi Digital yang kemudian digunakan dalam berbagai penelitian di seluruh wilayah Indonesia (Kurnia & Wijayanto, 2020). Kesepuluh kompetensi literasi digital tersebut terbagi ke dalam empat bagian yakni: *Functional-Consuming* (Akses, Seleksi, Paham), *Functional-Prosuming* (Distribusi, Produksi), *Critical-Consuming* (Analisis, Verifikasi, Evaluasi), *Critical-Prosuming* (Partisipasi, Kolaborasi).

Penelitian yang berfokus pada kemampuan literasi digital mahasiswa dilakukan oleh Kurniawati dan Baroro (2016) menggunakan *Individual Competence Framework* milik Komisi Eropa (*European Commission Directorate General Information Society and Media; Media Literacy Unit*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa meskipun memiliki telepon pintar namun belum memahami penggunaannya secara optimal; Mahasiswa berada pada kategori *basic* dalam kemampuannya untuk menggunakan *gadget*, memahami secara kritis konten media serta berkomunikasi. Selain itu pengaruh dari lingkungan keluarga dan teman sebaya mengambil andil dalam kemampuan mahasiswa untuk menggunakan perangkat digitalnya.

Penelitian dan hasil-hasil yang telah dipaparkan mengenai literasi digital dan literasi media di atas akan berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal yang membedakan adalah tujuan penelitian, pemilihan responden serta indikator yang akan diukur. Lokasi penelitian dan subjek dari penelitian akan dilakukan pada remaja di Timor-Leste. Peneliti akan menggunakan Komponen Literasi milik Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI) Indonesia serta indikator-indikator yang telah dirumuskan. Penelitian ini akan mengukur penggunaan media digital secara umum untuk informasi yang umum.

B. Kerangka Teori

Teori *Uses and Gratification* merupakan teori yang menjelaskan mengenai keterlibatan individu dalam penggunaan media. Teori ini menyatakan bahwa individu memilih dan menggunakan media tertentu sesuai dengan orientasi yang dimiliki untuk

memuaskan kebutuhan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dalam menggunakan media individu memiliki hak otonom untuk memilih dengan tujuan untuk memperoleh kepuasan. Dengan demikian media memiliki efek yang terbatas karena pengguna mampu untuk memilih dan mengontrol. Sehingga teori ini melihat dari sudut pandang bagaimana individu menggunakan media (West, R., 2017).

Asumsi dasar dari teori ini antara lain:

- a. Khalayak aktif dan dalam penggunaan media didasarkan pada tujuan tertentu
- b. Inisiatif untuk menghubungkan kepuasan terhadap medium yang spesifik tergantung kepada kebutuhan masing-masing audiens.
- c. Media saling berkompetisi untuk memuaskan kebutuhan khalayak
- d. Dalam menggunakan media khalayak memiliki kepentingan, motif dan kesadaran diri yang cukup, untuk dapat mencari keakuratan akan informasi
- e. Penilaian terhadap konten media hanya dapat dilakukan oleh khalayak

Jay G. Bumer menjelaskan bahwa dalam teori ini, audiens yang aktif menjadi konsep kunci, keaktifan ini dapat dijelaskan dalam konteks: penggunaan (menggunakan media untuk menyelesaikan tugas tertentu), intensionalitas (motif yang dimiliki sebelumnya sehingga kemudian menentukan penggunaan media), selektivitas (Penggunaan media mencerminkan minat dan preferensi yang ada), dan kekebalan untuk mempengaruhi (pengguna media membangun makna tersendiri dari konten dan makna yang dibangun ini akan mempengaruhi apa yang mereka pikirkan dan lakukan, sehingga pengguna media akan menghindari pengaruh dari media (West, R., 2017).

Dalam proses komunikasi yang dimediasi oleh teknologi digital teori *Uses and Gratification* membantu menjelaskan kepuasan (*gratification*) yang diharapkan dari pengguna untuk memenuhi kebutuhan akan informasi, teori ini lebih jauh dapat menjelaskan bukan hanya pengguna menerima teknologi yang digunakan tetapi bagaimana dan mengapa pengguna memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital untuk memenuhi kebutuhannya (Mondi et al., 2007). Pengguna memiliki pilihan untuk memilih media yang digunakan, alasan dan motivasi dalam memilih media tertentu akan berbeda antara satu dengan lainnya (Karimi, 2014). Mc Quail (1984) juga menjabarkan bahwa “selera pengguna” dalam menentukan pilihan media didasarkan pada pengalaman personal dan motivasi, pada akhirnya media yang dipilih secara sederhana dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna.

Dalam penggunaan situs jejaring sosial teori *uses and gratification* digunakan untuk menjelaskan motif dibalik penggunaan media dan ditemukan bahwa kepuasan yang diperoleh dari media sosial (*gratification sought*) dapat beragam dimulai dari sarana untuk menyebarkan informasi hingga tempat untuk memberikan tanggapan, mempromosikan organisasi dan selebihnya sebagai kesempatan untuk berpartisipasi dalam komunitas sehingga dapat terhubung dengan individu lainnya (Stassen, 2010).

Oleh karena itu, tujuan akhir dari motivasi penggunaan media digital pada akhirnya mempengaruhi kecakapan pengguna dalam kemampuan analisis dan kemampuan kritis pengguna yang merupakan unsur penting dalam literasi digital.

C. Kerangka Konsep Literasi Digital

Dalam hal penggunaan media keterampilan literasi media dan literasi digital dari audiens merupakan kecakapan yang dibutuhkan untuk dapat melindungi pengguna dari terpaan banjir informasi dengan dengan memberikan bekal berupa strategi dan keterampilan individu dalam berkomunikasi di dunia online (UNICEF, 2021; Hobbs, 2010).

Literasi secara umum dipahami sebagai kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Saat ini dengan munculnya berbagai macam ekspresi dan komunikasi dalam hidup sehari-hari maka konsep dari literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk membagi arti melalui sistem simbol untuk dapat sepenuhnya terlibat dalam masyarakat (Hobbs, 2010). Terdapat beragam terminologi dari literasi dalam berbagai penelitian antara lain literasi media, literasi TIK, literasi digital, literasi informasi, dan kompetensi digital (Erstad 2010). Konsep terdahulu yang dipahami adalah literasi komputer (yang trend pada tahun 1980an) dan literasi informasi (yang populer di tahun 1990an) keduanya dipahami sebagai literasi teknologi informasi (*IT Literacy*) yang dideskripsikan sebagai kemampuan dan kompetensi yang diperlukan untuk mencari dan menangani informasi pada komputer (Lansker & Knobel, 2008).

Literasi Media didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuknya (Hobbs,1999 dalam Juditha, 2013). Berdasarkan Potter (2019) literasi media merupakan serangkaian perspektif yang secara aktif kita gunakan untuk mengekspos diri kita terhadap media massa, untuk memproses dan memahami arti dari pesan yang

kita temukan. Potter merumuskan tujuh keterampilan literasi media yakni: *Analyzing, Evaluating, Grouping, Inducing, Deducing, Synthesizing, Abstracting*.

Literasi media berdasarkan laporan *National Leadership Conference On Media Literacy (1992)* dalam konteks AS didefinisikan sebagai kemampuan untuk menganalisa, memperbanyak, dan mempengaruhi keaktifan membaca pada media untuk dapat menjadi warga negara yang lebih efektif. Kategori Literasi Media antara lain: Akses (kemampuan untuk memahami isi pesan dan memiliki pengetahuan dalam menggunakan media, Analisa (kemampuan untuk memahami tujuan pesan dan mengidentifikasi sumber pesan dan isi dari pesan media), Evaluasi (kemampuan untuk menilai pesan yang diterima dan membandingkan dengan perspektif pribadi. Individu melakukan penilaian secara subyektif atau reaksi sikap terhadap pesan serta implikasi lain dari pesan) dan Mengkomunikasikan pesan yang sudah diterima dari media dalam bentuk apapun dapat dikomunikasikan kepada orang lain (Hobbs, 1999 dalam Juditha 2013). Silverblatt, Miller, Smith & Brown (2014) memaparkan manfaat jika pengguna media memiliki pemahaman akan literasi media, antara lain:

- a. Pemahaman yang lebih tinggi dan kritis untuk memilih dan menginterpretasi pesan dari media
- b. Mampu membedakan sumber pesan, fungsi dan konten media lainnya dalam proses komunikasi
- c. Peka akan dampak media pada individu dan masyarakat
- d. Memberikan apresiasi kepada media yang memiliki konten yang berkualitas sebagai kebutuhan masyarakat

- e. Pemantik bagi institusi media untuk menciptakan berita dan konten yang berkualitas dan bermanfaat.

Asosiasi Komunikasi Nasional (NCA) Amerika Serikat menyatakan bahwa komunikator yang memiliki keterampilan media literasi dapat melakukan beberapa hal seperti di bawah ini (Hobbs, 2010 hal 19):

1. Mengenal hubungan yang kompleks antara audiens dan konten media
2. Mengapresiasi konten media yang memproduksi informasi berdasarkan konteks sosial dan budaya
3. Memahami sifat komersial media
4. Menggunakan media untuk berkomunikasi kepada audiens yang spesifik

Konsep dari literasi digital diperkenalkan oleh Paul Gilster (Lansker & Knobel, 2008). Gilster menjelaskan literasi digital sebagai kemampuan untuk menggunakan informasi dari berbagai varian sumber digital. Konsep dari literasi digital melampaui konsep mengenai literasi yang diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan memahami. Konsep literasi adalah tindakan kognisi. Namun, literasi digital melebarkan definisi tersebut (Gilster et al., yang dikutip oleh Lansker & Knobel et al., 2008, hal. 164). Kompetensi-kompetensi dalam pengukuran literasi digital berdasarkan Gilster antara lain: Pencarian di internet (*Internet Searching*), Panduan arah hypertext (*Hypertext Navigation*), Evaluasi konten informasi (*Content Evaluation*), dan Penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) (Ayuni, 2015 hal.7-8).

Jika ditarik hingga saat ini berbagai terminologi dan beragam konteks mengenai literasi telah dipengaruhi oleh berbagai disiplin ilmu, latar belakang pemangku kepentingan, serta cakupan luas dari pengetahuan dan keterampilan (Hobbs, 2010). Konsep-konsep literasi yang telah disebutkan tidak boleh dianggap sebagai konsep yang saling berlawanan. Meskipun ikatan antara mereka saling tumpang tindih namun harus tetap dilihat sebagai satu kesatuan yang erat kaitannya (Horton, 2007, hal 5 dalam Hobbs, 2010). Seperti pada contoh literasi media yang dikaitkan dengan analisis kritikan pada berita, iklan dan media hiburan. Literasi media kesehatan dikaitkan dengan mengeksplorasi dampak dari media dalam memberikan pilihan yang positif terkait dengan nutrisi, latihan, citra tubuh, kekerasan dan pencegahan penyalahgunaan obat. Literasi digital juga dikaitkan dengan kemampuan dalam menggunakan komputer, media sosial dan internet.

Konsep Kompetensi digital literasi digital yang telah dipaparkan di atas menjabarkan beragam kombinasi multiliterasi yang tidak terintegrasi. Untuk dapat mengisi kekosongan yang ada maka Chen (Lin et al., 2013), menjabarkan konsep literasi media baru yang merupakan pengembangan dari Teori Literasi James Potter.

Kemampuan Literasi Media Baru dibagi ke dalam empat bagian penting yakni:

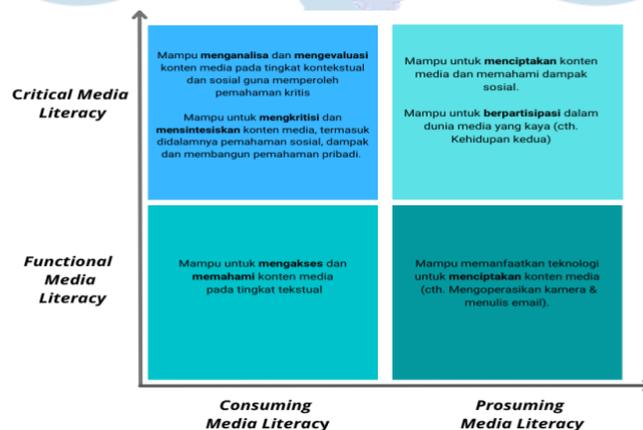
1. Literasi Konsumsi Media (*Consuming Media Literacy*) yakni kemampuan untuk mengakses pesan media dan menggunakan media pada level yang berbeda.
2. Literasi Prosumsi Media (*Prosuming Media Literacy*) yakni kemampuan untuk memproduksi konten media; Aspek konsumsi merupakan bagian yang

terintegrasi dan tersirat nantinya pada aspek prosumsi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa individu harus membaca dan memahami ide lainnya sebelum menciptakan konten media untuk meresponnya.

3. Literasi Kritis Media (*Critical Media Literacy*) adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi dan mengkritik media.
4. Literasi Fungsional Media (*Functional Media Literacy*) berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami pembuatan makna tekstual dan menggunakan alat dan konten media. Aspek fungsional yang memberikan dasar penting untuk aspek kritis. Misalnya, individu mungkin gagal untuk memahami konteks sosial budaya media secara eksplisit karena sebagian besar karena ketidaktahuan mereka dengan karakteristik teknis alat/bahasa media baru.

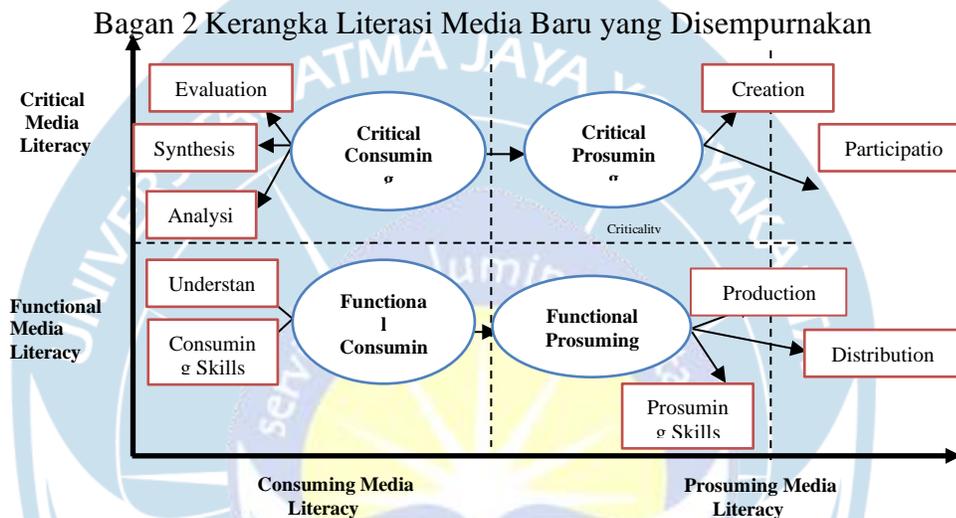
Keempat tipe literasi media baru ini digambarkan sebagai berikut:

Bagan 1 Kerangka Literasi Media Baru



Sumber: Chen et al. 2011; Lin Et al. (2013))

Keempat bagian literasi media baru ini kemudian disempurnakan oleh Lin et al. (2013). Pada setiap bagian dalam kerangka kerja Chen (*Functional-Critical* dan *Consuming-Prosuming*), ditambahkan 10 indikator yang lebih detail untuk membedakan web 1.0 dari web 2.0.



Sumber: Lin et al. (2013)

Indikator yang dipaparkan oleh Lin et al., (2013) ini pula lah yang digunakan dalam merumuskan 10 keterampilan literasi Digital milik Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI) untuk mengetahui tingkat literasi masyarakat.

Bagan 3 Kerangka Literasi Media Digital JAPELIDI



Sumber: Kurnia & Wijayanto (2020)

Berfokus kepada tingkat literasi digital pada masyarakat di Indonesia maka 10 kompetensi literasi digital dapat dilihat melalui pengukuran pada kompetensi: Mengakses, Menyeleksi, Memahami, Menganalisis, Memverifikasi, Mengevaluasi, Mendistribusikan, Memproduksi, Berpartisipasi dan Berkolaborasi.

Hal yang sama pula yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengukur tingkat literasi digital pada masyarakat di Timor-Leste.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan paparan akan variabel yang akan diukur. Variabel didefinisikan dengan cara dipaparkan, dirincikan kegiatannya atau diberikan suatu operasional tertentu untuk dapat diukur (Mustafa et al., 2020, hal.33)

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat literasi mahasiswa dan membandingkannya berdasarkan gender, tipe universitas dan durasi akses internet. Kuesioner yang digunakan berdasarkan pada pemetaan kompetensi literasi digital milik JAPELIDI 2020 dan dibagikan secara online melalui tautan pada google form. Kuesioner telah disesuaikan berdasarkan pada tujuan dari penelitian.

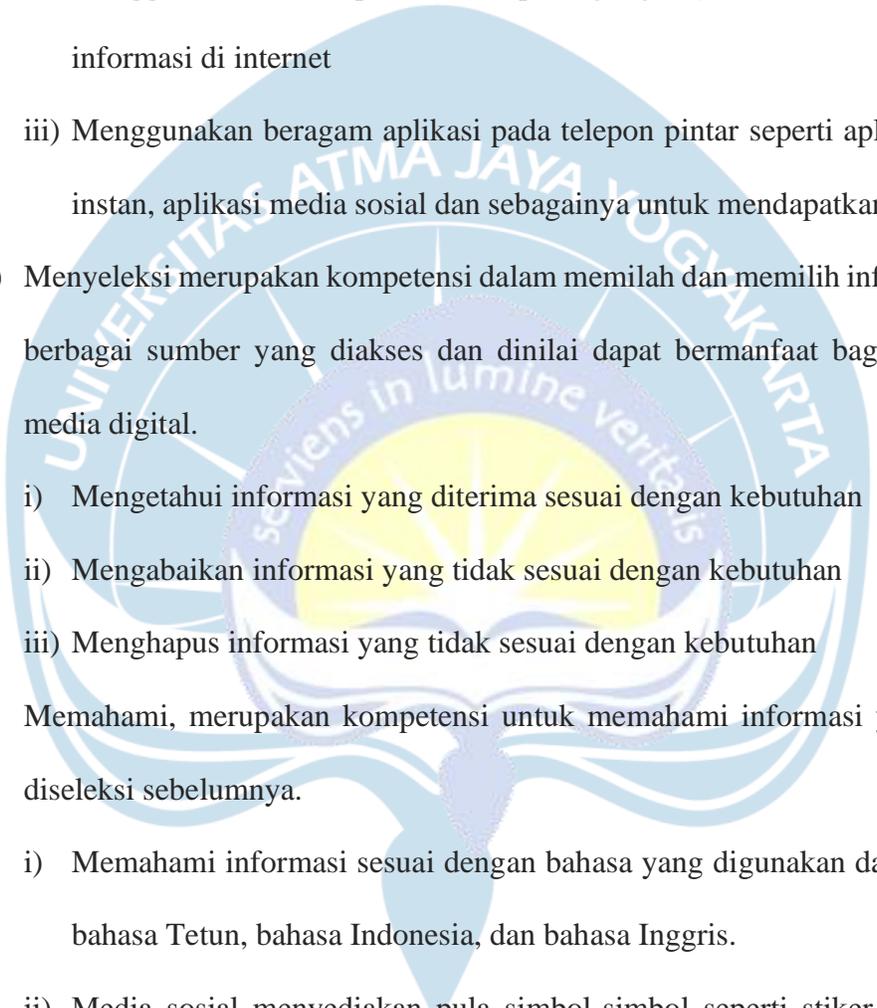
Kuesioner menggunakan skala likert untuk mengukur tingkat literasi digital. Skala likert adalah skala yang paling sering digunakan dalam dunia akademik menggunakan format pilihan tetap dalam menanggapi dan dirancang untuk mengukur sikap atau pendapat (Stokemer, Daniel, 2019, hal. 44).

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini antara lain:

1. Literasi Digital

Literasi digital merupakan konsep penggunaan teknologi digital oleh khalayak secara produktif (Kurnia & Wijayanto, 2020). Pengguna media bukan hanya mampu untuk mengoperasikan alat namun juga bertanggung jawab dalam bermedia. Sehingga, Kecakapan dalam literasi digital dijelaskan sebagai kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital secara produktif (KEMENKOMINFO, 2021). Dalam mengukur kemampuan literasi Digital peneliti menggunakan 10 kompetensi literasi digital JAPELIDI sebagai tolak ukur. Berikut penjabaran terkait tiap-tiap kompetensi:

- a) Mengakses merupakan kompetensi untuk mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital dengan menggunakan perangkat keras maupun perangkat lunak.

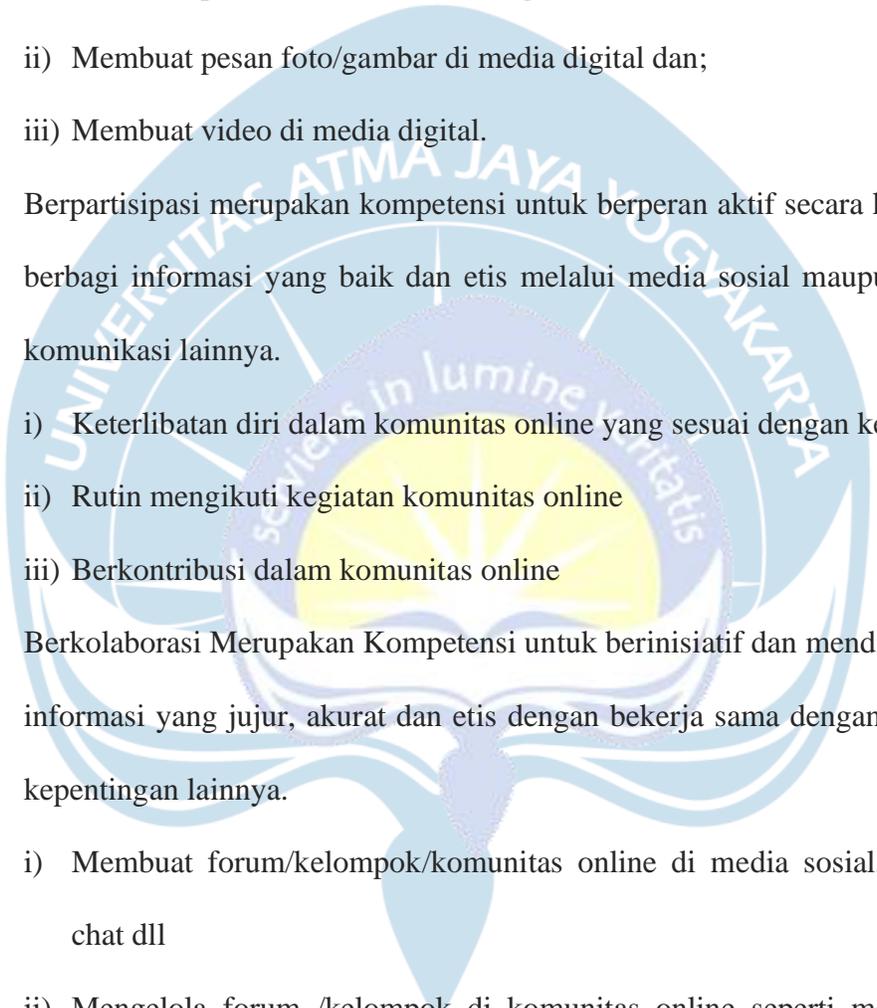
- 
- i) Menggunakan perangkat seperti komputer, telepon pintar guna mengakses internet
 - ii) Menggunakan mesin pencarian seperti *google*, *yahoo* dll untuk mencari informasi di internet
 - iii) Menggunakan beragam aplikasi pada telepon pintar seperti aplikasi pesan instan, aplikasi media sosial dan sebagainya untuk mendapatkan informasi.
- b) Menyeleksi merupakan kompetensi dalam memilah dan memilih informasi dari berbagai sumber yang diakses dan dinilai dapat bermanfaat bagi pengguna media digital.
- i) Mengetahui informasi yang diterima sesuai dengan kebutuhan
 - ii) Mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan
 - iii) Menghapus informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan
- c) Memahami, merupakan kompetensi untuk memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya.
- i) Memahami informasi sesuai dengan bahasa yang digunakan dalam hal ini bahasa Tetun, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris.
 - ii) Media sosial menyediakan pula simbol-simbol seperti stiker dan *emoji*. Penggunaan stiker dan *emoji* ini dapat dipahami dalam menyatakan pendapat atau ekspresi orang lain maupun diri sendiri
 - iii) Memahami maksud dan arti dari video yang diputar di internet.
- d) Menganalisis merupakan kemampuan untuk melakukan analisis secara kritis dengan melihat plus dan minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya.

Dalam hal ini pengguna mendekonstruksi akan pesan media dengan melakukan analisis semiotik seperti seperti bahasa, teks, simbol, dan video dapat dianalisis secara kritis seperti sumber pesan.

- i) Memahami maksud informasi berdasarkan format pesan yang ditampilkan.
Individu perlu memahami format (misalnya konstruksi pesan media melibatkan penggunaan bahasa kreatif dengan aturan tertentu),
 - ii) Menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan. Individu perlu menyadari siapa pencipta pesan dan maksud penyebaran pesan tersebut serta audiens yang dituju.
 - iii) Ketika memasuki dunia maya seringkali kita memperoleh sebuah informasi dengan topik yang sama namun disajikan dengan beragam kalimat yang diparafrasekan dan ditampilkan dalam berbagai format. Sehingga, Individu dapat mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi dengan membedakan informasi yang akurat dan hoaks.
- e) Memverifikasi merupakan kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis.
- i) Membandingkan informasi dari beragam sumber informasi yang diterima
 - ii) Mengidentifikasi kekeliruan informasi yang diterima
 - iii) Memutuskan kebenaran informasi yang diterima.
- f) Mengevaluasi merupakan kompetensi dalam mempertimbangkan mitigasi risiko sebelum mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan *platform* yang akan digunakan. Kemampuan kritis diperlukan untuk

mempertanyakan dan menguji kredibilitas konten media yang merupakan representasi dari buatan manusia.

- i) Kemampuan pengguna dalam menentukan sumber informasi yang dapat dipercaya. Menjadi pertimbangan dalam penentuan ini adalah isu-isu yang berkaitan dengan identitas, relasi kuasa dan ideologi.
 - ii) Membandingkan informasi dari berbagai sumber dan mengambil keputusan untuk memilih informasi yang dipercaya.
 - iii) Memberikan penilaian terhadap kualitas informasi yang diterima
- g) Mendistribusikan merupakan kompetensi dalam memberikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut dan pengaruh atau konsekuensi yang akan diterima dalam mendistribusikan pesan tersebut.
- i) Menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya. Pada website jaringan sosial target pesan kini dapat diatur sebagai contoh: Publik, Sahabat, Spesifik. Atau pada aplikasi pesan singkat target pesan dapat langsung dituju pada seseorang atau beberapa orang bahkan kelompok tertentu yang sudah terdaftar.
 - ii) Menentukan kesesuaian pesan dengan aplikasi media. Seperti Aplikasi Instagram untuk mendistribusikan foto dan video).
 - iii) Menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan seperti untuk menyebarkan pesan media, menyatakan perasaan (suka/ tidak suka), penilaian/ pemilihan (voting) dan sebagainya.

- 
- h) Memproduksi merupakan kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas dan memperhatikan etika.
 - i) Membuat pesan tertulis di media digital
 - ii) Membuat pesan foto/gambar di media digital dan;
 - iii) Membuat video di media digital.
 - i) Berpartisipasi merupakan kompetensi untuk berperan aktif secara kritis dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi lainnya.
 - i) Keterlibatan diri dalam komunitas online yang sesuai dengan kebutuhan
 - ii) Rutin mengikuti kegiatan komunitas online
 - iii) Berkontribusi dalam komunitas online
 - j) Berkolaborasi Merupakan Kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat dan etis dengan bekerja sama dengan pemangku kepentingan lainnya.
 - i) Membuat forum/kelompok/komunitas online di media sosial, kelompok chat dll
 - ii) Mengelola forum /kelompok di komunitas online seperti media sosial, kelompok chat dll
 - iii) Mengelola topik dalam komunitas *online* (media sosial, chat group, dan lain-lain) untuk mencapai suatu tujuan.

Kesepuluh kompetensi literasi digital milik JAPELIDI ini merupakan peleburan dari konsep literasi media yang sudah ada sebelumnya yakni konsep literasi

media milik James Potter, Bloom's Taxonomy dan Lin dkk (Kurnia & Wijayanto, 2020).

Peneliti menggunakan skala Likert dalam pengukuran pada setiap variabel dengan penentuan sebagai berikut: Level 1= dalam kuesioner menjawab Sangat Tidak Setuju, Level 2 = dalam kuesioner menjawab Tidak Setuju, Level 3 = dalam kuesioner menjawab Ragu-ragu, Level 4 = dalam kuesioner menjawab Setuju dan Level 5 = dalam kuesioner menjawab Sangat Setuju.

Tabel 1 Pengukuran Variabel Tingkat Literasi Digital

Isilah dengan tanda titik (•) pada kolom pernyataan yang menurut anda sesuai. Dengan mengisi tanda titik pada formulir ini artinya anda setuju untuk memberika jawaban yang sesuai dengan kondisi yang sebenar-benarnya berdasarkan pengalaman anda.					
Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
AKSES					
Saya mampu menggunakan perangkat komputer dan telepon pintar untuk mengakses internet	1	2	3	4	5
Saya mampu menggunakan mesin pencari seperti (<i>Google, Yahoo, dll</i>), untuk mencari informasi di internet	1	2	3	4	5
Saya mampu mencari informasi di internet melalui berbagai aplikasi	1	2	3	4	5
SELEKSI					
Saya mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan saya	1	2	3	4	5
Saya mampu mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan saya	1	2	3	4	5
Saya mampu menghapus informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan saya	1	2	3	4	5
MEMAHAMI					
Saya mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan Bahasa Tetum	1	2	3	4	5
Saya mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan Bahasa Indonesia	1	2	3	4	5
Saya mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan Bahasa Inggris	1	2	3	4	5
Saya mampu memahami simbol-simbol (<i>emoticon, stiker</i>) yang digunakan	1	2	3	4	5

Saya mampu memahami konten-konten video	1	2	3	4	5
DISTRIBUSI					
Saya mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya	1	2	3	4	5
Saya mampu menentukan kesesuaian pesan dengan aplikasi medianya	1	2	3	4	5
Saya mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan	1	2	3	4	5
PRODUKSI					
Saya mampu membuat pesan tertulis di media digital	1	2	3	4	5
Saya mampu membuat pesan foto/gambar di media digital	1	2	3	4	5
Saya mampu membuat video di media digital	1	2	3	4	5
ANALISIS					
Saya mampu memahami maksud informasi berdasarkan format	1	2	3	4	5
Saya mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan	1	2	3	4	5
Saya mampu mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi	1	2	3	4	5
VERIFIKASI					
Saya mampu membandingkan informasi dari beragam sumber informasi yang diterima	1	2	3	4	5
Saya mampu mengidentifikasi kekeliruan informasi yang diterima	1	2	3	4	5
Saya mampu memutuskan kebenaran informasi yang diterima	1	2	3	4	5
EVALUASI					
Saya mampu menentukan sumber informasi yang dapat dipercaya	1	2	3	4	5
Saya mampu memilih informasi dari berbagai sumber	1	2	3	4	5
Saya mampu memberi penilaian terhadap kualitas informasi yang diterima	1	2	3	4	5
PARTISIPASI					
Saya melibatkan diri dalam komunitas <i>online</i> yang sesuai dengan kebutuhan saya	1	2	3	4	5
Saya rutin mengikuti kegiatan komunitas <i>online</i>	1	2	3	4	5
Saya berkontribusi dalam komunitas <i>online</i>	1	2	3	4	5
KOLABORASI					
Saya membuat forum/kelompok/komunitas <i>online</i> (media sosial, chat group, dan lain-lain)	1	2	3	4	5
Saya mengelola forum/kelompok di komunitas <i>online</i> (media sosial, chat group, dan lain-lain)	1	2	3	4	5
Saya mengelola topik dalam komunitas <i>online</i> (media sosial, chat group, dan lain-lain) untuk mencapai suatu tujuan	1	2	3	4	5

Sumber: Data Olahan Peneliti

2. Mahasiswa

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Mahasiswa adalah orang yang belajar di Perguruan Tinggi. Mahasiswa dalam bahasa tetun yang mengadopsi bahasa Portugis adalah *Estudante Universitário* didefinisikan sebagai pelajar pada perguruan tinggi (Infopedia.pt). Berdasarkan kedua pengertian di atas maka pengertian mahasiswa dalam penelitian ini adalah individu yang secara resmi terdaftar dan saat ini sedang menjalani pendidikan pada perguruan tinggi.

Dengan menggunakan konsep ini mampu membantu menjawab bagaimana pengguna media online mengakses berita dan informasi melalui gawainya serta proses dalam pengambilan keputusan akan apa yang dilakukan selanjutnya terhadap informasi tersebut. Hal ini kemudian dapat mencerminkan sejauh mana keterampilan literasi media dan digital.

Mahasiswa yang dipilih dalam penelitian ini adalah mereka yang berada pada kategori remaja dewasa dengan rentang usia 17-24 tahun. Pada usia remaja ini mereka memiliki pengalaman dan kebutuhan hidup yang berbeda dengan remaja pada usia dewasa. Anak muda usia remaja berada dalam masa transformasi dari anak-anak menuju remaja yang mana terjadi perubahan biologis dan sosiologis pada dirinya.

Responden mengidentifikasi terkait dengan identitas perguruan tinggi dan usia dengan pertanyaan terbuka. Berikut adalah pertanyaan yang disampaikan:

Data Responden	
Nama Perguruan Tinggi	Universidade Nacional Timor Lorosae (UNTL)
	Universidade da Paz (UNPAZ)

	Universidade Oriental de Timor Lorosa'e (UNITAL)
	Universidade Dili (UNDIL)
	Dili Institute of Technology (DIT)
	Instituto de Filosofia e de Teologia
	Instituto Superior Cristal (ISC)
	Institute of Business (IOB)
	Instituto Ciencias de Saude (ICS)
	Instituto Ciencias Religiosa
	Instituto Profisional de Canossa
Angkatan	
Usia	

3. Gender

Perilaku penggunaan internet dipengaruhi oleh perbedaan gender. Menurut Weiser dan Livingstone et al (Wiratmojo, 2019) tidak ada perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan dalam hal kesempatan mengakses internet, namun terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal mengakses internet. Menggunakan skala nominal maka pilihan gender yang diajukan kepada responden sebagai berikut:

Jenis Kelamin	
Laki-Laki	1
Perempuan	2

4. Tipe Perguruan Tinggi

Di Timor-Leste terdapat dua tipe perguruan tinggi yakni Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta. Sebagai Universitas Negeri, UNTL memperoleh anggaran dana sebesar USD\$16 juta/tahun (UNTL, 2021) untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, Kementerian Pendidikan juga memberikan bantuan dana yang berasal dari APBN (*Fundus Konensoens Públikas*) kepada Institusi swasta (UU No

14/2008, Pasal 55; Da Cunha, 2018). Wiratmojo (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa di Yogyakarta siswa dari sekolah swasta (SES tinggi) memiliki level penggunaan internet yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dari sekolah negeri (SES rendah).

Pada penelitian ini tipe perguruan tinggi merujuk perguruan swasta dan negeri yang berada di ibu kota Dili dan terdaftar secara resmi pada Kementerian Pendidikan. Berikut pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mengidentifikasi jenis perguruan tingginya:

Jenis Universitas	
Swasta	1
Publik	2

5. Durasi Akses Internet

Wiratmojo (2019) menyatakan bahwa faktor penting dalam pengalaman digital dapat dilihat dari seberapa lama individu telah mengenal internet dan frekuensinya dalam menggunakan internet. Melalui frekuensi mengakses internet memberikan kesempatan kepada pengguna untuk belajar dari kesalahan dan menyelesaikan problem yang dihadapi dalam dunia maya. Dalam penelitian ini durasi internet adalah rentang waktu yang dihabiskan oleh responden untuk mengakses internet dalam sehari.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan pertanyaan dengan jawaban terbuka.

Berapa lama waktu rata-rata Anda mengakses internet dalam sehari?	_____ Jam
---	-----------

E. Hipotesis Penelitian

Pada analisis uji beda berdasarkan gender hipotesis yang dipersiapkan antara lain:

H₀ : Tingkat literasi digital pada laki-laki dan perempuan sama

H₁ : Tingkat literasi digital pada laki-laki dan perempuan tidak sama

Hipotesis analisis uji beda berdasarkan tipe perguruan tinggi

H₀ : Tingkat literasi digital pada mahasiswa perguruan tinggi negeri dan mahasiswa perguruan tinggi swasta sama .

H₁ : Tingkat literasi digital pada mahasiswa perguruan tinggi negeri dan mahasiswa perguruan tinggi swasta tidak sama.

Durasi akan akses internet hipotesis yang dirumuskan antara lain:

H₀ : Tingkat literasi digital pada mahasiswa yang mengakses internet lebih dari 5 jam dan pada mahasiswa yang mengakses kurang dari lima jam sama

H₁ : Tingkat literasi digital pada mahasiswa yang mengakses internet lebih dari 5 jam dan pada mahasiswa yang mengakses kurang dari lima jam tidak sama.