

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN MINAT BACA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z**

(Skripsi)

Oleh

Sri Lestari

NPM. 1913032033



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2023

ABSTRAK

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN MINAT BACA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z**

Oleh

Sri lestari

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui maupun mendeskripsikan pengaruh dari literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa PPKn Angkatan 2020-2022. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini yakni menggunakan uji regresi berganda dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dari literasi digital terhadap motivasi belajar sebesar 46,8% dan terdapat pengaruh minat baca terhadap motivasi belajar sebesar 46,2% , serta terdapat pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar dengan persentase 56,5%. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwasannya kombinasi antara penguasaan literasi digital yang baik dan minat baca yang tinggi yang ditandai dari antusiasme belajar, tentu akan membantu mahasiswa PPKn untuk jauh lebih aktif, dan juga terdorong untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Adanya peningkatan pada literasi digital dan minat baca berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Mengingat era sekarang, bahwasannya tuntutan seorang mahasiswa untuk bisa menghadapi segala bentuk tantangan dalam pembelajaran ialah melalui penguasaan literasi digital dan minat baca yang kuat. Semakin baik literasi digital dan minat baca mahasiswa PPKn maka berdampak pula pada motivasi belajar yang semakin baik.

Kata kunci : Literasi Digital, Minat Baca, Motivasi Belajar, Mahasiswa, Generasi Z

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERACY AND READING INTEREST ON LEARNING MOTIVATION OF GENERATION Z

By

Sri Lestari

The purpose of this studied was to determine or describe the effect of digital literacy and reading interest on generation Z learned motivation. The researched method used in this researched was descriptive with a quantitative approached. The subject of this researched was civics students class of 2020-2022. The sample in this studied amounted to 70 respondents. The data collection technique used in this studied used a questionnaire. The results showed that there was an effect of digital literacy on learned motivation by 46.8% and there was an effect of reading interest on learned motivation by 46.2%, and there was an effect of digital literacy and reading interest on learned motivation with a percentage of 56.5%. Based on the results of the studied, it was known that the combination of good mastery of digital literacy and high reading interest characterized by enthusiasm for learned, would certainly helped civics students have been much more active, and also encouraged to engage in learned activities. An increase in digital literacy and reading interest had a positive and significant effect on learned motivation. Given the current era, the demanded for a student have been able to faced all forms of challenges in learned was through mastering digital literacy and a strong interest in reading The better the digital literacy and reading interest of civics students, the better the learned motivation

Keywords: *Digital Literacy, Reading Interest, Learning Motivation, Student, Generation Z*

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN MINAT BACA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z**

Oleh

SRI LESTARI

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2023

Judul Skripsi

**: PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN
MINAT BACA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR GENERASI Z**

Nama Mahasiswa

: Sri Lestari

NPM

: 1913032033

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

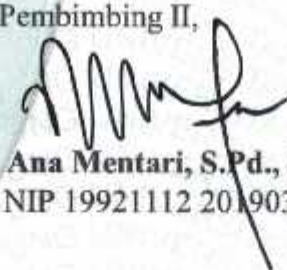


MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001


Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921112 201903 2 026

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003



Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

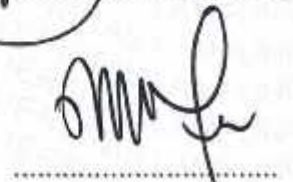
Ketua

: **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



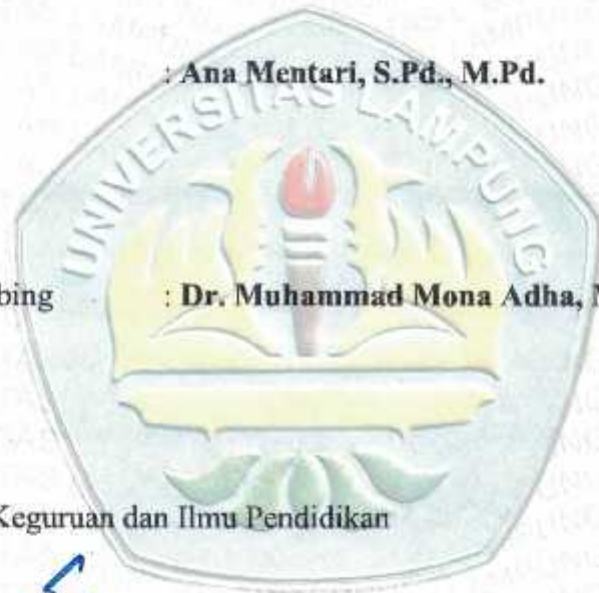
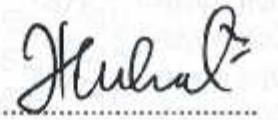
Sekretaris

: **Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

19531230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **02 Oktober 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Sri Lestari
NPM : 1913032033
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Bandar Lampung, Kecamatan Bumi Waras

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 02 Oktober 2023



Sri Lestari

NPM 1913032033

RIWAYAT HIDUP



Sri Lestari adalah nama lengkap penulis. Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 23 Maret 2001 sebagai anak dari tiga bersaudara buah hati dari pasangan Bapak Kusaeri dan Ibu Ermayati.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 1 Pahoman (Lulus pada tahun 2013), kemudian melanjutkan Pendidikan di SMPN 25 Bandar Lampung (Lulus pada tahun 2016) dan melanjutkan Pendidikan di SMAN 6 Bandar Lampung (Lulus pada tahun 2019). Pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti organisasi tingkat Universitas sebagai Pengurus Radio Kampus Unila Periode tahun 2022 serta mengikuti forum mahasiswa tingkat prodi sebagai anggota.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta tahun 2022. Melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Garuntang, Bandar Lampung. Dan Penulis Pernah melaksanakan Pengenalan Lapangan di SDN 2 Sukaraja.

MOTTO

“Kita punya garis waktu yang kita miliki sendiri”

“Beda orang beda jalan cerita jadi nikmati apa yang kamu jalani saat ini dan jangan bandingkan dirimu dengan orang lain karena proses perjalanan hidupmu sangat berharga untuk sekedar dibandingkan dengan garis waktu yang dimiliki orang lain”

(Sri Lestari)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan goresan tinta yang bermakna ini teruntuk Allah SWT atas ridho dan juga segala nikmat serta Karunia-Nya sehingga selalu ada kemudahan dan kelancaran yang bisa menuntunku dalam proses panjang mengemban ilmu.

Teruntuk Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Kusaeri dan Ibu Ermayati terimakasih atas cinta kasih yang selalu diberikan tanpa henti dan tanpa batas untuk putrimu ini. Terimakasih atas kesabaran, keikhlasan, untaian doa, semangat dan juga dukungannya. Kalian adalah pelita hidupku.

Teruntuk kakak dan adikku terimakasih atas dukungannya, terimakasih selalu siap sedia memberikan semangat setiap kali aku berada dititik terendah. Terimakasih selalu bisa berpikir secara dingin untuk menenangkan setiap kali diri ini merasa gagal dan tidak mampu.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, bantuan baik secara moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albert Maydiantoro, S. Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UniversitasLampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr.Dedy Miswar, S.Si,M.Pd.. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembimbing 1 terimakasih atas ilmu serta bimbingannya yang telah diberikan selama ini.
7. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing Akademik sekaligus dosen Pembimbing II, terimakasih atas arahan, didikan, ilmu, tenaga maupun pikiran

- yang sudah diberikan dengan ikhlas untuk menuntunku dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd selaku Pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
 9. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd selaku Pembahas II. Terima kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
 10. Bapak dan Ibu dosen program studi PPKn, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, dan segala bantuan yang telah diberikan
 11. Teristimewa, untuk Ibu dan Bapak. Terimakasih sudah menjadi garda terdepan untuk membimbingku untuk kuat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Terima kasih karena tidak ada kata lelah untuk terus mengingatkanku, memberi dukungan kepadaku, bahkan ketika aku berkali-kali berada di titik terendah merasa tidak yakin untuk mampu menyelesaikan skripsi ini. Maaf belum bisa memberikan yang terbaik kepada ibu dan bapak.
 12. Terimakasih kepada kakak dan juga adikku, Susanto dan Feri Irawan, karena memberikan banyak sekali masukan dan juga tamparan keras kepadaku untuk yakin menyelesaikan skripsi ini sampai akhir. Terimakasih untuk motivasi dan energi positif yang disalurkan. Walaupun terkadang tersampaikan dalam bentuk amarah, omelan, kritik pedas yang kalian berikan padaku. Aku sadar bahwa itu adalah wujud kasih sayang kalian supaya aku sadar untuk memenuhi tanggung jawab menyelesaikan skripsi ini..
 13. Terimakasih kepada Kakak Iparku dan juga ponakanku yang lucu-lucu. Kania, Arraysa dan Alesha. Terimakasih atas kehadiran kalian yang baru sebentar namun mampu menghiburku dengan tingkah-tingkah lucu kalian. Menghilangkan sedikit penat dan juga beban pikiran yang seringkali menyelimuti hariku.
 14. Terimakasih kepada Tiara Arlinda, Novel Ali Akbar, Alamanda Lily Astari. Terimakasih untuk dukungannya, terimakasih sudah menjadi tempat keluh kesahku dari awal berteman hingga sampai detik ini. Terimakasih atas dedikasi

waktu yang diberikan, menghibur dikala lelah, pelipur lara. Terutama kepada Lily, terimakasih karena mau kebersamai dan mendukung untuk terus semangat berproses. Terimakasih atas dorongan yang diberikan setiap kali merasa malas untuk mengerjakan, mengingatkan dan memberi *timeline* untuk semangat menggarap. Novel dan Tiara, terimakasih sudah mau menebar vibrasi positif, menjadi teman yang baik, terimakasih untuk waktu yang diluangkan untuk sekedar menemani bercerita dan rehat sejenak dari kepenatan selama menggarap skripsi.

15. Terimakasih kepada Dina Delisa Paradita, Saskia Pramesti, Evanti Rahma, Senjiliana, Faradila Hayuning Utami, Aqil, Rilla Oktaviani, Muhammad Ajis, Lukas Putra. Rekan-rekan yang ada dibelakang layar yang juga selalu siap sedia untuk membantu saya, ditengah kesibukan dan juga masalahnya. Terimakasih atas waktu yang diberikan untuk sekedar menemani, mendengarkan ceritaku, dan juga menghiburku. Tak lupa juga dukungan yang selalu diselipkan setiap harinya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Senang bisa mengenal kalian dan semoga tidak berhenti sampai disini saja hubungan baik ini.
16. Terimakasih kepada Keluarga Besar Radio Kampus Unila, terimakasih atas pengalaman panjang dan berkesan, terkhusus teman-teman rakanila dari proses magang hingga naik di kepengurusan, terimakasih atas kehangatan dan kekeluargaan yang diberikan. Bahkan *support* yang diberikan kepada tiap-tiap anggota selama ini. Terimakasih atas pengalaman satu tahun kepengurusan kemarin, menjadi bagian Rakanila adalah salah satu bagian yang menyenangkan dan berkesan yang tidak terlupakan.
17. Terimakasih kepada keluarga besar PPKn 2019, terimakasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui, baik dalam keadaan sedih maupun senang. Banyak hal yang mungkin tidak bisa tertuangkan melalui tulisan maupun kata-kata untuk mewakili banyaknya rasa bersyukur atas bertemunya dengan kalian, banyak pengalaman dan juga proses yang pastinya sangat terekam jelas diingatan penulis selama bersama kalian.
18. Terimakasih kepada “aku”. Aku yang jatuh dan bangun berulang kali. Aku yang sering merasa ingin menyerah tiap kali merasa tidak sanggup. Aku yang suka

merasa takut tertinggal, Aku yang suka merasa tidak percaya diri untuk sekedar mengimbangi *progress* orang lain, dan Aku yang tentunya masih jauh dari kata sempurna. Terimakasih sudah mengusahakan yang terbaik dan semaksimal mungkin yang bisa kamu lakukan.

19. Terakhir penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah banyak membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Bandar Lampung, 02 Oktober 2023

Penulis

Sri Lestari
NPM. 1913032033

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA.....	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
I.PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Identifikasi Masalah	7
C.Pembatasan Masalah.....	7
D.Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian	8
G.Ruang Lingkup Penelitian	9
1.Ruang Lingkup Ilmu	9
2.Objek Penelitian.....	9
3.Subjek Penelitian	9
4.Wilayah Penelitian.....	9
5.Waktu Penelitian.....	9
II.TINJAUAN PUSTAKA	10
A.Deskripsi Teoritis	10
1.Literasi Digital	10
a.Pengertian Literasi Digital	10
b.Konsep Literasi Digital	11
c.Komponen Literasi Digital.....	14

d. Pentingnya Literasi Digital	16
2. Minat Baca.....	18
a. Pengertian Minat Baca	18
b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca.....	20
c. Dampak Kurangnya Minat Membaca dan Cara Meningkatkan.....	23
d. Ciri-ciri Minat Membaca	24
3. Motivasi Belajar.....	25
a. Pengertian Motivasi Belajar	25
b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar	29
c. Komponen Motivasi Belajar	30
d. Fungsi Motivasi Belajar	31
4. Generasi Z.....	32
a. Pengertian Generasi Z	32
b. Karakteristik Generasi Z	35
c. Kemampuan Generasi Z dalam Pembelajaran Mandiri	37
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Pikir.....	43
D. Hipotesis	44
III. METODE PENELITIAN.....	45
A. Metode Penelitian	45
B. Populasi dan Sampel.....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel	46
C. Variabel Penelitian	47
D. Definisi Konseptual dan Operasional	48
1. Definisi Konseptual	48
2. Definisi Operasional	48
E. Teknik Pengumpulan Data	49
1. Angket.....	49
2. Wawancara	50
F. Instrumen Penelitian	50
1. Angket.....	50
2. Wawancara	51

G.Uji Prasyarat Instrumen	52
1.Uji Validitas	52
2.Uji Reliabilitas Instrumen	53
H.Teknik Analisis Data	54
1.Analisis Distribusi Frekuensi.....	54
2.Uji Prasyarat Analisis	55
a.Uji Normalitas Data	55
b.Uji Linieritas	55
c.Uji Multikolinieritas	55
3.Pengujian Hipotesis	56
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A.Langkah-langkah Penelitian	60
1.Persiapan Pengajuan Judul	60
2.Penelitian Pendahuluan.....	60
3.Pengajuan Rencana Penelitian	61
4.Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	61
5.Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	61
a.Uji Coba Validitas Angket	62
b.Uji Coba Reliabilitas.....	64
B.Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	65
1.Profil Program Studi PPKn Universitas Lampung	65
2.Visi Misi Program Studi PPKn Universitas Lampung	65
a.Visi	65
b.Misi	66
3.Tujuan Program Studi PPKn Universitas Lampung	66
4.Sarana dan Prasarana Program Studi PPKn Universitas Lampung	67
5.Keadaan Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung	68
C.Deskripsi Data Penelitian	69
1.Pengumpulan Data.....	69
2.Penyajian Data	69
a.Penyajian Data Literasi Digital	70
b.Penyajian Data Minat Baca.....	79
c.Penyajian Data Motivasi Belajar	88

D. Hasil Analisis Data	95
1. Hasil Uji Prasyarat	95
a. Hasil Uji Normalitas	95
b. Hasil Uji Linearitas	96
c. Hasil Uji Multikolinieritas	98
2. Hasil Uji Hipotesis	98
a. Uji T	99
b. Uji F	100
E. Pembahasan Hasil Penelitian	104
Pengaruh Literasi Digital Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar (Y)	104
a. Pengaruh literasi digital (X_1) terhadap motivasi belajar (Y)	104
b. Pengaruh minat baca (X_2) terhadap motivasi belajar (Y)	107
c. Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar	109
V. KESIMPULAN DAN SARAN	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran	116

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	44
Gambar 3.1 Keterkaitan Antar Variabel.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Permasalahan Motivasi Belajar Mahasiswa PPKn.....	5
Tabel 3.1 Data Program Studi Pendidikan Pancasila	45
Tabel 3.2 Jumlah Mahasiswa PPKn Angkatan 2019-2022 FKIP Universitas	46
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas.....	62
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Program Studi PPKn	68
Tabel 4.4 Daftar Nama Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung	68
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi indikator Internet Searching dalam Literasi Digital.....	71
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi indikator evaluasi konten dalam Literasi Digital	74
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi indikator penyusunan pengetahuan	78
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi indikator perasaan dalam Minat Baca.....	80
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi indikator Perhatian dalam Minat Baca.....	83
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi indikator Kebiasaan Belajar dalam Minat Baca.....	86
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Hasrat Belajar dalam Motivasi Belajar	89
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi indikator Dorongan Belajar dalam Motivasi Belajar ..	92
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi indikator Kebutuhan Belajar dalam Motivasi Belajar	94
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian menggunakan SPSS Versi 25	96
Tabel 4.15 Data Hasil Uji Linearitas Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 25.....	96
Tabel 4.16 Data Hasil Uji Linearitas Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 25.....	97
Tabel 4.17 Hasil Uji Multikolinieritas Menggunakan Bantuan SPSS Versi 25	98
Tabel 4.18 Hasil Uji T dengan Menggunakan Bantuan SPSS 25	99
Tabel 4.19 Hasil Uji F	100
Tabel 4.20 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	101
Tabel 4.21 Koefisien determinasi Variabel X_1 terhadap Y	102
Tabel 4.22 Koefisien determinasi Variabel X_2 Terhadap Y	102
Tabel 4.23 Koefisien determinasi Variabel X_1, X_2 terhadap Y	103

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran yang dimaksud adalah bentuk akumulasi dari proses belajar dan mengajar (Suardi, 2018). Salah satu penggerak pada proses pembelajaran ialah motivasi belajar, dimana motivasi bisa mengerahkan segala daya penggerak yang ada dalam diri mahasiswa, selain itu motivasi juga mampu untuk membantu mahasiswa mencapai apa yang dikehendaki, dan mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar seorang mahasiswa (Agustina & Kurniawan, 2020). Adanya motivasi, maka bisa mempengaruhi apa yang dipelajari, bagaimana cara belajar dan kapan waktu yang tepat untuk belajar.

Istilah motivasi memiliki makna daya dorongan, keinginan, dan kemauan. Motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, menuntun, serta mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Ada banyak jenis, intensitas, tujuan maupun arah motivasi yang beragam. Motivasi belajar menjadi syarat mutlak bagi seorang mahasiswa untuk bisa semangat dan bergairah untuk belajar.

Era sekarang dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, tentunya sangat mendorong adanya beragam upaya untuk memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar, dan sudah semestinya dengan pesatnya perkembangan teknologi ini menjadi kunci utama dari bentuk upaya dalam peningkatan pengetahuan maupun keterampilan, sebab globalisasi menuntut adanya bentuk persaingan dan etika berpikir yang baik dan benar. Berdasarkan dari beragam hasil kajian *literature* beberapa jurnal terkait pemanfaatan perangkat teknologi, diketahui bahwa penggunaan perangkat teknologi sebagai penunjang proses belajar mampu untuk meningkatkan motivasi serta

ketercapaian belajar mahasiswa dalam belajar, namun dengan catatan bahwasannya perangkat teknologi tersebut harus memadai sehingga penggunaannya bisa maksimal (Heryani et al., 2022). Dalam pemanfaatan teknologi ini tentunya sangat diperlukan adanya kemampuan dalam mengakses piranti digital secara bijak. Kemampuan ini dinamakan dengan kemampuan literasi digital. Menurut Gilster (1997) literasi digital dimaknai sebagai kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk maupun format dari berbagai sumber luas melalui piranti komputer. Literasi digital mengacu kepada kemampuan individu dalam mengakses, menggunakan, memahami, mengevaluasi serta berpartisipasi dalam lingkup digital.

Hakikatnya literasi digital mencakup dua aspek, yaitu aspek teknis dan juga aspek non teknis. Aspek teknis berupa kemampuan seseorang dalam mengoperasikan alat digital baik perangkat keras maupun lunak, sedangkan aspek non teknis mencakup kepada kemampuan berpikir, kesadaran dalam bersikap maupun perilaku. Sebagai seorang mahasiswa yang mempunyai tuntutan dalam mempertimbangkan kredibilitas dari sebuah informasi ditengah banjirnya informasi saat ini, maka kemampuan dalam mengevaluasi konten informasi tentunya sangat diperlukan, atau secara sederhananya kompetensi dari literasi digital begitu diperlukan oleh mahasiswa.

Kemampuan dalam berpikir sangat diperlukan dari seorang mahasiswa dalam menuntut ilmu. Hal ini sangat diperlukan terutama dalam menyaring sebuah informasi yang tersedia, untuk menghindari kemungkinan besar terjebaknya diri seorang mahasiswa pada arus informasi yang keliru/hoax yang nantinya bisa mempengaruhi tingkat penguasaan informasi terkait materi kuliah yang rendah. Tentunya untuk bisa mempunyai kemampuan berpikir yang baik tidak terlepas dari diperlukannya tingkat konsentrasi yang baik juga dalam membaca. Literasi digital menjadi bekal pada tiap-tiap penggunanya untuk bisa berhadapan dengan ruang maya secara bijak. Namun tak bisa dipungkiri perkembangan

teknologi dan informasi memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir maupun kesadaran sikap dari penggunanya. Seperti dikutip dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Deni Hardianto (2011) diketahui bahwa ada beragam bentuk gangguan yang menjadi hambatan tersendiri pada diri seorang mahasiswa untuk bisa fokus dalam belajar, mulai dari sulitnya untuk bisa mengingat bacaan yang dibaca hingga adanya aktivitas yang jauh lebih menarik perhatian mahasiswa yaitu penggunaan media sosial secara berlebihan. Perilaku semacam ini dinamakan distraksi digital/*Cyberslacking*.

Distraksi digital sendiri bisa menjadi penghambat motivasi belajar pada mahasiswa, sebab terganggunya daya fokus maupun konsentrasi pada mahasiswa untuk belajar. Hal ini berpengaruh buruk apabila dibiarkan, karena akan mengganggu pemikiran dan proses komunikasi, menghambat kemampuan mahasiswa atau peserta didik untuk belajar dan menunjukkan korelasi negatif antara frekuensi penggunaan media dan prestasi akademik.

Permasalahan ini di era digital mungkin saja disebabkan karena kurangnya pemahaman dari penggunanya terkhusus mahasiswa dalam mengaplikasikan maupun memahami akan dampak dan juga cara antisipasinya ketika berhadapan dengan media digital. Sehingga timbulah sikap kurang bijak untuk menggunakan perangkat digitalnya sesuai porsi nya. Perilaku yang menggambarkan perilaku *cyberslacking* juga bisa dilihat dari data-data yang akan dijelaskan di bawah ini.

Pertama dari hasil survei *We Are Social*, yang menjelaskan ada beberapa alasan utama pengguna internet menggunakan internet. Secara umum berdasarkan dari gambar diatas diketahui bahwa alasan pengguna internet menggunakan internet ialah untuk hiburan, dan bermedia sosial. Dengan penjelasan rincian, *Finding Information* sebesar 61%, *staying in touch with friends and family* 55,2%, disusul dengan *main reason* lainnya seperti *keeping up to date with news and events* dengan persentase 53,1%, media hiburan sebesar 51,5% dan berkaitan dengan pendidikan yang hanya sebesar 42,3%.

Selanjutnya dari data *We Are Social* yang juga melaporkan mengenai *top types of websites visited and apps used*, dimana tidak berbeda jauh dengan laporan sebelumnya, bahwa pada data laporan *top types of websites visited and apps used* juga didominasi akan penggunaan internet untuk kepentingan informasi, hiburan dan juga komunikasi dengan rincian puncak data *top types of websites visited* adalah pada urutan pertama *chat and messaging* sebesar 95,6%, *social networks* sebesar 95,2%, *search engines or web portals* sebesar 83,6%, *shopping* sebesar 58,1% dan yang berkaitan dengan pendidikan dengan persentase hanya sebesar 26,5%.

Terakhir melalui sumber yang sama, diketahui terkait *daily time spent on media* diketahui bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna internet untuk mengakses sosial media adalah 3 jam 14 menit, sedangkan waktu yang dihabiskan untuk membaca buku sekitar 1 jam 36 menit. Melihat dari ketiga data tersebut baik mengenai alasan utama penggunaan internet, *top types of websites visited and apps used* ataupun *daily time spent* menunjukkan bahwasannya terdapat banyak sekali distraksi yang bisa berpengaruh kepada intensitas dari kegiatan belajar itu sendiri. Perangkat digital yang semestinya menjadi penunjang kegiatan belajar justru mengindikasikan kepada hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan pemanfaatannya untuk kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan.

Bila mahasiswa terus menerus pada kondisi ini, dimana dilema dengan kemajuan teknologi dan tidak mampu dalam mengendalikan diri terhadap kemajuan teknologi tersebut, maka tentunya akan berdampak pada intensitas waktu yang berat sebelah dan tak seimbang dimana akan sedikit waktu yang dihabiskan untuk kegiatan belajar. Kemudian selain kemampuan literasi digital yang baik, minat baca juga punya pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Minat baca yang tak kuat pada mahasiswa untuk membaca materi pelajaran/topik yang dipelajari, cenderung disebabkan karena kurang adanya dorongan dari diri mahasiswa untuk mencari informasi yang akurat dan juga relevan terhadap pembelajaran. Ketertarikan yang rendah inilah yang bisa mengurangi hasrat atau keinginan mahasiswa untuk mau melakukan evaluasi mendalam terhadap sumber informasi yang ditemui dari perangkat digital.

Ketidakkampuan dalam mengontrol diri, disiplin diri serta ketidakmampuan dalam memanfaatkan perangkat digital dengan secara bijak menjadi faktor yang menyebabkan mengapa motivasi belajar mahasiswa saat ini masih rendah. Selain itu kurangnya kesadaran dalam memanfaatkan perangkat digital untuk kegiatan belajar merupakan faktor yang menyebabkan motivasi belajar masih rendah, hal ini diperkuat dengan pendapat Ficher (1996 dalam Silvia, 2001) yang menyatakan bahwa manfaat dari teknologi informasi baru bisa dirasakan jika pengguna dari teknologi informasi tersebut “menyadari” akan manfaatnya, dengan kata lain seseorang yang masih belum menyadari akan manfaat dari perangkat digital tidak punya dorongan untuk menggunakan perangkat tersebut untuk hal bermanfaat termasuk itu untuk kegiatan belajar.

Tabel 1.1 Persentase Permasalahan Motivasi Belajar Mahasiswa PPKn Universitas Lampung

Permasalahan pada Mahasiswa	Persentase
Rendahnya hasrat untuk belajar	52,1%
Rendahnya dorongan untuk belajar	53,4%
Tingginya tindak perilaku <i>copy paste</i> pada mahasiswa	50,7%
Rendahnya kredibilitas dari informasi yang diperoleh (tindak perilaku menggunakan referensi informasi melalui blog dibanding situs resmi)	64,4%

Sumber : Data Penelitian Pendahuluan melalui kuisisioner googleform terhadap mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2019-2022

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar mahasiswa PPKn Universitas Lampung ialah dengan melalui pemberian angket penelitian pendahuluan, berupa kuisioner. Dimana berdasarkan dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh gambaran mengenai tingkat motivasi belajar dari Mahasiswa PPKn, dilihat dari segi hasrat untuk belajar dan dari segi dorongan untuk belajar. Terkait hasrat belajar diketahui bahwa mahasiswa yang mempunyai hasrat untuk belajar berkategori sedang, sedangkan sisanya kurang memiliki hasrat untuk belajar. Data dari total 73 responden, mahasiswa yang mempunyai hasrat untuk belajar hanya sekitar 47,9% sedangkan mahasiswa yang tidak memiliki hasrat untuk belajar adalah 52,1%.

Gambaran lainnya terkait rendahnya motivasi belajar pada mahasiswa ppkn juga bisa dilihat dari aspek dorongan mahasiswa untuk belajar, berdasarkan dari total 73 responden, mahasiswa yang mempunyai dorongan untuk belajar sebesar 46,6% sedangkan 53,4% mahasiswa tidak memiliki dorongan untuk belajar. Lebih lanjut, dalam segi aspek tingkat berpikir kritis dalam mengevaluasi sebuah informasi dari perangkat digital, untuk kebutuhan mendapatkan sebuah informasi yang bermutu serta relevan pada mahasiswa PPKn masih rendah. Masih banyak mahasiswa PPKn yang menyelesaikan tugas kuliah dengan melakukan *copy paste* dengan persentase 50,7%, dimana mahasiswa PPKn melakukan tindak perilaku *copy paste* sumber bacaan tanpa melakukan evaluasi sumber terlebih dahulu. Tindak perilaku mahasiswa dalam menggunakan sumber yang tidak relevan dan terpercaya dengan perolehan persentase sebesar 64,4% dimana mahasiswa PPKn lebih mengandalkan web seperti blog dibanding situs resmi seperti *e-journal*, *google scholar* dll.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka menunjukkan kurangnya tingkat literasi digital dan minat baca pada mahasiswa PPKn, yang berdampak pada motivasi belajar mahasiswa. Dan berdasarkan latar belakang inilah, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh terkait **“Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya motivasi belajar mahasiswa dalam menggunakan internet sebagai sumber belajar.
2. Adanya faktor berupa distraksi digital pada mahasiswa yang mempengaruhi intensitas belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi masalahnya pada Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Pengaruh Literasi Digital terhadap Motivasi Belajar Generasi Z ?
2. Bagaimanakah Pengaruh Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z ?
3. Bagaimanakah Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui maupun mendeskripsikan pengaruh dari literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna dalam mengembangkan konsep-konsep dalam ranah ilmu pendidikan, khususnya pendidikan kewarganegaraan yang mengkaji literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z. Kemudian penelitian ini berkaitan dengan pembentukan diri warga negara yang memiliki pengetahuan dan wawasan dalam kehidupan masyarakat baik di lingkup universitas maupun masyarakat.

2. Kegunaan Secara Praktis

Kegunaan secara praktis dalam penelitian ini ialah memberikan masukan kepada pihak terkait dalam pelaksanaan pendidikan terkhusus pelaksanaan literasi digital yaitu sebagai berikut:

a. Mahasiswa

Sebagai masukan untuk mahasiswa agar mampu memahami pentingnya literasi digital dan minat baca di era globalisasi sebagai wujud meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

b. Tenaga Pendidik

Hasil Penelitian ini bisa digunakan sebagai informasi serta menambah wawasan bagi tenaga pendidik untuk memahami literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini berguna menambah wawasan serta pengetahuan ilmu pendidikan khususnya pendidikan yang berkaitan dengan penerapan Literasi Digital.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan upaya pembentukan diri warga negara yang mempunyai: pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta perilaku nyata dalam kehidupan masyarakat dan negara baik itu di universitas maupun masyarakat.

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z.

3. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini ialah Mahasiswa PPKn Angkatan 2020-2022 Universitas Lampung.

4. Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Tanggal 05 Agustus 2022 dengan Nomor: 4184/UN26.13/PN.01.00/2022 sampai dengan penelitian ini selesai.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Pertama kali istilah Literasi Digital diungkapkan oleh Paul Gilster, yang menyebutkan literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dan dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer (Gilster, 1997). Pendapat yang disampaikan di atas menjelaskan bahwasannya konsep dari literasi bukanlah hanya kemampuan sekedar membaca saja, melainkan perlunya juga sebuah kemampuan dalam menilai, memahami serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dari internet.

Gilster juga mengungkapkan bahwasannya *“you need to learn how to assemble this knowledge, that is, build a reliable information horde from diverse sources”*. Berdasarkan dari definisi tersebut dapat diartikan bahwasannya seseorang perlu untuk mempelajari bagaimana mengumpulkan sebuah pengetahuan, membangun informasi yang akurat dan terpercaya dari beragam sumber yang ada. Kemampuan dalam memfilter informasi serta pemikiran yang kritis sangat diperlukan.

Haq & Payton (dalam Aqil Siroj et al., 2022) mendefinisikan literasi digital sebagai keterampilan seseorang dalam mengoperasikan perangkat digital mencakup kemampuan dalam menentukan informasi, berpikir secara kritis, kreatif, bekerjasama, berkomunikasi secara efektif tanpa menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial budaya yang berkembang.

ALA (2013) mendefinisikan literasi digital sebagai “*The ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills*”. Diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat serta mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital ialah kemampuan dalam mengaplikasikan media digital serta alat-alat komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara bijak dan tepat dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam menguasai perangkat teknologi dan media informasi menjadi kunci utama dari literasi digital.

b. Konsep Literasi Digital

Paul Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami serta menggunakan informasi dalam berbagai bentuk sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Paul Gilster (1997) mengelompokkan kemampuan literasi digital ke dalam empat kompetensi yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital sebagai berikut:

1. Pencarian di internet (*internet searching*)

Kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni:

- a) Kemampuan untuk mencari informasi di internet dengan menggunakan *search engine*.
- b) Kemampuan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Gilster menyebutkan beberapa jenis aktivitas dalam menggunakan internet seperti kepemilikan akun *email* dan pengelolaan akun yang dimiliki

seperti memeriksa *email*, masuk secara berkala, menghapus *mailbox/spam* dll.

2. Pandu Arah hypertext (Hypertextual Navigation)

Keterampilan membaca dan memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* dalam *web browser*. Kompetensi ini mencakup empat komponen antara lain:

- a) Pengetahuan tentang *Hypertext* dan *Hyperlink* beserta cara kerjanya
- b) Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing* via internet
- c) Pengetahuan tentang cara kerja *web* meliputi pengetahuan tentang *bandwidth*, *http*, *html*, dan *url*
- d) Kemampuan memahami karakteristik halaman web

3. Evaluasi Konten Informasi

Kemampuan dalam berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang didapat dan ditemui secara online disertai dengan kemampuan didalam mengidentifikasi keabsahan dan juga kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini mencakup lima komponen berupa :

- a) Kemampuan membedakan tampilan dengan konten informasi, berupa persepsi pengguna dalam memahami tampilan sebuah halaman *web* yang dikunjungi
- b) Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di Internet yaitu kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi.
- c) Kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu.
- d) Kemampuan untuk menganalisa suatu halaman web
- e) Serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup/grup* diskusi

4. Penyusunan Pengetahuan

Kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun sebuah kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta serta opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik untuk pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen

- a) Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet.
- b) Kemampuan untuk membuat sebuah *personal newsfeed* atau pemberitaan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung atau berlangganan berita dalam sebuah *newsgroup*, *mailing list* ataupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas sebuah topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu.
- c) Kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh.
- d) Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi.
- e) Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

Bawden (dalam Hanik, 2020) menawarkan akan pemahaman baru terkait literasi digital yang berakar kepada literasi komputer dan literasi informasi. Berpusat pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dihubungkan kepada keterampilan dalam segi penguasaan akses, merangkai, memahami, serta penyebarluasan informasi. Kemudian sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO yaitu pada tahun 2011 konsep dari literasi digital itu sendiri, tidak hanya melibatkan kepada kemampuan dalam pengaplikasian perangkat TIK, melainkan juga mengarah kepada keterampilan dalam bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, bersikap, berpikir secara kritis, kreatif

dan juga secara inspiratif. Lebih lanjut menurut Martin (dalam Nugroho & Nasionalita, 2020) konsep literasi digital mencakup kesadaran, sikap dan juga kemampuan didalam menggunakan alat maupun fasilitas digital secara tepat dan benar baik untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, evaluasi, analisis ataupun menyintesis sumber daya digital dan membangun pengetahuan baru.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut, menjadi sebuah keharusan pada diri seseorang untuk memiliki kemampuan dalam menguasai perangkat digital, baik itu kemampuan dalam mencari, memilih maupun mengolah informasi tersebut menjadi sebuah pengetahuan baru. Selain itu kecakapan dalam literasi digital juga mencakup akan kemampuan dalam beberapa aspek seperti berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif.

c. Komponen Literasi Digital

Menurut Steve Wheeler (dalam Hanik, 2020) pada tulisannya yang berjudul *Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures* terdapat 9 komponen utama pada dunia literasi digital. komponen utama ini mencakup *social networking* (atau disebut juga sebagai fenomena social online), *transliteracy* (keahlian dalam men-create sebuah karya/konten serta menyebarkanluaskannya), *maintaining privacy* (menjaga diri dari dunia maya), *managing digital identity* (kemampuan dalam memahami dan menyesuaikan prosedur pemakaian yang berhubungan dengan digital), *Creating Content* (keahlian dalam menciptakan sebuah karya di platform situs dunia maya), *Organising and Sharing Content*, *reusing/repurposing content* (menciptakan konten baru), *filtering and selecting content* (kemampuan dalam menseleksi dan memilih sebuah konten sesuai kebutuhan), *self broadcasting*.

Menurut Belshaw (2011) terdapat 8 komponen literasi digital yaitu:

1. Kultural, yaitu Pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten serta menganalisis, merupakan sebuah keharusan yang dimiliki setiap pengguna media digital
3. Konstruktif, yaitu kemampuan dalam meningkatkan kreativitas dengan membuat sebuah inovasi yang ilmiah
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab, berupa memanfaatkan teknologi untuk hal yang positif pada ranah digital serta bangga terhadap karya yang diciptakan
6. Kreatif dan inovatif, yaitu mampu dalam berpartisipasi pada ranah digital dengan membuat berbagai aplikasi yang bisa bermanfaat bagi masyarakat
7. Kritis dalam menyikapi konten yaitu berupa bentuk kemampuan dalam menganalisis dan juga selalu waspada terhadap konten yang menyinggung khalayak luas, memeriksa selalu kebenaran informasi yang tersebar dengan kritis
8. Bertanggung jawab secara sosial, berupa bentuk tanggung jawab atas apa yang telah diperbuat diranah digital serta bertanggung jawab secara moral atas informasi yang telah dipublikasikan.

Tak berbeda jauh dengan komponen literasi digital yang disampaikan oleh Belshaw, Hague & Payton (dalam Nugroho & Nasionalita, 2020) juga menyebutkan ada 8 komponen literasi digital yaitu *functional skill and beyond* (pengoperasian teknologi), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (peluang dalam bekerjasama antar tim), *communication* (komunikatif), *the ability to find and select information* (kemampuan mencari dan menseleksi informasi), *critical thinking and evaluation* (berpikir kritis), *cultural and social understanding* (pemahaman sosial dan budaya) dan *e-safety* (keamanan).

UNESCO (dalam Rumata & Nugraha, 2020) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan dalam mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengevaluasi, berkomunikasi dan membuat informasi secara baik dan tepat melalui teknologi digital. Dipahami bahwasannya ada dua aspek utama yang mencakup literasi digital pertama adalah aspek teknis dan aspek non teknis. Dimana aspek teknis yaitu kemampuan dalam mengaplikasikan dan juga mengoperasikan perangkat digital atau alat, sedangkan aspek non teknis lebih mengacu kepada materi atau sebuah pengetahuan yang ada dalam diri literat digital.

Berdasarkan dari komponen-komponen yang dijelaskan di atas, maka inti dari literasi digital ialah proses mempelajari sebuah informasi yang didapat dari internet. Diperlukan pengalaman serta penguasaan dari penggunaan media digital, mulai dari penggunaan perangkat digital itu sendiri yang harus dikuasai, baik secara teknis maupun non-teknis.

Kemampuan dalam memanfaatkan perangkat digital tersebut sesuai dengan kebutuhan selain itu diperlukan pula kemampuan dalam memilah dan memilih sebuah konten, penyaringan dan penyeleksian beragam konten yang tersedia secara pas dan juga sesuai yang tentunya memerlukan pemikiran secara kritis untuk menilai sebuah konten atau informasi yang ada. Secara sederhananya diperlukan kemampuan serta keterampilan digital guna cekatan dalam mengelola informasi yang diperoleh menggunakan perangkat teknologi untuk menunjang proses belajar.

d. Pentingnya Literasi Digital

Survei yang dilakukan oleh KOMINFO untuk mengetahui Status Literasi Digital Indonesia 2020 dengan mensurvei 34 provinsi, dapat diketahui bahwa Indonesia belum berada pada kategori literasi digital yang “baik”. Skors indeks tertinggi adalah 5 maka, indeks literasi digital Indonesia masih berada sedikit di atas sedang yaitu dengan skor 3 dengan rincian Informasi

dan literasi data paling rendah skornya. Sedangkan yang paling tinggi ialah pada kemampuan teknologi dan keamanan (Kominfo, 2020).

Setiap individu tentunya memahami bahwasannya literasi digital menjadi hal yang penting dan *urgent* guna sebagai bentuk berpartisipasi di dunia modern yang sekarang ini. Taraf literasi digital hampir sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung atau disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses tak terbatas dalam teknologi digital punya pola pikir yang tentunya berbeda dengan generasi sebelumnya. Setiap orang hendaknya bisa bertanggungjawab atas bagaimana pengaplikasian dan penggunaan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Nasrullah et al., 2017).

Seiring dengan berjalannya waktu, dengan keadaan dunia maya yang semakin rumit, seperti tersebarnya konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, radikalisme atau pun praktik penipuan, menjadi contoh konten negatif yang merusak ekosistem digital pada masa kini yang tentunya hanya bisa ditangkal dengan pembentukan kesadaran dari tiap-tiap individu itu sendiri. Menjadi literat digital artinya mampu untuk memproses berbagai informasi, mampu memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk.

Literasi digital memegang peran besar dalam pengendalian diri seorang mahasiswa atau pelajar. Dimana literasi digital memungkinkan mereka untuk bisa mengeksplor lebih luas serta menggunakan informasi dari internet untuk meminimalisir kejahatan online dengan mengandalkan keterampilan literasi digitalnya. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud ialah termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, serta mampu memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan.

Kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Selain itu, apabila generasi muda kurang menguasai kompetensi digital, hal ini sangat berisiko bagi mereka untuk tersisih dalam persaingan memperoleh pekerjaan, partisipasi demokrasi, dan interaksi sosial.

Hadirnya literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir serta pandangan yang kritis dan kreatif. Mereka tidak akan dengan mudah termakan isu provokatif, menjadi korban berita tidak valid, atau korban penipuan berbasis digital. Sehingga dengan demikian, kehidupan sosial maupun budaya masyarakat tentu akan cenderung aman maupun kondusif. Perlu ada melibatkan peran serta dan peran aktif dari masyarakat secara bersama-sama untuk pembangunan budaya literasi digital sebab keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan.

Berdasarkan dari pemaparan diatas, urgensi dari literasi digital ialah tak lain dan tak bukan sebagai bekal bagi tiap-tiap penggunanya agar lebih bijak dan cerdas dalam menggunakan perangkat digitalnya, sehingga menjadi literat digital yang mampu berpikir panjang, mempunyai keterampilan dalam mengevaluasi kebenaran sebuah informasi dan mampu dalam memilih serta memilih informasi yang benar atau tidak sehingga tidak mudah terjebak atau rentan oleh informasi palsu atau tindak kejahatan online.

2. Minat Baca

a. Pengertian Minat Baca

Menurut Slameto (2020) minat adalah kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengenang kegiatan. Kegiatan yang diminati oleh seseorang akan diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa

senang. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang kemudian dari perasaan senang tersebut akan diperoleh kepuasan.

Minat punya pengaruh yang besar terhadap belajar, sebab apabila bahan pelajaran yang dipelajari diminati, maka tentu individu tersebut akan belajar dengan giat dan sebaik mungkin. Bahan pelajaran yang mampu menarik minat seseorang, akan jauh lebih mudah untuk dipelajari sebab adanya minat yang mampu menambah dorongan untuk belajar. Menurut Hurlock (1990) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa minat merupakan sebuah sikap batin yang berasal dari dalam diri seseorang yang merupakan sebuah perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan perasaan senang. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat pada diri seseorang untuk melakukan segala sesuatu untuk mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya. Sehingga minat mampu membantu seorang pelajar dalam menemukan hal hal yang diharapkannya.

Jika dikaitkan dengan belajar, minat baca menjadi bagian yang penting dalam proses belajar. Sama seperti penjelasan sebelumnya minat menjadi sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Begitupula dengan belajar, minat baca akan membentuk seseorang untuk lebih terdorong dan termotivasi untuk membaca maupun mempelajari sebuah informasi baru.

Secara definisi menurut Farida Rahim (2018) minat baca merupakan keinginan yang kuat diimbangi dengan usaha yang dilakukan seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan bersedia mewujudkannya untuk mencari dan mendapatkan bahan bacaan yang diinginkan, kemudian membacanya atas dasar kesadarannya

sendiri. Pada dasarnya, minat baca tumbuh karena adanya dorongan dari dalam diri masing-masing. Minat juga merupakan penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dengan isi bacaan. Oleh karena itu, semakin kuat atau semakin dekat hubungannya, semakin besar daya tariknya.

Menurut Herman Wahadaniah (dalam Via Irma Yuliani, 2012) mendefinisikan minat baca sebagai sebuah perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga bisa mengarahkan seseorang untuk membaca, dan untuk memahami sebuah bacaan, pembaca perlu memiliki minat. Dimana minat inilah yang nantinya menjadi dasar motivasi untuk membaca. (Lustyantie & Aprilia, 2020). Selain itu lingkungan juga punya pengaruh sebagai faktor utama tumbuhnya minat baca seseorang, sehingga untuk meningkatkannya perlu kesadaran setiap individu serta lingkungan yang mendukung.

Berdasar dari pengertian yang ada di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya minat membaca adalah sebuah rasa ketertarikan atau suka yang timbul pada diri seseorang serta didukung dari lingkungan sekitar yang mendorong seseorang untuk berkemauan melakukan kegiatan membaca yang diimbangi pula dengan usaha untuk membaca.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca

Menurut Frymeir dalam (Farida Rahim) faktor yang mempengaruhi minat baca ada 7, yaitu pengalaman, konsepsi tentang diri (dimana seseorang cenderung menerima segala sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya dan menolak segala sesuatu yang merugikan), nilai-nilai (pemunculan minat terhadap sesuatu memerlukan role), mata pelajaran yang bermakna (seseorang lebih berminat untuk membaca jika informasi mudah untuk

dipahami), keterlibatan dengan tekanan (seseorang yang bebas dan tak punya tekanan dalam menentukan pilihan memiliki kecenderungan mempunyai minat yang lebih tinggi), dan materi pelajaran yang kompleks (dimana seseorang yang mempunyai kemampuan intelektual dan fleksibel secara psikologis lebih mempunyai ketertarikan pada hal yang lebih kompleks. .

Menurut Teguh Yudi Cahyono (2017) secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya minat baca seseorang yaitu faktor internal mencakup pembawaan, kebiasaan dan ekspresi diri, serta faktor eksternal meliputi tersedianya bahan bacaan yang sesuai, ekonomi, dan pengaruh lingkungan. Lebih lanjut menurut Fathurrohman (2012) pada prinsipnya faktor yang mempengaruhi minat baca seseorang terdiri atas dua faktor yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal. Faktor internal mencakup perasaan, perhatian dan motivasi. Perasaan senang terhadap bacaan merupakan wujud ekspresi seseorang terhadap bacaan. Contohnya perasaan senang terhadap jenis buku bacaan. Rasa senang ini muncul karena ada unsur perhatian serta motivasi pada diri individu tersebut dalam membaca jenis buku bacaan.

Motivasi menjadi pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan membaca. Seseorang yang gemar membaca maka akan melakukan aktivitas membaca dengan secara mandiri, berdasarkan kemauannya sendiri tanpa harus disuruh. Untuk mendapat hasil membaca yang baik maka diperlukan adanya perhatian terhadap jenis buku bacaan yang akan dibaca. Pendapat lain menyatakan bahwa faktor internal membaca terdiri dari dua aspek yaitu aspek jasmani dan aspek rohani, dimana aspek jasmani mencakup kesehatan fisik mahasiswa dan aspek rohani mencakup intelegensi, sikap, minat, bakat dan juga perasaan (emosi dari pembaca) (Fahim Mustafa, 2005).

Faktor yang mempengaruhi dari luar (eksternal) mencakup dari peran guru, lingkungan, keluarga dan fasilitas (Triatma, 2016). Menurut Fahim Mustafa faktor keluarga merupakan lingkup terkecil dalam masyarakat dimana menjadi tempat seseorang dilahirkan dan juga dibesarkan. Menurut Wirowidjojo (dalam Fahim Mustafa, 2005) keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan juga utama, dimana minat membaca dipengaruhi oleh cara didikan orang tua, suasana keluarga dll. Selanjutnya adalah lingkungan dimana sekolah merupakan salah satu lingkungan diluar keluarga.

Sekolah menjadi lembaga pendidikan formal pertama yang menentukan akan keberhasilan belajar anak, pengembangan potensi seorang anak bisa dibentuk dari sekolah dan lingkungan sekolah yang baik bisa memungkinkan adanya dorongan untuk belajar secara lebih giat.

Kemudian sedikit berbeda dengan pendapat Triatma, Fahim Mustafa menjelaskan faktor eksternal yang lainnya berupa faktor masyarakat dimana lingkungan masyarakat juga punya pengaruh terhadap pembentukan kepribadian anak, hal ini disebabkan karena lingkungan masyarakat adalah lingkungan dimana seorang mahasiswa kerap kali bergaul dan adaptasi, sehingga lingkungan masyarakat yang baik dan rajin dalam hal akademik maka akan menurunkan pengaruh yang sama juga untuk membentuk mahasiswa ikut aktif dalam hal akademik.

Berdasarkan dari penjelasan diatas baik dari faktor secara internal maupun eksternal keduanya sama-sama mempunyai peranan dalam mempengaruhi minat baca seseorang untuk belajar. Dan melihat dari perkembangannya, sangat sulit untuk dideteksi faktor mana yang lebih dominan berpengaruh terhadap baik/buruknya minat baca seseorang.

c. Dampak Kurangnya Minat Membaca dan Cara Meningkatkan Minat baca

Sungguh sangat memprihatinkan apabila rendahnya minat baca ini terjadi pada generasi muda tanah air. Sebab hal ini akan berpengaruh pula kepada beratnya beban untuk memajukan negara. Kemudian akan berpengaruh pula terhadap rendahnya kualitas SDM, sehingga akan membuat para penerus bangsa kesulitan dalam bersaing dengan negara lain. Menurut Witanto (2018) ada beberapa dampak yang terjadi pada diri seseorang apabila tidak memiliki minat baca, yaitu :

1. Banyak mengalami masalah dalam memahami, menguasai, meneruskan serta menggunakan ilmu pengetahuan serta teknologi untuk menghasilkan produk berkualitas
2. Minimnya wawasan maupun keilmuan yang terbatas sehingga akan mudah didoktrin maupun dipengaruhi oleh pemahaman negatif.
3. Akan menyebabkan kreatifitas seseorang yang tidak berkembang, hal ini sebab pola pikir kreatif dari orang tersebut tidak dilatih dengan kegiatan membaca.
4. Tak mengetahui informasi teraktual sehingga mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas diri.
5. Ketidaktahuan karena enggan menambah ilmu pengetahuan akan menimbulkan ketidakpedulian, yang secara lambat laun akan membuat individu tersebut menutup diri dan sibuk dengan dunianya sendiri serta abai dengan hal yang terjadi disekitarnya.
6. Mereka yang tak memiliki wawasan luas cenderung akan mengalami kesulitan didalam kehidupan sosialnya, sebab tak mampu berkomunikasi dengan baik karena input yang dimilikinya pun tak sebanyak dengan teman-teman disekitarnya. Sulit diajak berdiskusi karena pengetahuan yang minim.
7. Hilangnya aset penyumbang kemajuan bangsa yang berkualitas dan mempunyai produktivitas yang tinggi.

Menurut Suwaryono Wiryodijoyo, usaha untuk meningkatkan minat baca bisa dilakukan dengan melalui kerjasama antar orang tua dan tenaga pengajar. Dorongan orang tua bisa dengan melalui menciptakan suasana rumah yang tenang dan nyaman, bersikap terbuka, memberikan contoh kegiatan membaca, menyediakan tempat yang nyaman untuk membaca, mengajak berkunjung ke perpustakaan atau memberikan apresiasi baik berupa hadiah ataupun pujian. Sedangkan dorongan dari tenaga pengajar bisa dengan melalui evaluasi tingkat minat baca siswa, memberikan tugas yang terarah, mengingatkan akan pentingnya membaca. kemudian menurut Henry Guntur Tarigan (2008) untuk meningkatkan minat baca diperlukan kesadaran untuk menyediakan waktu luang untuk membaca dan memilih bacaan yang baik.

Berdasarkan dari keseluruhan poin yang ada di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya rendahnya minat baca punya pengaruh terhadap kualitas diri seseorang. Sebab dengan rendahnya minat baca, seseorang tidak bisa mengetahui dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi di dunia, yang berdampak pula terhadap ketertinggalan bangsa Indonesia dalam segi kualitas. Dan cara untuk meningkatkan minat baca ialah dengan mempunyai kesadaran untuk membaca, memberi waktu khusus untuk belajar adalah salah satu bentuk upaya yang bisa dilakukan, selain itu faktor luar seperti keluarga juga punya pengaruh untuk meningkatkan minat baca seperti keluarga ataupun tenaga pengajar.

d. Ciri-ciri Minat Membaca

Menurut Crow & Crow (Hurlock, 1994) ciri-ciri minat yaitu perhatian terhadap obyek yang diminati secara sadar dan juga spontan, perasaan senang terhadap sesuatu yang menarik perhatian, faktor ini ditunjukkan dengan perasaan puas setelah mendapatkan bahan bacaan yang diinginkan, konsistensi terhadap bacaan yang diminati selama hal tersebut efektif, tidak putus asa untuk mengikuti hal yang diminati, dan pengalaman.

Menurut Hurlock ciri-ciri minat mencakup minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, minat bergantung kepada kesiapan belajar, minat bergantung kepada kesempatan belajar, perkembangan minat mungkin terbatas. Maksud dari perkembangan minat mungkin terbatas dimana ketidakmampuan fisik maupun mental dan juga pengalaman sosial yang terbatas sangat memungkinkan adanya keterbatasan minat anak.

Sebagai contoh anak yang memiliki cacat fisik tentunya tidak memiliki minat yang sama dengan seseorang yang perkembangan fisiknya normal, minat bisa dipengaruhi oleh pengaruh budaya, minat berbobot emosional (dimana bobot emosional sangat mempengaruhi, bobot emosional yang tidak menyenangkan akan melemahkan minat begitupun sebaliknya bobot emosional yang menyenangkan akan memperkuat minat), dan minat itu egosentris.

Menurut Yudrik Jahja (2011) ciri-ciri minat mencakup minat bersifat pribadi atau individual, minat menimbulkan efek diskriminatif, minat erat hubungannya dengan motivasi, mempengaruhi dan dipengaruhi oleh motivasi, dan minat merupakan sesuatu yang bisa dipelajari bukan berasal dari bawaan lahir, dan bisa berubah bergantung dengan kebutuhan, pengalaman dan juga mode.

Berdasarkan dari ciri-ciri diatas, bisa disimpulkan bahwa minat diperoleh dari konsistensi diri untuk menyukai sesuatu secara wajar dan tanpa paksaan, kemudian rasa suka dan ketertarikan ini diikuti dengan motivasi atau dorongan untuk merealisasikannya atau mewujudkannya.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Ada banyak orang yang mencoba untuk mendeskripsikan tentang motivasi belajar. Dan berikut adalah beberapa teori yang mendeskripsikan tentang motivasi belajar.

Pertama yaitu Teori Hierarki Kebutuhan yang dikembangkan Maslow (1954) memandang tentang bagaimana motivasi saling berkaitan. Dengan tingkatan kebutuhan manusia yang berbeda dan berjenjang dari yang paling rendah sampai paling tinggi. Dimana jika sebuah tingkat dari kebutuhan tersebut telah terpenuhi maka kebutuhan tersebut tidak lagi berfungsi sebagai motivator.

Hal yang memotivasi seseorang untuk berusaha adalah untuk pemenuhan kebutuhan dari tingkat selanjutnya. Abraham Maslow meyakini bahwa pada dasarnya manusia itu baik dan menunjukkan bahwa individu mempunyai dorongan yang tumbuh secara terus-menerus yang mempunyai potensi besar.

Sistem Hierarki kebutuhan yang dikembangkan oleh Maslow merupakan pola yang biasanya digunakan untuk menggolongkan motif manusia yang disusun dari yang paling rendah yang harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi.

Hierarki Kebutuhan Maslow (Maslow, 1954) ialah :

1. Kebutuhan Fisik dan Biologis, berupa kebutuhan penunjang kehidupan manusia, seperti makanan, minuman, pakaian, serta tempat tinggal. Menurut Maslow, apabila kebutuhan fisiologis belum terpenuhi maka kebutuhan lain tidak akan memotivasi manusia.
2. Kebutuhan untuk keselamatan serta keamanan, berupa kebutuhan untuk bebas dari bahaya fisik maupun rasa takut kehilangan. Kebutuhan ketentraman (keamanan) umumnya akan meningkat ketika kebutuhan fisiologis manusia telah terpenuhi dengan baik. Maslow mendefinisikan yang dimaksud dari kebutuhan ketentraman adalah kebutuhan manusia dalam mempertahankan ketertiban dan keamanan diri.
3. Kebutuhan sosial, berupa kebutuhan bergaul dengan orang lain serta diterima sebagai bagian dari yang lain.

4. Kebutuhan akan penghargaan, berupa kebutuhan untuk dihargai oleh orang lain, kebutuhan ini dapat menghasilkan kepuasan seperti prestige, kekuasaan, kebanggaan atas diri sendiri. Menurut Maslow kebutuhan dalam kategori ini dibagi atas dua bagian yaitu *self-esteem*, *self-respect*, *self-regard*, dan *self-evaluation* dimana semuanya berkaitan dengan harga diri, dan juga kehormatan seseorang, yang kedua yaitu yang berhubungan dengan respek dari pihak lain, sebagai contoh seperti status, reputasi, kesuksesan, dan kegagalan sosial. Pada diri seseorang harus timbul kebanggaan yang bersumber dari kondisi internal terlebih dahulu dimana kemudian berdasarkan keadaan yang lainnya. Contoh konkret yang bisa disaksikan dalam kehidupan manusia adalah pada simbol status dalam hidup seseorang, seperti rasa bangga yang muncul karena mempunyai rumah mewah, kaya harta benda, dll. Setelah perwujudan kebanggaan kemudian seseorang akan mengarah kepada kebutuhan berikutnya yaitu kebutuhan aktualisasi diri.
5. Kebutuhan aktualisasi diri, berupa kebutuhan untuk mengaktualisasikan semua kemampuan serta potensi yang dipunya hingga menjadi orang seperti yang dicita citakan. Menurut Maslow, orang-orang yang bisa mengaktualisasikan dirinya dengan baik adalah orang-orang yang mampu dalam menerima dirinya sendiri dan orang lain, menunjukkan spontanasinya dalam tingkatan yang tinggi, menunjukkan persepsi yang efisien terhadap realitas dan penerimaan, berorientasi pada pusat masalah,

Abraham Maslow mendefinisikan motivasi sebagai sebuah hal yang sifatnya konstan (tetap), tidak pernah berakhir, berfluktuasi, dan sifatnya kompleks. Selanjutnya yaitu teori kebutuhan berprestasi yang dikembangkan oleh McClelland (dalam Fathurrohman, 2012) yang menyatakan bahwa motivasi berbeda-beda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang untuk berprestasi. Kebutuhan akan berprestasi tersebut sebagai keinginan “melaksanakan tugas

atau pekerjaan yang sulit, menguasai, mengatasi kendala-kendala, dan mencapai standar tinggi, serta meningkatkan kemampuan diri dengan melalui penerapan bakat yang secara berhasil”.

Secara lebih ringkas berdasarkan dari penjelasan diatas maka motivasi pada dasarnya dimaknai sebagai sebuah usaha untuk meningkatkan kegiatan guna mencapai sebuah tujuan tertentu termasuk didalamnya kegiatan belajar. Kemudian secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan sebagai keseluruhan bentuk dorongan yang memberikan semangat pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar agar lebih giat dalam belajarnya untuk memperoleh tujuan belajar dan menghasilkan apa yang diharapkan dalam hal ini adalah prestasi yang lebih baik lagi. Menurut Hamzah B. Uno (2011) motivasi belajar dimaknai sebagai dorongan yang berasal dari internal dan juga eksternal mahasiswa yang pada umumnya didukung oleh beberapa faktor mencakup, hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Winkel (2005) menyebutkan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak secara psikis yang ada didalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar demi tercapainya sebuah tujuan. Kemudian sejalan dengan pendapat Winkel, Sardirman A (2007) mendefinisikan motivasi belajar sebagai seluruh daya penggerak dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki bisa tercapai.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dalam diri seorang mahasiswa untuk belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki/dicapai Dan idealnya tujuan yang ingin dicapai oleh seorang mahasiswa dalam

menjalankan pendidikan tinggi ialah untuk menguasai bidang ilmu yang dipelajari, sehingga dalam mempelajari setiap bahan pembelajaran, mahasiswa akan termotivasi untuk belajar dengan baik.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Masni (2015) jika membicarakan soal jenis-jenis motivasi belajar, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi belajar yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

Menurut Masni (2015) motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri mahasiswa seperti minat terhadap bidang ilmu yang dipelajari serta orientasinya dalam mengikuti pendidikan tinggi. Dalam proses belajar mahasiswa yang termotivasi secara intrinsik bisa dilihat dari kegiatan atau aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar, faktor yang membuat mahasiswa tekun biasanya karena adanya kebutuhan serta keinginan untuk mencapai tujuan belajar yang semestinya, bukan hanya keinginan untuk mendapat pujian saja, atau *reward* (Masni, 2015). Kemudian menurut Davies (1986) motivasi intrinsik dimaknai sebagai dorongan yang mengacu pada faktor-faktor dari dalam, tersirat baik dalam tugas itu sendiri ataupun pada diri mahasiswa.

Sementara untuk motivasi ekstrinsiknya berupa dorongan belajar yang diperoleh dari luar individu atau lingkungan sekitar. Menurut Anggraini (2016) bentuk motivasi ekstrinsik ini bisa dalam bentuk perhatian atau pengarahannya yang diberikan dosen kepada mahasiswa, kualitas dosen yang mengajar, bobot materi kuliah yang diajarkan, metode perkuliahan yang digunakan dosen, kondisi dan suasana ruang kuliah, dan fasilitas perpustakaan yang dimanfaatkan oleh mahasiswa. Menurut Davies (1986) motivasi ekstrinsik bisa berupa penghargaan, pujian, hukuman ataupun celaan.

Sedikit berbeda dengan penjelasan diatas, menurut Sardirman A motivasi belajar bisa timbul karena dua faktor, faktor intrinsik mencakup hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan akan cita cita, faktor ekstrinsik berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan juga kegiatan belajar yang menarik.

Bisa disimpulkan bahwa motivasi intrinsik ialah jenis motivasi belajar yang datangnya dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dorongan orang lain ataupun dari luar, melainkan atas dasar kemauan dan kesadaran dari individu itu sendiri. Dengan kata lain munculnya motivasi intrinsik berdasarkan tujuan yang diinginkan mahasiswa dalam belajar, tanpa adanya pengaruh dari luar seperti dari dosen, orang tua, maupun lingkungan masyarakat, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, seperti pengaruh dari dosen, orang tua ataupun lingkungan masyarakat. Wujud dari motivasi ekstrinsik inipun bisa berupa penghargaan, pujian, hukuman ataupun celaan.

c. Komponen Motivasi Belajar

Menurut Pintrich & Groot (1990), Komponen Motivasi Belajar ada yaitu :

1. Percaya Diri

Motivasi tinggi akan ditandai dengan adanya rasa percaya diri yang tinggi, sehingga ada keyakinan untuk mampu melakukannya. Ketika seseorang punya keyakinan tersebut untuk melakukan maka akan ia akan meningkatkan usahanya pula untuk mewujudkan hal tersebut. Kepercayaan diri timbul dari dalam diri seseorang. *Self efficacy* atau percaya diri merupakan ukuran sejauh mana individu (mahasiswa) merasakan kemampuannya untuk menguasai tugas. (Ozkan, 2003). Komponen ini mencakup penilaian kemampuan dalam menyelesaikan tugas serta melaksanakan tugas.

2. Nilai Intrinsik

Merupakan dorongan yang berasal dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Dorongan ini timbul dengan wujud perasaan senang

seperti senang dengan materi perkuliahan, senang dengan suasana kelas yang menyenangkan, maupun tugas tugas yang menantang yang diberikan dosen. Sehingga bisa meningkatkan kemampuan. *Intrinsic Value* merupakan komponen nilai seperti tujuan mahasiswa dan keyakinan mahasiswa tentang pentingnya dan ketertarikan akan sesuatu (Pintrich & Groot, 1990)

3. Tingkat Kecemasan

Tingkat kecemasan punya pengaruh terhadap keinginan atau dorongan seseorang melakukan sesuatu. Kecemasan yang dimaksud disini ialah perasaan cemas atau takut terhadap hasil belajar atau prestasi belajar yang ditimbulkan dari tes maupun evaluasi yang dilakukan oleh dosen. Komponen ini merupakan komponen afektif seperti reaksi dan emosional mahasiswa dalam bentuk kegelisahan atas ujian maupun tugas.

Berdasarkan dari keempat komponen tersebut, masing-masing mempunyai pengaruh untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dorongan yang dimaksud disini ialah dorongan berupa motivasi untuk belajar.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan atau tindakan belajar. Terdapat tiga komponen utama motivasi belajar menurut Dimiyati & Mudjiono (2015)

1. Kebutuhan
2. Dorongan
3. Tujuan

Menurut Maslow motivasi juga menjadi bagian yang membantu pemenuhan berbagai kebutuhan, dimana kebutuhan manusia sendiri merentang dari kebutuhan fisiologis hingga kebutuhan aktualisasi diri dalam hierarki kebutuhan berbentuk piramid. Henry Murray dalam (Prawira, 2016) berpendapat jikalau kebutuhan merupakan kekuatan hipotesis terhadap terjadinya persepsi, intelegensi, dan tindakan seseorang.

Dimana apabila kebutuhan-kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka tentunya seseorang akan berusaha semampunya untuk memenuhi kebutuhan itu, setidaknya ia akan mengompensasikan tindakan-tindakan lain selama kebutuhannya tidak terpenuhi.

Menurut Prawira (2016) motivasi menjadi penyeleksi tingkah laku individu. Dimana motivasi dapat membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah sesuai dengan tujuan yang sudah diniatkan. Dimana dengan kata lain adanya motivasi mampu untuk memberikan dorongan secara terarah kepada diri seseorang dalam bertingkah laku sesuai dengan tujuan. Motivasi juga memberikan energi atau dorongan pada tingkah laku individu. Dimana motivasi diketahui sebagai daya dorong dan peningkatan tenaga sehingga terjadi perbuatan yang tampak pada diri seseorang.

Oemar Hamalik (2009) menyebutkan fungsi motivasi mencakup mendorong timbulnya kelakuan atau sebuah perbuatan, motivasi berfungsi sebagai pengarah dimana mengarahkan mahasiswa pada perilaku untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan motivasi juga menjadi daya penggerak/motor penggerak dalam kegiatan belajar.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa motivasi memiliki fungsi untuk mengarahkan seseorang untuk bertindak sesuai dengan yang diniatkan, selain itu motivasi juga berfungsi untuk memberikan dorongan dan energi untuk seseorang mewujudkan apa yang menjadi tujuannya.

4. Generasi Z

a. Pengertian Generasi Z

Kemajuan jaman dari tahun per tahun tentunya menyebabkan timbulnya komposisi penduduk per tiap generasi yang berubah-ubah. Sebagai contoh di era sekarang ini, komposisi dari kelompok *baby boomers* yang mulai menurun, berbanding terbalik dengan komposisi usia produktif dan angkatan kerja yang diisi oleh generasi X dan Y, disusul dengan generasi

yang mulai memasuki angkatan kerja yang disebut sebagai generasi Z atau generasi *digital native*.

Menurut Wijoyo et al (2020) Pengelompokan generasi umumnya dibagi atas 6 kelompok yaitu :

1. Generasi Veteran ialah generasi kelahiran tahun 1925-1945
Generasi Veteran adalah generasi yang disebut juga sebagai *silent generation* yaitu generasi yang konservatif dan disiplin.
2. Generasi *Baby Boomers* ialah generasi kelahiran 1946-1964
Generasi *Baby Boomers* ialah generasi yang materialistis dan berorientasi pada waktu
3. Generasi X ialah generasi kelahiran 1965-1979.
Generasi ini adalah generasi yang lahir pada tahun-tahun awal perkembangan teknologi dan informasi seperti penggunaan *PC*, *video games*, tv kabel, dan juga internet. Ciri-ciri dari generasi ini adalah mampu untuk beradaptasi, mampu menerima perubahan, mandiri, loyal, dan tipe pekerja keras (Putra, 2016)
4. Generasi Y ialah generasi kelahiran 1980-1994
Generasi Y dikenal sebagai generasi millennial atau millenium.
Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran Amerika Serikat yaitu pada tahun 1993. Generasi ini generasi yang tumbuh saat *internet booming*. Ciri dari generasi ini ialah mempunyai kecakapan dalam komunikasi yaitu komunikasinya sangat terbuka dibanding dengan generasi-generasi sebelumnya, pemakai media sosial atau jejaring sosial yang fanatik dan mempunyai kehidupan yang sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi.
5. Generasi Z ialah generasi kelahiran 1995-2012
Generasi Generasi Z disebut juga *igeneration*, yaitu generasi net atau generasi internet. Mempunyai kesamaan dengan generasi y, yang membedakannya ialah generasi z mampu untuk mengaplikasikan segala kegiatan dalam satu waktu seperti menggunakan ponsel, browsing

dengan PC, mendengarkan musik. Atau pun berselancar di sosial media. Apapun yang dilakukan kebanyakan yang berkaitan dengan dunia maya.

6. Generasi Alfa ialah generasi 2013-2025

Terakhir yaitu generasi alfa yaitu generasi yang bisa dikatakan sebagai anak dari generasi milenial dan adik dari generasi Z. kelompok yang masuk dalam generasi ini adalah mereka yang lahir tahun 2010 sampai 2025. Meskipun belum bisa dilihat secara jelas karakter atau ciri dari generasi ini, namun diperkirakan bahwa generasi alfa tidak berbeda jauh dengan generasi Z dalam perihal keahlian atau kelihaian dalam menggunakan teknologi. Dan diperkirakan generasi alfa mempunyai potensi yang jauh lebih tinggi dari generasi-generasi sebelumnya untuk sukses dalam industri digital.

Berdasarkan dari keenam pengelompokan generasi tersebut, generasi Z merupakan generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Pengasuhan mereka bahkan banyak dibantu oleh teknologi dan internet. Terlahir antara rentang tahun 1995 sampai 2012, dimana mereka tidak sempat merasakan kehidupan tanpa teknologi dan internet. Keberadaan teknologi dan internet menjadi elemen penting dari kehidupan dan keseharian mereka. Bagi Generasi Z teknologi dan internet merupakan sesuatu hal yang harus ada, bukan merupakan sebuah inovasi seperti pandangan generasi lainnya (Hastini et al., 2020).

Tingkat ketergantungan Generasi Z terhadap smartphone lebih tinggi dibandingkan terhadap televisi. Mereka akan lebih kesal bila tidak dapat mengakses internet dibandingkan kehilangan uang jajan (Turner & Turner, 2018). Berkup (Hastini et al., 2020) menjelaskan beberapa ciri Generasi Z yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Beberapa ciri yang dimaksud adalah bersosialisasi melalui internet, mengonsumsi internet dengan sangat cepat, dengan teknologi ditangan mereka cenderung efisien dan inovatif, menyukai permainan yang menantang kreativitas.

Menurut Palley (Turner & Turner, 2018) 50% Generasi Z lebih nyaman berkomunikasi secara online daripada langsung, bahkan saat berbicara dengan teman pun 70% Generasi Z lebih suka secara online daripada berkomunikasi langsung. Ketergantungan Generasi Z kepada mesin pencari sangat tinggi, namun mereka kurang dapat mengkritisi validasi informasi yang mereka peroleh. Kecenderungan mereka mudah puas (kepuasan instan). Dalam belajar Generasi Z lebih suka memperhatikan dan berlatih, bukan dengan cara membaca atau mendengarkan ceramah. Oleh sebab itu, Generasi Z membutuhkan metode pembelajaran yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. (Hastini et al., 2020).

Berdasarkan dari penjelasan diatas diketahui bahwa ada 6 kategori generasi, dan generasi Z adalah generasi yang masuk dalam generasi yang memiliki ketergantungan pada mesin pencari yang sangat tinggi.

Keberadaan teknologi dan internet sudah menjadi elemen penting dari kehidupan dan keseharian mereka. Bagi Generasi Z teknologi dan internet merupakan sesuatu hal yang harus ada, bukan merupakan sebuah inovasi seperti pandangan generasi lainnya

b. Karakteristik Generasi Z

Menurut Wijoyo et al (2020) Generasi Z mempunyai karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, berikut adalah karakteristik generasi Z :

1. Fasih Teknologi

Generasi Z adalah generasi digital yang mempunyai kemahiran dalam mengaplikasikan teknologi serta gandrug terhadap teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka mampu dalam mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara cepat dan mudah, baik itu untuk kepentingan rutinitas sehari-hari ataupun menyangkut hal lainnya.

2. Sosial

Karakteristik yang kedua yaitu berkaitan dengan sosial. Mereka (generasi z) identik dengan kemampuannya dalam berinteraksi di dunia maya. Mereka sangat intens untuk berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan. Terkhusus teman sebaya melalui aplikasi atau situs jejaring seperti tiktok, twitter, whatsapp, line dan lain-lain. Dengan melalui media sosial tersebut mereka mampu untuk mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkan secara spontan.

3. Ekspresif

Karakteristik selanjutnya yaitu ekspresif. Generasi z dikenal sebagai generasi yang cenderung mempunyai sikap toleran terhadap segala bentuk perbedaan kultur dan juga mempunyai kepedulian terhadap lingkungan.

4. Multitasking

Generasi Z terbiasa berhadapan dengan beragam kegiatan atau aktivitas di waktu yang bersamaan. Mereka bisa mendengarkan musik, menonton film, berselancar di sosial media, atau berinteraksi di dunia maya di waktu bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatu bisa dilakukan dengan cepat dan fleksibel. Mereka juga tidak menyukai dan tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-belit.

5. Cepat berpindah dari satu pemikiran atau pekerjaan ke pemikiran atau pekerjaan lain (*Fast Switcher*)

Berdasarkan karakteristik yang dipaparkan di atas, ada sisi positif dan sisi negatif, sisi positif berupa generasi Z ialah generasi yang *multitasking*, mampu untuk beradaptasi dengan cepat terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan media maupun teknologi yang tentunya dalam segala besar. Dengan kemudahan akses yang serba instan, menjadikan generasi Z sebagai generasi yang praktis, mereka tentunya enggan untuk menghabiskan waktu untuk kegiatan atau aktivitas yang panjang dan bertele-tele.

c. Kemampuan Generasi Z dalam Pembelajaran Mandiri

Generasi Z dikenal lebih mandiri daripada generasi sebelumnya. Mereka tidak menunggu orangtua untuk mengajari hal-hal atau memberi tahu mereka bagaimana membuat keputusan. Bagi generasi Z informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai, pandangan dan tujuan hidup mereka (Fitriyani, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian dari Pusat Studi Kinestik Generasi (*The Center For Generational Kinetics Study*) Gen Z adalah generasi yang memiliki karakteristik diri mencakup sadar diri, mandiri, inovatif, dan berorientasi pada tujuan. Kemudian dicatat pula bahwasannya Gen Z sangat mumpuni dalam mempelajari berbagai hal secara mandiri dengan menggunakan serta memanfaatkan sumber daya penelitian yang berbasis web. Mereka berprioritaskan kepada seberapa cepat mereka bisa mendapatkan serta menemukan informasi yang tepat, dibandingkan dengan benar-benar mengetahui informasi yang benar (*The Center For Generational Kinetics*, 2017). Lebih lanjut, diketahui dua keterampilan yang paling utama dan penting untuk berhasil di dunia kerja menurut Generasi Z ialah berupa komunikasi dan pemecahan masalah.

Menarik perhatian dari hasil penelitian ini ialah keterampilan seperti membaca maupun bidang keahlian tradisional lainnya tidak masuk kedalam daftar teratas Gen Z (*The Center For Generational Kinetics*, 2017). Hal ini sesuai dengan prioritas mereka dimana mereka berprioritaskan kepada seberapa cepat mereka bisa mendapatkan serta menemukan informasi yang tepat, dibandingkan dengan benar-benar mengetahui informasi yang benar.

Berdasarkan dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa Generasi Z adalah generasi dengan pola pikir yang praktis dan cenderung serba instan.

Dengan karakteristik tersebut maka sejalan dengan hasil penelitian dari Pusat Studi Kinestik Generasi yang memaparkan bahwa prioritas dari generasi Z ialah untuk mendapat informasi secara cepat dibanding mengetahui informasi yang benar. Sebab untuk mendapatkan informasi yang benar tentu diperlukan proses yang lebih lama untuk mendapatkannya. Padahal dengan arus informasi digital yang bergerak tanpa henti dan kemudahan mengakses data diperlukan kecakapan dalam memilah informasi yang ada di internet.

Kemampuan dalam media literasi ini sebagai wujud mengantisipasi dari hal-hal yang menjadi efek terpaan internet sebab kemajuan teknologi internet bagaikan dua sisi mata uang yang memiliki dampak baik positif maupun negatif. Tanpa adanya kemampuan memahami media literasi, dapat memunculkan perilaku yang tidak mengedepankan moral, menghina, mencaci, dan menyakiti orang lain seperti cyberbullying.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti dalam menyusun skripsi ini menggunakan acuan penelitian yang relevan, dalam hal ini peneliti mengangkat penelitian mengenai Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z. Berikut beberapa Penelitian yang relevan :

1. Penelitian yang dilakukan (Aqil Siroj et al., 2022) dengan judul Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di SDN 1 Dasa Tapan Tahun 2021/2022. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 1 Dasan Tapan. Subjek penelitian ini yaitu seluruh populasi yang berjumlah 35 siswa atau menggunakan studi populasi. Instrumen penelitian berupa kuesioner tipe skala likert. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap minat baca siswa kelas V di SDN 1 Dasan Tapen tahun pelajaran 2021/2022.

Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikan $0,00 < \alpha = 0,05$. Selain itu literasi digital memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat baca siswa yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,795 yang menunjukkan derajat hubungan antara variabel literasi digital dengan variabel minat baca sebesar 79,5%. Kemudian literasi digital juga memiliki pengaruh yang positif terhadap minat baca. Artinya semakin baik literasi digital siswa maka semakin baik pula minat baca yang dimiliki siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil Tabel coefficients memiliki nilai signifikan sebesar $0,00 < \alpha = 0,05$. Persamaan pada penelitian ini dengan yang akan diteliti terletak pada kesamaan pada topik yang diangkat yaitu terkait literasi digital dan minat baca. Perbedaan pada penelitian ini ialah terletak pada variabel x yaitu pada penelitian yang akan diteliti ada variabel x_2 berupa motivasi belajar. Perbedaan selanjutnya ialah terletak pada pengujian hipotesis dimana dalam penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan uji regresi linier ganda.

2. Penelitian yang dilakukan (Ashari & Idris, 2019) dengan Judul Kemampuan Literasi Digital Generasi *Digital Native*.

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kemampuan literasi digital generasi *digital native* berdasarkan empat aspek kompetensi literasi digital yang dikemukakan Gilster (1997), yaitu aspek pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledgeassembly*). Generasi *digital native* dalam penelitian ini merupakan pelajar SMP Pasundan 6 Bandung yang merupakan generasi Z terlahir berbarengan dengan adanya teknologi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara.

Berdasarkan pengembangan indikator dari aspek literasi digital yang dikemukakan Gilster, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital pelajar SMP Pasundan 6 Bandung, pada aspek pencarian informasi di internet siswa dapat melakukannya. Sedangkan untuk aspek pandu arah *hypertext* banyak siswa yang tidak mengetahui. Pada aspek evaluasi dan penggunaan informasi siswa masih sangat rendah, hal ini diketahui bahwa siswa cenderung langsung menggunakan informasi yang didapat tanpa menyelidiki latar belakang informasi dan website penyedia informasi tersebut. Temuan dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan khususnya bagi orang tua, guru, maupun instansi guna memberikan arahan, pemahaman, dan peningkatan literasi digital terkait kegiatan dalam pencarian informasi di internet dengan bijak dan dapat dipercaya.

Persamaan pada penelitian ini dengan yang akan diteliti terletak pada kesamaan terkait literasi digital. Kemudian perbedaan pada penelitian ini ialah terletak pada metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan metode Kuantitatif deskriptif. Kemudian sasaran generasi *digital native* disini pun berbeda, dalam penelitian ini generasi digital native ialah pelajar tingkat SMP yaitu SMP Pasundan 6 Bandung, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti *digital native* ialah Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2019-2022.

3. Penelitian yang dilakukan (Erlianti & Ardoni, 2019) dengan judul Urgensi Literasi Digital untuk Generasi Z: Studi Kasus SMPN 4 Palembang, Kabupaten Agam. Maraknya penggunaan internet pada dekade ini menuntut seseorang untuk mempunyai literasi digital agar bisa mengikuti perkembangan yang ada. Hal ini menjadi sangat penting mengingat kesehariannya yang tidak terlepas dari gadget terutama untuk anak-anak generasi Z. Di SMPN 4 Palembang untuk literasi digital masih dikatakan

belum maksimal mengingat pola perilaku siswa yang rata-rata masih menggunakan gadget sebatas untuk penggunaan media sosial dan game.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui literasi digital siswa dan memberikan wawasan terkait penelusuran informasi untuk menunjang pembelajarannya di kelas. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan mewawancarai 5 orang informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital siswa SMPN 4 Palembang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang belum bisa menggunakan gadget/internet secara bijak sehingga butuh pelatihan khusus terkait penelusuran informasi untuk hasil yang lebih maksimal. Persamaan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel, yaitu literasi digital. Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, serta sasaran penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan (Kajin, 2018) dengan Judul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. Pembelajaran berbasis Literasi Digital adalah pembelajaran yang menerapkan keterampilan fungsional ke digital media agar mampu mencari dan menyeleksi informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, kreatif, berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan memperhatikan aspek keamanan elektronik dan konteks sosial budaya yang semakin berkembang di masyarakat luas.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa MTs N Mojosari dan Sooko Mojokerto MTs N dengan menggunakan Pembelajaran berbasis Literasi Digital. 2) Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran kognitif hasil belajar siswa MTs N Mojosari dan Sooko Mojokerto MTs N dengan menggunakan Digital Pembelajaran berbasis literasi. 3) Untuk mengetahui interaksi pembelajaran menggunakan

Digital Literasi Berbasis Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. Hasil analisis dapat diringkas sebagai berikut: 1) Dari hasil analisis diketahui bahwa pembelajaran berbasis Literasi Digital pengaruh motivasi di MTs N Mojosari Mojokerto mendapat Fhitung sebesar 616.286 (signifikansi $F = 0,000$). Dan di Sooko MTs N Mojokerto mendapat Fhitung 655.544 (signifikansi $F = 0,000$), maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Kerja (H_1) diterima. 2) Dari hasil analisis diketahui bahwa visi Pembelajaran berbasis Literasi Digital berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif di MTs N Mojosari Mojokerto diperoleh Fhitung 6,398 (signifikansi $F = 0,013$). Dan di Sooko MTs Mojokerto N, nilai Fhitungnya adalah 8,041 (signifikansi $F = 0,007$), maka nol Hipotesis (H_0) ditolak dan Hipotesis Kerja (H_1) diterima, 3) Terdapat interaksi pembelajaran berbasis Literasi Digital terhadap motivasi dan pembelajaran kognitif hasil di MTs N Mojosari dan Sooko Mojokerto MTs N Berbasis Literasi Digital interaksi belajar terhadap motivasi di MTs N Mojosari sebesar 0,593 (59,3%), SMP Negeri 1 Sooko Mojokerto sebesar 0,217 (21,7%). Sedangkan pembelajaran kognitif hasil di MTs N Mojosari adalah 0,869 (86,9%), di MTs N Sooko Mojokerto adalah 0,334 (33,4%).

Persamaan pada penelitian ini dengan yang akan diteliti terletak pada kesamaan variabel yaitu literasi digital dan juga motivasi belajar. Perbedaannya ialah terletak pada sasaran yang menjadi subjek penelitian, dalam penelitian ini generasi *digital native* ialah pelajar tingkat sekolah menengah pertama yaitu pelajar MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti *digital native* nya ialah Mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Perbedaan selanjutnya pada variabel yang akan diteliti ini ada variabel minat baca (Y).

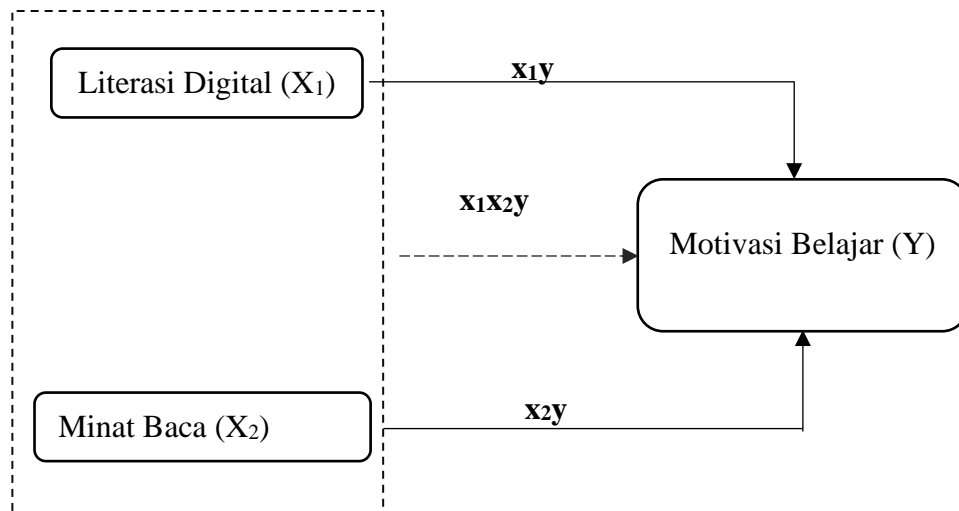
C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir akan menjadi landasan dalam menjelaskan bagaimana literasi digital dan minat baca mempengaruhi motivasi belajar. Untuk itu akan dijelaskan mengenai bagaimana rasionalisasi kerangka berpikir sebagai berikut.

Penguasaan kompetensi literasi digital yang baik disertai minat membaca yang baik akan mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Apabila penguasaan kompetensi dari literasi digital diaplikasikan dengan baik, maka tentu akan memudahkan generasi muda (Generasi Z) dalam memilah dan memilih informasi yang tersedia dari Internet baik untuk membaca buku ataupun artikel online. Menurut Gustilawati et al., (2020) kemudahan dalam mendapatkan informasi ini akan meningkatkan motivasi belajar, Selain itu, minat baca juga punya peran penting dalam tinggi rendahnya motivasi belajar generasi Z.

Hal ini dikarenakan dengan minat baca yang tinggi, tentunya akan mempermudah mahasiswa (Generasi Z) dalam menyerap informasi yang ada secara lebih fokus dan kritis, selain itu dengan adanya minat baca maka akan memunculkan rasa ingin tahu yang besar, yang bisa memotivasi mereka untuk lebih giat dalam belajar dan menggali informasi secara lebih dalam, dengan mempunyai minat baca yang baik, maka akan jauh lebih mudah seorang mahasiswa untuk tertarik membaca informasi tersebut dan memperoleh pengetahuan maupun wawasan secara lebih luas dalam perihal literasi digital.

Berdasarkan dari beberapa keterangan di atas, dapat diduga bahwa kombinasi dari literasi digital dan minat baca yang baik maka akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dari generasi Z. Kerangka pikir memberikan penjelasan kepada penulis untuk memahami masalah, sehingga dapat menjadi pedoman dalam pembahasan nantinya. Kerangka pikir antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian pustaka, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak ada Pengaruh antara Literasi digital terhadap Motivasi Belajar Generasi Z
 H_1 : Terdapat Pengaruh antara Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z
2. H_0 : Tidak Ada Pengaruh Antara Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z
 H_1 : Terdapat Pengaruh Antara Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar Generasi Z
3. H_0 : Tidak ada Pengaruh antara Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z
 H_1 : Terdapat Pengaruh antara Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mendeskripsikan dan menjelaskan akan konsep dari satu variabel terhadap variabel lainnya dalam bentuk angka. Dengan menggunakan metode penelitian deksriptif pendekatan kuantitatif, peneliti ingin memaparkan data dan juga menganalisis secara objektif serta menunjukkan terkait pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2021), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Arikunto (2014) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa PPKn Angkatan 2020, 2021, dan 2022 yang tiap kelas masing-masing angkatan secara keseluruhan berjumlah 280 mahasiswa aktif mahasiswa PPKn Universitas Lampung

Tabel 3.1 Data Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tahun 2022

No	Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa
1	Mahasiswa 2020	75
2	Mahasiswa 2021	87
3	Mahasiswa 2022	118
JUMLAH		280

Sumber: Mahasiswa PPKn Universitas Lampung

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sugiyono (2012) menyatakan bahwa, sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dari definisi diatas sampel dapat dikatakan bahwa wakil dari banyaknya populasi yang diteliti dalam sebuah penelitian. Karena sebagian maka jumlah sampel selalu lebih keci daripada jumlah populasinya. Teknik sampling yang digunakan ialah *random sampling*, yaitu sampel acak sehingga peneliti memberi hak yang sama kepada setiap mahasiswa untuk memperoleh kesempatan (*chance*) untuk dipilih menjadi sampel. Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2006), apabila subjek penelitian lebih dari 100 dapat diambil 10% - 15% atau jika peneliti memiliki beberapa ratus subjek penelitian dapat diambil 20% - 25% atau lebih. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar (25%) dari 280 mahasiswa. Berikut rincian sampel yang akan diambil

Tabel 3.2 Jumlah Mahasiswa PPKn Angkatan 2019-2022 FKIP Universitas Lampung yang menjadi sampel

No	Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa	25%	Sampel
1	Mahasiswa 2020	75	18,75	19
2	Mahasiswa 2021	87	21.7	22
3	Mahasiswa 2022	118	29,5	29
JUMLAH		280	70.4%	70

Sumber: Data diolah oleh Peneliti, Januari 2023

Berdasarkan tabel diatas, sampel yang diambil sebesar 25% dari jumlah populasi mahasiswa PPKn Universitas Lampung angkatan 2020-2022 yang melebihi 100 dengan jumlah 280, kemudian didapat sebanyak 70 responden.

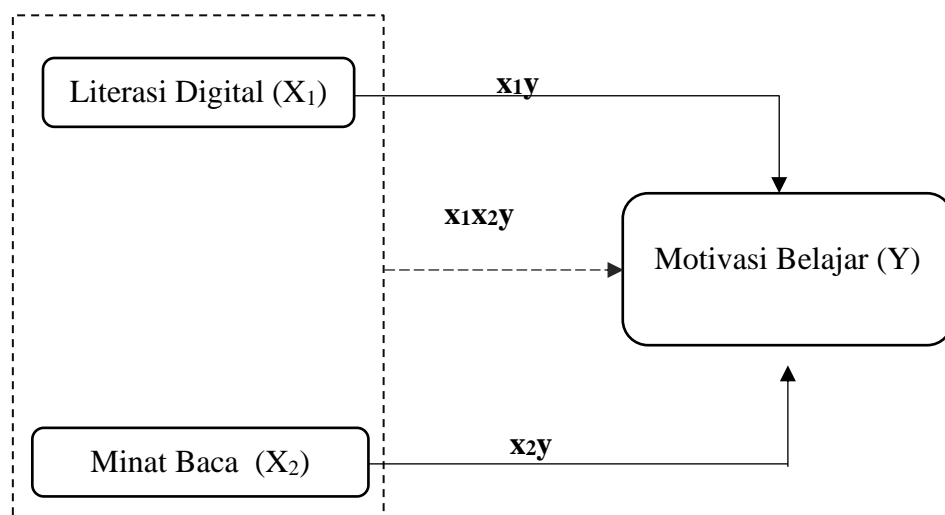
C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2021) “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*).

Dalam Penelitian ini ada tiga variabel yaitu :

1. Variabel terikat yaitu Minat Baca Generasi Z
2. Variabel bebas yaitu Literasi digital (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2)



Gambar 3.1 Keterkaitan Antar Variabel

Keterangan

- Y = Variabel motivasi belajar Generasi Z
- X_1 = Variabel Literasi Digital (Variabel Bebas/*Independent Variable*)
- X_2 = Variabel minat baca (Variabel Bebas/*Independent Variable*)
- x_1y = Pengaruh Literasi Digital Terhadap motivasi belajar Generasi Z
- x_2y = Pengaruh minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z

x_1x_2y	=	Pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar Generasi Z
\longrightarrow	=	x_1y dan x_2y
\longrightarrow	=	x_1x_2y

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Sarwono (2006:68) mengemukakan definisi konseptual merupakan suatu konsep yang didefinisikan dengan referensi konsep yang lain, karena lebih bersifat hipotekal dan tidak dapat diobservasi. Definisi Konseptual variabel digunakan untuk menegaskan tentang masalah yang diteliti oleh peneliti.

Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami, serta menggunakan informasi yang berasal dari berbagai bentuk maupun sumber yang luas yang diakses melalui piranti komputer.

b. Minat baca

Minat baca merupakan kecendrungan seseorang secara mendalam yang ditandai dengan perasaan senang serta berkeinginan kuat untuk membaca tanpa adanya paksaan. minat menjadi sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan yang diinginkan, terlebih lagi dalam aktivitas membaca.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah dorongan yang berasal dari dalam diri yang bisa menjadi daya penggerak pada diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2. Definisi Operasional

a Literasi Digital

Literasi digital ialah kemampuan dalam mengaplikasikan media digital serta alat-alat komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, dan

menyusun sebuah informasi, serta memanfaatkannya secara bijak dan tepat dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator

1. Pencarian internet
2. Evaluasi konten informasi
3. Penyusunan informasi

b Minat Baca

Minat baca merupakan keinginan seseorang untuk melakukan aktifitas membaca atas kehendak sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak lain

Indikator :

1. Perasaan
2. Perhatian
3. Kebiasaan

c Motivasi Belajar

Dalam kegiatan motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

Indikator :

1. Hasrat
2. Dorongan belajar
3. Kebutuhan

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Sugiyono (2021) “Kuesioner (Angket) ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket tertutup, yaitu dengan disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

Keuntungan menggunakan kuesioner antara lain :

- a Tidak memerlukan hadirnya peneliti

- b Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden
- c Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden
- d Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu-malu menjawab
- e Dapat dibuat standar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama (Arikunto, 2014).

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2021) “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dilakukan langsung oleh pewawancara kepada responden secara bertatap muka atau bisa melalui via telepon dan media lainnya. Wawancara ini dilakukan untuk melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Teknik wawancara juga menjadi penunjang dalam penelitian untuk pengumpulan data tambahan. Melalui wawancara peneliti bisa mengetahui data, keterangan maupun informasi. Wawancara dilakukan kepada beberapa perwakilan mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

F. Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket atau kusioner berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari item-item pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu mahasiswa PPKN Universitas Lampung. Skala Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* dimana skala angket *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang atau sekelompok mengenai fenomena, instrumen yang akan digunakan dalam skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk memberikan tanda

centang (√) pada pada jawaban yang sudah tersedia. Sasaran angket adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Peneliti menggunakan teknik ini agar dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden. Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dimana responden mengisi kuisisioner sesuai dengan kolom yang disediakan oleh peneliti. Alasan peneliti memilih teknik tersebut agar lebih memudahkan peneliti dalam menggunakan data. Setiap pertanyaan mempunyai alternatif jawaban, yaitu Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS) dan Tidak Sesuai (TS). Dengan variasi nilai/skor masing-masing jawaban adalah sebagai berikut

- a Untuk alternatif jawaban sesuai diberi skor 3
- b Untuk alternatif jawaban kurang sesuai diberi skor 2
- c Dan untuk alternatif jawaban tidak sesuai diberi skor 1

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Teknik wawancara juga menjadi penunjang dalam penelitian untuk pengumpulan data tambahan. Melalui wawancara peneliti bisa mengetahui data, keterangan maupun informasi. Wawancara dilakukan kepada beberapa perwakilan mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur (terpimpin), dengan tujuan dari wawancara ini adalah untuk melengkapi sekaligus memperkuat data penelitian yang belum lengkap atau belum terjawab melalui kuisisioner yang telah diberikan. Pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti untuk melihat tingkat besarnya pengaruh dari literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z.

G. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2014) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan”. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang realitas yang dimaksud.

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS). Dalam program SPSS versi 25 digunakan Pearson Product Momen Correlation – Bivariate dan membandingkan hasil uji Pearson Correlation dengan r_{tabel} . Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* yang dikemukakan oleh *Pearson*, yang rumusnya sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- N = jumlah responden
- $\sum xy$ = total perkalian skor x dan y
- $\sum x$ = jumlah skor variabel x
- $\sum y$ = jumlah skor variabel y
- $(\sum x)^2$ = total kuadrat skor variabel x

$$\sum xy^2 = \text{total kuadrat skor variabel } y$$

Untuk mempercepat proses pengujian validasi instrumen penelitian ini digunakan bentuk program komputer SPSS versi 25. Analisis dilakukan terhadap 70 orang, jika $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf 5% maka butir instrumen dianggap valid, sebaliknya jika $r_{xy} < r_{\text{tabel}}$, maka dianggap tidak valid, sehingga instrumen tidak dapat digunakan dalam penelitian

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2014) “reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini uji reliabilitas diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengesanan. Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Alpha, sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

R_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012) menjelaskan bahwa kriteria penilaian uji realibilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

0,90 – 1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50 – 0,89 = Reliabilitas sedang

0,00 – 0,49 = Reliabilitas rendah (Mallo, 1989).

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket Literasi Digital (X1) dan Minat Baca (X2) dan Motivasi Belajar (Y). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase besarnya pengaruh Literasi Digital dan Minat Baca Terhadap Motivasi Belajar. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986: 12) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan

I : Interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah Frekuensi Tiap kelas

N : Jumlah total frekuensi

Selanjutnya menurut Suharsimi Arikunto (2010: 196) untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % : Baik

56% - 75% : Cukup

40% - 55% : Kurang baik

0% - 39% : Tidak baik

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov yang dilakukan analisis menggunakan bantuan Program SPSS Versi 25. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut

1. Jika nilai Asymp. Sig > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal,
2. jika nilai Asymp. Sig < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. (Ali Muhson yang dikutip Ashef Fiqa Failasuf, 2013)

b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Literasi Digital (x_1) Minat Baca (X_2) dan Motivasi Belajar (y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan IBM SPSS versi 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas, yakni sebagai berikut:

- 1) Jika nilai (sig.) < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)
- 2) Jika nilai (sig.) > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas terjadi multikolinieritas atau tidak. Uji multikolinieritas dapat dilakukan dengan melihat nilai VIF (Variance Inflation Factor). Jika harga VIF < 10 berarti tidak terjadi multikolinieritas, maka analisis data dapat

dilanjutkan. Multikolinieritas terjadi jika harga VIF > 10, maka analisis dapat dilanjutkan namun secara variabel bebas sendiri-sendiri tidak secara bersama-sama. (Imam Ghozali yang dikutip P. Nugroho, 2015)).

3. Pengujian Hipotesis

Jika data hasil penelitian telah memenuhi syarat uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas, maka analisis untuk pengujian hipotesis dapat dilakukan. Hipotesis menunjukkan hubungan ganda sehingga untuk menguji hipotesis ini digunakan dengan teknik analisis regresi ganda, yaitu untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel bebas (X_1 dan X_2) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis regresi ganda ini sebagai berikut:

a. Analisis Regresi Sederhana

Analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual. Langkah-langkah yang ditempuh yaitu:

1. Mencari Kriteria

$$Y = K + bx$$

Keterangan :

Y : kriteria

x: prediktor

K: bilangan konstanta

b : Koefisien Prediktor 1 dan Koefisien Prediktor 2

2. Mencari koefisien determinasi $r^2_{x_1y}$ dan $r^2_{x_2y}$ antara X_1 terhadap Y dan X_2 terhadap Y . Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan variabel terikat (Y) yang diterangkan oleh variabel bebasnya (X).

$$r^2_{x_1y} = \frac{b_1 \sum x_1y}{\sum y^2}$$

$$r^2_{x_2y} = \frac{b_2 \sum x_2y}{\sum y^2}$$

Keterangan:

$r^2_{x_1y}$ = koefisien determinasi antara X_1 terhadap Y

$r^2_{x_2y}$ = koefisien determinasi antara X_2 terhadap Y

b_1 = koefisien prediktor X_1

b_2 = koefisien prediktor X_2

$\sum x_1y$ = jumlah produk antara X_1 terhadap Y

$\sum x_2y$ = jumlah produk antara X_2 terhadap Y

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

3. Mencari nilai t

Menurut Prayitno (2008) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (independent) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (dependent) atau secara sederhananya uji t dilakukan untuk menguji signifikansi konstanta dari setiap variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen.

Adapun rumus t_{hitung} pada analisis regresi adalah sebagai berikut

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t = t_{hitung}$

r = koefisien korelasi

n = jumlah populasi

r^2 = koefisien determinasi

Signifikan atau tidaknya pengaruh yang terjadi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dapat dilihat dari nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, maka pengaruh variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) tersebut signifikan. Namun, apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka pengaruh variabel (X) dengan variabel terikat (Y) tersebut tidak signifikan.

b. Analisis Regresi Ganda

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya korelasi variabel bebas (pengaruh variabel X_1 dan X_2) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Dengan analisis regresi ganda, maka diketahui indeks korelasi ganda dari kedua variabel bebas terhadap variabel terikat, koefisien determinan serta sumbangan relatif dan efektif masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam analisis regresi ganda, langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Membuat persamaan regresi dua prediktor

$$y = b_1x_1 + b_2x_2 + K$$

Keterangan:

Y = kriterium

X_1X_2 = prediktor 1 dan prediktor 2

b_1 = koefisien prediktor 1

b_2 = koefisien prediktor 2

K = bilangan konstan/konstanta

2. Mencari Koefisien Determinan (R^2) antara Kriterium Y dengan Prediktor X_1 dan X_2

Rumus yang digunakan yaitu

$$R^2_{y(1,2)} = \frac{b_1 \sum x_1y - b_2 \sum x_2y}{\sum y^2}$$

Keterangan

$R^2_{y(1,2)}$: koefisien determinasi antara Y dan X_1 dan X_2

b_1, b_2 : Koefisien Prediktor X_1 dan X_2

$\sum x_1y$: Jumlah Produk antara x_1 dan y

$\sum x_2y$: Jumlah Produk antara x_2 dan y

$\sum y^2$: Jumlah Kuadrat Kriterium Y

3. Menguji keberartian regresi ganda dengan menggunakan Uji F

Rumus yang digunakan yaitu :

$$f_{reg} = \frac{R^2(N-m-1)}{m(1-R^2)}$$

Keterangan:

F_{reg} = harga F garis regresi

N = jumlah populasi

M = jumlah prediktor

R = koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor

Setelah diperoleh hasil perhitungan, kemudian F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh literasi digital dan minat baca terhadap motivasi belajar generasi Z, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Terdapat pengaruh positif dari literasi digital terhadap motivasi belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil analisis koefisien determinasi untuk variabel X_1 terhadap Y yang disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Literasi Digital (X_1) terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 46,8% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar literasi digital. Penguasaan pada dimensi literasi digital pada mahasiswa PPKn menciptakan kegiatan belajar menjadi jauh lebih mudah. Banyak dampak positif yang mereka rasakan. Mulai dari mendapat banyak preferensi informasi, mudah melakukan akses terhadap portal situs resmi yang menyediakan beragam jurnal, bisa melakukan banyak eksplorasi terhadap beragam jenis informasi, baik dalam format teks, video, audiovisual dan lain sebagainya.. Kemudahan yang ditawarkan sangat memberikan dorongan mahasiswa PPKn Angkatan 2020-2022 untuk mau mengeksplorasi dan terlibat dalam aktivitas belajar.
2. Terdapat pengaruh positif dari Minat Baca terhadap motivasi belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil analisis koefisien determinasi untuk variabel X_2 terhadap Y yang disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Minat Baca (X_2) terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 46,2% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar Minat Baca.
Antusiasme dan semangat mahasiswa PPKn dalam membaca melalui platform digital bisa dilihat dari usaha mereka dalam mengoptimalkan diri supaya kegiatan membaca menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan.

3. Terdapat pengaruh positif dari Literasi Digital dan Minat Baca terhadap motivasi belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil analisis koefisien determinasi untuk variabel X_1 dan X_2 terhadap Y yang disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Literasi Digital (X_1) dan Minat Baca (X_2) terhadap Motivasi Belajar (Y) sebesar 56,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar Literasi Digital dan Minat Baca. Melalui kombinasi antara penguasaan literasi digital yang baik dan minat baca yang tinggi membentuk mahasiswa PPKn untuk aktif, dan juga punya dorongan untuk belajar.

Sehingga dari penjelasan di atas, diketahui bahwasannya literasi digital dan minat baca berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan demikian adanya peningkatan pada literasi digital dan minat baca maka akan diikuti pula oleh peningkatan pada motivasi belajar. Artinya semakin baik literasi digital dan minat baca mahasiswa PPKn, maka akan berdampak pada motivasi belajar yang juga semakin baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, maka saran yang penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagi Program Studi

Bagi program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Lampung diharapkan menjadi pihak yang bisa ikut andil dalam menanamkan 4 elemen kompetensi literasi digital dan minat baca, sehingga tercapainya peningkatan pada motivasi belajar mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan penelitian ini bisa memberikan informasi terkait literasi digital dan minat baca sebagai sumbangsih terhadap motivasi belajar mahasiswa sebagai bagian dari Generasi Z. Diharapkan dengan sumbangsihi informasi ini, bisa memotivasi mahasiswa untuk terlibat mengembangkan dan

mengkaji penelitian ini secara lebih lanjut disertai dengan mengkaji lebih banyak sumber referensi yang berkaitan agar diperolehnya hasil yang jauh lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Lestari, A. I., & Holilulloh. (2013). Hubungan Persepsi Peserta Didik tentang Urgensi Pendidikan Karakter dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 10 Bandar Lampung. *Jurnal Kultur Demokrasi*.
- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 120.
- ALA. (2013). *Digital Literacy, Libraries, and Public Policy: Report of the office for the Information Technology Policy's Digital Literacy Task Force*.
- Anggraini, I. S. (2016). Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh. *Pendidikan*, 1, 100–109.
- Aprilia, F., Lustyantje, N., & Rafli, Z. (2020). Pengaruh Minat Baca terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Universitas Bina Darma di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. *01(01)*, 139–145.
- Aqil Siroj, H., Witono, A. H., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di SDN 1 Dasan Tapen Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1049–1057.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashari, M., & Idris, N. S. (2019). Kemampuan Literasi Digital Generasi Digital Native. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1355–1362.
- Belshaw, D. (2011). *What is digital literacy?* 274.
- Brand-Gruwel, S., Wopereis, I., & Vermetten, Y. (2005). Information problem solving by experts and novices: Analysis of a complex cognitive skill. *Computers in Human Behavior*, 21(3 SPEC. ISS.), 487–508.
- Davies, I. K. (1986). *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali.
- Dimiyati, D., & Mudjiono, D. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: (R. Cipta (ed.)).
- Erlianti, G., & Ardoni. (2019). Urgensi Literasi Digital untuk Generasi Z: Studi Kasus SMPN 4 Palembang, Kabupaten Agam. *Nusantara Journal of Information and Library Studies*, 2(2), 189–204.
- Fathurrohman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Fitriyani, P. (2018). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z. *Knappptma*, 7(Maret), 307–314.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Canada: John Wiley & Sons.

- Gustilawati, B., Utami, D., & Farich, A. (2020). Tingkat Kecanduan Smartphone dan Self Efficacy dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), 109–
- Handriyanto, Adha, M. M., & Mentari, A. (2022). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MORALITAS PESERTA DIDIK. *Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 2.
- Hamalik, oemar., (2009), Proses Belajar Mengajar, Jakarta:PT bumi Aksara.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17.
- Hurlock. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kajin, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 133–142.
- Lustyantie, N., & Aprilia, F. (2020). Reading Interest and Achievement Motivation: A Study in an EFL Context. *TESOL International Journal*, 15(4), 147–166.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper and Brothers Publishers.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43.
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 215.
- Nugroho, P. (2015). Pengaruh Minat Baca dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan Siswa Kelas X. *Teaching and Teacher Education*, 12(1), 1–17.
- Ozkan, S. (2003). *The Roles of Motivational Beliefs and Learning Styles on Tenth Grade Students' Biology Achievement*. July, 1–143.

- Pintrich, P. R., & Groot, E. V. De. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33–40.
- Prawira, P. A. (2016). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putra. (2016). *Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. 1952*, 123–134. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifai, A., Adha, M. M., Hartino, A. T., Ulpa, E. P., & Supriyono. (2016). Pengembangan Literasi Digital Aplikasi Civication (Civic Application) Meningkatkan Civic Competence Siswa di Era Adaptasi Kebiasaan Baru. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarno. (2016). *Manajemen Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Teguh Yudi Cahyono. (2017). Peran Perpustakaan Dalam Membina Kemampuan dan Minat Baca. *Universitas Negeri Malang*, 1–13.
- The Center For Generational Kinetics. (2017). *Meet the Throwback GEN Z 2017 : “ Generation Z has arrived —. April*.
- Triatma, I. N. (2016). Minat Baca Pada Anak Kelas VI Sekolah Dasar Ngeri Delegan Reading Interest In 6 th Grade Students Of The Publik Elementary School. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 166–178.
- Turner, A., & Turner, A. (2018). Generation Z : Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). Generasi Z & Revolusi Industri 4.0 Penulis. Purwokerto: In *Pena Persada Redaksi* (Issue July). CV. Pena Persada.
- Witanto, J. (2018). Rendahnya Minat Baca Mata Kuliah Manajemen Kurikulum. *Jurnal Perpustakaan Librarian*, April.
- Yanzi, H., & Mentari, A. (2019). Kesadaran Warga Global melalui Digital Literasi dalam Revolusi Industri Keempat : Tinjauan Literatur. 317(IConProCS), 65–69.