



## Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh

**Riswanti Rini \***, Nurain Suryadinata, Ujang Efendi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Lampung, Indonesia

\* Corresponding Author. Email: riswanti.rini@gmail.com

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received:

29 March 2022

Revised:

22 September 2022

Accepted:

30 September 2022

Available online:

30 September 2022

#### Keywords

rasa ingin tahu,  
determinasi diri,  
literasi digital.

### ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui beberapa faktor internal yang berpengaruh terhadap literasi digital mahasiswa. Faktor-faktor yang difokuskan dalam penelitian ini adalah rasa ingin tahu dan determinasi diri. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jumlah responden 656 mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi di Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disusun ke dalam *Google Form* dan disesuaikan dengan indikator rasa ingin tahu, determinasi diri dan literasi digital. Teknik analisis data menggunakan uji statistik regresi linier ganda dengan terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik sebagai prasyarat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan determinasi diri berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital. Besar kontribusi yang dihasilkan yaitu 37,7% dan model persamaan regresi yaitu  $Y = 0,551X1 + 0,297X2 + 55,268$ , di mana Y adalah literasi digital, X1 adalah rasa ingin tahu dan X2 adalah determinasi diri. Secara parsial baik rasa ingin tahu maupun determinasi diri juga berpengaruh signifikan terhadap literasi digital. Rasa ingin tahu memberikan kontribusi sebesar 35,1% sedangkan determinasi diri memberikan kontribusi 33,9%. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk melihat pengaruh lain baik internal maupun eksternal terhadap literasi digital.

*This study aimed to determine several internal factors that affect student digital literacy. The factors that are focused on in this research are curiosity and self-determination. The method used is quantitative research with the number of respondents, 656 students from several universities in Indonesia. The data collection technique uses a questionnaire compiled into a Google Form and adjusted to curiosity, self-determination, and digital literacy indicators. The data analysis technique first used multiple linear regression statistical tests with the classical assumption test as a prerequisite. The results showed that curiosity and self-determination positively and significantly affected digital literacy. The resulting contribution is 37.7% and the regression equation model is  $Y = 0.551X1 + 0.297X2 + 55.268$ , where Y is digital literacy, X1 is curiosity and X2 is self-determination. Both curiosity and self-determination have a significant effect on digital literacy. Curiosity contributed 35.1%, while self-determination contributed 33.9%. Further research can be carried out to see internal and external influences on digital literacy.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



#### How to cite:

Rini, R., Suryadinata, N., & Efendi, U. (2022). Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2), 171-179. doi: <https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.48774>

## PENDAHULUAN

Saat ini setiap individu perlu beradaptasi untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, khususnya terkait perkembangan teknologi. Begitupun di bidang Pendidikan, terlebih lagi adanya dampak dari wabah Covid-19 yang beberapa waktu lalu melanda Indonesia, mengakibatkan bidang Pendidikan baik di tingkat Pendidikan dasar, Pendidikan menengah maupun Pendidikan tinggi beralih dari yang kegiatan pembelajarannya luring menjadi pembelajaran daring. Hal ini tentu harus didukung oleh kemampuan literasi digital semua pihak. Menurut Dinata (2021), bahwa kemampuan literasi digital sangat berperan penting untuk menunjang keberhasilan seseorang dalam mengikuti pembelajaran daring. Hal ini memang cukup sesuai terlebih lagi dalam mengakses berbagai informasi terkait materi pelajaran. Lebih lanjut dijelaskan oleh Efendi & Hanif (2022), bahwa literasi digital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di saat pembelajaran daring.

Menurut Potter (2005), literasi digital dapat diartikan sebagai ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu menggunakan teknologi digital serta alat komunikasi yang digunakan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain sehingga dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Menurut Sumiati dan Wijonarko (2020), saat ini literasi digital merupakan salah satu kebutuhan bagi terwujudnya operasional pendidikan. Sumber daya informasi digital pun saat ini juga mendukung dan sangat melimpah dikarenakan kemajuan teknologi informasi (Kurnianingsih, Rosini dan Ismayati, 2017). Gilster (1997) berpendapat bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, namun juga perlu membaca dengan makna dan dapat dimengerti. Artinya literasi digital lebih menekankan proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital.

Pentingnya literasi digital tersebut mengakibatkan perlunya kemampuan tersebut untuk dikembangkan. Sehingga perlu mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi literasi digital seseorang. Penelitian terkait literasi digital sudah banyak dilakukan oleh para peneliti, namun demikian belum banyak yang melihat faktor apa saja yang dapat mempengaruhi literasi digital seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Syah, Darmawan dan Purnawan (2019) adalah melihat faktor-faktor tersebut namun fokus ke faktor eksternal seperti keaktifan penggunaan media online, 2) prestasi akademik, 3) peran orangtua atau keluarga, dan 4) intensitas membaca. Maka dari itu penelitian terkait faktor internal perlu dilakukan, di antaranya terkait rasa ingin tahu dan determinasi diri. Terlebih lagi kajian terkait literasi digital di perguruan tinggi, di mana perguruan tinggi adalah pelaku utama atau motor dalam gerakan literasi digital (Kurnia dan Astuti, 2017).

Banyak faktor internal yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang. Rasa ingin tahu menjadi salah satu faktor yang cukup penting, bahkan Pluck dan Johnson (2011) menyoroti bahwa rasa ingin tahu yang dikombinasikan dengan motivasi belajar lebih penting daripada kecerdasan. *Curiosity* atau rasa ingin tahu mempunyai peran penting dan dapat mempengaruhi semua aspek kehidupan, baik di dunia pekerjaan, dunia pendidikan, maupun diri manusia itu sendiri. Seseorang dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan mudah dalam beradaptasi dengan dunia baru, dapat memperoleh banyak informasi dan ilmu, dapat meningkatkan *Well-Being*, bahkan juga dapat menekan emosi negatif pada seseorang (Bayuningrum, 2021). Pada dasarnya rasa ingin tahu merupakan keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui *Interest, Novelty Seeking, Openness of Experience* melalui eksplorasi (Peterson dan Seligman, 2004). Menurut Salirawati (2012), rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau yang dipelajari sendiri dapat menimbulkan pengetahuan yang jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan siswa yang diam dan hanya menunggu penjelasan guru. Lebih lanjut, rasa ingin tahu adalah bentuk motivasi intrinsik yang menjadi kunci dalam mendorong eksplorasi secara spontan pada individu (Oudeyer, Gottlieb & Lopes, 2016). Lindholm (2018) menambahkan bahwa rasa ingin tahu dapat berperan sebagai pendorong pembelajaran, wawasan baru, dan inovasi bagi individu maupun masyarakat.

Sedangkan determinasi diri merupakan kemampuan seseorang untuk memiliki tindakan mengubah kognitif dan perilaku secara konstan dalam memunculkan keputusan yang menyenangkan, dan mendatangkan manfaat untuknya. (O'Connor dan Vallerand, 1994). Ryan & Deci (2017) menjelaskan bahwa *Self Determination* atau determinasi diri adalah kapasitas yang

dimiliki individu untuk memilih dan memiliki pilihan serta menjadi penentu atas perilakunya sendiri. Semakin tinggi determinasi diri yang dimiliki oleh siswa maka semakin mampu siswa tersebut mencapai hasil belajar yang tinggi (Fauzana dan Firman, 2019). Menurut Reeve (2002), peserta didik yang mempunyai motivasi secara mandiri akan memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi, harga diri, kompetensi yang dirasakan, kontrol pribadi, serta kreativitas. Selain itu siswa akan menunjukkan sikap belajar yang lebih adaptif, dan mendapatkan keberhasilan akademik (Vansteenkiste *et al*, 2005).

Menurut Ryan & Deci (2017), determinasi diri yang bertaraf tinggi dapat didapatkan oleh individu dengan memenuhi tiga elemen utama. Elemen tersebut adalah perasaan, kompeten, otonomi, serta keterhubungan dengan orang lain. Agar individu memiliki kemampuan untuk memilih, dan melakukan kontrol terhadap perilakunya sesuai dengan kehendak individu, maka pemenuhan ketiga elemen determinasi diri tersebut sangat diperlukan. Lebih lanjut menurut Wichmann (2011), mahasiswa yang memiliki determinasi diri tinggi, akan menunjukkan contoh perilaku: tekun dan gigih untuk mencapai tujuan, menikmati tugas akademik yang diberikan, mempunyai kepuasan diri, mempunyai komitmen, dan hubungan yang harmonis dengan lingkungan, serta menunjukkan pengetahuan konseptual yang lebih tinggi.

Dijelaskan sebelumnya bahwa literasi digital memerlukan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi media digital dan memperoleh informasi tertentu. Informasi yang dihadapi individu tersebut tentu berawal dari rasa ingin tahu seseorang yang muncul sehingga berusaha mencari informasi yang sesuai. Namun demikian seseorang juga perlu memiliki kapasitas dalam memilih informasi mana yang memang benar-benar sesuai, sehingga determinasi diri juga menentukan di sini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh rasa ingin tahu dan determinasi diri terhadap literasi digital. Selain itu, akan dicari model persamaan matematika yang dapat digunakan untuk memprediksi literasi digital seseorang berdasarkan rasa ingin tahu dan determinasi dirinya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang pengolahan datanya dilakukan dengan metode statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*. Peneliti hanya menggambarkan apa yang terjadi pada variabel independen dan mencari informasi tentang hubungan sebab akibat dari peristiwa. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang ada di Indonesia dan sedang menempuh program sarjana (S1).

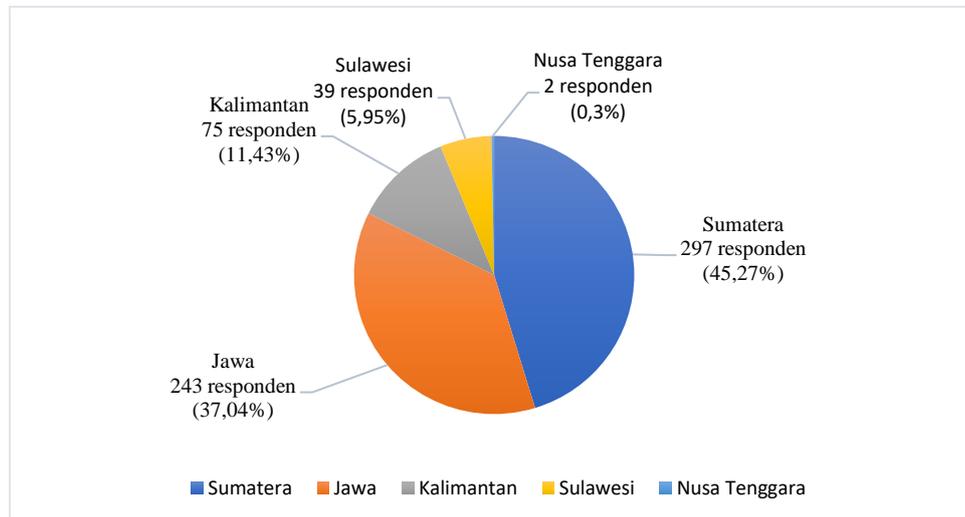
Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket. Untuk mengukur tingkat literasi digital, digunakan angket literasi digital yang dikembangkan berdasarkan delapan elemen esensial yang dikemukakan oleh Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* Di tahun 2011 (Kemdikbud, 2017). Delapan elemen literasi digital tersebut meliputi: kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis dan bertanggung jawab secara sosial. Sedangkan untuk mengukur rasa ingin tahu menggunakan angket berupa skala pengukuran rasa ingin tahu yang terdiri dari tiga indikator mencari kebaruan (*Novelty Seeking*), keterbukaan pengalaman (*Openness of Experience*) dan penjelajahan (eksplorasi) (Peterson dan Seligman, 2004). Untuk mengukur determinasi diri digunakan skala pengukuran determinasi diri yang dikembangkan berdasarkan tiga komponen yaitu (1) pengalaman menjadi sosok yang kompeten dan terdeterminasi; (2) perilaku untuk memunculkan perasaan senang; dan (3) mendorong interaksi berkelanjutan dengan lingkungan dalam pencarian dan penaklukan tantangan yang optimal untuk kapasitas individu (Richard dan Edward, 2017). Berdasarkan indikator-indikator tersebut maka disusun instrumen yang memuat pernyataan yang sesuai dan diarahkan ke dalam konteks pembelajara.

Instrumen tersebut disusun ke dalam *Google Form* dan disebarluaskan ke mahasiswa yang ada di Indonesia. Berdasarkan penyebaran tersebut diperoleh sampel penelitian sebanyak 656 mahasiswa dari beberapa provinsi. Selanjutnya, setelah data dikumpulkan, analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis uji statistik. Uji yang digunakan adalah Regresi Linier Ganda dimana variabel bebas yaitu rasa ingin tahu atau *Curiosity* (X1) dan determinasi diri atau *Self Determination* (X2), sedangkan variabel terikat adalah literasi digital (Y). Selain itu juga dianalisis besar pengaruh atau kontirbusinya baik secara bersamaan maupun secara parsial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

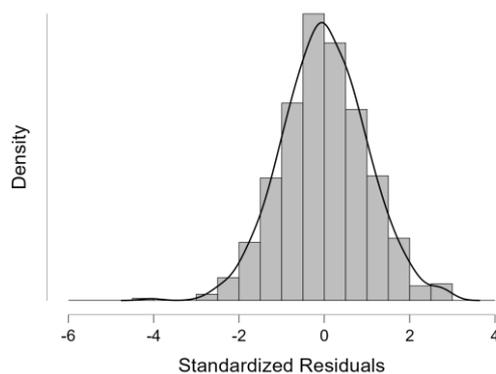
### Hasil

Angket rasa ingin tahu, determinasi diri dan literasi digital disebarluaskan menggunakan *Google Form* untuk diisi oleh mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Penyebaran responden dapat dilihat pada Gambar 1.



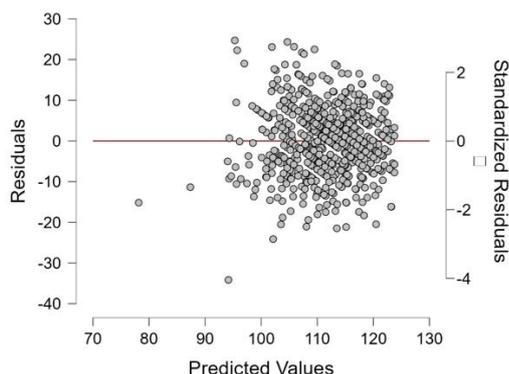
Gambar 1. Penyebaran responden

Responden yang memberikan tanggapan tersebar di beberapa pulau besar di Indonesia. Responden terbanyak ada di pulau Sumatera dan Pulau Jawa. Meskipun belum semua terjangkau, seperti di wilayah Papua, namun data yang diperoleh sudah cukup menyebar. Sebelum dilakukan analisis menggunakan regresi linier berganda, data tersebut diuji terlebih dahulu menggunakan uji asumsi klasik untuk melihat normalitas, linieritas, dan multikolinieritas. Analisis data menggunakan aplikasi JASP. Pada uji normalitas terhadap residu data, visualisasi yang dimunculkan JASP terlihat pada Gambar 2.



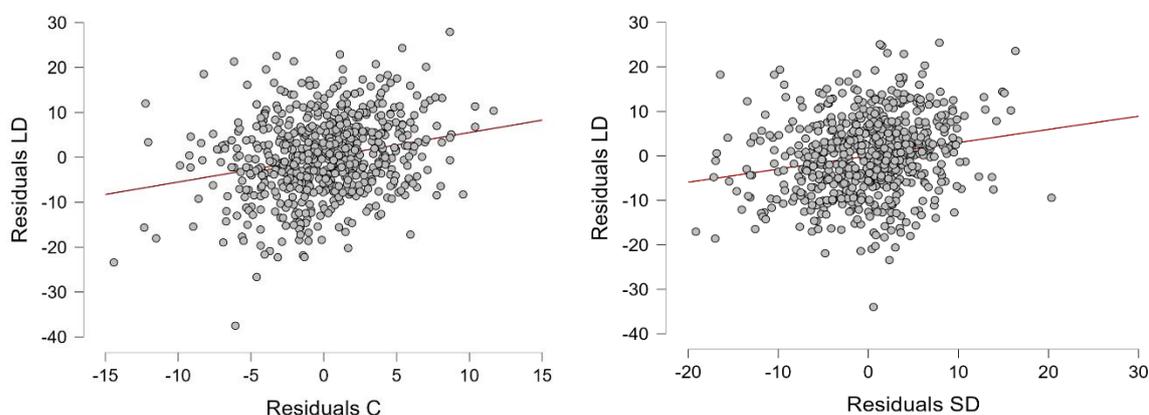
Gambar 2. Kurva normalitas residu

Gambar 2 memperlihatkan bahwa data yang diperoleh menyerupai kurva normal, sehingga syarat normalitas terpenuhi. Selanjutnya untuk uji homoskedastisitas divisualisasikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Visualisasi homokesdatisitas

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa titik-titik data terlihat menyebar dan tidak berkumpul di satu tempat sehingga dapat diasumsikan bahwa data tidak terjadi gejala homokesdatisitas. Kemudian untuk linieritas dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Visualisasi linieritas

Pada Gambar 4 terlihat antara Literasi Digital (LD) dan rasa ingin tahu (C) penyebaran data mengikuti garis linier begitu juga antara Literasi Digital (LD) dan determinasi diri (SD). Kemudian pada Tabel 1 diketahui data VIF dari determinasi diri (SD) dan rasa ingin tahu (C) dimana keduanya < 10, artinya tidak terjadi gejala multikolinieritas.

Tabel 1. Output Coefficient

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p	Collinearity Statistics	
H <sub>0</sub>	(Intercept)	111.659	0.417		267.621	< .001		
H <sub>i</sub>	(Intercept)	55.268	2.897		19.078	< .001		
	SD	0.297	0.058	0.290	5.160	< .001	0.303	3.297
	C	0.551	0.088	0.351	6.254	< .001	0.303	3.297

Setelah semua uji asumsi klasik terpenuhi maka analisis data dapat dilakukan kepada output hasil uji regresi ganda.

Tabel 2. Output ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
H <sub>i</sub>	Regression	28161.370	2	14080.685	197.158	< .001
	Residual	46636.142	653	71.418		
	Total	74797.512	655			

Note. The intercept model is omitted, as no meaningful information can be shown.

Pada Tabel 2 diketahui bahwa nilai F adalah 197,158 dan nilai p menunjukkan  $< 0,001$  artinya terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama rasa ingin tahu dan determinasi diri terhadap literasi digital. Besar pengaruh dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Output Model Summary

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	RMSE
H <sub>0</sub>	0.000	0.000	0.000	10.686
H <sub>1</sub>	0.614	0.377	0.375	8.451

Pada baris H<sub>1</sub> di kolom R<sup>2</sup> muncul nilai 0,377, hal ini berarti rasa ingin tahu dan determinasi diri secara bersama-sama memberi kontribusi atau pengaruh sebesar 37,7%, pengaruh lainnya disebabkan oleh variabel lainnya yang tidak masuk dalam penelitian ini. Untuk melihat pengaruh secara parsial dapat dilihat kembali pada Tabel 1, di mana nilai signifikan pada kolom *p* untuk SD maupun C yaitu  $< 0,001$ , artinya masing-masing dari variabel tersebut mempunyai pengaruh terhadap literasi digital. Kemudian dari Tabel 1 juga dapat dibentuk persamaan regresi berdasarkan kolom *Unstandardized* yaitu

$$Y = 0,551X_1 + 0,297X_2 + 55,268$$

Dimana Y merupakan literasi digital, X<sub>1</sub> adalah nilai rasa ingin tahu (C) dan X<sub>2</sub> adalah nilai determinasi diri (SD). Persamaan regresi ini dapat dijadikan alat prediksi untuk menentukan literasi digital jika diketahui nilai rasa ingin tahu dan determinasi diri.

Secara parsial, dapat dilihat juga di Tabel 1, pada kolom *p*. Baik di baris SD maupun C tertulis  $< 0.001$  artinya koefisien regresi masing-masing adalah signifikan. Hal ini menandakan bahwa jika dilakukan secara tersendiri, maka rasa ingin tahu berpengaruh terhadap literasi digital, begitu juga determinasi diri yang juga memberikan pengaruh signifikan. Dengan demikian, baik dilakukan secara bersama-sama atau secara parsial rasa ingin tahu dan determinasi diri memberikan pengaruh terhadap literasi digital. Selanjutnya besar pengaruh yang dimunculkan dapat dianalisis melalui Tabel 4 dan Tabel 5.

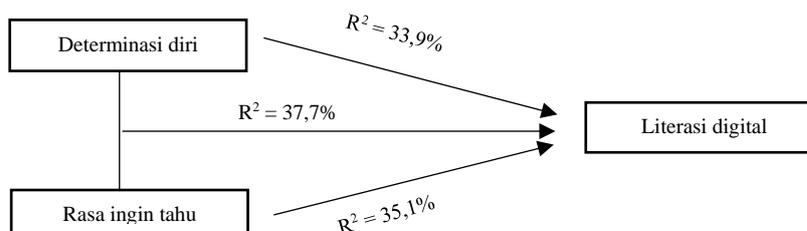
Tabel 4. Besar R<sup>2</sup> Determinasi Diri

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	RMSE
H <sub>0</sub>	0.000	0.000	0.000	10.686
H <sub>1</sub>	0.582	0.339	0.338	8.694

Tabel 5. Besar R<sup>2</sup> Rasa Ingin Tahu

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	RMSE
H <sub>0</sub>	0.000	0.000	0.000	10.686
H <sub>1</sub>	0.593	0.351	0.350	8.615

Tabel 4 dan Tabel 5 menunjukkan besar pengaruh yang dimunculkan determinasi diri dan rasa ingin tahu secara parsial. Besar pengaruh yang dimunculkan determinasi diri terhadap literasi digital adalah 33,9% sedangkan besar pengaruh yang dimunculkan rasa ingin tahu terhadap literasi digital adalah 35,1%. Berdasarkan hal tersebut ternyata rasa ingin tahu memberikan pengaruh yang lebih dominan walaupun selisihnya tidak terlalu besar. Hubungan antara ketiga variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 5. Hubungan Besar Pengaruh antara Variabel

Berdasarkan Gambar 5, determinasi diri secara sendiri mempengaruhi literasi digital sebesar 33,9%, setelah memasukkan rasa ingin tahu dalam model, variabel rasa ingin tahu hanya mampu menaikkan  $R^2$  sebesar  $37,7\% - 33,9\% = 3,8\%$ . Sedangkan secara sendiri, rasa ingin tahu mempengaruhi literasi digital sebesar 35,1%, setelah memasukkan variabel determinasi diri, maka menaikkan  $R^2$  sebesar  $37,7\% - 35,1\% = 2,6\%$ .

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan determinasi diri secara bersamaan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital. Berdasarkan persamaan regresi yang dibentuk, maka tanpa rasa ingin tahu dan determinasi diri, kemungkinan nilai literasi digital seseorang adalah 55,265, yang bisa jadi muncul dari faktor lain baik eksternal maupun internal. Literasi digital yang dimiliki seseorang tentu akan mengarahkannya menjadi seseorang yang pandai dalam mengelola informasi dan teknologi digital. Kemampuan tersebut tentu saja tidak muncul begitu saja, perlu adanya rasa ingin tahu yang mendalam untuk dapat mengelola teknologi digital dengan benar, sehingga mempengaruhi literasi digital seseorang. Menurut Herianto dan Wilujeng (2020), juga dijelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan untuk mengetahui lebih dalam dan luas terhadap sesuatu yang sedang dipelajari serta menjadi pendorong seseorang untuk belajar. Rasa ingin tahu tersebut bahkan dapat membuat seseorang untuk mengevaluasi setiap informasi, di mana hal ini merupakan bagian dari literasi digital. Sharron & Abraham (2015) juga menjelaskan bahwa seseorang yang muncul rasa keingintahuan karena menemukan suatu fakta unik atau misterius, akan mendorongnya untuk mencari informasi lebih lanjut. Menurut Wu, *et al* (2013), melalui rasa ingin tahu yang tinggi, seorang individu akan melibatkan berbagai proses kognitif yang lebih tinggi seperti mengevaluasi atau mencipta. Keterkaitan rasa ingin tahu dan literasi digital juga dijelaskan oleh Naufal (2021) bahwa literasi dalam konteks pendidikan memiliki peran untuk mengembangkan pengetahuan seseorang terhadap materi pelajaran tertentu, dan mendorong rasa ingin tahu serta mengembangkan kreativitas.

Dalam penelitian ini, indikator determinasi diri yang dikembangkan mengarah ke kegiatan terkait pembelajaran. Artinya fokus determinasi diri di sini adalah terkait pengendalian diri mahasiswa dalam belajar. Seseorang yang mempunyai determinasi diri yang baik dalam hal ini tentu akan selalu mudah memotivasi dirinya untuk terus belajar, termasuk dalam pengembangan kemampuan literasi digitalnya. Seseorang yang literasi digitalnya baik, cenderung mampu memanfaatkan teknologi digital, selain itu akan dapat menganalisis berbagai informasi dengan baik. Khususnya bagi mahasiswa, di mana menurut Ng (2012) salah satu yang dilakukan mahasiswa dalam menggunakan sumber online adalah untuk mencari informasi yang sesuai tujuan akademisnya. Kemampuan literasi digital akan membuat seseorang tidak sembarangan dalam menerima informasi dari media digital, dan determinasi diri akan berpengaruh besar untuk hal itu. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa literasi digital dapat membuat seseorang dapat menciptakan, berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif serta memahami bagaimana dan kapan teknologi digital paling baik digunakan sesuai kondisi (Hague & Payton, 2010). Dalam konteks ini tentu membutuhkan pengendalian diri sehingga dapat menentukan teknologi digital yang sesuai. Selain itu adanya pengendalian diri yang baik membuat orang tidak mudah menyebar informasi yang belum jelas kebenarannya. Menurut VandenBos (2007), individu yang memiliki taraf determinasi diri tinggi akan mempunyai perilaku sesuai dengan keyakinan internal dan melakukan pengambilan keputusan bukan berdasarkan dorongan, kekuatan, maupun tekanan eksternal.

Secara bersamaan, ketika individu memperoleh informasi dari media digital, rasa ingin tahu membuat individu tersebut bersikap untuk mengetahui lebih dalam informasi tersebut. Selain itu, muncul pengendalian diri untuk menganalisis atau memeriksa kebenaran dan keakuratan informasi itu, sehingga individu tersebut tidak langsung percaya atau membagikan informasi melalui media digital lainnya. Hal ini tentu membuat individu tersebut memiliki literasi digital yang baik. Proses perkuliahan selama pandemi yang dilakukan secara daring tentu mengarahkan mahasiswa untuk dapat mencari informasi terkait materi perkuliahan yang sesuai. Artinya mahasiswa harus berpikir kritis dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi yang didapatkan pada media digital. Meskipun demikian persentase kontribusi atau pengaruh secara bersamaan rasa ingin tahu dan

determinasi diri terhadap literasi digital adalah 37,7%, sedangkan 62,3% dipengaruhi faktor lainnya. Syah, Darmawan dan Purnawan (2019) menjelaskan bahwa keaktifan penggunaan media online, prestasi akademik, peran orangtua atau keluarga, serta intensitas membaca juga mempengaruhi kemampuan literasi digital seseorang. Eryansyah, *et al* (2020) juga menjelaskan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan literasi digital adalah tidak tersedianya perangkat digital yang dapat diakses secara gratis, dan tidak adanya sumber daya yang mendukung, serta kurangnya pelatihan penggunaan perangkat digital untuk belajar.

### SIMPULAN

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu dan determinasi diri berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap literasi digital, khususnya untuk mahasiswa. Besar pengaruh yang dimunculkan secara bersamaan adalah 37,7%. Model persamaan regresi yang dapat dijadikan alat prediksi yaitu  $Y = 0,551X_1 + 0,297X_2 + 55,268$ , di mana  $X_1$  merupakan rasa ingin tahu,  $X_2$  merupakan determinasi diri, serta  $Y$  adalah literasi digital. Secara parsial atau sendiri, masing-masing variable independent memberikan pengaruh positif terhadap literasi digital. Rasa ingin tahu memberikan pengaruh sebesar 35,1%, sedangkan determinasi diri memberikan pengaruh sebesar 33,9%. Penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan adalah menganalisis faktor lainnya yang dapat memberikan pengaruh baik secara positif atau mungkin negative terhadap literasi digital. Baik faktor internal maupun eksternal. Selain itu perlu juga dilakukan analisis lebih khusus lagi untuk daerah-daerah yang kurang memiliki akses internet atau media digital.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bayuningrum, W. A. (2021). Curiosity dalam kehidupan sehari-hari. *psychological Journal Science and Practice*, 1(1), 32–36.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *Jurnal Ekspone*, 11(1), 20-27.
- Efendi, M. A., & Hanif, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital dan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Karang. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 253-267.
- Eryansyah, *et al*. (2020). Pre-Service EFL Teachers' Digital Literacy and Factors Affecting Digital Literacy Development. *Indonesian Research Journal in Education*, 4. 402-412.
- Fauzana, A., & Firman. (2019). The Relationship of Self Determination with Student Learning Outcomes of Skipping at SMAN 5 Pariaman. *Jurnal Neo Konseling*, 1(2), 1–6. DOI: 10.24036/00121kons2019
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hague, C., & Payton, S. (2010). Digital literacy across the curriculum. UK: Futurelab.
- Herianto, & Wilujeng, I. (2020). The Correlation between Students' Curiosity and Generic Science Skills in Science Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 237–246. DOI: 10.21831/jipi.v6i2.37382
- Kemdikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra yang Dilakukan oleh Japelidi. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149–166. DOI: 10.21831/informasi.v47i2.16079
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), DOI: 10.22146/jpkm.25370

- Lindholm, M. (2018). Promoting curiosity?: possibilities and pitfalls in science education. *Science and Education*, 27(9–10), 987–1002. DOI: 10.1007/s11191-018-0015-7
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. *Computers & Education*, 59 (2012), 1065-1078. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.04.016
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. DOI: 10.53947/perspekt.v1i2.32
- Oudeyer, P.-Y., Gottlieb, J., & Lopes, M. (2016). Intrinsic motivation, curiosity, and learning: Theory and applications in educational technologies. *Progress in Brain Research*, 229, 257–284. DOI: 10.1016/bs.pbr.2016.05.005
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004) *Character Strengths and Virtues A Handbook and Classification*. American Psychological Association. 750 First Street, NE, Washington, DC 20002-4242
- Pluck, G., & Johnson, H. L. (2011). Stimulating curiosity to enhance learning. *GESJ: Education Sciences and Psychology*, 2(19), 24-31.
- Potter, J. W. (2005). *Media Literacy*. London: Sage Publication.
- Reeve, J. M. (2002). Self-Determination Theory Applied to Educational Settings. In *Handbook of Self-Determination Research*, E.L. Deci and R. M. Ryan, Eds., pp. 183–203, University of Rochester Press, Rochester, NY, USA.
- Richard. R. M., & Edward. (2017) *Self determination theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development and Wellness*. New York: The Guilford Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Press.
- Salirawati, D. (2012). Percaya diri, keingintahuan, dan berjiwa wirausaha: Tiga karakter penting bagi peserta didik [Percaya diri, rasa ingin tahu, dan jiwa wirausaha: Tiga ciri penting bagi peserta didik]. *Jurnal Pendidikan Karakter/ Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2), 213–224.
- Sharron & Abraham, J. (2015). The Role of Curiosity in Making Up Digital Content Promoting Cultural Heritage. 5th Arte Polis International Conference and Workshop – “Reflections on Creativity: Public Engagement and The Making of Place”, Arte-Polis 5, 8-9 August 2014, Bandung, Indonesia
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65-80.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Akrab: Aksara agar Berdaya*, 10(2), 60–69. DOI: 10.51495/jurnalakrab.v10i2.290
- VandenBos, G.R. (2007). *APA dictionary of psychology*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Vansteenkiste, M., *et al.* (2005). Experiences of Autonomy and Control Among Chinese Learners: Vitalizing or Immobilizing?. *Journal of Educational Psychology*, 97(3), 468–483.
- Wu, Q., Shen, Z., & Miao, C. (2013, Juni). Merangsang rasa ingin tahu siswa dengan agen pendamping di lingkungan belajar virtual. Dalam J. Herrington, A. Couros & V. Irvine (Eds.), *EdMedia+ Innovate Learning* (hlm. 2401-2409). Asosiasi untuk Kemajuan Komputasi dalam Pendidikan.