



SURAT TUGAS

Nomor : 5144/UN26.21/PN/2021

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor: 6169/UN26.13/PN/2021, tanggal 21 September 2021 dengan ini Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lampung, menugaskan kepada :

NO	NAMA	NIP/NIK/NPM	JABATAN
1.	Dr. Riswanti Rini, M.Si	196003281986032002	Dosen FKIP Unila
2.	Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd	199010152019031014	Dosen FKIP Unila
3.	Ujang effendi, M.Pd.I	231407840820101	Dosen FKIP Unila
4.	Nia Aprilia	1713053058	Mahasiswa
5.	Amri Rahmadani	1913053077	Mahasiswa

untuk melaksanakan kegiatan Penelitian Pra Profesor dengan judul "**Analisis Kemampuan Literasi Digital Terhadap Tingkat Curiosity dan Determinasi Mahasiswa**", yang akan dilaksanakan pada bulan Mei s.d. Oktober 2021 di Universitas Lampung.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 22 September 2021

Ketua,



Dr. U. Lusmeilia Afriani, D.E.A
NIP 196505101993032008

Tembusan :
Dekan FKIP Unila

**LAPORAN
PENELITIAN PRA PROFESOR
UNIVERSITAS LAMPUNG**



**ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL TERHADAP
TINGKAT *CURIOSITY* DAN DETERMINASI MAHASISWA**

TIM PENGUSUL

Ketua:

Dr. Riswanti Rini, M.Si. (NIDN 0028036010 SINTA ID 6161039)

Anggota:

Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd. (NIDN 0215109001 SINTA ID 260343)

Ujang Efendi, M.Pd.I (NIDN 0020088403 SINTA ID 6194591)

**PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN PRA PROFESOR UNIVERSITAS LAMPUNG

Judul Penelitian	: Analisis Kemampuan Literasi Digital terhadap Tingkat <i>Curiosity</i> dan Determinasi Mahasiswa
Manfaat Sosial Ekonomi	: Pemetaan terhadap Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa dalam Pembelajaran
Ketua Pengusul	
a. Nama Lengkap	: Dr. Riswanti Rini, M.Si.
b. SINTA ID	: 6161039
c. Jabatan Fungsional	: Lektor Kepala
d. Program Studi	: Magister Administrasi Pendidikan
e. Nomor HP	: 0811794860
f. Alamat Surel (e-mail)	: riswanti.rini@gmail.com
Anggota Peneliti (1)	
a. Nama Lengkap	: Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd
b. SINTA ID	: 260343
c. Program Studi	: Pendidikan Matematika
Anggota Peneliti (2)	
a. Nama Lengkap	: Ujang Efendi, M.Pd.I
b. SINTA ID	: 6194591
c. Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jumlah Mahasiswa yang terlibat	: 2 orang
Jumlah alumni yang terlibat	: -
Jumlah Staf yang Terlibat	: -
Lokasi Kegiatan	: Universitas Lampung
Lama Kegiatan	: 6 (Enam) bulan
Biaya Penelitian	: Rp 20.000.000,00
Sumber dana	: DIPA BLU Unila T.A. 2021



Mengetahui,
Dekan FKIP Unila
Dekan Bid.Akademik dan Kerjasama,

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Bandar Lampung, 18 Oktober 2021

Ketua Peneliti,

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 196003281986032002



Menyetujui,
Ketua PPM Universitas Lampung

Dr. Ir. Lusmelia Afriani, DEA.
NIP. 196505101993032008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
RINGKASAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Urgensi Penelitian	4
1.5 Kontribusi	4
BAB I TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsep Literasi Digital	5
2.2 Konsep <i>Curiosity</i> Mahasiswa	7
2.3 Konsep Determinasi Mahasiswa	9
2.4 <i>Road Map</i> Penelitian	11
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Desain Penelitian	14
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	14
3.3 Pengembangan Instrumen Penelitian	14
3.4 Analisis Data	15
3.5 Alur Penelitian	15
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Hasil Penelitian	16
4.2 Pembahasan	26
BAB V PENUTUP	30
5.1 Simpulan	30
5.2 Rekomendasi	30
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Literasi Digital	18
Tabel 2. Output Uji Mann-Whitney Literasi Digital	18
Tabel 3. Kategori Literasi <i>Curiosity</i>	19
Tabel 4. Output Uji Mann-Whitney Literasi <i>Curiosity</i>	19
Tabel 5. Kategori Literasi Determinasi Diri	20
Tabel 6. Output Uji Mann-Whitney Determinasi Diri	21
Tabel 7. Output Uji Residual Determinasi Diri	22
Tabel 8. Output Uji Residual <i>Curiosity</i>	23
Tabel 9. Output Uji Glesjer Literasi Digital dan Determinasi Diri	23
Tabel 10. Output Uji Glesjer Literasi Digital dan <i>Curiosity</i>	23
Tabel 11. Output ANOVA Literasi Digital terhadap <i>Curiosity</i>	24
Tabel 12. Output R^2 Literasi Digital terhadap <i>Curiosity</i>	24
Tabel 13. Output Model Regresi Literasi Digital terhadap <i>Curiosity</i>	24
Tabel 14. Output ANOVA Literasi Digital terhadap Determinasi Diri	25
Tabel 12. Output R^2 Literasi Digital terhadap Determinasi Diri	25
Tabel 13. Output Model Regresi Literasi Digital terhadap Determinasi Diri	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sembilan Elemen Literasi Digital Menurut Wheeler (2012).....	7
Gambar 2. <i>Road Map</i> Peneliti	13
Gambar 3. Alur Penelitian	15
Gambar 4. Sebaran Mahasiswa yang Menjadi Responden Berdasarkan PT 16	
Gambar 5. Sebaran Mahasiswa yang Menjadi Responden Berdasarkan Pulau	17
Gambar 6. Scatter Plot	21
Gambar 7. Histogram Residu	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae Peneliti	36
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	51
Lampiran 3. Draf Artikel	56

RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang memberikan efek positif dan negatif kepada masyarakat, sehingga diperlukan keterampilan literasi digital untuk dapat menurunkan dampak negatifnya. Pada hakikatnya literasi digital merupakan sebuah upaya pembelajaran berbasis media digital, di mana adanya penggabungan dua ilmu, yaitu ilmu pendidikan dan teknologi. Literasi mendorong individu untuk memiliki rasa ingin tahu (*Curiosity*) yang tinggi dan determinasi terhadap tantangan studi mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kemampuan literasi digital terhadap tingkat *curiosity* dan determinasi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang pengolahan datanya dilakukan dengan metode statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*, peneliti mencoba untuk mengambil efek dari variabel dependen dan memeriksanya secara retrospektif untuk membangun penyebab, hubungan, asosiasi, atau artinya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Indonesia dalam usia 17 – 22 tahun, sampel penelitian sebanyak 723 dengan pengambilan secara Random. Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah *digital literacy measurement*, skala pengukuran *Curiosity* dan skala pengukuran determinasi diri. Analisis data menggunakan uji statistik yaitu uji *Mann Whitney* dan Regresi Linier Sederhana. Hasil utama dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan literasi digital dan determinasi diri ditinjau dari jenis kelamin, tetapi dalam aspek *Curiosity* tidak ada perbedaan. Selanjutnya terdapat pengaruh positif literasi digital terhadap *curiosity* dan determinasi diri. Model prediksi literasi digital terhadap *Curiosity* adalah $Y = 11,28 + 0,38X$ dan model prediksi literasi digital terhadap determinasi diri adalah $Y = 25,77 + 0,57X$.

Kata Kunci: *curiosity*; determinasi; kemampuan literasi digital; mahasiswa

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih, Rosini dan Ismayati, 2017). Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang memberikan efek positif dan negatif kepada masyarakat, sehingga diperlukan keterampilan literasi digital untuk dapat menurunkan dampak negatifnya. Perkembangan jaringan internet di Indonesia mengalami pertumbuhan dari tahun ke tahun. Hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyebutkan bahwa terdapat peningkatan pengguna internet di Indonesia tahun 2018 naik 10,12% dari tahun sebelumnya. Kenaikan ini mencapai 27 juta pengguna. Artinya, ada 171,17 juta jiwa pengguna internet dari total 246,16 juta jiwa penduduk Indonesia berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik).

Istilah literasi digital pertama kali disampaikan oleh Gilster (1997) yang diartikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Gilster mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks akademik, karier, dan kehidupan sehari – hari. Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Potter, 2005). Potter juga menekankan bahwa usaha untuk meliterasi masyarakat berbasis digital berarti tidak sekadar mengenalkan media digital, tetapi juga mensinergikan kemampuan berpikir dengan kegiatan sehari-hari yang berujung pada peningkatan produktivitas.

Topik literasi digital di kalangan mahasiswa bukanlah topik baru, terdapat beberapa penelitian yang mengkaji hal ini. Penelitian yang dilakukan Azmi (2006) di Universitas Qatar menunjukkan bahwa keterampilan mencari informasi di

database dianggap sebagai salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki mahasiswa. Tetapi, keterampilan *online*, termasuk di dalamnya mencari informasi di internet, dapat berbeda di antara mahasiswa (Santos, Azevedo, dan Pedro, 2013). Di Turki, penelitian Bayrak dan Yurdugül (2013) menemukan bahwa literasi digital pada mahasiswa laki-laki lebih tinggi daripada mahasiswa perempuan. Sebaliknya, di Kamerun, Bediang *et al.* (2013) tidak menemukan perbedaan berarti di antara mahasiswa dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Kingsley dan Kingsley (2009) yang menunjukkan bahwa meskipun sebagian mahasiswa tidak mampu mendemonstrasikan kompetensi ujian berbasis website, tetapi faktor demografis (gender, umur, dan ras) tidak mempengaruhi kompetensi literasi digital mahasiswa. Faktor lain yang mempengaruhi tingkat literasi digital adalah kepemilikan komputer di rumah, faktor bahasa (Norishah, Shariman, Razak, dan Mohd. Nor, 2012), status sosio-ekonomi, dan durasi penggunaan komputer mempengaruhi keterampilan digital seseorang (Jara *et al.*, 2015). Tetapi, durasi menggunakan komputer tidak bisa dijadikan prediktor angka literasi digital ketika mayoritas mahasiswa menggunakan komputer hanya untuk berselancar di internet (Ivanković, Špiranec dan Miljko, 2013).

Pada hakikatnya literasi digital merupakan sebuah upaya pembelajaran berbasis media digital, di mana adanya penggabungan dua ilmu, yaitu ilmu pendidikan dan teknologi. Tetapi pada kenyataannya, literasi digital sangatlah sulit untuk dilaksanakan, hal tersebut dikarenakan kurangnya minat mahasiswa dalam menggunakan *platform* digital dalam proses pembelajaran. Padahal, situasi saat ini menuntut pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber informasi. Literasi mendorong individu untuk memiliki rasa ingin tahu (*Curiosity*) yang tinggi dan determinasi terhadap tantangan studi mahasiswa. *Curiosity* merupakan suatu komponen dasar dari kodrat manusia yang hampir tidak disadari akan besarnya kegunaan bagi kelangsungan hidup manusia. Pada dasarnya *curiosity* merupakan keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui *interest*, *novelty seeking*, *openness of experience* melalui eksplorasi (Peterson dan Seligman, 2004).

Berbagai kajian dan hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa *Curiosity* sangat penting bagi kehidupan manusia sehingga perlu dikembangkan diantaranya dalam belajar karena dapat memenuhi kebutuhan intelektual, dapat memperluas pengetahuan, dapat memajukan peradaban, dapat memahami dunia, dan dapat terpenuhinya pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan peserta didik. *Curiosity* pada peserta didik dalam belajar sangat perlu dikembangkan agar proses dan tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan harapan (Hogan dan Greenberger, 1969). Sedangkan *Determination* merupakan kemampuan seseorang untuk memiliki tindakan mengubah kognitif dan perilaku secara konstan untuk memunculkan pilihan keputusan yang menyenangkan, mendatangkan manfaat bagi dirinya dan memperoleh akomodasi fleksibel dari lingkungan sosial serta dipengaruhi oleh rasa “*kebirian*” seseorang (O’Connor dan Vallerand, 1994). Dalam konteks kehidupan di perguruan tinggi, mahasiswa yang memiliki *Self Determination* tinggi, akan menunjukkan perilaku seperti: ketekunan dan kegigihan dalam mencapai tujuan, lebih menikmati tugas akademik, kepuasan diri yang lebih tinggi, berkomitmen terhadap tindakannya, dan hubungan dengan dosen atau teman yang harmonis serta menunjukkan pengetahuan konseptual yang lebih tinggi (Wichmann, 2011).

Penelitian Deci, *et al* (1991) memperoleh temuan bahwa mahasiswa yang memiliki *self Determination* yang rendah, akan menunjukkan perilaku seperti: membolos kuliah, jenuh dalam belajar, malas mengerjakan tugas, kurang motivasi, perasaan tidak berdaya, memanjakan diri sendiri, mencela diri sendiri, sering berpikir negatif dan bergantung pada orang lain serta kurang memadai *Self-Motivated* (Lynch, Vansteenkiste dan Ryan, 2010). Sehingga pengaruh *curiosity* dan *determinasi* diri mahasiswa memiliki keterkaitan dengan kemampuan literasi digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut: “apakah terdapat pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Tingkat *Curiosity* dan *Determinasi* Mahasiswa?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: “Menganalisis kemampuan literasi digital terhadap tingkat *Curiosity* dan determinasi mahasiswa”.

1.4 Urgensi Penelitian

Keutamaan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan mengenai penerapan kemampuan literasi digital mahasiswa dalam pembelajaran *online*, serta tingkat *curiosity* dan determinasi mahasiswa.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, khususnya kepada lembaga-lembaga pendidikan dalam merancang model pembelajaran literasi digital mahasiswa dalam pembelajaran *online* serta tingkat *Curiosity* dan determinasi mahasiswa.

1.5 Kontribusi

Capaian target utama pada penelitian ini adalah memberikan masukan, khususnya kepada lembaga-lembaga pendidikan dalam merancang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. Target luaran dari penelitian ini akan menghasilkan artikel yang akan dipublikasikan di *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* (Scopus Q4).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Literasi Digital

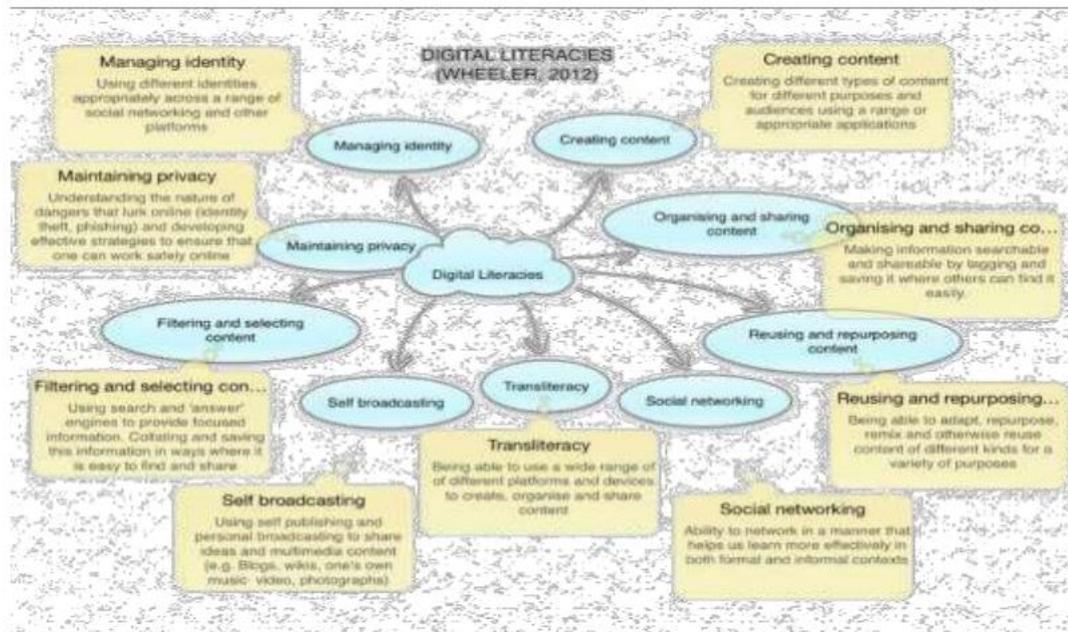
Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Potter, 2005). Potter juga menekankan bahwa usaha untuk meliterasi masyarakat berbasis digital berarti tidak sekadar mengenalkan media digital, tetapi juga mensinergikan kemampuan berpikir dengan kegiatan sehari-hari yang berujung pada peningkatan produktivitas. Istilah literasi digital sendiri mulai populer sekitar tahun 2005 (Davis dan Shaw, 2011).

Penelitian khusus yang membahas tentang definisi digital menyebutkan bahwa setiap negara memiliki definisi literasi digital yang berbeda-beda karena menyangkut sistem kebijakan dan kemajuan teknologinya, akan tetapi pada dasarnya memiliki konsep dasar yang sama yaitu kemampuan dalam menggunakan dan memahami pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi (Belshaw, 2011). Dengan demikian, definisi tentang literasi digital masih akan terus berkembang di masa depan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Literasi digital didefinisikan sebagai “kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui computer (Lankshear & Knobel, 2008). Sejalan dengan itu Hague dan Payton (2010) mengatakan bahwa literasi digital adalah akses ke berbagai praktik dan sumber daya budaya yang dapat diterapkan ke sebuah perangkat digital. Ini adalah kemampuan untuk membuat dan membagikan makna dalam berbagai mode dan format berbeda; untuk membuat, berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif dan untuk memahami bagaimana dan kapan teknologi digital baik digunakan untuk mendukung proses ini. Dalam buku klasik Gilster (1997), literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam pelbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui

komputer. Istilah ini mengalami pengkhususan dan perluasan makna. Sedangkan Hobbs (2017), yang mengemukakan bahwa literasi digital merupakan konstelasi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi-kompetensi yang diperlukan untuk berkembang dalam budaya yang didominasi oleh teknologi. Dengan memperhitungkan bahwa pada masa kini informasi, hiburan, dan persuasi tersebar baik secara digital maupun pribadi, hubungan sosial dan profesional dikembangkan melalui interaksi media sosial, sama halnya dengan media masa dan budaya populer.

Hague dan Payton (2010) mengungkapkan bahwa literasi digital merujuk pada keterampilan-keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman untuk menggunakan teknologi baru dan media untuk mencipta dan berbagi pemaknaan. Literasi digital juga merujuk pada pengetahuan tentang bagaimana teknologi komunikasi memberi dampak terhadap makna yang mengikutinya, dan kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan-pengetahuan yang tersedia dalam jejaring web. Elemen penting literasi digital adalah menyangkut kemampuan apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Wheeler (2012) dalam tulisannya yang berjudul *Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures*, mengidentifikasi ada sembilan elemen penting dalam dunia literasi digital yaitu *social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organising and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content, serta self broadcasting*.



Gambar 1. Sembilan elemen literasi digital menurut Wheeler (2012)

Sedangkan Belshaw (2011) merumuskan delapan elemen esensial literasi digital, yaitu *cultural* (memahami konteks), *cognitive* (meluaskan pikiran), *constructive* (menciptakan hal positif), *communicative* (cakap berkomunikasi dan berjejaring), *confident* (percaya diri dan bertanggung jawab), *creative* (melakukan hal baru), *critical* (kritis menyikapi konten), dan *civic* (mendukung terwujudnya civil society). Elemen *cultural* dapat dimaknai dengan kemampuan memahami beragam macam konteks digital. Misalnya, seorang mahasiswa yang mampu mengikuti perkuliahan dengan metode *e-learning*. Atau, contoh yang lebih sederhana, seseorang dapat berkomunikasi dengan teman dan koleganya melalui Facebook. Ringkasnya, hal ini terkait masalah teknis, tentang “melek internet”. Artinya, dengan literasi digital diharapkan seseorang tidak gagap di hadapan internet dengan segala varian dan perkembangannya yang cepat.

2.2 Konsep *Curiosity* Mahasiswa

Curiosity merupakan suatu komponen dasar dari kodrat manusia yang hampir tidak disadari akan besarnya kegunaan bagi kelangsungan hidup manusia. Pada dasarnya *Curiosity* merupakan dorongan kognisi yang menggambarkan keinginan untuk memahami sesuatu (James W, 1890) dan keinginan untuk

memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui *Interest*, *Novelty Seeking*, *Openness of Experience* melalui eksplorasi (Peterson dan Seligman, 2004). *Curiosity* dapat didefinisikan sebagai suatu keinginan individu untuk memperoleh pengetahuan maupun informasi melalui interest terhadap sesuatu objek pengetahuan dan informasi, mencari kebaruan (*Novelty seeking*), sehingga keterbukaan pengalaman (*Openness of Experience*) melalui penjelajahan (eksplorasi) yang mendalam terhadap pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan (Peterson dan Seligman, 2004). *Curiosity* peserta didik muncul berawal dari interest atau ketertarikan terhadap suatu objek pengetahuan dan informasi, baik karena penasaran, adanya kesenjangan, keinginan memahami sesuatu, ingin bertualangan, ingin mencari sesuatu yang baru ataupun adanya kebutuhan terhadap objek tersebut, jika peserta didik tidak memiliki interest terhadap suatu objek maka *Curiosity* akan rendah bahkan objek yang ada akan diabaikan saja sehingga interest merupakan dasar munculnya *Curiosity*. Namun jika *Interest* telah ada maka peserta didik akan melakukan penjelajahan secara mendalam terhadap objek yang minati sehingga akan mencari kebaruan dan memperoleh berbagai pengalaman dalam pemenuhan pengetahuan yang diinginkan dan memperoleh kepuasan karena terpenuhinya pengetahuan yang dicari.

Penelitian Maw dan Maw (1961) menemukan bahwa anak-anak yang memiliki *Curiosity* tingkat tinggi akan dapat mengingat apa yang telah dipelajari lebih lama dibandingkan peserta didik yang kurang penasaran karena kurangnya *curiosity* terhadap berbagai informasi yang diberikan. Hogan dan Greenberger (1969) juga menemukan ada korelasi antara prestasi akademik dengan *Curiosity* peserta didik saat belajar di sekolah, sehingga *Curiosity* semakin dirasakan sebagai kebajikan dan sebagai salah satu ciri pendidikan yang diinginkan. Keinginan untuk tahu lebih banyak pada multidimensi (Engel, 2011) dalam system emosional-motivasi yang terkait dengan pengakuan, mengejar, self-regulasi, tantangan, mencari sensasi pengalaman, mencari petualangan, dan kemauan mengambil risiko untuk mendapatkan hal-hal baru merupakan wujud *curiosity* dalam bentuk perilaku. *Curiosity* dapat dipupuk melalui interaksi antara individu dan lingkungannya (Kashdan, 2004), yang mana variabel kontekstual kompleksitas, ketidakpastian, dan konflik dapat membangkitkan rasa ingin tahu individu namun

akan terusik jika individu mengalami keinginan untuk menghilangkan kesenjangan terhadap kebutuhan memperoleh pengetahuan.

Menurut James, (1890) ada dua dimensi curiosity meliputi : 1) mensyaratkan perpaduan emosional kegembiraan dan kecemasan sehubungan dengan menjelajahi dan menikmati hal-hal baru. 2) rasa ingin tahu ilmiah atau heran metafisik, yang ditimbulkan oleh “sebuah ketidakkonsistenan pengetahuan”. Sedangkan Berlyne, (dalam Joran van Aart 2010) menjelaskan dua jenis *Curiosity* yaitu : 1) *Curiosity* epistemis yang mengacu pada keinginan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan melalui pengumpulan informasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, dan sejenisnya dan *Curiosity* persepsi menyangkut perhatian seseorang terhadap objek baru di lingkungan, 2) *Curiosity* yang spesifik dan beragam yakni mengacu pada keinginan untuk mendapatkan informasi tertentu (khusus) maupun keinginan untuk mendapatkan informasi yang multidimensional.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu curiosity peserta didik di perguruan tinggi telah diteliti oleh beberapa ahli diantaranya Rodrique, Olson, dan Markley (1987) menemukan mahasiswa mengalami depresi dalam menunjukkan rasa ingin tahu dan kurang keinginan untuk mencari pengetahuan tambahan. Dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses mahasiswa mengembangkan curiosity menyebabkan depresi dan kegelisahan terbantahkan walaupun kecemasan diakui sebagai faktor penghambat perkembangan curiosity pada mahasiswa.

2.3 Konsep Determinasi Mahasiswa

Self Determination merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan karena merupakan salah satu faktor yang memungkinkan individu untuk (1) memiliki kemampuan dan kesempatan dalam berkomunikasi serta membuat keputusan pribadi; (2) memiliki kemampuan untuk mengemukakan pilihan, melatih kendali terhadap jenis dan intensitas dukungan yang diterima; (3) memiliki kekuasaan untuk mengendalikan sumber-sumber dalam dirinya agar memperoleh hasil yang diinginkan dari suatu tindakan; (4) memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan berkontribusi terhadap lingkungan; (5) dapat mengadvokasi diri

sendiri dan orang lain melalui berbagai aktivitas; dan 6) dapat mencapai *wellness* (Ricahrd dan Edward, 2017; Loman, dkk. 2010; Vansteenkiste & Sheldon, 2006).

Dalam konteks kehidupan di perguruan tinggi, mahasiswa yang memiliki *Self Determination* tinggi, akan menunjukkan perilaku seperti: ketekunan dan kegigihan dalam mencapai tujuan, lebih menikmati tugas akademik, kepuasan diri yang lebih tinggi, berkomitmen terhadap tindakannya, dan hubungan dengan dosen atau teman yang harmonis serta menunjukkan pengetahuan konseptual yang lebih tinggi (O'Connor & Vallerand, 1994). Penelitian Deci, *et al* (1991) memperoleh temuan bahwa mahasiswa yang memiliki *self determination* yang rendah, akan menunjukkan perilaku seperti: membolos kuliah, jenuh dalam belajar, malas mengerjakan tugas, kurang motivasi, perasaan tidak berdaya, memanjakan diri sendiri, mencela diri sendiri, sering berpikir negatif dan bergantung pada orang lain serta kurang memadai *self motivated* (Lynch, Vansteenkiste & Ryan, 2010). Hasil Penelitian *American College Health Associations* (Misra & McKean, 2000) menyatakan bahwa dari 97.357 mahasiswa menunjukkan bahwa 32% mahasiswa memiliki determinasi rendah mereka menunjukkan perilaku tidak mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapat prestasi (IPK) yang lebih rendah.

Pada dasarnya *self determination* dimiliki oleh setiap individu, dan kemampuan yang dapat ditemukan, dipelajari dan dikembangkan, karena individu memiliki kebutuhan akan kompetensi yang berhubungan dengan, (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 (Ricahrd dan Edward, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian y dapat dipahami bahwa *self determination* merupakan aspek penting sebagai penentu keberhasilan individu, namun dampak dari lemahnya *self determination* berdampak individu melakukan perilaku destruktif, untuk mengendalikan variabel korelat dapat di telaah dari faktor perilaku pendidik (gaya mengajar, strategi mengajar, cara penanganan dalam proses pembelajaran). Hasil penelitian di bidang pendidikan (Dube, R.A., *et al*, 2015) menunjukkan bahwa perilaku pendidik dalam mengajar mendorong individu

membangun aspek otonomi, kemandirian dan keterhubungan serta melakukan perilaku yang positif.

Hasil penelitian lebih banyak dilakukan pada usia 16-25 tahun, hal ini didasarkan *pertama* bahwa individu sedang mengalami perpindahan struktur akademik dan non akademik yang lebih besar dan lebih imperasional yang menyebabkan lemahnya kendali dan motivasi (membangun *self determination*), *kedua* perkembangan usia 16-25 tahun menekankan kecenderungan perilaku untuk membentuk motivasi intrinsik yang membuat individu terdorong untuk terlibat dalam kegiatan yang benar mereka minati, tanpa ada alasan lain selain kenikmatan dan kepuasan pribadi yang melekat, *ketiga* menekankan kecenderungan perilaku terinternalisasi pada proses mengikuti aturan, konveni sosial, mana yang seyogianya diambil/diubah dan diintegrasikan ke dalam fungsi pribadi.

Strategi yang paling signifikan untuk mengembangkan *self determination* individu melalui pendidikan, peran model dan pengalaman. Proses pendidikan membangun individu memiliki keutuhan pribadi yang lebih efektif (Chenault, 1968). Bimbingan dan Konseling sebagai bagian dari pendidikan mempunyai misi merealisasikan fungsi pendidikan kepada upaya membantu mahasiswa menyadari potensi dirinya, memperhalus (*refine*), menginternalisasi, memperbaharui, dan mengintegrasikan sistem nilai yang diwujudkan secara kongruen ke dalam pola perilaku yang mandiri (Kartadinata, 2016).

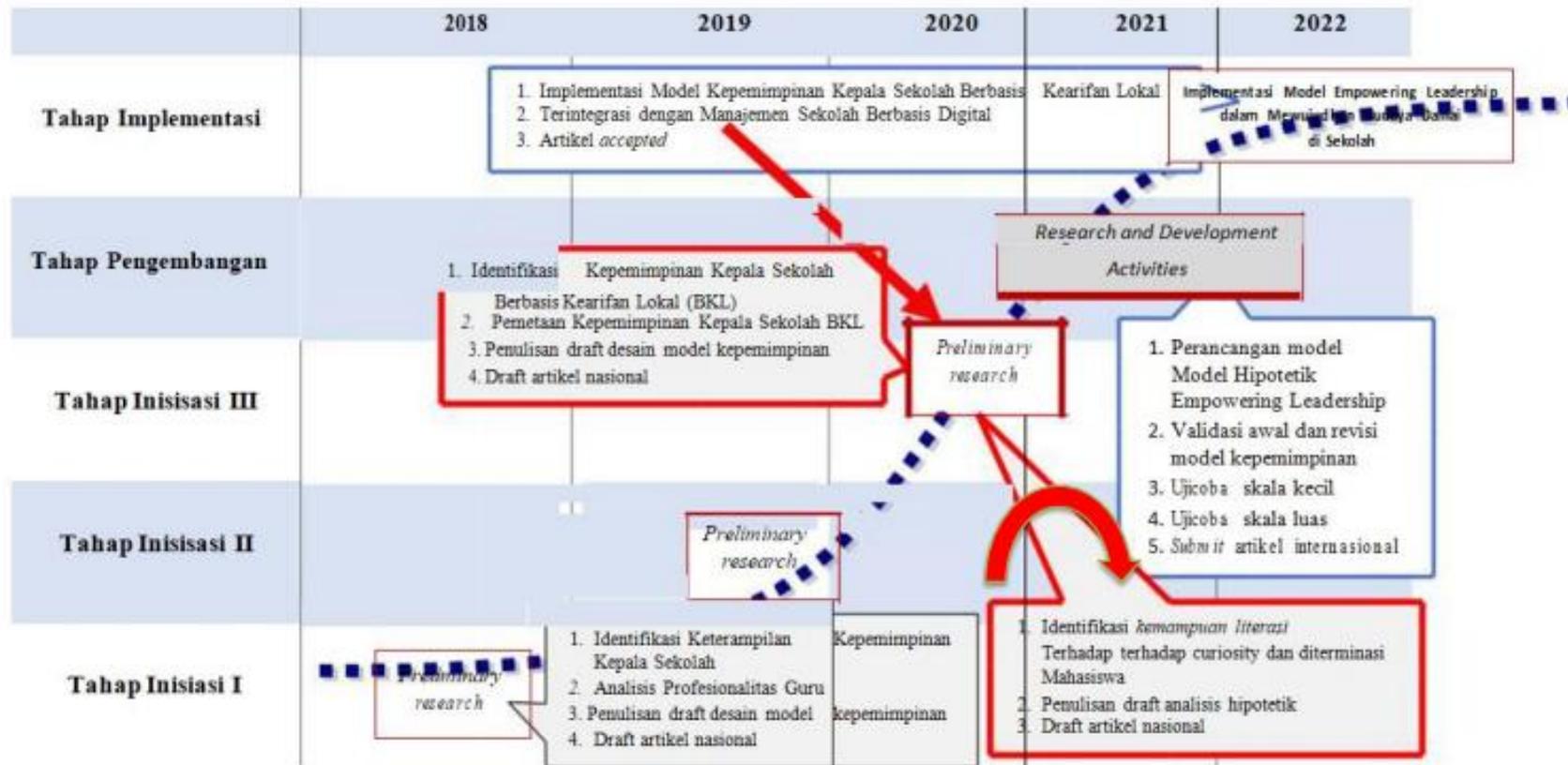
2.4 Road Map Penelitian

Penelitian tentang kepemimpinan kepala sekolah di Lembaga Pendidikan Tinggi dan Kependidikan (LPTK) telah dimulai sejak Tahun 2018. Penelitian ini dimulai dengan memetakan dan menganalisis pengaruh keterampilan kepemimpinan kepala sekolah dasar di Bandar Lampung terhadap profesionalitas guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kepemimpinan kepala sekolah tertinggi terdapat pada aspek Human Skills. Untuk melengkapi kajian dan riset tentang bagaimana kepemimpinan kepala sekolah dalam konteks peningkatan mutu pendidikan secara umum dapat dilakukan dengan efektif dan efisien terutama di Era Revolusi Industri 4.0, maka peneliti merumuskan peran dan urgensi kepemimpinan kepala sekolah dalam manajemen sekolah secara berkualitas

terutama terkait dengan munculnya ancaman di balik peluang yang muncul di era digital (Rini, 2019).

Penelitian tentang kepemimpinan kepala sekolah berbasis kearifan lokal budaya Lampung Ini dilakukan untuk mengetahui pola-pola tertentu dalam pembelajaran online yang perlu diketahui oleh kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, dan juga melakukan penelitian yang berkaitan dengan *self directed learning* dan kemampuan literasi mahasiswa dalam pembelajaran online. (2020).

Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian lanjutan pada tahun 2021 tentang literasi mahasiswa dikaitkan dengan curiosity dan diterminasi diri pada mahasiswa. Peneliti juga mengembangkan sebuah model hipotetik empowering leadership dalam mewujudkan budaya damai di Sekolah dalam upaya pengembangan *system managemen* kepemimpinan kepala sekolah. Penelitian ini dilakukan selama 4 tahun dengan fase-fase mulai tahap inisiasi keterampilan kepemimpinan kepala sekolah terhadap profesionalitas guru (2018), tahap inisiasi gaya kepemimpinan terhadap manajemen sekolah berbasis TIK (2019), tahap inisiasi kepemimpinan kepala sekolah berbasis kearifan lokal budaya Lampung (2020) dan *self directed learning* dan kemampuan literasi mahasiswa, tahap pengembangan model empowering leadership dalam mewujudkan budaya damai di Sekolah (2021) dan tingkat literasi mahasiswa dikaitkan dengan curiosity dan diterminasi diri, tahap implementasi (2022), dan tahap diseminasi (2023). Skema road map penelitian disajikan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Road Map Peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang pengolahan datanya dilakukan dengan metode statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto*, peneliti mencoba untuk mengambil efek dari variabel dependen dan memeriksanya secara retrospektif untuk membangun penyebab, hubungan, asosiasi, atau artinya (Cohen, Manion dan Morrison, 2007). Dalam penelitian *ex-post facto*, peneliti tidak dapat memanipulasi variabel. Peneliti hanya menggambarkan apa yang terjadi pada variabel independen dan mencari informasi tentang hubungan sebab akibat dari peristiwa.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang ada di Indonesia yang berusia 17 – 22 tahun. Namun demikian, untuk subjek penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* yang diperoleh dari penyebaran angket secara acak ke mahasiswa di berbagai perguruan tinggi menggunakan *Google Form*.

3.3 Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data untuk mengukur tingkat literasi digital, peneliti menggunakan *Digital Literacy Measurement* yang terdiri dari tujuh elemen literasi digital (JISC, 2017). Tujuh elemen literasi digital tersebut meliputi: (1) *Information Literacy*; (2) *Digital Scholarship*; (3) *Learning Skills*; (4) *ICT Literacy*; (5) *Career and Identity Management*; (6) *Communication and Collaboration*; dan (7) *Media Literacy*. Sedangkan untuk mengukur *Curiosity* menggunakan skala pengukuran *Curiosity* yang terdiri dari tiga indikator mencari kebaruan (*Novelty Seeking*), keterbukaan pengalaman (*Openness of Experience*) dan penjelajahan (explorasi) (Peterson dan Seligman, 2004). Untuk mengukur determinasi diri menggunakan 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

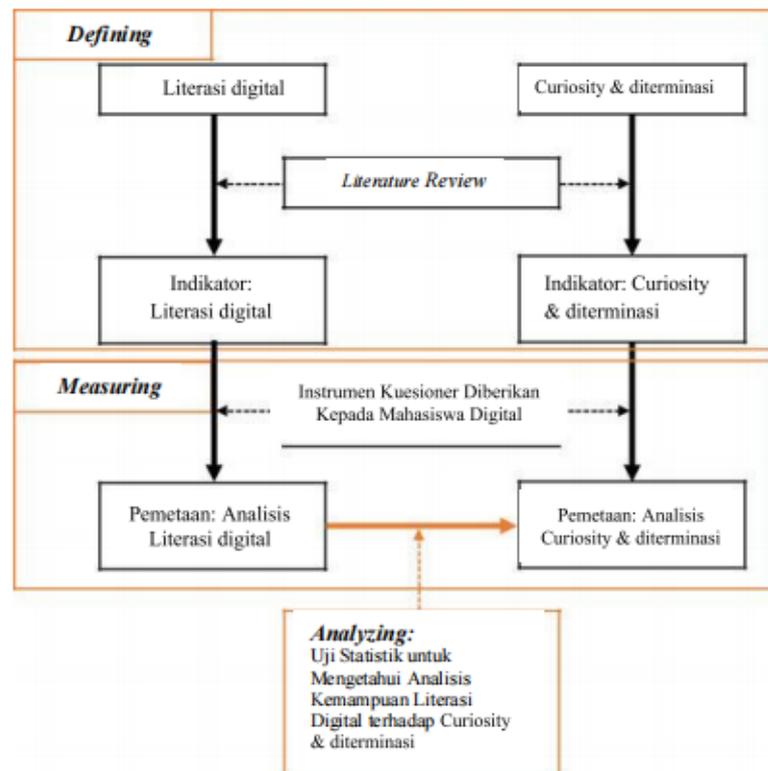
optimal untuk kapasitas individu (Ricahrd dan Edward, 2017). Instrumen yang dikembangkan terlebih dahulu diujicoba ke mahasiswa yang ada di Universitas Lampung. Selanjutnya diperiksa validitas dan reliabilitas butir instrumennya untuk mendapatkan instrumen yang berkualitas dan sesuai.

3.4 Analisis Data

Selanjutnya, setelah data dikumpulkan, analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis uji statistik. Uji yang digunakan adalah uji t untuk melihat perbedaan variabel ditinjau dari jenis kelamin. Selain itu juga digunakan uji regresi linier untuk melihat pengaruh yang terjadi. Uji regresi linier yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan sebanyak dua kali, yaitu antara literasi digital dan curiosity serta antara literasi digital dan determinasi diri.

3.5 Alur Penelitian

Secara keseluruhan, alur penelitian ini disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Alur Penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

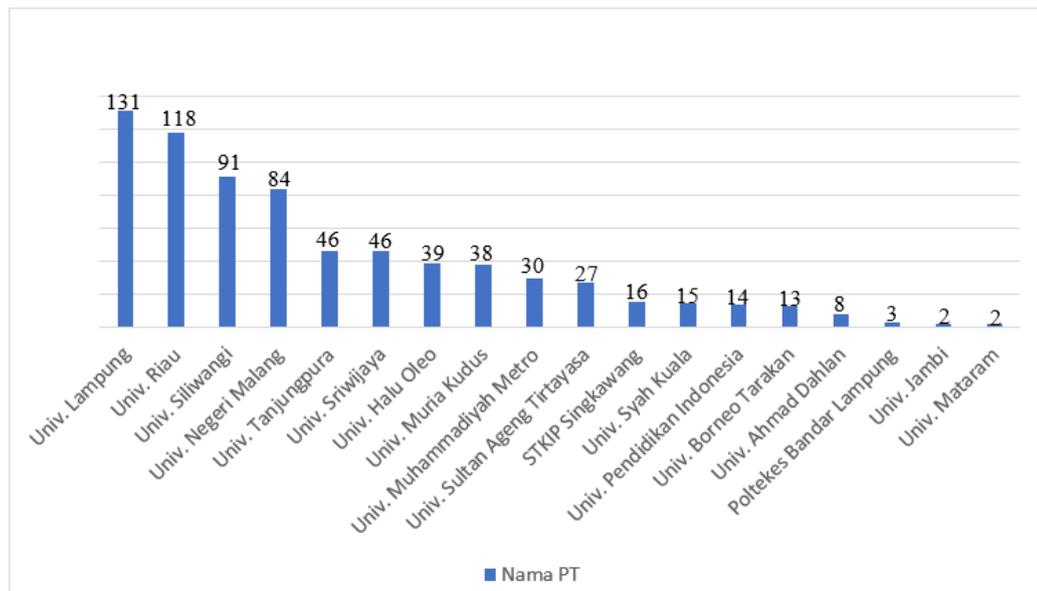
4.1 Hasil Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Berdasarkan pengembangan instrumen yang telah dilakukan, maka terdapat tiga instrumen utama yaitu *Digital Literacy Measurement*, Skala *Curiosity* dan Skala Determinasi Diri. Sebelum instrumen digunakan untuk pengumpulan data penelitian, dilakukan uji coba untuk keseuaian item pada instrumen dan tingkat reliabilitasnya. Ujicoba instrumen dilakukan kepada 100 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Lampung. Berdasarkan hasil ujicoba diperoleh item-item yang sesuai dan terpenuhi reliabilitasnya sehingga dapat digunakan untuk mengambil data penelitian. Instrumen Literasi Digital terdiri dari 28 item, Instrumen *Curiosity* terdiri dari 13 item, dan instrumen determinasi diri terdiri dari 22 item.

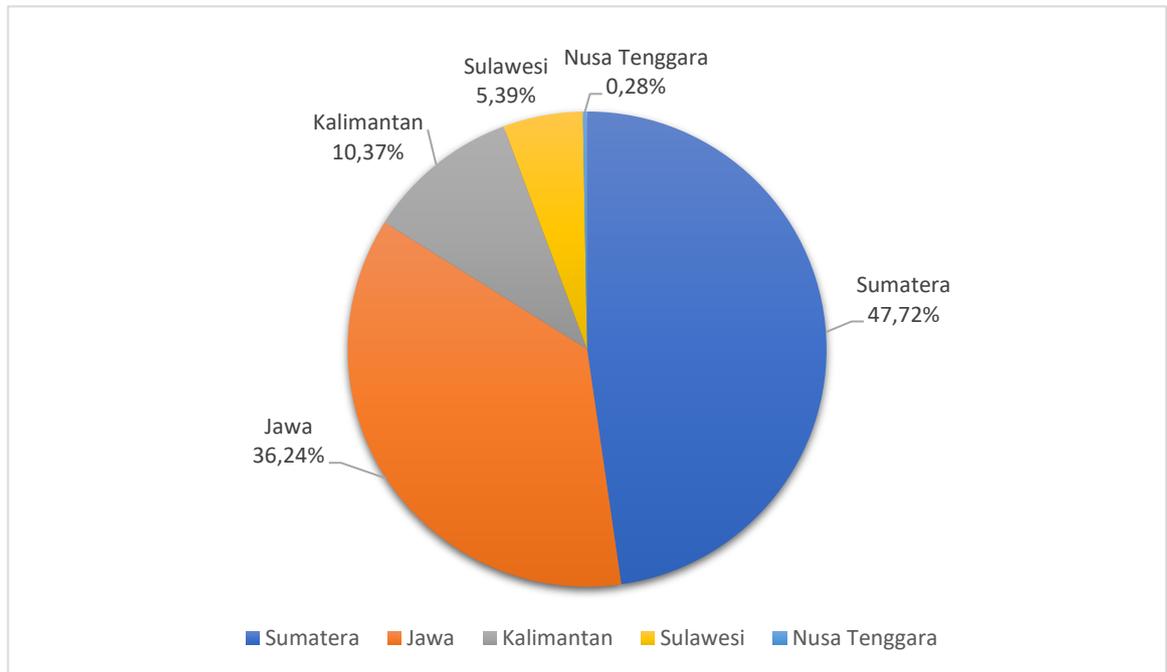
2. Karakteristik Responden

Instrumen penelitian yang sudah diujicoba kemudian disebarakan kepada responden dengan menggunakan *Google Form* pada Link https://bit.ly/Angket_SDCLD. Responden penelitian ini berjumlah 723 yang tersebar di beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia dengan sebaran sebagai berikut.



Gambar 4. Sebaran Mahasiswa yang Menjadi Responden Berdasarkan PT

Berdasarkan Gambar 4, maka sebaran responden cukup luas karena mencakup Perguruan Tinggi di beberapa pulau di Indonesia, lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Sebaran Mahasiswa yang Menjadi Responden Berdasarkan Pulau

Jika dilihat dari segi umur, maka mahasiswa yang menjadi responden berada di rentang 17 – 22 tahun. Untuk jenis kelamin yaitu 188 laki-laki dan 535 perempuan, artinya proporsi jumlah responden perempuan lebih banyak daripada responden laki-laki. Kemudian untuk sumber belajar yang digunakan mahasiswa sebagian besar sudah menggunakan internet dan e-book yaitu 688 orang atau 95,7% dan yang hanya menggunakan buku sebanyak 31 orang atau hanya 4,3%.

3. Literasi Digital

Pada data literasi digital, nilai tertinggi yang diberikan responden adalah 136 dari skor maksimal 140 dan nilai terendah adalah 60 dari skor minimal 28. Selanjutnya jika dikelompokkan menjadi tiga kategori menjadi tinggi, sedang, rendah menggunakan formula:

$$Interval\ Kelas = \frac{(Skor\ Total\ Tertinggi) - (Skor\ Total\ Terendah) + 1}{Jumlah\ Kelas}$$

(Raharjo dan Winarko, 2021)

Maka diperoleh interval

$$\text{Interval Kelas} = \frac{140 - 28 + 1}{3} = 38$$

Sehingga pembagian kategori sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Literasi Digital

Interval Kelas	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
28 – 65	Rendah	2	0,28%
66 – 103	Sedang	152	21,02%
104 – 140	Tinggi	569	78,70%

Berdasarkan Tabel 1 diketahui sebaigian besar responden berada dalam tinggi untuk Literasi Digitalnya yaitu lebih dari 50%.

Selanjutnya diperiksa bagaimana Literasi Digital jika ditinjau dari Jenis Kelamin. Dilakukan uji menggunakan aplikasi JASP dengan uji Mann-Whitney dengan hipotesis:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan Literasi Digital berdasarkan jenis kelamin

H_1 : Ada perbedaan rata-rata kemampuan Literasi Digital berdasarkan jenis kelamin ($< 0,05$)

Hasil uji terhadap data Literasi Digital dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Output Uji Mann-Whitney Literasi Digital

W	df	p	Rank-Biserial Correlation		
LD 42817.500		0.002	-0.149		
Group Descriptives					
	Group	N	Mean	SD	SE
LD	Laki-Laki	188	109.473	11.649	0.850
	Perempuan	535	112.456	10.106	0.437

Berdasarkan Tabel 2 diketahui nilai p yaitu $0,004 < 0,05$ artinya terima H_1 maka terdapat perbedaan rata-rata kemampuan Literasi Digital ditinjau dari jenis kelamin. Pada Tabel Descriptive juga terlihat nilai Mean Perempuan $>$ Mean Laki-Laki, Artinya kemampuan literasi digital perempuan lebih tinggi.

4. Curiosity

Pada data *Curiosity*, nilai tertinggi yang diberikan responden adalah 65 dari skor maksimal 65 dan nilai terendah adalah 20 dari skor minimal 13. Selanjutnya jika dikelompokkan menjadi tiga kategori menjadi tinggi, sedang, rendah menggunakan formula:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{(\text{Skor Total Tertinggi}) - (\text{Skor Total Terendah}) + 1}{\text{Jumlah Kelas}}$$

(Raharjo dan Winarko, 2021)

Maka diperoleh interval

$$\text{Interval Kelas} = \frac{65 - 13 + 1}{3} = 18$$

Sehingga pembagian kategori sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori *Curiosity*

Interval Kelas	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
13 – 30	Rendah	1	0,14%
31 – 48	Sedang	139	19,23%
49 – 65	Tinggi	583	80,63%

Berdasarkan Tabel 3 diketahui sebaigian besar responden berada dalam tinggi untuk *Curiosity* yaitu lebih dari 50%. Selanjutnya dilihat berdasarkan jenis kelamin dengan melakukan uji menggunakan aplikasi JASP dengan uji Mann-Whitney dengan hipotesis:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan *Curiosity* berdasarkan jenis kelamin

H_1 : Ada perbedaan rata-rata kemampuan *Curiosity* berdasarkan jenis kelamin ($< 0,05$)

Hasil uji terhadap data *Curiosity* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Output Uji Mann-Whitney *Curiosity*

Independent Samples T-Test				
	W	df	p	Rank-Biserial Correlation
C	47090.000	0.194		-0.064
Group Descriptives				
Group	N	Mean	SD	SE
C Laki-Laki	188	53.399	7.015	0.512
Perempuan	535	54.232	6.688	0.289

Berdasarkan Tabel 4 diketahui nilai p yaitu $0,194 > 0,05$ artinya terima H_0 maka tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan *Curiosity* ditinjau dari jenis kelamin. Meskipun tampak mean laki-laki < perempuan namun secara statistik tidak signifikan.

5. Determinasi Diri

Pada data Determinasi Diri, nilai tertinggi yang diberikan responden adalah 110 dari skor maksimal 110 dan nilai terendah adalah 40 dari skor minimal 22. Selanjutnya jika dikelompokkan menjadi tiga kategori menjadi tinggi, sedang, rendah menggunakan formula:

$$Interval\ Kelas = \frac{(Skor\ Total\ Tertinggi) - (Skor\ Total\ Terendah) + 1}{Jumlah\ Kelas}$$

(Raharjo dan Winarko, 2021)

Maka diperoleh interval

$$Interval\ Kelas = \frac{110 - 22 + 1}{3} = 30$$

Sehingga pembagian kategori sebagai berikut.

Tabel 5. Kategori Determinasi Diri

Interval Kelas	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
22 – 51	Rendah	2	0,28%
52 – 81	Sedang	150	20,74%
82 – 110	Tinggi	571	78,98%

Berdasarkan Tabel 5 diketahui seberapa besar responden berada dalam tinggi untuk Determinasi Diri yaitu lebih dari 50%. Selanjutnya dilakukan uji menggunakan aplikasi JASP dengan uji Mann-Whitney untuk mengetahui bagaimana jika ditinjau berdasarkan jenis kelamin, dengan hipotesis:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan Determinasi Diri berdasarkan jenis kelamin

H_1 : Ada perbedaan rata-rata kemampuan Determinasi Diri berdasarkan jenis kelamin ($< 0,05$)

Hasil uji terhadap data Determinasi Diri dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Output Uji Mann-Whitney Determinasi Diri

	W	df	p	Rank-Biserial Correlation
SD	43122.500		0.004	-0.143

Group Descriptives				
Group	N	Mean	SD	SE
SD Laki-Laki	188	87.941	10.825	0.789
Perempuan	535	90.439	10.066	0.435

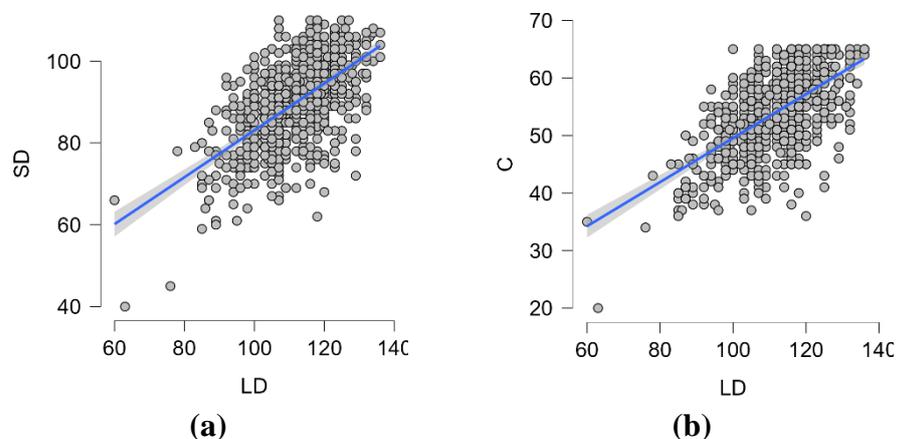
Berdasarkan Tabel 6 diketahui nilai p yaitu $0,004 < 0,05$ artinya terima H_1 maka terdapat perbedaan rata-rata kemampuan Determinasi Diri ditinjau dari jenis kelamin. Pada bagian *Descriptive* juga terlihat nilai Mean Perempuan $>$ Mean Laki-Laki, Artinya kemampuan Determinasi Diri perempuan lebih tinggi.

6. Pengaruh Antar Variabel

Data yang terkumpul selanjutnya dilakukan analisis menggunakan uji statistik Regresi Linier Sederhana, untuk mengetahui prediksi Literasi Digital terhadap *Self Determination* dan prediksi Literasi Digital terhadap *Curiosity*. Sebelum melakukan analisis regresi linier maka terlebih dahulu dilakukan Uji Asumsi Klasik.

a. Uji Linearitas

Berdasarkan analisis dengan aplikasi JASP diperoleh gambar scatterplot berikut.

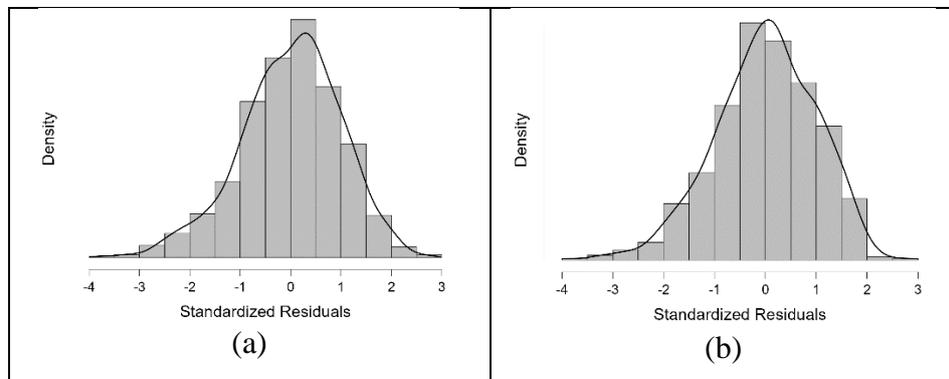


Gambar 6. Scatter Plot (a) *Self Determination* dan Literasi Digital; (b) *Curiosity* dan Literasi Digital

Gambar 6 menunjukkan hubungan antara variabel independen dan dependen dimana terlihat hubungan tampak mengikuti garis linear, sehingga antara variabel-variabel tersebut mempunyai hubungan yang linier.

b. Uji Normalitas Residual

Selanjutnya dilakukan uji normalitas terhadap residu dari data yang diperoleh masing-masing untuk variabel dependen *Curiosity* dan Determinasi Diri. Berdasarkan output pada aplikasi JASP diperoleh tampilan histogram untuk residu *Self Determination* berikut.



Gambar 7. Histogram Residu (a) Self Determination; (b) Curiosity

Terlihat bahwa residu dari data penyebarannya mendekati kurva normal. Hal tersebut juga dapat dilihat pada perhitungan menggunakan PSPP berikut untuk Residu Determinasi Diri.

Tabel 7. Output Uji Residual Determinasi Diri

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		RES1
<i>N</i>		723
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	,00
	<i>Std. Deviation</i>	8,34
	<i>Most Extreme Differences</i>	
	<i>Absolute</i>	,04
	<i>Positive</i>	,02
	<i>Negative</i>	-,04
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1,02
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,248

Tampak bahwa Nilai Sig. = 0,248 > 0,05 artinya residu berdistribusi normal. Selanjutnya untuk Residu *Curiosity* ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Output Uji Residual *Curiosity*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			RES1
<i>N</i>			723
Normal Parameters	Mean		,00
	Std. Deviation		5,43
	Absolute		,03
Most Extreme Differences	Positive		,02
	Negative		-,03
Kolmogorov-Smirnov Z			,88
Asymp. Sig. (2-tailed)			,416

Tampak bahwa Nilai Sig. = 0,416 > 0,05 artinya residu berdistribusi normal

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk melihat adakah ketidaksamaan antara varians dari residual data. Jika penyebarannya acak maka akan membentuk model regresi yang bagus, artinya tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas menggunakan Uji Glejser yaitu dengan meregresikan variabel independen ke nilai mutlak dari residu variabel dependen. Output dari aplikasi PSPP sebagai berikut.

Tabel 9. Output Uji Glesjer Literasi Digital dan Determinasi Diri

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	<i>t</i>	Sig.	95% Confidence Interval for B	
	<i>B</i>	Std. Error	<i>Beta</i>			Lower Bound	Upper Bound
(Constant)	9,54	2,01	,00	4,76	,000	5,60	13,48
LD	-,03	,02	-,05	-1,47	,141	-,06	,01

Tampak bahwa nilai signifikansi pada baris LD (Literasi Digital) yaitu 0,141 > 0,05 artinya tidak terjadi heteroskedastisitas antara Literasi Digital dan Determinasi Diri. Berikutnya antara data Literasi Digital dan *Curiosity* ditampilkan output berikut.

Tabel 10. Output Uji Glesjer Literasi Digital dan *Curiosity*

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	<i>t</i>	Sig.	95% Confidence Interval for B	
	<i>B</i>	Std. Error	<i>Beta</i>			Lower Bound	Upper Bound
(Constant)	4,40	1,31	,00	3,37	,001	1,84	6,97
LD	,00	,01	,00	-,08	,936	-,02	,02

Terlihat nilai signifikansi pada baris LD yaitu 0,936 > 0,05 artinya tidak terjadi heteroskedastisitas antara data Literasi Digital dengan *Curiosity*.

Berdasarkan uji asumsi klasik yang sudah dilakukan dan tidak terjadi permasalahan, maka selanjutnya dapat dilanjutkan ke uji regresi sederhana untuk menguji hipotesis.

a. Pengaruh Literasi Digital terhadap *Curiosity*

Hipotesis penelitian adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh Literasi Digital terhadap *Curiosity*

H₁ : Terdapat pengaruh Literasi Digital terhadap *Curiosity* (Sig. < 0,05)

Output pada aplikasi JASP menghasilkan Tabel ANOVA berikut.

Tabel 11. Output ANOVA Literasi Digital terhadap *Curiosity*

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Regression</i>	11880,43	1	11880,43	402,07	,000
<i>Residual</i>	21304,41	721	29,55		
<i>Total</i>	33184,83	722			

Pada kolom **Sig.** dapat terlihat nilainya 0,000 artinya tolak H₀ dan terima H₁ sehingga dapat disimpulkan bahwa Literasi Digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *Curriosity*. Selanjutnya dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Output R² Literasi Digital terhadap *Curiosity*

<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
,60	,36	,36	5,44

Dilihat pada H₁ di mana R² menunjukkan angka 0,36 atau 36% artinya Literasi Digital dapat memberikan kontribusi sebesar 36% untuk *Curiosity*. Untuk persamaan regresi dapat dibentuk dengan melihat Tabel 13.

Tabel 13. Output Model Regresi Literasi Digital terhadap *Curiosity*

	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	<i>95% Confidence Interval for B</i>	
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>			<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>
(Constant)	11,28	2,14	,00	5,27	,000	7,08	15,49
LD	,38	,02	,60	20,05	,000	,35	,42

Pada kolom *Unstandardized Coefficients* dapat dibentuk suatu persamaan regresi yaitu $Y = 11,28 + 0,38X$ di mana Y merupakan nilai untuk

Curiosity dan *X* merupakan nilai untuk Literasi Digital. Jadi untuk memprediksi besar *Curiosity* dilihat dari Literasi Digital maka dapat menggunakan persamaan tersebut.

b. Pengaruh Literasi Digital terhadap Determinasi Diri

Hipotesis penelitian adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh Literasi Digital terhadap Determinasi Diri

H_1 : Terdapat pengaruh Literasi Digital terhadap Determinasi Diri (Sig. < 0,05)

Output pada aplikasi PSPP menghasilkan Tabel ANOVA berikut.

Tabel 14. Output ANOVA Literasi Digital terhadap Determinasi Diri

ANOVA (SD)

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Regression</i>	26670,92	1	26670,92	382,95	,000
<i>Residual</i>	50215,13	721	69,65		
<i>Total</i>	76886,04	722			

Pada kolom **Sig.** dapat terlihat bahwa nilainya 0,000 artinya tolak H_0 dan terima H_1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Literasi Digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Determinasi Diri. Selanjutnya dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Output R^2 Literasi Digital terhadap Determinasi Diri

Model Summary (SD)

<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
,59	,35	,35	8,35

Diketahui bahwa *R Square* atau R^2 menunjukkan angka 0,35 atau 35% artinya Literasi Digital dapat memberikan kontribusi sebesar 35% untuk Determinasi Diri. Untuk persamaan regresi dapat dibentuk dengan melihat Tabel 16.

Tabel 16. Output Model Regresi Literasi Digital terhadap Determinasi Diri

Coefficients (SD)

	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	<i>95% Confidence Interval for B</i>	
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>			<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>
(Constant)	25,77	3,29	,00	7,84	,000	19,31	32,22
LD	,57	,03	,59	19,57	,000	,52	,63

Pada kolom *Unstandardized Coefficients* dapat dibentuk suatu persamaan regresi yaitu $Y = 25,77 + 0,57X$ di mana Y merupakan nilai untuk Determinasi Diri dan X merupakan nilai untuk Literasi Digital. Jadi untuk memprediksi besar Determinasi Diri dilihat dari Literasi Digital maka dapat menggunakan persamaan tersebut.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan data penelitian, sebagian besar responden sudah tidak asing lagi dengan internet, e-book, dan hal serupa yang sangat mendukung dan mencerminkan beberapa bentuk teknologi atau media digital yang digunakan untuk belajar. Artinya sebagian besar responden yang berasal dari beberapa pulau di Indonesia sudah menggunakan teknologi digital. Selanjutnya jika dilihat dari persentasenya, sebagian besar responden berada di kategori tinggi untuk Literasi Digitalnya, khususnya Literasi Digital terkait pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah dapat memanfaatkan berbagai media digital dan sumber belajar yang dapat diakses menggunakan internet. Sejalan dengan penelitian Limilia dan Aristi (2019) di mana sebagian besar masyarakat dengan latar belakang berbeda mempunyai keterampilan literasi media dan digital yang berbeda, tetapi secara garis besar sudah memiliki keterampilan akses yang sudah bagus. Namun demikian, untuk mahasiswa perlu dilakukan pemeriksaan lebih lanjut terkait situs atau halaman apa saja yang dimanfaatkan untuk membantu proses belajarnya, hal ini cukup penting melihat hasil penelitian dari Nurdin (2015) di Kota Palu bahwa meski pemanfaatan Internet untuk keperluan akses informasi perkuliahan cukup tinggi, namun masih sedikit mahasiswa yang menggunakan mesin pencari ilmiah di Google Cendikia (*Google Scholar*). Padahal Google Cendekia merupakan layanan yang memungkinkan seseorang dapat melakukan pencarian terkait materi-materi pelajaran berupa teks dalam berbagai format publikasi.

Literasi Digital mahasiswa juga mempunyai perbedaan ditinjau dari jenis kelamin, di mana rata-rata nilai Literasi Digital mahasiswa perempuan lebih tinggi daripada mahasiswa laki-laki. Hal ini sejalan dengan penelitian Akbar dan Anggaraeni (2017) yaitu mahasiswa perempuan mengungguli literasi digital

mahasiswa laki-laki. Berbeda dengan penelitian Rodiah dan Sopandi (2021) yang menyimpulkan bahwa meskipun ada perbedaan minat dalam pembelajaran online antara siswa laki-laki dan perempuan, tetapi untuk keterampilan literasi digital siswa laki-laki dan perempuan selama pembelajaran online tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini bisa jadi dikarenakan indikator Literasi Digital yang digunakan berbeda konteksnya. Pada penelitian ini, butir pernyataan yang dibuat dikaitkan dengan konteks belajar online dan penggunaan sumber belajar online serta terkait dengan *Curiosity* serta determinasi diri. Selain itu pada penelitian ini proposi jumlah mahasiswa laki-laki jauh lebih sedikit dari perempuan, sedangkan pada penelitian Rodiah dan Sopandi (2021) hampir berimbang dan fokus ke siswa tingkat sekolah dasar. Dalam penelitian lain, perbedaan Literasi Digital antara laki-laki dan perempuan lebih kepada minat penggunaan perangkatnya, yaitu laki-laki lebih tertarik pada perangkat keras dan pemrograman, sedangkan perempuan lebih suka perangkat lunak standar dan aplikasi Internet (Ertl dan Helling, 2012).

Selanjutnya pada penelitian ini diketahui bahwa terdapat perbedaan *Curiosity* mahasiswa di mana diperoleh hasil bahwa ternyata tidak ada perbedaan *Curiosity* mahasiswa antara laki-laki dan perempuan. Hal tersebut mendukung penelitian dari Raharja, Wibhawa dan Lukas (2018) yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata rasa ingin tahu (*Curiosity*) perempuan dengan laki-laki, walaupun fokus kepada siswa sekolah. Namun berbeda dengan penelitian Nugroho (2019) bahwa tidak ada perbedaan rasa ingin tahu yang signifikan antara remaja laki-laki dan perempuan, dan penelitian tersebut menggunakan sampel yang proporsional antara laki-laki dan perempuan yaitu 50 laki-laki dan 50 perempuan.

Penelitian ini juga mengkaji determinasi diri antara mahasiswa laki-laki dan perempuan di mana mahasiswa perempuan memiliki determinasi lebih tinggi dari mahasiswa laki-laki. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Nilamsari, Sugara, dan Sulistiana (2020), dengan fokus ke remaja. Menurut penelitiannya, siswa laki-laki cenderung memiliki pemahaman yang sempit terkait proses belajar. Siswa laki-laki tidak menjadikan pembelajaran untuk dijadikan peluang dalam mendapatkan sesuatu misalnya pekerjaan. Sedangkan perempuan dapat memahami dengan mudah peluang – peluang tersebut. Namun pada penelitian Emmiyati (2017)

menjelaskan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan antara determinasi diri laki-laki dan perempuan.

Pembahasan lain yaitu terkait pengaruh Literasi Digital masing-masing terhadap *Curiosity* dan determinasi diri. Dikarenakan variabel independennya hanya satu yaitu Literasi Digital dan terdapat dua variabel dependen yaitu *Curiosity* dan determinasi diri maka digunakan regresi sederhana yang dilakukan sebanyak dua kali.

Pertama, dari uji statistik diperoleh simpulan bahwa Literasi Digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *Curiosity*. Artinya semakin tinggi Literasi Digital mahasiswa maka *Curiosity* yang dimiliki juga semakin tinggi. Hal tersebut juga dapat diprediksi menggunakan model regresi linier yang terbentuk yaitu $Y = 11,28 + 0,38X$ atau $Curiosity = 11,28 + 0,38 * \text{Literasi Digital}$, sehingga ketika kemampuan Literasi Digital mahasiswa sudah terukur maka dapat pula diprediksi *Curiosity*-nya. Pengaruh tersebut dapat dikarenakan mahasiswa yang berkemampuan literasi digital yang tinggi tentu akan mampu menjalankan atau mengelola perangkat digital, tidak hanya pada perangkatnya namun juga dari informasi atau konten yang ada di dalamnya. Sebagai contoh, jika dari segi perangkatnya, ketika ada perangkat atau aplikasi terbaru dan sesuai kebutuhan maka akan mengarahkan mahasiswa untuk mencoba mengoperasikannya hingga mereka bisa, di sini akan muncul *Curiosity*. Dalam hal lain, misalnya dari segi informasi yang diterima mahasiswa dari media digital, mereka tentu akan memastikan kebenaran informasi tersebut, hal ini juga memunculkan *Curiosity* mahasiswa. Ternyata hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Hague dan Payton (2010) bahwa pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik akan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang tentang materi tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki. Terlebih menurut Muslimin dan Idul (2020) saat ini mahasiswa lebih banyak menggunakan aplikasi digital untuk memperoleh informasi yang bermanfaat termasuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring.

Kedua, dari uji statistik diperoleh simpulan bahwa Literasi Digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap determinasi diri. Artinya semakin tinggi Literasi Digital mahasiswa maka determinasi diri yang dimiliki juga

semakin tinggi. Hal tersebut juga dapat diprediksi menggunakan model regresi linier yang terbentuk yaitu $Y = 25,77 + 0,57X$ atau Determinasi Diri = $25,77 + 0,57 * \text{Literasi Digital}$, sehingga ketika kemampuan Literasi Digital mahasiswa sudah terukur maka dapat pula diprediksi Determinasi Diri-nya. Kemampuan literasi digital yang tinggi dan baik khususnya dalam pembelajaran tentu membuat mahasiswa dapat memanfaatkan berbagai perangkat dan media digital untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan dan dapat dilakukan dengan mudah. Komunikasi dengan orang lain khususnya untuk berdiskusi juga lebih mudah meskipun berada di lokasi yang berbeda dan berjauhan. Hal ini akan terkait dengan determinasi diri seseorang seperti yang dijelaskan O'Connor dan Vallerand (1994) terkait ciri mahasiswa dengan determinasi diri yang tinggi diantaranya mahasiswa akan memiliki ketekunan dan kegigihan dalam mencapai tujuan, lebih menikmati tugas akademik, kepuasan diri yang lebih tinggi, berkomitmen terhadap tindakannya, dan hubungan dengan dosen atau teman yang harmonis serta menunjukkan pengetahuan konseptual yang lebih tinggi. Pada masa Pandemi Covid 19 ini perkuliahan dilakukan secara daring sehingga berbagai tugas dari Dosen juga diberikan dan dikerjakan secara daring. Mahasiswa yang mempunyai literasi digital yang tinggi akan lebih mudah dalam memanfaatkan berbagai media digital yang ada untuk menyelesaikan tugas sehingga akan cenderung menikmati dalam menyelesaikan tugas akademiknya. Selanjutnya salah satu determinasi diri yang tinggi yaitu dalam komunikasi, dan ini komunikasi yang baik tentu akan ditunjukkan oleh mahasiswa yang mempunyai literasi digital yang tinggi karena akan memperhatikan tata cara yang sesuai dalam berkomunikasi dan berdiskusi dalam dunia digital.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan penelitian ini sebagai berikut.

1. Sumber belajar yang digunakan mahasiswa sebagian besar sudah menggunakan perangkat atau media digital seperti internet, e-book dan sejenisnya yaitu mencapai 95,7% dari 723 responden .
2. Terdapat perbedaan signifikan literasi digital dalam pembelajaran mahasiswa laki-laki dan perempuan. Dimana literasi digital pembelajaran mahasiswa perempuan lebih tinggi daripada laki-laki.
3. Tidak ada perbedaan signifikan *Curiosity* mahasiswa laki-laki dan perempuan.
4. Terdapat perbedaan signifikan determinasi diri mahasiswa laki-laki dan perempuan. Dimana determinasi diri untuk mahasiswa perempuan lebih tinggi daripada laki-laki.
5. Terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital terhadap *Curiosity* mahasiswa. Model regresi yang dapat digunakan untuk memprediksi *Curiosity* berdasar literasi digital yaitu $Y = 11,28 + 0,38X$.
6. Terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital terhadap determinasi diri mahasiswa. Model regresi yang dapat digunakan untuk memprediksi determinasi diri berdasar literasi digital yaitu $= 25,77 + 0,57X$.

5.2 Rekomendasi

Berdasar pada simpulan penelitian, rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Dalam perkuliahan, dosen perlu meningkatkan kegiatan atau tugas kepada mahasiswa yang dapat mendorong kemampuan literasi digitalnya. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap *Curiosity* dan determinasi diri mahasiswa.
2. Penelitian ke depan, mungkin dapat lebih memperbanyak sampel dengan proporsi yang seimbang antara laki-laki dan perempuan dan hasilnya dapat dibandingkan dengan penelitian ini. Selain itu dapat juga diperiksa hubungan

sebab akibat di mana literasi digital menjadi variabel dependen dan *Curiosity* serta determinasi diri menjadi variabel independen dengan menggunakan regresi linier berganda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., dan Anggaraeni, F. D. 2017. Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital Dan Selfdirected Learning Pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenous*, 2(1): 28-38
- Azmi, H. (2006). Teaching Information Literacy Skills: A Case Study Of The QU-Core Program In Qatar University. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 1–20.
<http://doi.org/10.11120/ital.2006.05040145>
- Bayrak, F., & Yurdugül, H. (2013). University Students' Computer Literacy Readiness Level in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 106, 3210–3215.
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.370>
- Bediang, G., *et al.* (2013). Computer Literacy and E-learning Perception in Cameroon: the Case of Yaounde Faculty of Medicine and Biomedical Sciences. *BMC Medical Education*, 13(1), 57–64.
<http://doi.org/10.1186/1472-6920-13-57>
- Belshaw, D. A. J. (2011). What is digital literacy? A Pragmatic investigation, thesis. Durham University: United Kingdom.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. New York: Routledge.
- Davis, C. H., & Shaw, D. (2011). *Introduction to Information Science and Technology*. New York: Medford Information Today.
- Deci, L. E, *et al.* (1991). Motivation and Education: the Self Determination Perspective. *Journal Educational Psychologist*, 26(3&4), 325-346.
- Dube, R.A., *et al.* (2015). The Relations Between Implicit Intelligence Beliefs, Autonomous Academic Motivation, and School Persistence Intentions: A Mediation Model. *Journal Social Psychology Education*, 18, 255-272.
<https://doi10.1007/s11218-014-9288-0>
- Emmiyati, N. 2017. Gender Differences in Self-Determination Motivation to Learn English The Asian EFL Journal Second Language Acquisition – Academic Research TESOL Indonesia International Conference Edition March 2017
- Engel, S. (2011). Children'S Need to Know: Curiosity In Schools. *Harvard Educational Review*, 81(4), 625–645.
- Ertl, B., dan Helling, K. 2012. Promoting Gender Equality in Digital Literacy. *J. Educational Computing Research*, 45(4): 477-503
<https://doi.org/10.2190/EC.45.4.f>
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hague, C., & Payton, S. (2010). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership*, 9(10).

- Hobbs, R. (2017). *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. John Wiley and Sons, Inc. Publisher.
- Hogan, R., & Greenberger, E. (1969). The Development of New Measures of Curiosity for Children (Report No. 56). *Baltimore, MD: Center for the Study of Social Organization of Schools*. (ERIC Document Reproduction Services No. 107 744)
- Ivanković, A., Špiranec, S., & Miljko, D. (2013). ICT Literacy among the Students of the Faculty of Philosophy, University of Mostar. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 684–688.
<http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.261>
- James, W. (1890). *Principles of psychology* (2 vols.). New York: Holt.
- Jara, I., Claro, M., Hinostroza, J. E., San Martín, E., Rodríguez, P., Cabello, T., ... Labbé, C. (2015). Understanding factors related to Chilean students' digital skills: A mixed methods analysis. *Computers & Education*, 88, 387–398. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.07.016>
- JISC. (2017). *Developing digital literacies* | Jisc.
- Joran van Aart et al (2010) How to behave as Alice in Wonderland—about boredom and curiosity. H IT Lab, University of Canterbury, Private Bag 4800, Christchurch, New Zealand. Entertainment Computing journal homepage: ees.elsevier.com/entcom
- Kartadinata, Sunaryo (2016). *Reveal The Veil Of Guidance And Counseling In Pedagogic Effort*. UPI Press.
- Kashdan, T. B. (2004). Curiosity. In C. Peterson, & M. E. P. Seligman (Eds.), *Character strengths and virtues: A handbook and classification* (pp. 125–141). New York, NY: Oxford University Press.
- Kingsley, K., & Kingsley, K. (2009). A case study for teaching information literacy skills. *BMC Medical Education*, 9(1), 1–6.
<http://doi.org/10.1186/1472-6920-9-7>
- 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),
<https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>.
- Lankshear, Colin., & Knobel, Michele. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York: Peter Lang.
- Loman, S. dkk. (2010). *Promoting self-determination: a practice guide*. University of Oregon.
- Lynch, F. M, Vansteenkiste, M & Ryan, M. R. (2010). Autonomy as process and outcome: revisiting cultural and practical issues in motivation for counseling. Dalam *journal The counseling psychology*, 39 (2), pp. 286-302. Retrieved from <http://tcp.sagepub.com/content/39/2/286>

- Maw, W. H., & Maw, E. W. (1961). Nonhomeostatic experiences as stimuli of children with high curiosity. *California Journal of Educational Research* , 12 (2), 57-61
- Misra, R & McKean. (2000). college students' academic and its relation to their anxiety, time management, and leisure satisfaction. Dalam journal *American of Health Studies*, Vol. 16(1), pp. 41
- Muslimin, Idul, R. 2020. Pengaruh Budaya Literasi Digital Terhadap Pembentukan Sikap Dan Karakter Masyarakat dalam Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 10(3):21-36.
<https://doi.org/10.37905/Jbsb.V10i3.10540>
- Nilamsari, G. A., Sugara, G. S., dan Sulistiana, D. Analisis Determinasi Diri Remaja. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research* (2020), 4 (1), pp. 20-33 Program Studi Bimbingan dan Konseling | Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Norishah, T. P., Shariman, T., Razak, N. A., & Mohd. Nor, N. F. (2012). Digital Literacy Competence for Academic Needs: An Analysis of Malaysian Students in Three Universities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69(Icepsy), 1489–1496. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.090>.
- Nugroho, I. P. 2019. Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(1).
- O'Connor, P. B & Vallerand, J. R. (1994). Motivation, self-determination, and person-environment fit as predictors of psychological adjustment among nursing home residents. Dalam journal *Psychology and Aging*, Vol 9 (2). pp. 189-194.
- 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
- Potter, J. W. (2005). *Media Literacy*. London: Sage Publication.
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. 2018. Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa. *A Journal Of Language, Literature, Culture, And Education POLYGLOT*, 14(2), 151-164
- Richard. R. M., & Edward. (2017) *Self determination theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development and Wellness*. New York: The Guilford Press.
- Rodiah. S., & Sopandi. W. (2021). The Effect of Online Learning on Learning Interest and Digital Literacy of Students in terms of Gender (Gender-Based Comparative Causal Study of Students' Learning Interest and Digital Literacy in Distance Learning Due to the Covid-19 Primary School Pande. *International Conference on Elementary Education*, 3(1), 233-237. Retrieved from <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/1468>
- Rodrique, J. R., Olson, K. R. , & Markley, R. P. (1987). Induced mood and curiosity. *Cognitive Therapy and Research* , 11 (1), 101-106.20

- Santos, R., Azevedo, J., & Pedro, L. (2013). Digital Divide in Higher Education Students' Digital Literacy. In S. Kurbanoglu, E. Grassian, D. Mizrachi, R. Catts, & S. Špiranec (Eds.), *Worldwide Commonalities and Challenges in Information Literacy Research and Practice SE - 22* (Vol. 397, pp. 178–183). CHAP, Springer International Publishing.
http://doi.org/10.1007/9783-319-03919-0_22
- Vansteenkiste, M & Sheldon, M. K. (2006). There's nothing more practice than a good theory: integrating motivational interviewing and self determination theory. *British Journal of Clinical Psychology*. 45, pp. 63-82.
- Wheeler, S. (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. eLC Research Paper Series.
- Wichmann, S. S. (2011). Self determination theory: the importance of autonomy to well being across cultures. Dalam *Journal of Humanistic Counseling*. 50, pp. 16-26.