

LITERASI DIGITAL TENTANG VAKSIN COVID-19 DI KALANGAN GURU SMA DI INDONESIA

Xenia Angelica Wijayanto^{1*}, Lamria Raya Fitriyani², dan Lestari Nurhajati³

Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR, Jakarta Pusat, Indonesia

*xenia.aw@lspr.edu

Submitted: 20-11-2021, Revision: 29-05-2022, Accepted: 29-06-2022

Abstract

Various statements about Covid-19 vaccines from the government became a lot of discussion, including among teachers. Government public communication should be carried out to manage diverse polemics and public opinion. Discussions about the planning and process of vaccine administration come with different approaches, thinking skills and knowledge, especially with the increasing use of communication technology such as internet and social media. This difference in knowledge and perception can be bridged if there are parties who help socialize the benefits and importance of the COVID-19 vaccine, such as teacher, one of the gate keepers in selecting information and public dissemination. The specific purpose of this research is to get a complete picture of how digital literacy skills and teachers' perceptions of information regarding the delivery of the Covid-19 vaccine. Method used are by distributing online questionnaires to high school teachers in Indonesia (DKI Jakarta, Yogyakarta, Bali, South Kalimantan and South Sulawesi) with approximately 493 samples. From the discussion, SMA/SMK teachers in Indonesia have excellent digital literacy skills related to COVID-19 Vaccine information in online media. It's just that unfortunately the ability to produce, modify and participate in organizations that produce messages related to COVID-19 Vaccine information is still relatively low.

Keywords: digital literacy, vaccine covid-19, high school teacher

Abstract

Berbagai pernyataan mengenai Vaksin Covid-19 dari pihak pemerintah ini menjadi banyak diskusi, tak terkecuali di kalangan para guru. Kesetupaduan komunikasi publik oleh pemerintah sudah seharusnya dijalankan sehingga tidak menimbulkan polemik dan opini publik yang terlalu beragam. Diskusi tentang proses dan perencanaan pemberian vaksin terjadi dengan pendekatan, kemampuan berpikir serta pengetahuan yang berbeda-beda. Dengan makin masifnya penggunaan teknologi komunikasi berupa internet, dan media sosial, perbedaan pengetahuan dan persepsi ini bisa dijumpai apabila ada pihak-pihak yang membantu mensosialisasikan manfaat dan pentingnya vaksin covid-19. Dalam hal ini, guru adalah salah satu *gate keeper* (penjaga gawang) untuk menyeleksi informasi dan menyebarkan kepada masyarakat. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran lengkap bagaimana kemampuan literasi digital sekaligus persepsi para guru atas informasi pemberian vaksin Covid-19 dengan menyebarkan kuesioner online kepada guru-guru SMA di Indonesia yaitu di provinsi DKI Jakarta, Yogyakarta, Bali, Kalimantan Selatan dan Sulawesi Selatan dengan jumlah sample kurang lebih 493. Dari pembahasan ini jelas bahwa secara umum para guru SMA/SMK di Indonesia memiliki kemampuan literasi digital yang sangat baik berkaitan dengan informasi tentang Vaksin COVID-19 yang tersebar di media online. Sayangnya kemampuan memproduksi, memodifikasi dan berpartisipasi dalam organisasi yang memproduksi pesan berkaitan dengan informasi Vaksin COVID-19 relatif masih rendah.

Kata Kunci: Literasi Digital, Vaksin Covid 19, Guru SMA



PENDAHULUAN

Pembahasan mengenai rencana pemberian vaksin covid-19 oleh pemerintah sudah sangat gencar diberitakan di media masa, termasuk media online dan media sosial. Tentu saja pro dan kontra atas rencana pembagian vaksin ini sangat serius terjadi dalam pembicaraan sehari-hari. Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK) Muhadjir Effendy menegaskan dosen dan guru diprioritaskan untuk menerima vaksin pertama (Purnamasari, 2020). Sebelumnya, Pemerintah melalui Menko Perekonomian, Airlangga Hartarto, mengumumkan bahwa distribusi vaksin virus corona akan dilakukan secara bertahap. Dimulai dari akhir tahun 2020 atau awal 2021.

Pemerintah membuat adanya peta jalan atau biasa dikenal dengan road map untuk pelaksanaan vaksin, dengan menyiapkan 1,3 juta kepada garda terdepan, yaitu para tenaga medis, disusul kepada para pelayanan public dan juga aparatur negara (Putri, 2020). Informasi yang disampaikan oleh Menko Perekonomian, sejalan dengan pernyataan Ketua Pelaksana Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional (KPCPEN) Erick Thohir. Berbagai pernyataan dari pihak pemerintah ini tentu saja menjadi banyak diskusi, tak terkecuali di kalangan para guru.

Kesatupaduan komunikasi publik oleh pemerintah sudah seharusnya dijalankan sehingga tidak menimbulkan polemik dan opini publik yang terlalu beragam. Diskusi tentang proses dan perencanaan pemberian vaksin terjadi dengan pendekatan dan kemampuan berpikir serta pengetahuan yang berbeda-beda. Terlebih dengan makin masifnya penggunaan teknologi komunikasi berupa internet, dan media sosial. Perbedaan pengetahuan dan persepsi ini bisa dijumpai apabila ada pihak-pihak yang membantu mensosialisasikan manfaat dan pentingnya vaksin covid-19. Menurut (Cam

& Kiyici, 2017) dan (Borthwick & Hansen, 2017) mengatakan bahwa, dalam hal ini tentu saja guru adalah salah satu *gate keeper* (penjaga gawang) untuk menseleksi informasi dan menyebarkanluarkannya kepada masyarakat. Bagaimanapun juga kemampuan literasi digital para guru, secara langsung akan mempengaruhi kemampuan digital anak didiknya, dan secara tak langsung akan mempengaruhi kemampuan literasi digital masyarakatnya.

Permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana kita mengetahui kemampuan literasi digital para guru SMA yang ada di Indonesia atas isu vaksin covid-19 yang tersebar di seluruh platform media digital. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran lengkap bagaimana kemampuan literasi digital sekaligus persepsi para guru atas informasi pemberian vaksin Covid-19. Hal ini menjadi penting karena keberhasilan pencegahan penyebaran covid-19 salah satunya diharapkan oleh pemerintah bisa dilakukan melalui pemberian vaksin pada masyarakat. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada Sebagian besar masyarakat yang menolak rencana pemberian vaksin. Situasi tersebut dikarenakan adanya penyebaran hoaks atas teori konspirasi covid-19. Untuk itu, mengetahui secara mendalam kemampuan literasi digital sekaligus persepsi para guru menjadi hal yang penting untuk segera dilakukan. Bagaimanapun juga guru merupakan salah satu ujung tombak dalam peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap di masyarakat.

Peneliti sudah melakukan pra-riset berkaitan dengan perbincangan vaksin covid yang menyebar di media sosial. Dari penelitian awal tersebut (pada pertengahan oktober 2020) melalui olahan big data talkwalker.com diketahui terdapat gap (perbedaan) atas kelompok yang menerima vaksin dan yang menolak vaksin (anti vaksin), tampak pada gambar 1. Sementara itu, dari hasil tersebut juga diketahui untuk

di Indonesia, para guru (11 %) juga terlibat dalam diskusi tersebut, seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Presentase pekerjaan dalam pembicaraan vaksin Covid-19 (Data Olahan Peneliti, 2020).

Literasi digital saat ini memiliki berbagai rujukan. Salah satu rujukan yang digunakan peneliti adalah konsep dari (Lee, 2014) yang mendefinisikan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan melalui komputer. Sehingga literasi digital dapat dipahami sebagai kemampuan membaca, memahami dan analisa berbagai sumber digital. Keberadaan literasi digital tidak terlepas dari literasi media dan literasi informasi (Koltay, 2011).

Namun dalam perkembangannya, konsep literasi digital ini menjadi lebih kompleks seperti yang ditampilkan oleh (Chen et al., 2011) bahwa ada tingkatan dalam proses literasi digital. Tingkatan tersebut dapat dilihat dalam empat kuadran seperti dalam Gambar 3 yang dilihat dari empat proses, yakni proses pertama berupa konsumsi (*consuming*) pesan dan proses kedua berupa produksi sekaligus konsumsi pesan (*prosuming*). Proses ketiga adalah fungsi literasi digital dan fungsi keempat adalah kemampuan berpikir kritis dalam literasi digital. Secara detil, proses tersebut mendiskusikan kemampuan analisis, evaluasi, kritikal,

dan sintesis masuk dalam kategori *consuming* sekaligus *critical thinking*.

Kemudian pada tahapan *presuming* yang fungsional hanya dilihat dari sisi kemampuan mengakses dan memahami informasi. Sementara tahapan fungsional yang bersifat *presuming* adalah kemampuan untuk memproduksi konten. Proses literasi digital terakhir yang paling tinggi adalah kemampuan *critical literacy* yang disertai dengan *prosuming* yang di dalamnya mengandung kemampuan memproduksi pesan serta berpartisipasi dalam menyebarkan informasi tersebut.

Gagasan dari Chen dan Wang yang tertuang pada Gambar 2 ini yang kemudian banyak menginspirasi berbagai penelitian tentang literasi digital dan gerakan literasi digital di seluruh dunia, termasuk pada kelompok aktivis Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi).



Gambar 2. Proses Prosuming dan Consuming Literasi Digital (Chen et al., 2011).

Salah satu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan literasi digital adalah penelitian dari (A'yuni, 2015) yang menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya ditinjau berdasarkan aspek pencarian di internet, pandu arah hypertext, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan. Penelitian selanjutnya mengenai Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah

Bengkulu, yang bertujuan untuk melihat bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai media digital, serta seberapa tinggi tingkat individual competence yang dimiliki oleh mahasiswa dalam literasi media digital, serta faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi tingkat individual competence terkait literasi media digital. Penelitian menggunakan metode survei dengan pendekatan deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan, pemahaman mahasiswa mengenai media digital ada pada tingkatan sedang, tingkat individual competence mahasiswa dalam meliterasi media digital berada dalam tingkatan dasar, dan faktor yang mempengaruhi tingkat individual competence adalah faktor lingkungan keluarga (Asari et al., 2019).

Menurut (DeVito, 2016) persepsi adalah proses aktif yang membuat individu sadar akan objek, peristiwa, terutama melalui panca indera yang dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal yang meliputi pengalaman, keinginan dan kebutuhan, cinta dan kebencian. Kunci untuk memahami persepsi ada pada interpretasinya yang unik, bukan sekadar pencatatan situasi. Persepsi juga merupakan proses psikologis yang disosialisasikan dengan memaknai individu atau objek (Daryanto & Raharjo, 2016).

Persepsi dapat muncul karena dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi proses memahami sesuatu, seperti perasaan, sikap, kepribadian individu, keinginan, harapan, perhatian, proses pembelajaran, kondisi fisik, prasangka, nilai dan kebutuhan, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal dapat dilihat dari latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, intensitas pengetahuan dan informasi di sekitar. Kedua faktor tersebut akan menimbulkan persepsi yang secara

langsung dalam proses komunikasi sehingga proses komunikasi dapat terlaksana dengan baik atau tidak tergantung dari persepsi setiap orang yang terlibat. Sementara itu (Daryanto & Raharjo, 2016) menyampaikan bahwa persepsi mempunyai beberapa sifat, yaitu : (1) Sebagai pengalaman, (2). Sebagai penyimpulan, (3). Tidak selalu akurat (4). Sebagai proses evaluasi. Sifat-sifat persepsi itulah yang harus secara mendalam menjadi perhatian ketika kita akan melakukan sebuah penelitian.

Penelitian kali ini, peneliti menggunakan 10 kompetensi literasi digital yang dikembangkan oleh Japelidi, yang secara tepat dan cepat mampu mengukur proses dan tingkatan literasi digital dari seorang individu maupun kelompok (Novi et al., 2018).

Penggunaan 10 kompetensi literasi digital Japelidi yang dilengkapi dengan teori persepsi merupakan *novelty* dari riset ini. Selama ini seringkali penelitian literasi digital hanya dilihat dari proses kemampuannya (skill) semata, dan tidak melihat dari konteks bagaimana seorang individu mengalami proses internal dan eksternalnya yang mempengaruhi persepsinya. Sehingga penelitian ini tidak saja mampu mengukur tingkat literasi digital para guru, namun juga mampu melihat bagaimana proses literasi tersebut berkaitan dengan persepsi yang dimiliki oleh para guru.

Memahami proses dan kompetensi literasi digital para guru menjadi sangat penting karena kemampuan integrasi literasi digital guru terkait dengan keyakinan perilaku mereka atas literasi digital pada pengembangan keterampilan para siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa, dan persiapan untuk karir masa depan; serta mengembangkan keyakinan normatif (dukungan sosial) dari siswa dan keluarganya (Sadaf & Gezer, 2020) dan (Ward, 2016). Namun di sisi lain pengukuran atas konsep kompetensi

digital dan literasi digital telah mengalami perkembangan jangka panjang dan bersifat kompleks, yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknologi tetapi juga komponen kognitif dan sikap kepribadian (Rambousek et al., 2016).

Berbagai pendekatan juga dapat dilakukan untuk memperkuat kemampuan literasi digital pada masyarakat seperti pendekatan Pendidikan, kebudayaan, keagamaan dan lain sebagainya (Adila et al., 2019). Dalam pendekatan Pendidikan terutama di sekolah, yang menjadi tumpuan adalah para guru, sehingga kompetensi literasi digital yang baik penting untuk dimiliki oleh guru.

Literasi Digital menurut Japelidi memiliki sepuluh tingkat, yaitu; (1) Mengakses: Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital. (2) Menyeleksi: Kompetensi dalam memilih dan memilah berbagai informasi dari berbagai sumber yang diakses dan dinilai dapat bermanfaat untuk pengguna media digital. (3) Memahami : kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya. (4) Menganalisis: kompetensi menganalisis dengan melihat pada plus minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya. (5) Memverifikasi: kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis. (6) Mengevaluasi : kompetensi dalam melakukan mempertimbangkan mitigasi resiko dalam mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan platform yang akan digunakan. (7) Mendistribusikan : kompetensi dalam membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang mengakses informasi tersebut. (8) Memproduksi : kompetensi dalam Menyusun informasi baru yang akurat, jelas dan memperhatikan etika. (9) Berpartisipasi : kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial

maupun kegiatan komunikasi daring lainnya. (10) Berkolaborasi: kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat dan etis dengan bekerjasama pemangku kepentingan lainnya (Kurnia et al., 2018).

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksplanatif, dengan 1 variabel utama yang akan diukur yakni Kemampuan literasi digital pada guru SMA di Indonesia (X). Menurut Neuman, penelitian kuantitatif berangkat dari hipotesa peneliti dengan konsep dalam bentuk variabel-variabel yang jelas. Perhitungan dibuat secara sistematis sebelum pengumpulan data dengan standarisasi yang ada (Neuman, 2014).

Pengumpulan data dari responden dilakukan dengan menyebarkan kuesioner. Jenis populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi terbatas, karena populasi yang ditentukan memiliki batas-batas secara kuantitatif. Dalam penelitian ini, populasinya adalah guru SMA yang ada di beberapa provinsi yang mewakili karakteristik populasi guru yang diharapkan. Propinsi tersebut yakni Jakarta, Yogyakarta, Bali, Kalimantan Selatan dan Sulawesi Selatan. Jumlah sample kurang lebih 493, pada provinsi DI Yogyakarta, Sulawesi Selatan, DKI Jakarta, Kalimantan Selatan, Bali. Dalam penelitian kuantitatif ini metode pengumpulan data adalah penyebaran kuesioner melalui media online.

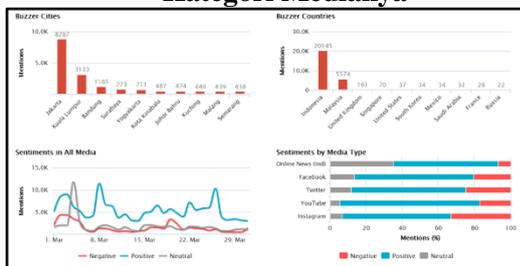
Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan kategori *non- probability sampling*, yaitu dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria-kriteria yang dipakai untuk menentukan responden dalam penelitian ini adalah Guru Sekolah

Menengah Atas dan menggunakan media online dalam keseharian

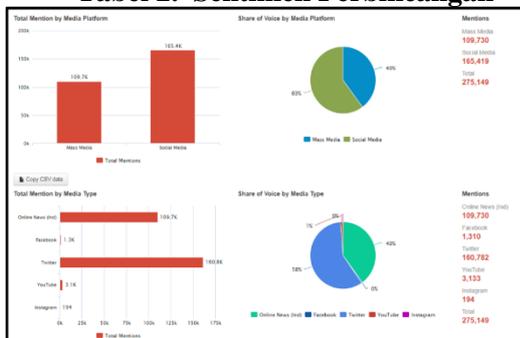
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian ini ada dua hal yang sudah dilakukan yakni melakukan riset awal berupa crawling big data dengan menggunakan *engine crawling* Astramaya. Dari hasil pengambilan/ crawling big data tentang isu Vaksin Covid-19 selama bulan Maret 2021 dapat dilihat pembicaraan di media onlinenya yakni pada media massa/ portal berita terdapat 109.730 pembicaraan, di sosial media ada 165.419 sehingga total pembicaraan lebih 275.149 pembicaraan. Dalam proses perbincangan itu untuk media sosial itu untuk Facebook ada 1.310 mentions, di twitter 160.782 mentions (paling banyak), di Youtube sebanyak 3.133 mentions, dan di Instagram sebanyak 194. Secara detil bisa di lihat seperti tabel 1 berikut.

Tabel 1. Jumlah Perbincangan Dengan Kategori Medianya



Tabel 2. Sentimen Perbincangan

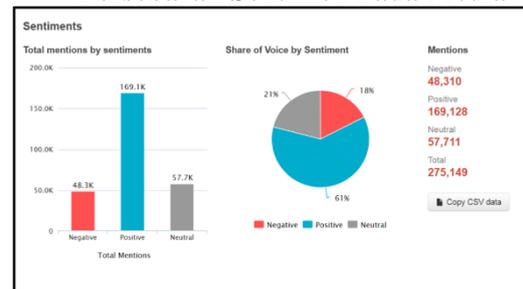


Hal lain yang menarik untuk diamati dan diteliti adalah sentimen perbincangan tersebut apakah bersifat positif, negatif maupun netral. Dari hasil pengumpulan

data terlihat bahwa persebaran sentimen masih kuat di positif yakni sebesar 169.128 pembicaraan (61%), sementara yang netral sebanyak 57.711 (21%) dan sentimen negatif sebanyak 48.310 (18%). Meskipun mayoritas perbincangan adalah positif, namun keberadaan perbincangan negatif tetap perlu menjadi perhatian. Hal ini bisa dilihat pada tabel 2.

Sementara itu untuk mengetahui persebaran dari pihak komunikator yang mengawali perbincangan dan juga dari kecenderungan sentimen sikap perbincangannya (positif, negatif dan netral), di tiap-tiap media (tebel 3).

Tabel 3. Persebaran Komunikator dan Persebaran Sentimen Pada Media

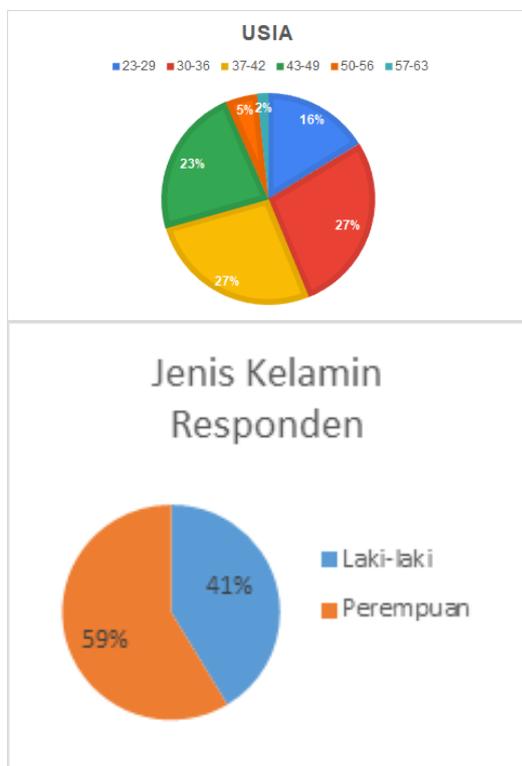


Dari data pada tabel 3, dapat dilihat bahwa Ibu Kota, Jakarta menjadi tempat dominan para komunikator/buzzer mengawali perbincangan tentang Vaksin Covid-19. Dikarenakan yang dikumpulkan adalah perbincangan dalam bahasa Indonesia, maka perbincangan dalam bahasa Melayu pun sering tertangkap oleh mesin pengumpul big data, sehingga kota Kuala Lumpur pun masuk dalam peringkat kedua, tempat dimana awal komunikator/buzzer mengawali perbincangan.

Secara umum kota-kota besar lainnya di Indonesia masih mendominasi perbincangan tentang isu Vaksin Covid-19 ini. Sementara itu untuk jenis sentimennya bisa dilihat bahwa secara umum masih didominasi oleh sentimen positif. Apabila melihat dari masing-masing platform medianya, maka dapat dibaca bahwa untuk media online/portal news sentimen positif

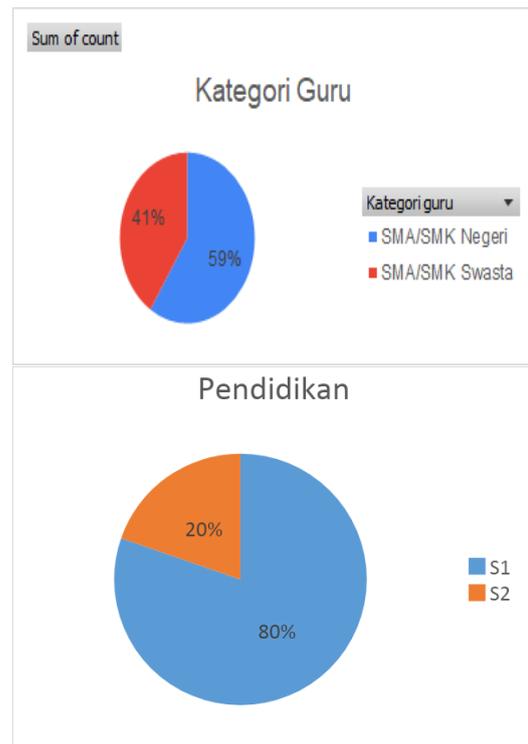
diikuti oleh sentimen netral dan paling kecil sentimen netral. Namun untuk media sosial baik itu facebook, twitter, youtube, dan Instagram, tampak, bahwa sentimen positif justru diikuti oleh sentimen negatif dan hanya sedikit yang sentimen netral.

Sementara itu, bagian kedua, peneliti melakukan riset lapangan langsung dengan menyebarkan kuesioner ke para guru SMA/SMK dengan jumlah responden mencapai 493 responden. Data temuan di lapangan akan dipaparkan pada grafik dan table berikut ini.

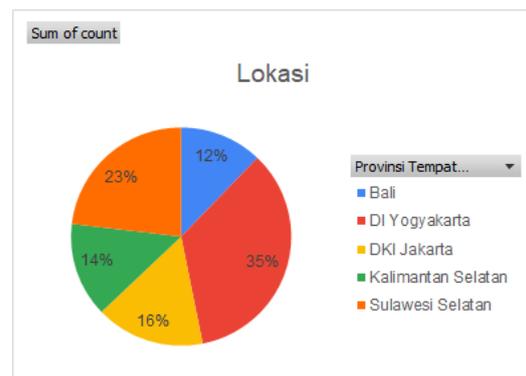


Gambar 3. Demografi Responden

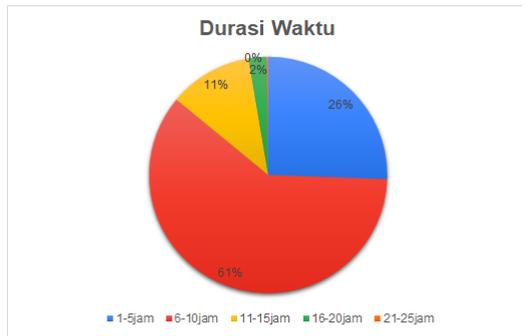
Data grafik pada gambar 3 jenis kelamin dan usia responden menunjukkan bahwa sebanyak 59% responden dalam penelitian ini adalah perempuan dan sebesar 41% merupakan responden laki-laki. Pada grafik usia, terlihat bahwa mayoritas responden berusia 30-36 tahun sebanyak 28%, kemudian pada usia 37-42 tahun sebanyak 27%, usia 43-49 tahun 23%.



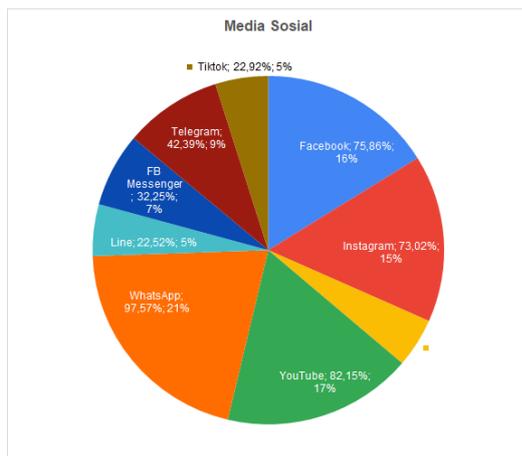
Pada grafik Pendidikan, mayoritas responden dengan berlatar belakang pendidikan S1 sebanyak 80% dan pendidikan S2 sebanyak 20%. Sedangkan pada kategori grafik diatas, sebanyak 59% responden merupakan guru SMA/SMK Negeri dan 41% guru SMA/SMK Swasta.



Mayoritas responden dalam penelitian ini terlihat berasal dari provinsi DI Yogyakarta sebanyak 35%, provinsi Sulawesi Selatan sebanyak 23%, kemudian 16% provinsi DKI Jakarta, Kalimantan Selatan sebanyak 14% dan Bali sebanyak 12%.



Berdasarkan data pada grafik durasi penggunaan perangkat digital, sebanyak 60% responden mengaku mengakses internet selama 6-10 jam dalam sehari, 26% responden selama 1-5 jam, 11% menyatakan selama 11-15 jam. Sedangkan responden yang mengakses internet selama 16-20 jam sebanyak 2%.



Media sosial yang digunakan oleh responden adalah Whatsapp sebesar 97,57%, yang merupakan media sosial untuk berkomunikasi dengan fitur chat, kemudian untuk Youtube yang merupakan situs web untuk berbagi video banyak digunakan oleh responden sebanyak 82,15%, sedangkan pada media sosial lainnya seperti Facebook digunakan oleh responden sebanyak 75,86%, disusul dengan Instagram digunakan sebanyak 73,02% responden.

Analisa Literasi Digital Guru SMA Di Indonesia

1. Dapat menggunakan semua aplikasi online untuk mengakses informasi tentang vaksin covid-19



Grafik tanggapan kemampuan dalam menggunakan aplikasi online untuk mengakses informasi vaksin covid-19, sebanyak 77% dari responden dalam penelitian ini telah dapat menggunakan semua aplikasi online, dan juga menggunakannya untuk mengakses informasi tentang vaksin COVID-19 selama masa pandemi. Dari jumlah keseluruhan responden, 11% masih ragu-ragu apakah telah benar-benar dapat menggunakan seluruh aplikasi online, atau hanya sebagian. Terlihat juga bahwa terdapat 12% responden yang menyatakan bahwa mereka tidak menggunakan seluruh aplikasi online untuk mengakses informasi vaksin COVID-19.

2. Mengevaluasi informasi tentang Vaksin Covid 19 di media online



Sebanyak 67% responden dapat mengevaluasi kebenaran informasi tentang vaksin COVID-19 yang mereka terima di media online berdasarkan grafik di atas. Angka ini terlihat besar, berkaitan dengan

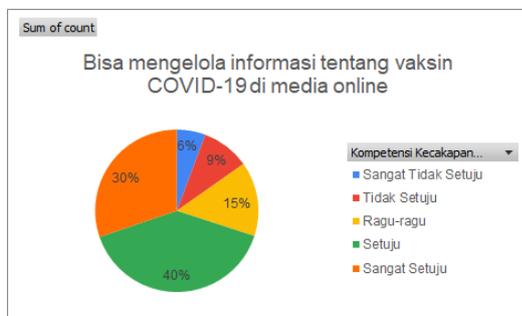
kemampuan evaluasi yang penting dimiliki oleh para guru sebelum menyebarkan informasi kepada pihak lain. Meskipun demikian, 33% responden guru yang masih ragu-ragu dan juga merasa tidak dapat mengevaluasi kebenaran informasi yang mereka terima.

3. Memahami informasi tentang vaksin covid-19 sesuai dengan konteksnya di media online



Pemahaman para responden akan informasi vaksin COVID-19 cenderung sesuai dengan konteks informasi tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui grafik di atas yang memaparkan bahwa 76% responden yang menjawab setuju dan sangat setuju bahwa mereka dapat memahami informasi sesuai dengan konteks. Namun kembali lagi bahwa terdapat 24% responden atau kurang lebih $\frac{1}{4}$ dari seluruh responden masih belum bisa memahami dengan segera informasi vaksin COVID-19 sesuai dengan konteks yang ada.

4. Dapat mengelola informasi tentang covid-19 di media online



Pada kompetensi pengelolaan informasi, grafik di atas memperlihatkan bahwa 70% responden menjawab bahwa

mereka bisa mengelola informasi vaksin COVID-19 di media online dengan baik, dan 30% responden ragu-ragu atau menjawab bahwa mereka tidak bisa mengelola informasi dengan baik. Pentingnya kemampuan pengelolaan informasi ini juga menjadi perhatian.

5. Menganalisis pesan tentang vaksin covid-19 di media online secara mandiri



Kemampuan menganalisis isi pesan secara mandiri, dalam hal ini dalam pesan tentang vaksin COVID-19 yang disebarluaskan dapat dilihat bahwa responden penelitian ini masih ada 36% yang ragu-ragu dan juga tidak dapat menganalisis konten pesan dengan baik. Jumlah yang besar apabila dilihat bahwa yang mampu menganalisis isi pesan secara mandiri adalah sebanyak 64% responden.

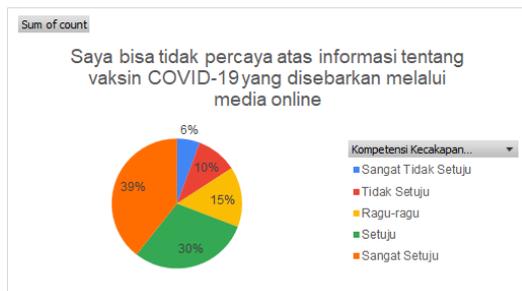
6. Menghubungkan dua pesan yang berbeda tentang vaksin Covid-19



Kemampuan para responden untuk menghubungkan dua pesan yang berbeda, serta berasal dari media online yang berbeda pula, menjadi penting dalam proses untuk mengerti isi pesan yang seutuhnya dan sesuai dengan konteks. Pada hal ini dapat kita lihat bahwa sebanyak 60%

responden telah dapat menghubungkan pesan-pesan yang berbeda tersebut, namun dengan angka yang cukup besar yakni 40% dari responden masih tidak dapat menghubungkan pesan-pesan tersebut dengan mudah dan tepat.

7. Bisa tidak percaya atas informasi tentang vaksin covid-19 yang disebarakan melalui media online



Sebanyak 39% responden menyatakan sangat setuju untuk bisa tidak percaya atas informasi tentang Vaksin covid-19 yang disebarakan melalui media online, sebanyak 30% menyatakan sangat setuju. Sedangkan hanya 15% menyatakan ragu-ragu, 10% responden menyatakan tidak setuju dan sebanyak 6% menyatakan sangat setuju bahwa informasi yang disebarakan melalui online bisa tidak dapat dipercaya, sehingga secara langsung terlihat 31% responden langsung mempercayai informasi tentang covid-19 yang disebarakan melalui media online.

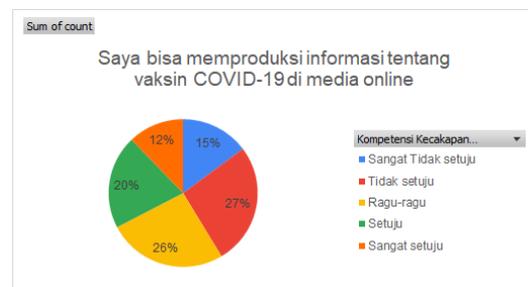
8 Dapat memodifikasi pesan tentang vaksin covid-19



Dari seluruh responden yang ada, terlihat sebanyak 41% responden dapat memodifikasi pesan tentang vaksin

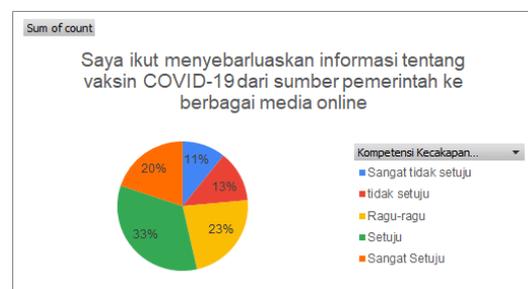
COVID-19 yang mereka temui di media online tanpa mengubah makna pesan tersebut. Angka yang cukup menjadi perhatian dengan kisaran 59% responden yang ragu-ragu dan tidak dapat memodifikasi pesan. Kemampuan memodifikasi pesan tanpa mengubah makna dari pesan awal menjadi sangat penting.

9. Memproduksi informasi tentang vaksin covid-19 di media online



Kecakapan responden dalam memproduksi informasi vaksin COVID-19 pada chart di atas tampak sangat memprihatinkan. Dengan hanya 32% responden yang menjawab bahwa mereka dapat memproduksi informasi tentang vaksin COVID-19, 26% responden yang masih ragu-ragu apakah mereka dapat memproduksi informasi, dan juga 42% responden yang menjawab tidak dapat memproduksi informasi.

10. Menyebarluaskan informasi tentang vaksin covid-19



Pada grafik diatas dalam menyebarluaskan informasi tentang vaksin covid-19, sebanyak 33% responden mengakui setuju, 20% menyatakan sangat setuju bahwa responden ikut

menyebarkan informasi tentang vaksin covid-19 ke berbagai media online. Namun 23% responden menyatakan ragu-ragu untuk menyebarkan informasi, 13% menyatakan tidak setuju dan 11% sangat tidak setuju untuk menyebarkan informasi.

11. Berhati-hati dalam menyebarkan informasi tentang vaksin covid-19 melalui media online



Berdasarkan data yang didapatkan, 73% dari responden mengaku berhati-hati dalam menyebarkan informasi tentang vaksin COVID-19 yang mereka dapatkan melalui media online. Data ini mungkin bertambah dengan adanya 15% dari responden yang ragu-ragu. Dan terlihat minimnya jumlah responden yang tidak berhati-hati dapat menjadi indikator bahwa kesadaran sudah mulai terbentuk pada tahap kehati-hatian ini.

12. Terlibat aktif dalam organisasi yang memproduksi pesan tentang vaksin Covid-19 di media online



Perihal keaktifan responden dalam organisasi dan proses produksi pesan, dapat dilihat bahwa 79% responden tidak terlibat aktif dalam organisasi yang memproduksi

pesan tentang vaksin COVID-19 di media online. Hal ini menjadi perhatian, namun masih ada harapan bahwa 21% dari responden terlibat aktif dalam produksi pesan bersama dengan organisasi mereka. Meskipun demikian, organisasi apa yang mereka ikuti tidak menjadi pembahasan dalam kuesioner ini.

Pembahasan

Setelah masa satu tahun pandemi COVID-19 dinyatakan masuk ke Indonesia pada bulan Maret 2020, maka pada bulan Maret 2021 terlihat masyarakat Indonesia masih sangat aktif membahas berbagai isu yang berkaitan dengan isu COVID-19 termasuk dengan informasi Vaksin Covid-19. Dari pengumpulan *big data* pada bulan Maret 2021 dapat dilihat pembicaraan di media onlinenya yakni pada media massa/portal berita terdapat 109.730 pembicaraan, di sosial media ada 165.419 sehingga total pembicaraan lebih 275.149 pembicaraan. Dalam proses perbincangan itu untuk media sosial itu untuk Facebook ada 1.310 mentions, di twitter 160.782 mentions (paling banyak), di Youtube sebanyak 3.133 mentions, dan di Instagram sebanyak 194.

Secara umum perbincangan di media online tersebut memiliki sentimen yang bersifat positif yakni sebesar 169.128 pembicaraan (61%), sementara yang netral sebanyak 57.711 (21%) dan sentimen negatif sebanyak 48.310 (18%). Meskipun mayoritas perbincangan adalah positif, namun keberadaan perbincangan negatif tetap perlu menjadi perhatian. Artinya masih ada penyebaran informasi yang menolak keberadaan Vaksin COVID-19 atau bahkan penyebaran informasi hoaks tentang Vaksin COVID-19.

Dari sisi penyebaran lokasi/wilayah perbincangan di media online di Indonesia, tampak masyarakat di kota-kota besar di Indonesia mendominasi perbincangan tersebut. Namun tentu saja tidak menutup kemungkinan dari berbagai penjuru dan

pelosok tanah air pun terjadi. Melihat beberapa temuan awal dari big data analysis yang dilakukan, maka peneliti pun melanjutkan penelitiannya dengan menyebarkan kuisioner pada para guru SMA/SMK, dengan isu tentang bagaimana literasi digital tentang vaksin covid-19 ini terjadi pada para guru SMA/SMK di Indonesia.

Dari hasil temuan di lapangan, dengan mengumpulkan 493 responden, bisa kita lihat bahwa secara umum bahwa para guru SMA/SMK tidak memiliki masalah dalam kemampuannya mengakses informasi melalui media online. Sebanyak 77% dari responden dalam penelitian ini telah dapat menggunakan semua aplikasi online, dan juga menggunakannya untuk mengakses informasi tentang vaksin COVID-19 selama masa pandemi. Sementara apabila kita secara detil melihat dengan pendekatan 4 kuadran Chen & Wang (2011), maka tampak pada bagian kuadran pertama berupa konsumsi (*consuming*) pesan para guru ini sudah memiliki ketrampilan yang lebih dari cukup.

Kemudian pada proses atau kuadran kedua berupa produksi sekaligus konsumsi pesan (*prosuming*), tampak para guru sedikit memiliki hambatan karena hanya total 32% saja yang menyatakan setuju dan sangat setuju, lebih banyak dari mereka yang merasa tidak mampu dan bahkan ragu-ragu dengan kemampuan mereka dalam memproduksi pesan dan informasi tentang vaksin COVID-19. Meskipun dalam proses memahami pesan para guru ini sangatlah bersikap positif, yakin atas kemampuan pemahaman mereka atas informasi vaksin COVID-19 cenderung sesuai dengan konteks informasi tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui 76% responden yang menjawab setuju dan sangat setuju bahwa mereka dapat memahami informasi sesuai dengan konteks.

Pada proses (kuadran) ketiga adalah fungsi literasi digital berupa kemampuan mengembangkan konten dan juga membaginya pada orang lain serta berpartisipasi secara aktif dalam isu yang berkaitan dengan Vaksin Covid-19. Apabila dilihat dari hasil diatas tampak bahwa para guru relatif tidak secara aktif mampu memodifikasi pesan yang sudah mereka terima untuk mereka sebar luaskan lagi. Sebanyak 41% responden menyatakan dapat memodifikasi pesan tentang vaksin COVID-19 yang mereka temui di media online tanpa mengubah makna pesan tersebut. Sementara sisanya, 59% responden justru ragu-ragu dan tidak dapat memodifikasi pesan. Kemampuan memodifikasi pesan tanpa mengubah makna dari pesan awal menjadi sangat penting. Hal ini berkaitan dengan kemampuan kreativitas para guru itu sendiri. Namun disisi lain, apabila mereka menerima pesan tentang Vaksin COVID-19, mereka berkenan menyebarkan lagi, yakni sebanyak 53% sangat setuju dan setuju dalam kegiatan ini. Selain itu dapat dilihat bahwa 79% responden tidak terlibat aktif dalam organisasi yang memproduksi pesan tentang vaksin COVID-19 di media online. Hal ini menunjukkan betapa rendahnya partisipasi para guru dalam proses produksi pesan yang mengandung isu Vaksin Covid-19. Meskipun demikian masih ada harapan, karena ada 21% dari responden terlibat aktif dalam produksi pesan bersama dengan organisasi yang mereka ikuti.

Pada proses keempat adalah kemampuan berpikir kritis dalam literasi digital. Secara detail, proses tersebut mendiskusikan kemampuan analisis, evaluasi, kritikal, dan sintesis masuk dalam kategori *consuming* sekaligus *critical thinking*. Pada tahapan ini para guru yang menjadi responden tampak secara umum memiliki kemampuan untuk secara menganalisis, mengevaluasi,

mensintesis serta berpikir kritis atas informasi tentang Vaksin COVID-19.

Ada 64% guru yang mampu menganalisis isi pesan secara mandiri, meskipun masih ada guru sejumlah 36% yang ragu-ragu dan juga tidak dapat menganalisis konten pesan dengan baik. Pada bagian mensintesis, menghubungkan antara pesan maka sebanyak 60% guru telah dapat menghubungkan pesan-pesan yang berbeda tersebut, namun dengan angka yang cukup besar yakni 40% dari para guru SMA/SMK yang masih tidak dapat menghubungkan pesan-pesan tersebut dengan mudah dan tepat.

Pada bagian evaluasi Sebanyak 67% responden dapat mengevaluasi kebenaran informasi tentang vaksin COVID-19 yang mereka terima di media online. Angka ini terlihat besar, berkaitan dengan kemampuan evaluasi yang penting dimiliki oleh para guru sebelum menyebarkan informasi kepada pihak lain. Meskipun demikian, 33% responden guru yang masih ragu-ragu dan juga merasa tidak dapat mengevaluasi kebenaran informasi yang mereka terima. Apabila melihat kemampuan para guru untuk berpikir kritis, skeptis dan tidak mudah percaya begitu saja pada informasi Vaksin COVID-19 di media online, maka angkanya cukup menggembirakan yakni sebanyak 69% responden menyatakan sangat setuju dan setuju, untuk bisa tidak percaya atas informasi tentang covid-19 yang disebarkan melalui media online. Sedangkan hanya 15% menyatakan ragu-ragu, 10% responden menyatakan tidak setuju dan sebanyak 6% menyatakan sangat setuju bahwa informasi yang disebarkan melalui online bisa tidak dapat dipercaya, sehingga secara langsung terlihat 31% responden langsung mempercayai informasi tentang covid-19 yang disebarkan melalui media online.

Dari pembahasan ini jelas bahwa secara umum para guru SMA/SMK di

Indonesia memiliki kemampuan literasi digital yang sangat baik berkaitan dengan informasi tentang Vaksin COVID-19 yang tersebar di media online. Hanya saja sayangnya kemampuan memproduksi, memodifikasi dan berpartisipasi dalam organisasi yang memproduksi pesan berkaitan dengan informasi Vaksin COVID-19 relatif masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas para guru ini perlu lebih ditingkatkan. Bagaimanapun juga kemampuan produksi, modifikasi dan partisipasi pengembangan pesan ini menjadi sangat penting dimiliki para guru SMA/SMK dalam pesatnya dunia komunikasi di era digital ini.

SIMPULAN

Dari pembahasan ini jelas bahwa secara umum para guru SMA/SMK di Indonesia memiliki kemampuan literasi digital yang sangat baik berkaitan dengan informasi tentang Vaksin COVID-19 yang tersebar di media online. Hanya saja sayangnya kemampuan memproduksi, memodifikasi dan berpartisipasi dalam organisasi yang memproduksi pesan berkaitan dengan informasi Vaksin COVID-19 relatif masih rendah.

Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas para guru ini perlu lebih ditingkatkan. Bagaimanapun juga kemampuan produksi, modifikasi dan partisipasi pengembangan pesan ini menjadi sangat penting dimiliki para guru SMA/SMK dalam pesatnya dunia komunikasi di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, I., Weda, W., & Tamitiadini, D. (2019). Pengembangan model literasi dan informasi berbasis pancasila dalam menangkal hoaks. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 1–11.

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. *Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98–104.
- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya (Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di kota Surabaya. *Journal Unair*, 4(2), 224–239.
- Borthwick, A. C., & Hansen, R. (2017). Digital Literacy in Teacher Education: Are Teacher Educators Competent? *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 46–48. <https://doi.org/DOI:10.1080/21532974.2017.1291249>
- Cam, E., & Kiyici, M. (2017). Perceptions of Prospective Teachers on Digital Literacy. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 5(4), 29–44.
- Chen, D.-T. V., Wu, J., & Wang, Y.-M. (2011). Unpacking New Media Literacy. *Systemics, Cybernetics and Informatics*, 9(2), 84–88.
- Daryanto, & Raharjo, M. (2016). *Teori Komunikasi*. Gava Media.
- DeVito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book*. Pearson Education.
- Koltay, T. (2011). The Media and The Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy. *Media Culture & Society*, 33(2), 211–221.
- Lee, S. H. (2014). Digital Literacy Education for the Development of Digital Literacy. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 5(3), 29–43.
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: qualitative and quantitative approaches*. Pearson.
- Novi, K., Monggilo, Z. M. Z., & Adiputra, W. M. (2018). *Yuk, tanggap dan bijak berbagi informasi bencana alam melalui aplikasi chat*. Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Purnamasari, D. M. (2020, September 28). *Menko PMK: Dosen dan Guru Jadi Prioritas Covid 19*.
- Putri, C. A. (2020, September 25). *Menteri Airlangga Ungkap Rencana Vaksinasi Warga RI, Kapan?*
- Rambousek, V., Jiří, Š., & Petra, V. (2016). Contents of Digital Literacy from the Perspective of Teachers and Pupils. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 217, 354–362.
- Sadaf, A., & Gezer, T. (2020). Exploring factors that influence teachers' intentions to integrate digital literacy using the decomposed theory of planned behavior. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(2), 124–145.
- Ward, J. M. (2016). Tarleton Spot Light in Teacher Education, Digital Literacy Development in Teacher Education Programs. *The Journal of the Effective Schools Project*, 23, 72–74.