

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pengetahuan dan kecerdasan pada bangsa akan menentukan kualitas bangsa tersebut. Semakin tinggi kegigihan masyarakat suatu bangsa untuk mencari ilmu pengetahuan maka semakin tinggi peradabannya. Menurut Selvia (2023) Ilmu pengetahuan didapatkan melalui membaca dan diwujudkan melalui tulisan. Selain itu melalui membaca dapat mengembangkan keterampilan seseorang dan juga menulis dapat mengasah seseorang dalam mengolah informasi yang di dapat dari membaca. Dengan adanya perkembangan yang hari demi hari semakin pesat kegiatan membaca dan menulis kembali lebih dikenal sebagai literasi. Kemajuan literasi di negara kita tercinta indonesia menjadikan suatu hal yang sangat diperhatikan dan digiatkan hingga saat ini, sebab belum ada kebiasaan membaca sejak dini, pendidikan masih minim, dan adanya karena masih kurangnya produksi buku di indonesia (Rizky Anisa et al., 2021).

Literasi dibagi menjadi enam macam yakni literasi baca dan tulis, literasi numerik, literasi sains, literasi financial, literasi digital serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Dari semua literasi tersebut memiliki tujuan umum diwujudkan dalam Gerakan Literasi Nasional yang mampu menumbuhkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk upaya pembelajaran sepanjang hayat untuk mengembangkan kualitas hidup di masa yang akan datang (Kemendikbud, 2017). Kemahiran literasi baca tulis mengacu pada pengetahuan dan keterampilan membaca dan menulis tetapi juga

kemampuan untuk menemukan, memproses dan memahami informasi yang dianalisis, merespon dan berkomunikasi dan juga berpartisipasi dalam kehidupan di lingkungan sosial. Membaca ataupun menulis adalah literasi paling awal yang akan dilakukan. Kedua hal tersebut mempunyai manfaat yang sangat besar dalam kehidupan bermasyarakat sebab seseorang bisa menjalani hidup dengan berkualitas. Selain itu di zaman yang serba canggih tersebut yang ditandai dengan adanya persaingan ketat dan perkembangan yang pesat (Kemendikbud , 2017).

Lahirnya literasi baca tulis dan lima literasi dasar lainnya bermula pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 yang mengesahkan sembilan agenda prioritas yang dikenal dengan Nawacita. Salah satu aspek untuk mewujudkan Nawacita tersebut dengan masyarakat dunia menguasai literasi dasar (Kemendikbud, 2019). Sebuah penelitian pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Perpustakaan Nasional menunjukkan masyarakat indonesia membaca buku 3-4 kali sekali dalam seminggu dengan durasi waktu sekitar 30 menit. Selain itu, jumlah buku yang tamat dibaca sekitar 5-9 buku dalam setahun. Menurut kemendikbud (2017) Pada tahun 2019, *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* melakukan sebuah survei dalam bidang literasi yang menghasilkan data bahwa negara indonesia menjadi negara dengan peringkat ke-62 dari 70 negara dalam bidang literasi dengan nilai yang cukup rendah. Kepala perpustakaan nasional menyatakan bahwa persoalan literasi merupakan tanggung jawab semua pihak dari hulu hingga hilir (Bando, 2021).

Disamping literasi, terdapat isu fenomena industri 4.0 yang akan dihadapi oleh seluruh dunia. Seperti era dimana gagasan *Internet Of Things* muncul dan diikuti oleh teknologi baru seperti sains, kecerdasan buatan, robotik, *cloud*, cetak tiga dimensi, dan teknologi nano (Ghufron, 2018). Karena di era revolusi perkembangan dan kemajuan mengharuskan manusia untuk memacu pribadi mereka sendiri agar tetap terhubung. Dalam era industri 4.0 saat ini, menuntut manusia untuk berpikir secara mendalam dan pandai mengevaluasi setiap permasalahan. Salah satu istilah yang sering digunakan untuk menyebut generasi muda di zaman sekarang adalah “Generasi Z” atau “Gen-Z”. Menurut jurnal penelitian oleh (Hastini et al., 2020) mengemukakan definisi Gen-Z mencakup generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Perkembangan dan pertumbuhan mereka bahkan banyak dibantu oleh teknologi dan internet. Generasi yang dilahirkan antara tahun 1995-2012 tidak sempat merasakan kehidupan tanpa internet dan teknologi. Salah satu karakteristik utama dari Generasi z adalah menyukai segala hal yang instan serta sangat bergantung pada internet dan teknologi, karena generasi z telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi sejak lahir. Oleh karena itu, untuk menekankan budaya literasi pada generasi z maka digunakan metode yang sesuai dengan kebiasaan sehari-hari generasi Z, seperti menggunakan teknologi internet dan promosi sosial media.

Adapun contoh perkembangan teknologi adalah hadirnya aplikasi web yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan literasi. Quora merupakan media sosial dengan sistem tanya dan jawab antar penggunanya (Zimba, 2019). Quora didirikan oleh Adam D'Angelo dan Charlie Cheever pada tahun 2010 dan untuk

quora indonesia diresmikan pada tahun 2018. Quora menekankan pengalaman di berbagai bidang subjek secara keseluruhan. Hasilnya statistik, fakta, dan pengetahuan yang praktis merupakan sumber informasi utama yang digunakan dalam pertukaran tanya jawab yang dilakukan di aplikasi quora. Penggunaan quora adalah situs jejaring sosial yang berfokus pada pengetahuan yang luas. Dengan quora akan merasakan manfaat untuk mempelajari latihan berpikir kritis dan menulis kreatif. Kedua keterampilan tersebut, menurut pendapat Haryatmoko (2020:74). Adapun kelebihan quora dari platform lainnya sehingga layak untuk dilakukan penelitian yaitu penggunaan bahasa indoneisa yang baik dan sopan, tidak ada perdebatan yang menjadi mengganggu penngguna quora lainnya, jawaban yang diberikan sangat memuaskan karena adanya sistem kredensial yaitu suatu sertifikat yang berfungsi untuk menjaga keamanan sistem dari pembobolan dan penjarah akun sebagai validasi masuk di *root* pada sistem android. Oleh karena itu, jawaban yang ada pada aplikasi quora dapat lebih dipercaya.

Namun, permasalahan umum pada keterampilan literasi pada Generasi Z masih kurang mendapatkan perhatian dan penanganan. Sebuah jurnal penelitian yang berjudul *Gen Z The first Generation Of The 21st Century Has Arrived* yang berisi ciri khas generasi z ditulis oleh Sladex dan Grabinger (2014) menyatakan sekitar 50% generasi z mempunyai tablet dan sekitar 33% mempunyai *smartphone* sendiri. Namun, menurut survei wikia, setiap generasi z menggunakan internet lebih dari satu jam setiap hari dan sekitar 46% diantaranya menggunakan lebih dari sepuluh jam. Kemampuan untuk memberdayakan generasi berikutnya melalui penggunaan teknologi untuk memperluas perspektif

dan memicu perubahan sosial. Salah satu interpretasinya adalah genetasi z dan sejauh mana masyarakat dapat bergantung pada generasi z. Para remaja biasanya memilih opsi yang lebih cepat dan ringkas yang menyebabkan kurangnya kemampuan literasi (Nabila et al., 2023)

Generasi Z harus lebih berhati-hati dalam mengelola atau menanggapi informasi. Penyebaran informasi untuk saat ini banyak dilakukan di media berbasis online. Kemudahan dalam penyampaian informasi yang telah disediakan dalam jaringan informasi tidak dapat difilter dengan baik. Informasi yang menyebar tidak ada redaksi yang bertanggung jawab dikarenakan semua orang bisa mengakses dan melakukan transfer data. Adanya hal tersebut membuat literasi menjadi penting dalam kehidupan sehari-hari Kemampuan literasi dapat membantu Generasi Z untuk mengembangkan berpikir kritis dan selalu berpikir positif dalam menyelesaikan masalah. Menurut Sayuti (2007) “aktifitas menulis apapun, jodohnya adalah membaca”. Membaca adalah gerbang utama dalam menambah ilmu pengetahuan dan informasi yang lainnya yang sangat berguna dalam kehidupan. Kurangnya aktivitas membaca akan menjadikan manusia tertinggal dalam segala hal dan mudah dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan dan tidak bertanggung jawab.

Berdasarkan pemaparan latar di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian karena menurut penulis melalui quora generasi z dapat berpartisipasi aktif dalam komunitas quora dan juga dapat mengajak teman untuk saling berbagai opini atau informasi yang didapat yang berguna untuk menambah wawasan, generasi z dapat meningkatkan kemampuan menulis dan berkomunikasi

mereka. Dalam proses pengembangan berliterasi mereka juga dapat mempertimbangkan pertanyaan dan menjawab dengan baik dan mampu melatih kemampuan penulisan dan kemampuan dalam berkomunikasi. Pada penelitian ini diharapkan dapat membantu pemahaman tentang literasi baca tulis dari pemanfaatan aplikasi quora dengan baik, utamanya tentang materi pembelajaran ataupun topik yang sedang trend yang akan dibaca dan juga mampu memilah informasi yang terpercaya dan dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quora Sebagai Media Digital Dalam Pengembangan Literasi Baca Tulis Bagi Generasi Z”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi quora dalam pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z?
2. Apa kendala penggunaan aplikasi quora dalam pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z.?

C. TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quora sebagai media digital dalam pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z
- b. Untuk mengetahui kendala penggunaan aplikasi quora dalam

pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi untuk meningkatkan pengetahuan, khususnya tentang pengaruh penggunaan aplikasi quora sebagai media digital dalam pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Generasi Z

Penggunaan media digital sebagai media pembelajaran dalam pengembangan literasi baca tulis dapat menarik minat generasi z dan tidak jenuh dikarenakan terdapat fitur-fitur yang menarik dan unik sehingga bermanfaat bagi mereka yang ingin mencari atau berbagi pengetahuan dalam berbagai topik.

2. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media digital sebagai alternatif media pembelajaran pada pengembangan literasi baca tulis.

c. Manfaat Bagi Kelembagaan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi sebagai evaluasi tentang adanya manfaat dari penggunaan aplikasi quora sebagai media digital dalam mengembangkan literasi baca tulis bagi generasi z.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini dapat memberikan sebuah pengalaman dan pengetahuan baru mengenai pengaruh penggunaan

aplikasi quora sebagai media digital dalam upaya mengembangkan literasi baca tulis bagi generasi z.

D. METODOLOGI PENELITIAN

1. JENIS PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif melalui pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2013) mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berbasis pada filsafat *positivism*. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data dengan alat penelitian dengan menganalisisnya secara numerik dan statistik, dan mempelajari populasi atau sampel tertentu. Menguji teori yang sudah mapan adalah tujuan dari penelitian ini. Sedangkan menurut Syofian Siregar (2012) penelitian kuantitatif mencakup analisis data yang mencakup pengolahan data dan penyajian data. Selain itu, penghitungan untuk mendeskripsikan data dan uji statistik untuk menguji hipotesis. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif karena berupaya melihat adanya pengaruh dan korelasi antara peristiwa satu (Variabel X) dan peristiwa lain (Variabel Y), dan juga menjawab apa yang terjadi. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah *survey* melalui penyebaran kuesioner kepada generasi z yang menggunakan aplikasi quora. Dengan menggunakan penelitian kuantitatif peneliti mampu memahami adanya sebuah fenomena yang bisa digunakan untuk perbandingan dan juga memperoleh pengetahuan, pemahaman yang lebih luas tentang fenomena.

2. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *online* melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang menggunakan aplikasi quora untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini selanjutnya dilakukan analisis dan identifikasi masalah yang ada pada penelitian.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menyebar kuesioner dengan total pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan setengah dimulai dengan penyebaran kuesioner pada 15 Januari 2024 hingga 19 Februari 2024 dan pengolahan dan analisis data pada tanggal 20 Februari 2024 hingga 18 Maret 2024.

3. PARADIGMA PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa paradigma penelitian adalah cara berpikir yang menunjukkan bagaimana variabel yang akan diteliti berhubungan satu sama lain. Paradigma ini juga menunjukkan jenis masalah yang harus dijawab oleh peneliti, teori yang digunakan untuk membangun hipotesis, dan teknik statistik yang akan digunakan. Paradigma yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma *positivisme*. Menurut Suharsaputra (2012) paradigma *positivisme* dalam penelitian kuantitatif memiliki tiga point, yang pertama adalah memberikan gambaran atau pemahaman yang jelas mengenai sesuatu yang terjadi, poin kedua yaitu dalam

bentuk angka atau numerik adalah landasan analisis dan poin yang terakhir yaitu analisis data menggunakan statistik.

Paradigma Positivisme ini menjadi cikal bakal paradigma penelitian kuantitatif. Penelitian berusaha untuk menemukan keabsahan melalui pemikiran, perincian, pertimbangan, serta bagaimana pemikiran ini secara substansial berfungsi. Dalam paradigma penelitian ini, penting untuk menjaga keobjektifan dan validitas data yang dikumpulkan serta memperhitungkan komponen lain yang dapat mempengaruhi perkembangan literasi baca tulis bagi generasi z, seperti faktor lingkungan dan metode pengajaran yang pernah didapat.

4. BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah dilakukan untuk mencegah adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah dan membuat penelitian lebih mudah dibahas. Hal ini juga membantu mencapai tujuan penelitian. Peneliti membatasi jangkauan penelitian pada hal berikut ini:

- a. Penelitian ini dilakukan pada generasi z yang menggunakan aplikasi quora.
- b. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar pengaruh penggunaan aplikasi quora dalam pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z dan kendala penggunaan aplikasi quora. Aplikasi quora menyajikan informasi seputar pembelajaran dan berbagai topik yang dikaji sesuai dengan data dan fakta sehingga diharapkan bagi generasi milenial mampu menganalisis dan memahaminya.

5. OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian didefinisikan sebagai kondisi yang mencirikan status hal yang akan diteliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang penelitian. Menurut Sugiyono (2013) Karakteristik atau nilai dari seseorang, benda, dan berbagai kegiatan yang diputuskan oleh peneliti untuk diteliti dalam rangka menarik kesimpulan adalah objek penelitian. Generasi Z yang menggunakan aplikasi quora merupakan objek penelitian yang menjadi perhatian dalam penelitian ini. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Untuk populasi yaitu pengguna aktif aplikasi quora indonesia adalah 100.000 ribu pengguna.
- b. Untuk sampel yaitu generasi z yang mewakili populasi generasi z pengguna aplikasi quora.
- c. Variabel independen yaitu penggunaan aplikasi quora sebagai media digital
- d. Variabel dependen yaitu pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data tentang penggunaan aplikasi quora oleh generasi z seperti frekuensi penggunaan, jenis konten yang dikonsumsi, dan interaksi mereka dengan aplikasi tersebut.

6. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

Menurut Arikunto (2006) menyatakan bahwa istilah populasi mengacu pada keseluruhan subjek penelitian. Jumlah partisipan untuk penelitian terhingga

dan populasi yang dapat diteliti kecil. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah generasi Z yang tergolong dalam kelahiran antara 1995 sampai 2012 yang menggunakan aplikasi quora. Jumlah anggota populasi pada penelitian ini adalah 100.00 ribu pengguna aktif quora indonesia.

Menurut Sugiyono (2013) menegaskan bahwa sampel merupakan mencerminkan ukuran dan susunan sampel. Sampel yang diambil adalah generasi z yang merepresentasi populasi yang diambil dengan menggunakan teknik sampling. *Purposive sampling* yakni metode menentukan sampel dengan mempertimbangkan suatu hal tertentu (Sugiyono, 2013). *Purposive sampling* digunakan sebab sesuai dengan penelitian kuantitatif atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Oleh karena itu, kriteria sampel yang diperoleh dengan menggunakan metode tersebut diharapkan sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilakukan.

Adapun karakteristik yang dilakukan untuk pengambilan sampel adalah generasi z kelahiran antara 1995 sampai 2012 dan menggunakan aplikasi quora dengan topik yang beragam. Roscoe dalam Sugiyono (2019) memberikan sebuah saran tentang ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut :

- a. Ukuran sampel yang layak untuk penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.
- b. Jika sampel dibagi dalam kategori maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30.
- c. Jika dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivariate (korelasi atau regresi ganda misalnya), maka jumlah anggota sampel harus

setidaknya 10 kali jumlah variabel yang diteliti. Misalnya, jika variabel penelitiannya ada 5 (independen + dependen), maka jumlah anggota sampel = $10 \times 5 = 50$.

- d. Untuk penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, maka jumlah anggota sampel berkisar antara 10 sampai dengan 20.

Jumlah sampel pada penelitian ini di tentukan dengan rumus Slovin. Rumus ini yang dinilai praktis untuk menentukan ukuran atau jumlah populasi besar. Berikut rumus dari Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = ukuran populasi

E = ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang ditolerir, sebagai misal adalah 5%. Batas kesalahan yang ditolerir untuk setiap populasi tidak sama, ada 1%, 2%, 3%, 4%, 5%, atau 10%.

Karena penelitian ini mempunyai populasi yang besar, maka nilai e yang digunakan sebesar 0.1 (10%) dengan menggunakan rumus di atas, maka jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah :

$$n = \frac{100.000}{1 + 100.000(0,1)^2}$$

$$n = \frac{100.000}{1 + 1000}$$

$$n = \frac{100.000}{1001}$$

$$n = 99,900 = 100$$

Sehingga berdasarkan hasil pada rumus tersebut, maka n yang diperoleh sebesar 99,900 kemudian dibulatkan menjadi 100 untuk mempermudah pengolahan data hasil ujian. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti mengambil data dari 100 orang responden.

7. VARIABEL PENELITIAN

Variabel adalah sesuatu yang dapat berupa segala hal yang diputuskan oleh peneliti untuk dipelajari dalam rangka mengumpulkan data dan membuat kesimpulan di kemudian hari (Sugiyono dalam Sujarweni, 2020). Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yakni :

a. Variabel Independen

Variabel yang mempengaruhi variabel dependen dikenal sebagai variabel independen atau variabel bebas. Variabel ini juga disebut sebagai variabel prediktor, antecedent, dan eksogen (Siregar, 2017). Variabel independen pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi quora sebagai media digital.

b. Variabel Dependen

Variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen dikenal sebagai variabel dependen. Variabel ini juga dikenal sebagai variabel endogen, dependen, atau variabel respons (Siregar, 2017). Variabel dependen pada penelitian ini adalah pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z.

8. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah sebuah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena yang kemudian mengumpulkan data dari variabel yang diteliti. Valid dan reliabel jika instrumen penelitian tersebut dikatakan baik (Zulkifli Matondang, 2009). Instrumen penelitian dapat disebut sebagai alat ukur untuk mengumpulkan, menganalisa, mengolah, dan menyajikan data secara sistematis yang bertujuan untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji sebuah hipotesis (Hamni Fadlilah Nasution, 2016).

Kisi-kisi instrumen mencakup daftar item-item atau pertanyaan yang akan disertakan dalam instrumen penelitian. Kisi-kisi harus mencakup identifikasi variabel, buat daftar pertanyaan atau item, susun item dalam bentuk kategori atau dimensi, koreksi dan finalisasi dan penyusunan instrumen. Setelah itu, adalah menyusun item pertanyaan sesuai jenis dengan instrumen yang akan digunakan dan dilengkapi dengan petunjuk agar tidak membingungkan responden (Hamni Fadlilah Nasution, 2016). Kuesioner adalah salah satu alat pengumpulan data yang umum digunakan dengan cepat dan efisien dengan data dari sejumlah besar responden dengan biaya yang relatif rendah (Ismail, 2019). Instrumen pada penelitian ini akan disusun menjadi kuesioner berdasarkan indikator dari setiap

variabel. Setiap indikator terdapat butir-butir pernyataan yang akan disebarluaskan kepada responden untuk memberikan tanggapan dari pernyataan yang telah diajukan.

Tabel 1.1
Kisi – kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Deskriptor	No.item	Jumlah item
Penggunaan Aplikasi Quora	Persepsi Kemudahan Pengguna	didefinisikan sebagai tingkat di mana seseorang menganggap teknologi mudah dipahami dan digunakan.	1,2,3,4	4
	Persepsi Kegunaan	seseorang percaya dapat meningkatkan kinerja dengan menggunakan sistem tertentu	5,6,7,8	4
	Sikap Menggunakan Teknologi	penerimaan seseorang terhadap teknologi informasi sebagai dampak menggunakan	9,10,11,12	4

		teknologi		
	Niat Perilaku Untuk Menggunakan	Kecenderungan perilaku untuk tetap atau minat menggunakan suatu teknologi	14,15	2
	Penggunaan Teknologi yang sesungguhnya	Memiliki kepuasan dalam menggunakan dan yakin bahwa teknologi tersebut mudah digunakan dan meningkatkan produktivats	16,17	2
Jumlah pernyataan				17

Pengembangan Literasi Baca Tulis	Keikutsertaan pelatihan literasi baca tulis	meningkatkan tingkat literasi masyarakat, sehingga individu dapat lebih efektif dalam memahami dan menggunakan informasi tertulis dalam kehidupan sehari-hari	18,19	2
	Jumlah dan variasi bacaan	mengacu pada seberapa banyak dan beragamnya materi bacaan yang dimiliki oleh seseorang atau suatu komunitas	20,21,22	3
	Frekuensi peminjaman buku perpustakaan	merujuk pada seberapa sering individu atau anggota perpustakaan meminjam buku dari koleksi perpustakaan dalam periode waktu tertentu.	23	1

	Jumlah karya yang dihasilkan	seberapa variasi karya-karya yang telah dibuat atau diproduksi oleh individu, kelompok, atau komunitas. Jumlah karya bisa mencakup berbagai jenis	24	1
	Frekuensi membaca dan menulis	kemampuan seseorang untuk membaca, memahami, dan menghasilkan teks yang tercetak maupun tak tercetak.	25,26	2
	Kemampuan memahami isi bacaan	Pemahaman ini adalah inti dari literasi dan mendukung perkembangan pengetahuan, pemikiran kritis, dan komunikasi efektif.	27,28	2

	Kemampuan dalam mengolah teks	Kemampuan dalam mengolah teks adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan menginterpretasi informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk teks.	29,30	2
Jumlah pertanyaan			13	

9. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

a. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan sebuah proses pengumpulan data yang mengharuskan untuk menganalisis ciri-ciri individu, kepercayaan, perilaku yang melibatkan terhadap organisasi yang mampu dipengaruhi sesuatu yang sudah ada atau baru (Siregar, 2017). Penyebaran ini bertujuan untuk mengumpulkan data frekuensi dan durasi dalam mengakses, melihat serta menganalisis tentang pengaruh penggunaan aplikasi quora terhadap pengembangan literasi baca tulis bagi generasi z.

Adapun, penelitian ini kuisisioner disebarkan kepada pengguna aplikasi quora yaitu generasi z dan penyebaran kuisisioner akan dilakukan secara *online* yaitu melalui *google form*. Instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar kuisisioner yang tertutup yaitu pertanyaan yang akan diajukan kepada responden

sudah dalam bentuk pilihan ganda. Sehingga, responden yang telah mengisi tidak dapat berkenan untuk menuliskan gagasan.

Pada penelitian ini, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu hal atau fenomena lain. Ada dua pertanyaan dalam skala likert : pertanyaan positif dan negatif. Sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju merupakan bentuk skala likert (Siregar, 2017). Berikut adalah table skala likert yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1.2

Skala Likert

No.	Pernyataan	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak setuju (TS)	2
5	Sangat tidak setuju (STS)	1

Sumber : (Sugiyono, 2014)

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses atau hasil dari menyimpan, merekam dan menyusun informasi secara sistematis dalam bentuk tertulis atau digital seperti gambar ataupun literatur yang menunjang penelitian. Hal ini bisa

mencakup berbagai jenis informasi, mulai dari catatan terkait penelitian hingga dokumen resmi, laporan atau instruksi. Data tersebut digunakan untuk mendukung dalam penelitian ini dengan mendokumentasi peneliti dalam mencari data.

c. Observasi

Observasi merupakan aktivitas dimana peneliti melakukan penelitian secara langsung kepada kondisi lapangan objek yang diteliti dalam mendukung aktivitas saat penelitian, maka dari itu dapat digambarkan dengan nyata situasi lapangan tersebut (Siregar, 2017). Tujuan dari observasi adalah untuk mengamati dan mencatat kejadian atau fenomena tertentu dengan tujuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi situasi yang diamati. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini dengan mengamati aplikasi quora dan penggunaannya.

10. UJI KEABSAHAN DATA

Pada pengujian data berarti semua data dan informasi dikumpulkan menjadi satu dan harus divalidasi. Uji keabsahan data kuantitatif melibatkan uji validitas dan reliabilitas dengan menguji daftar pertanyaan yang berguna menentukan apakah pertanyaan yang telah diisi oleh responden pantas atau tidak diperlukan sebagai sumber data. Uji dan analisis yang dipergunakan peneliti adalah :

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu aspek penting yang menunjukkan keakuratan pengumpulan data terhadap apa yang sedang diukur (Siregar, 2017). Menurut Sugiyono (2019) uji validitas digunakan untuk menentukan apakah

suatu kuesioner tersebut sah atau tidak. Kuesioner akan dianggap valid apabila pertanyaan dapat membuktikan apa yang diukur. Tujuan uji validitas adalah untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen atau metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian dapat dianggap sebagai alat yang valid untuk mengukur variabel yang dimaksud. Untuk menguji validitas, skor item setiap pertanyaan akan dibandingkan dengan skor total kemudian akan diolah dengan program SPSS 25 dengan tingkat signifikansi minimal 5% dengan 30 responden

Mengevaluasi validitas dilakukan dengan mencocokkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk *degree of freedom* (df) = n-k, dimana (n) adalah jumlah sampel penelitian yang didapat untuk mengetahui apakah skor butir dan skor total pertanyaan dari variabel berkorelasi. Berikut merupakan rumus rtabel yang digunakan :

$$\begin{aligned} Df &= n-2 \\ &= 30-2 \\ &= 28 \end{aligned}$$

Dengan demikian, rtabel yang digunakan untuk penelitian ini adalah 0,361. Berikut ini adalah keputusan yang dibuat untuk mengevaluasi validitas indikatornya yaitu :

- a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ nilai pertanyaan atau indikatornya positif atau signifikan kurang dari 0,05, maka pertanyaan atau indikator tersebut dianggap valid

- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ nilai pertanyaan atau indikator signifikan lebih dari 0,05, maka pertanyaan atau indikator tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pemeriksaan konstensi apabila hasil pengujian memiliki faktor yang tetap dan telah dua kali atau lebih diukur dengan pengujian yang sama (Siregar, 2017). Dalam keputusan uji reliabilitas dapat dianggap suatu variabel reliabel jika nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,60. Berikut ini adalah dasar pengambilan keputusan :

- a) Jika variabel yang memiliki nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,60, maka konstruk atau variabel tersebut dapat dianggap reliabel.
- b) Jika konstruk atau variabel memiliki nilai *Cronbach Alpha* di bawah 0,60, konstruk atau variabel tersebut dapat dianggap tidak reliabel.

Menurut Sugiyono (2014) adapun uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach yaitu :

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right]$$

r_{ii} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir yang valid

$\sum si^2$ = Jumlah varians skor butir

st^2 = Varians skor total

Varians butir dapat diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S_i^2 = \frac{\sum xi^2 - \frac{(\sum xi)^2}{n}}{n}$$

Dimana :

S_i^2 = Simpangan baku

N = Jumlah populasi

$\sum xi^2$ = Jumlah kuadrat data X

X_i = Jumlah data

11. TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah data tersebut dilakukan berbagai pengujian peneliti akan melakukan pemeriksaan atau analisis. Teknik dan metode yang digunakan untuk memeriksa dan mengevaluasi data dalam bentuk angka yang disebut sebagai teknik analisis data kuantitatif. Setelah semua data responden yang relevan dan sesuai terkumpul, maka analisis data selesai dilakukan. Selanjutnya, data tersebut akan dikategorikan sesuai dengan variabel penelitian. Analisis data dalam penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai proses pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber lain dengan penggunaan metode statistik melalui perangkat lunak SPSS 25 untuk menganalisis.

Analisis data deskriptif yang dilakukan dinyatakan dengan *numerik*. Data yang akan dikaji dengan menggunakan angka pada tabel memudahkan analisis dan pemahaman terhadap data yang diuji. Analisis tersebut bertujuan untuk memastikan ada dan tidannya hubungan linearitas dalam hubungan antara pengaruh variabel independen dan variabel dependen dengan menggunakan teknik

analisis regresi linear sederhana pada data. Analisis regresi sederhana merupakan dapat digunakan untuk memprediksi permintaan di masa depan dengan data sebelumnya atau untuk mengetahui bagaimana pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan regresi sederhana (Siregar, 2017). Terdapat hubungan linear antara variabel dalam analisis regresi sederhana, maka perubahan pada variabel X akan selalu diikuti oleh perubahan pada variabel Y. Analisis data penelitian ini dapat mengetahui korelasi antara perkembangan literasi baca tulis bagi generasi z dengan penggunaan aplikasi quora sebagai media digital.

Adapun rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + b.x$$

Keterangan :

Y = variabel terikat (Pengembangan literasi baca tulis)

X = variabel bebas (Penggunaan aplikasi quora)

a dan b = konstanta

a. mencari rumus konstanta b :

$$b = \frac{n.\Sigma XY - \Sigma X.\Sigma Y}{n.\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

b. mencari rumus konstanta a

i. $a = \frac{\Sigma Y - b.\Sigma X}{n.}$

- c. membuat persamaan regresi

$$Y = a + b.X$$

12. TEKNIK PENYAJIAN DATA

Ada dua jenis penyajian data yaitu tabel dan grafik. Tabel menyajikan data dalam bentuk baris dan kolom yang memberikan peneliti lebih banyak informasi, sedangkan pada grafik menyajikan data dari tabel dalam bentuk visual yang lebih menarik. Analisis inti penelitian atau laporan dapat dilakukan dengan penyajian ini yang tidak hanya membantu peneliti tetapi juga memberikan gambaran awal tentang data.