

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi pada saat ini dapat memberikan dampak besar yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya, kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dan informasi yang tersedia di platform digital sangat membantu setiap kegiatan supaya berjalan dengan efektif dan efisien dalam berbagai macam konteks kehidupan, contohnya karir, akademik, dan kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Berbagai macam informasi yang telah disediakan pada platform digital, membuat pengguna bertanya-tanya terkait informasi yang berguna serta informasi mana yang tidak berguna (Agustin & Krismayani, 2019). Hal tersebut menjadikan kemampuan literasi digital berperan sangat penting untuk memberikan pengetahuan bagi para pengguna *platform* digital.

Literasi digital berfokus pada suatu kemampuan setiap individu untuk menciptakan, menilai, menulis kembali informasi yang akurat ke dalam media informasi yang terdapat di berbagai jenis *platform* digital (Fajri *et al*, 2023). Pendapat Gilster terkait literasi digital dapat dijadikan sebagai sebuah kemampuan menggunakan informasi serta memahami tentang penggunaan informasi dengan berbagai macam bentuk. Selain itu, Gilster juga menekankan bahwa literasi digital juga mencakup pada metode berpikir kritis saat menghadapi media digital daripada kemampuan teknis sebagai kemampuan utama pada literasi digital, dan menekankan hasil melalui hal-hal yang telah ditemukan pada

platform digital daripada kemampuan teknis yang dibutuhkan untuk menggunakan media digital tersebut. Gilster mengartikan bahwa selain berpikir kritis, kemampuan yang dibutuhkan adalah navigasi hipertekstual, pencarian dalam internet, evaluasi konten serta pembentukan pengetahuan (Gilster, 1997).

Menurut (Noval, 2021) ada beberapa faktor literasi digital yang harus diperhatikan ketika memilih informasi dapat berjalan secara efektif dan efisien. Hal-hal yang harus diperhatikan termasuk kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan macam-macam alat digital dengan terampil. Kemudian komunikasi dan interaksi yang menyertakan obrolan, musyawarah, serta menciptakan ide antara satu sama lain untuk mewujudkan penafsiran bersama. Ketiga yakni berpikir kritis. Dengan menggunakan akalanya, manusia juga dapat berpikir secara kritis. Dalam berpikir kritis harus memerlukan perubahan, menelaah pendapat yang diberikan untuk mengartikan makna pada pengembangan pengetahuan. Faktor terakhir yang harus diperhatikan adalah pembelajaran literasi digital.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan suatu kemampuan seseorang terkait penggunaan media digital dengan efektif dan bijaksana. Karena kemampuan literasi digital di era sekarang ini menjadi salah satu hal yang dapat memberikan pengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Di era digital yang telah berkembang pesat pada saat ini, adanya media social dalam kehidupan sehari-hari yang tidak bisa dihindari keberadaannya. Media social mampu memengaruhi kegiatan interaksi social dan dapat mengakibatkan perubahan pada perilaku serta pola masyarakat yang berkaitan dengan tradisi, akhlak dan aturan yang ada.

Masyarakat di era sekarang ini banyak menggunakan media sosial untuk melakukan interaksi dengan orang lain, membagikan pengalaman mereka, dan menggambarkan diri mereka. Hal tersebut beriringan dengan kenyamanan serta keuntungan pada penggunaan media sosial, sehingga terjadilah tindakan *oversharing* di media sosial. Menurut Martianah (2004), ada hal-hal yang mendasari perilaku *oversharing* yaitu konsep yang berhubungan dengan sosial, keagamaan, dan ekonomi. Dalam konsep sosial, bertujuan untuk memperoleh respon dari orang lain, menaikkan pengikut, dan membangun karakteristik diri. Pada konsep ekonomi, bertujuan untuk memperoleh penghasilan, mempublikasikan suatu produk, serta menggunakan sumber daya yang telah tersedia. Sedangkan dalam konsep keagamaan, perilaku *oversharing* bertujuan untuk menyebarkan informasi secara efisien dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun hal hal negatif yang muncul ketika seseorang menyebarkan informasi secara berlebihan melalui media online, terutama hal hal yang menyangkut cerita dan foto pribadi. Ketika seseorang melakukan hal tersebut, maka sama halnya dengan memberi umpan kepada para penjahat. Karena kita harus memahami sebab dan akibat dari kegiatan *online* yang akan melukai emosi diri sendiri. Banyak orang mengunggah segala sesuatu di media social dengan harapan mereka mendapatkan respon yang positif dari sesama pengguna, akan tetapi hal tersebut sangat jarang terjadi. Terkadang secara tidak sengaja menyinggung perasaan orang lain, memiliki selera yang tidak sama, atau karena alasan lain (Holonics & Ortiz-villarelle, 2022). Selain itu perilaku *oversharing* di media sosial juga memberikan kerugian, seperti hilangnya privasi, terjadinya penipuan di dunia maya, dan lainnya.

Pengguna media sosial menjadikan kegiatan meng-*upload* sebagai salah satu hal yang mempunyai daya tarik tersendiri ketika menggunakan media sosial. Beraneka ragam hal yang diunggah melalui media sosial terkait kehidupan yang sehari-hari mereka lakukan, masalah pribadi, bisnis, keyakinan, interaksi dengan kerabat, dan lain-lain. Tindakan mengunggah di media sosial juga memiliki motif atau tujuan dalam melakukan hal tersebut. Seperti, agar orang lain dapat tertarik, terlihat dikenal banyak orang, serta memperlihatkan barang bernilai tinggi yang dimiliki dengan tujuan untuk memperlihatkan kasta dalam lingkungan sosial. Tindakan tersebut yang mendasari seseorang untuk melakukan *oversharing* di media sosial. Seseorang yang melakukan *oversharing* diakibatkan karena setiap individu ingin diterima serta diakui oleh khalayak umum, sehingga kurangnya pemahaman terkait pentingnya menjaga privasi menjadi hal yang perlu diperhatikan di era digital sekarang ini.

Dari beberapa pendapat ahli terkait perilaku *oversharing*, maka dapat dikatakan bahwa perilaku *oversharing* merupakan suatu tindakan yang terlalu berlebihan dalam membagikan sebuah informasi pribadi secara detail atau membagikan kisah kehidupan orang lain terlalu banyak. Perilaku tersebut biasanya banyak dilakukan melewati media sosial yang berisi tentang foto dan video yang seharusnya hanya untuk konsumsi pribadi, kegiatan yang dilakukan sehari-hari, serta masalah pribadi yang disebarluaskan di media sosial. Tindakan semacam ini biasanya dilakukan karena seseorang yang menggunakan media sosial belum paham terkait hal hal yang bersifat privasi dan publik. Sehingga adanya media sosial memungkinkan pengguna menyebarluaskan informasi dengan cepat tanpa adanya batasan waktu yang diberikan, maka para pengguna dapat merasakan kenyamanan tersendiri dalam menyebarluaskan

segala hal terkait kehidupan yang mereka alami tanpa memikirkan akibat dalam jangka waktu yang cukup lama.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukana oleh peneliti bahwa grup SOA (*Share Of Anything*) merupakan grup yang bersifat privat di aplikasi *facebook* dengan jumlah anggota sebanyak 84.000. Grup SOA dibuat pada tahun 2021. Tujuan dibentuknya grup SOA dikarenakan banyaknya *followers* yang bercerita di *inbox fanspage* yang kemudian admin berinisiatif membuat grup, selain itu admin juga beranggapan dengan dibentuknya grup SOA agar dapat menampung keluh kesah seseorang yang sering curhat melalui *inbox fanspage*.

Adanya grup SOA dapat dijadikan sebagai tempat untuk bercerita, bertanya, dan saling memberikan motivasi, seringkali para anggota mengunggah segala bentuk keluh kesah, pertanyaan dan lainnya dalam bentuk tulisan dengan cara mengunggah di beranda grup SOA. Dalam 1 hari terdapat 100 lebih unggahan para anggota yang terekspos. Namun di balik banyaknya unggahan para anggota tersebut, admin juga memilah terlebih dahulu mana unggahan yang layak dan yang tidak layak. Alasan admin menolak beberapa unggahan anggota yaitu karena tidak sesuai dengan aturan grup yang berlaku serta unggahan yang dapat memicu terjadinya konflik.

Terdapat banyak fitur yang terdapat dalam grup SOA yaitu komentar, unggahan status, berbagi foto dan video, serta fitur facebook yang terbaru yakni postingan anonim. Postingan anonim merupakan fitur yang dapat digunakan oleh anggota grup tanpa menampilkan identitas seperti *username* anggota yang ingin mengunggah status, berkomentar dan lain-lain. Identitas mereka tidak dapat dilihat oleh anggota grup lain, namun identitas mereka dapat dilihat oleh admin serta moderator. Selain menggunakan fitur

postingan anonim, admin grup SOA menyarankan untuk menggunakan akun *fake* jika ingin mengunggah curhatan serta pertanyaan yang bersifat privasi. Hal tersebut diantisipasi oleh admin grup agar identitas anggota tetap terjaga. Segala bentuk unggahan yang terdapat di dalam grup hanya dapat dilihat oleh pengguna *facebook* yang sudah bergabung di dalam grup SOA.

Di balik itu semua ada aturan grup yang harus ditaati oleh seluruh anggota, yaitu : (1) larangan melontarkan ujaran kebencian atau perundungan terkait ras, agama, budaya, identitas, jenis kelamin dan lain-lain. (2) Larangan terkait hal-hal yang bersifat spam atau promosi seperti promosi diri, mengirim tautan yang tidak relevan. (3) Menghargai privasi semua orang, karena segala sesuatu yang dibagikan di dalam grup ini harus menjadi rahasia grup. Disukusi yang dilakukan dalam grup bersifat saling menunjukkan bagaimana perasaan masing-masing anggota yang ingin bercerita tentang kejadian yang mereka alami, dan juga hal-hal yang bersifat sensitif dan rahasia. (4) Bersikap baik dan sopan, saling menciptakan lingkungan yang ramah dengan cara menjadikan semua anggota grup dengan rasa hormat. Perdebatan itu wajar jika dilakukan dengan tata bahasa yang baik dan sopan, apalagi di dalam dunia online kita bebas untuk berkomentar apapun.

Maka dari itu penelitian ini dilakukan supaya dapat melihat sejauh mana pengaruh kemampuan literasi digital yang dimiliki setiap individu dalam menggunakan teknologi digital dengan efektif untuk mengakses media sosial dengan bijak serta untuk mengetahui penyebab terjadinya perilaku *oversharing* oleh pengguna media sosial terutama anggota grup SOA. Itulah alasan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait bagaimana pengaruh kemampuan literasi digital terhadap perilaku *oversharing* di media sosial. Penelitian ini berfokus pada **“Pengaruh Kemampuan Literasi**

digital Terhadap Perilaku *Oversharing* Pada Grup SOA (*Share Of Anything*) di Aplikasi Facebook”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh kemampuan literasi digital terhadap perilaku *oversharing* pada grup SOA (*Share Of Anything*) di aplikasi facebook?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah literasi digital memiliki pengaruh terhadap perilaku *oversharing* pada grup SOA (*Share Of Anything*) di aplikasi *facebook*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih mendalam terkait literasi digital, yang berkaitan dengan kemampuan literasi dan perilaku *oversharing* dalam menggunakan media social.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya

Agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan memperluas populasi sampel atau mengeksplorasi aspek literasi digital lainnya

b. Bagi anggota

Agar para anggota grup SOA dapat memahami sisi positif dan negatif dari perilaku *oversharing* pada media social sehingga dapat meningkatkan kesadaran terkait literasi digital yang bijak.

E. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif melalui pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif adalah jenis metode penelitian yang bertumpu pada filsafat positivism yang digunakan untuk meneliti sampel dan populasi pada penelitian atau bisa dikatakan sebagai penelitian yang hasilnya berupa angka-angka. Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengelompokkan status pada manusia, objek, kondisi, gagasan, dan keadaan yang terjadi pada saat ini (Sugiyono, 2016). Jadi, penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan tentang variabel dengan sebenar-benarnya yang didukung menggunakan data berupa angka dan dihasilkan sesuai dengan peristiwa yang terjadi.

Penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan alasan yang telah dipertimbangkan oleh pendapat Suharsimi (2006) mengenai karakteristik umum penelitian kuantitatif, yaitu (1) pemahaman terkait subjek, tujuan, serta sumber data yang ditetapkan secara detail, (2) pemanfaatan sampel sebagai bentuk gambaran dari suatu permasalahan yang lebih besar, (3) perancangan penelitian yang detail, (3) menganalisis data setelah keseluruhan data terkumpul.

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang berasal dari pengamatan mengenai variabel x (literasi digital) yang berpengaruh dengan variabel y (*oversharing*) pada grup SOA (*share of anything*) di aplikasi facebook.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan cara menyebarkan kuesioner (angket) melewati *google form* dengan jangka waktu pada tanggal 17 Februari – 21 Februari 2024.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan yang menjadi inti dari penelitian ini termasuk subjek dan objek yang mempunyai karakteristik tertentu (Fadhilah dkk, 2023). Pada penelitian ini, populasi digunakan untuk memahami bentuk perilaku *oversharing*) pada grup SOA (*share of anything*) di aplikasi facebook yang berjumlah sebanyak 84.000.

b. Sampel

Sampel adalah jumlah dari sebagian populasi yang memiliki ciri-ciri khusus yang akan diteliti (Siregar, 2013). Pembatasan jumlah sampel yang bisa digunakan menurut (Sugiyono, 2017) sebagai berikut:

- Jumlah skala sampel yang pantas digunakan pada penelitian sebanyak 30 sampai 500 responden.

- Jika pengelompokan sampel masuk ke dalam kategori, maka jumlah kategori yang disarankan minimal 30 sampel dari jumlah anggota.
- Apabila pada penelitian melakukan analisis melalui korelasi/ regresi ganda, maka anggota sampel minimal 10x dari jumlah variabel. Misalnya, ada 4 variabel (dependen + independen), hasilnya jumlah anggota sampel adalah $10 \times 4 = 40$.

Pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang berarti dengan memilih sampel dan menilai pada faktor khusus (Sugiyono, 2016). Untuk menentukan sampel menggunakan rumus slovin. Dikarenakan referensi pada penentuan sampel didasarkan pada jumlah populasi. Supaya sampel yang akan diambil pada penelitian mampu mewakili populasi. Berikut merupakan rumus slovin yang digunakan untuk menentukan sampel :

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

Keterangan :

n : Ukuran sampel

N : Populasi

e :Toleransi kesalahan dalam pengambilan rumus yang masih diinginkan (10%)

penelitian ini memiliki populasi sebanyak 84.000 responden yang terdapat dalam grup SOA (*Share Of Anything*). Dengan menggunakan rumus slovin serta toleransi error 10%. Maka jumlah sampel yang dibutuhkan sebagai berikut :

$$n = \frac{84.000}{1 + (84.000 \times 0,1^2)} = \frac{84.000}{841} = 99,8 = 100$$

Anggota grup SOA (*Share Of Anything*) merupakan variabel yang tidak memiliki pecahan (variabel diskret), jadi hasil 99,8 dibulatkan ke atas menjadi 100 anggota. sehingga pada penelitian ini membutuhkan 100 responden.

4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sekumpulan beragam aspek yang telah ditentukan oleh peneliti dan memiliki tujuan untuk diselidiki, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Sehingga dapat diambil kesimpulan yang sesuai (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen yang bisa disebut dengan variabel terikat, sedangkan variabel independen merupakan variabel bebas. Variabel independen (Y) pada penelitian ini adalah literasi digital dan variabel dependen (X) adalah *oversharing*.

Variabel X yaitu literasi digital, yang memiliki 4 indikator menurut Gilster (1997) yakni :

- a. Navigasi Hypertekstual (*Hypertextual Navigation*)
- b. Pencarian dalam internet (*internet searching*)

- c. Evaluasi konten (*content evaluation*)
- d. Pembentukan pengetahuan (*knowledge assembly*)

Dari ke empat indikator di atas dikembangkan menjadi 20 pernyataan item serta penyebarannya.

Tabel 1

Indikator variabel X (Literasi Digital)

No	Indikator	No item	Jumlah
1	Navigasi Hypertekstual (<i>Hypertextual Navigation</i>)	1,2,3,4,5	5
2	Pencarian Dalam Internet (<i>Internet Searching</i>)	6,7,8,9,10	5
3	Evaluasi Konten (<i>Content Evaluation</i>)	11,12,13,14,15	5
4	Pembentukan Pengetahuan (<i>Knowledge Assembly</i>)	16,17,18,19,20	5

Sedangkan untuk variabel Y yakni perilaku *oversharing*, menurut Martianah (2004) mempunyai 3 indikator yaitu :

- a. Motif sosial
- b. Motif ekonomi
- c. Motif agama dan tuntunan umum

Dari ketioga indikator di atas dapat dikembangkan menjadi 15 item pernyataan beserta penyebarannya.

Tabel 2

Indikator Variabel Y (Oversharing)

No	Indikator	No item	Jumlah
1	Motif sosial	21,22,23,24,25	5
2	Motif ekonomi	26,27,28,29,30	5
3	Motif agama dan tuntunan umum	31,32,33,34,35	5

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan komponen-komponen konstan dari dalam kegiatan penelitian. Instrumen digunakan sebagai bentuk jenis variabel pada penelitian untuk mendapatkan informasi yang sesuai. Variabel disajikan menggunakan definisi operasional, serta indikator yang telah disesuaikan. Indikator digunakan untuk menunjukkan pernyataan atau pertanyaan yang akan sering ditanyakan (Sugiyono, 2018).

Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket dengan instrumen pernyataan tertutup. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diberikan kepada para anggota grup SOA (*Share Of Anything*) yang dijadikan sebagai responden untuk mendapatkan data terkait literasi digital dan perilaku *oversharing*.

Terdapat pilihan yang dapat dijadikan alternative dalam bentuk *skala likert* sebagai berikut (Sugiyono, 2019) :

Table 3

Petunjuk Penilaian

No.	Jawaban Alternatif	Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dengan menggunakan *skala likert* peneliti ingin memahami pengaruh antara kemampuan literasi digital (X) dengan perilaku *oversharing* (Y). Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat ukur instrument yang utama. Kemudian angket tersebut disusun oleh peneliti berdasarkan variabel-variabel yang berhubungan. Berikut merupakan bentuk pernyataan yang terdapat dalam angket.

Tabel 4

Kisi-kisi instrument angket penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan
X	Pencarian dalam internet (<i>internet searching</i>)	Anda mengerti cara menelusuri informasi melalui internet
		Anggota mampu memahami penggunaan kata kunci yang tepat untuk mencari informasi
		Anda menggunakan sumber informasi yang relevan dan

		<p>tepat sesuai dengan fungsinya</p> <p>Anda mampu menyusun informasi yang ditemukan dari berbagai sumber selama proses pencarian di internet</p> <p>Anda memiliki akses pencarian (Google, yahoo, dan lain lain) untuk mencari informasi</p>
	<p>Navigasi hipertekstual (<i>navigation hypertextual</i>)</p>	<p>Anda mengerti tentang penggunaan tautan atau <i>hypertextual</i></p>
		<p>Anda memanfaatkan tautan atau <i>hypertext</i> untuk memperluas atau membatasi hasil pencarian</p>
		<p>Anda menggunakan tautan atau <i>hypertext</i> untuk mengakses informasi lebih banyak lagi secara relevan</p>
		<p>Anda mampu mengakses web informasi menggunakan tautan atau <i>hypertext</i></p>
		<p>Penggunaan tautan atau <i>hypertext</i> dapat memudahkan anda untuk beralih dari satu bagian informasi ke bagian lainnya dengan cara instan</p>
	<p>Evaluasi konten (<i>content evaluation</i>)</p>	<p>Anda dapat menilai informasi yang diperoleh dengan baik</p>
		<p>Anda menggunakan kriteria</p>

		yang tepat untuk menilai informasi
		Anda menggunakan sumber informasi yang tepat dan relevan
		Anda dapat mengidentifikasi kelayakan suatu informasi
		Anda menggunakan metode penelitian dan proses pengumpulan informasi yang sesuai dengan kebutuhan
	Pembentukan pengetahuan (<i>knowledge assembly</i>)	Anda mampu memilah informasi untuk mengurangi resiko kebocoran informasi
		Anda memahami pembentukan pengetahuan untuk menciptakan pengetahuan baru dari berbagai informasi yang diperoleh
		Anda mampu menganalisis informasi berdasarkan fakta dan opini
		Anda mampu memanfaatkan berbagai macam media untuk menunjukkan keaslian informasi
		Anda dapat menjelaskan asal mula informasi yang telah didapatkan
Jumlah pernyataan	20	

Y	Motif sosial	Anda ingin berbagi informasi tentang pribadi karena ingin memperluas interaksi dengan orang lain
		Anda dapat memperoleh perhatian dari orang lain
		Anda dapat meningkatkan jumlah pengikut di media sosial
		Anda dapat bersaing untuk menunjukkan kehidupan yang ideal atau sukses secara sosial
		Anda dapat melakukan komunikasi secara online dengan orang lain
	Motif ekonomi	Anda dapat berbagi pengalaman baik dan buruk dalam dunia bisnis yang sedang anda jalankan
		Anda dapat memberikan rekomendasi produk terbaik ketika anggota lain kesulitan mencari produk untuk memulai berbisnis
		Anda dapat memberikan ulasan secara jujur pada suatu produk yang dicari anggota lain sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas produk
		Anda mampu memberikan ide berbisnis kepada anggota lain
		Anda membagikan pengalaman tentang cara jual beli yang baik dan benar
	Motif agama	Anda dapat memperkuat ikatan dengan membagikan pengalaman melalui media sosial terkait keagamaan atau peristiwa penting yang telah dilalui
Anda mampu saling menghormati dan		

		memahami perbedaan agama yang dianut oleh anggota lain
		Anda dapat memberikan inspirasi seperti berbagi kutipan ayat suci, ajaran atau keyakinan yang dianut kepada anggota lainnya
		Anda dapat memperoleh dukungan atau doa melewati media sosial
		Anda dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
	Jumlah pernyataan	15

6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data serta menjawab permasalahan yang diteliti, maka menggunakan teknik :

a. Observasi

Observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan menggunakan indera termasuk pengamatan visual. Menurut Hadi (2016), observasi merupakan suatu kegiatan yang kompleks melibatkan proses biologi dan proses psikologis, dengan mengamati dan menjadikan ingatan sebagai dua proses yang utama.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi dengan tujuan untuk memahami terkait objek yang diteliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan

peneliti pada saat mengakses media sosial facebook sehari-hari.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh suatu informasi yang berhubungan dengan kemampuan literasi digital dengan perilaku *oversharing* pada grup SOA (*Share Of Anything*). Dokumentasi yang ditunjukkan kepada subyek penelitian dapat berupa foto, dokumentasi, buku dan data lainnya.

c. Kuesioner atau angket

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket dapat dilakukan dengan cara menyebarkan sebuah pertanyaan atau pernyataan berupa tulisan yang kemudian diberikan kepada responden untuk menjawabnya. Kuesioner disebarkan dengan tujuan untuk memperoleh informasi berupa data frekuensi serta menganalisis pengaruh kemampuan literasi digital dengan perilaku *oversharing* pada grup SOA (*Share Of Anything*).

Penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan cara *online* melalui *google form* yang disebarkan ke grup SOA (*share of anything*) dalam aplikasi facebook. Alasan memilih menggunakan *google form* sebagai media untuk menulis pernyataan atau pertanyaan karena merupakan salah satu *platform* yang dianggap efektif untuk mengambil serta menyebarkan data dari sampel.

Peneliti menggunakan instrumen yang berupa lembar pertanyaan tertutup dengan menggunakan ukuran

jawaban. Ukuran atau skala yang digunakan adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan pandangan seseorang atau kelompok tertentu terkait peristiwa sosial.

Skala likert mempunyai variasi yang positif sampai negative, antara lain : sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju yang dijelaskan di atas.

7. Uji validitas dan reliabilitas

Uji kebenaran data kuantitatif menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengukur daftar pertanyaan dan untuk melihat pertanyaan yang terdapat dalam angket yang diisi responden apakah sudah dapat dikatakan pantas atau belum untuk mengambil data.

a. Uji validitas

Uji validitas menurut Sugiyono (2017) merupakan uji yang menunjukkan kebenaran data yang diperoleh peneliti dalam mencerminkan fenomena sebenarnya dari penelitian yang dilakukan. Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui instrumen yang dipakai dapat mengukur sesuatu dengan ukuran yang benar. Penggunaan metode yang umum untuk menguji validitas yaitu *product moment* (indeks validitas) yang telah dijelaskan oleh Barker *et al.* (2002) yakni pernyataan yang dapat dikatakan valid jika koefisien korelasi pada butir pernyataan $> 0,30$. Pada pengujian tersebut menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* :

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

Keterangan :

- r : koefisien korelasi
- x : skor item pertanyaan
- y : skor total pertanyaan
- n : jumlah subjek yang diteliti

Uji validitas yang dilakukan dengan cara menjadikan 30 responden untuk mendekati distribusi normal. Instrumen dapat dikatakan valid apabila mempunyai nilai signifikan korelasi dari 95% atau $\alpha=0,05$. Pada uji validitas yang menggunakan koefisien korelasi *product moment* dapat dikatakan valid apabila $r^2 = 0,361$.

Aturan pengujian :

- Apabila $T_{hit} > T_{tl}$, maka instrumen dikatakan valid
Apabila $T_{hit} < T_{tl}$, maka instrument dikatakan tidak valid
- Uji validitas pada instrument dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Program And Service Solution Sert21*).
- Butir 1 dan butir 2 dijelaskan dengan cara dibandingkan antara T_{hit} dengan T_{tl} , maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut dikatakan valid atau tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas menurut Narinawati (2010) adalah uji keterpercayaan alat penghasil data. Perolehan nilai r dari uji validitas menghasilkan indeks korekasi yang menunjukkan ada atau tidaknya hubungan antara 2 instrumen.

Uji reliabilitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat keterikatan antara kedua variabel yaitu variabel x (kemampuan literasi digital) dan variabel y (*oversharing*) sudah dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Metode yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah metode *alpha cronbach* dengan menggunakan rumus :

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

r_{ac} = koefisien reliabilitas (total tes)

k = jumlah item pertanyaan

$\sum ab^2$ = jumlah total item pertanyaan

at^2 = jumlah atau total varian

8. Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan teknik dengan pengambilan data melalui kuesioner, dokumentasi, dan observasi. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan merancang data yang diperoleh dari kuesioner, studi pustaka, dan observasi dengan cara mengklasifikasikan data ke dalam unit, pola, serta memilah data yang penting serta dapat dipahami.

Teknik analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Analisis ini digunakan untuk melihat pengaruh kemampuan literasi digital terhadap perilaku *oversharing* pada grup SOA (*Share Of Anything*) di aplikasi facebook. Peneliti menggunakan metode regresi yang merupakan metode pendekatan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen. Teknik analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui linier atau tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat.

Dalam analisis data pada penelitian ini dapat dihubungkan pengaruh kemampuan literasi digital terhadap perilaku *oversharing* . alasan penulis menggunakan statistic inferensial karena pada penelitian ini mengambil jumlah sampel dan populasi secara random atau acak. Yang kemudian menggunakan pengukuran skala interval dengan rumus sebagai berikut :

$$P = x \ 100\%$$

Keterangan

P : presentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n : jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Pada penelitian ini, skala yang ditetapkan adalah lima tingkatan interpretasi terhadap pengaruh antara kemampuan literasi digital dengan perilaku *oversharing*. Maka skala interval yang ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Sangat rendah = 0,00 - 0,119
2. Rendah = 0,20 – 0,399
3. Sedang = 0,40 – 0,799
4. Kuat = 0,60 – 0,899
5. Sangat kuat = 0,80 – 1,000

9. Uji hipotesis

a. Uji regresi linear sederhana

Menurut Yuliara (2016) bahwa regresi linear sederhana merupakan bentuk persamaan yang menjelaskan tentang hubungan antara variable X dengan variable Y. dalam regresi linear sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = garis regresi / variable *response*

a = konstanta, perpotongan dari setiap variable

b = konstanta

X = variable bebas

b. Uji statistik t

Uji statistik t menunjukkan besaran pengaruh pada setiap variabel independen secara individu dalam menjelaskan variable dependen (Widjarjono, 2010). Pada uji statistik t, nilai t hitung akan dibandingkan dengan nilai t tabel, dapat menggunakan cara berikut :

- Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau profitabilitas , tingkat signifikansi (sig , 0,05). Maka H_a diterima dan H_o ditolak, jadi variable independen berpengaruh terhadap variable dependen.
- Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ atau profitabilitas . tingkat signifikansi (sig . 0,05), maka H_a ditolak dan H_o diterima, jadi variable independen tidak berpengaruh terhadap variable dependen.

c. Uji F

Menurut Kuncoro (2009), ia menjelaskan bahwa uji F digunakan untuk mengukur signifikan atau tidaknya pengaruh pada variabel bebas secara bersamaan terhadap variabel terikat, berikut cara yang dapat digunakan untuk menguji uji F :

1. apabila signifikansi $>$ dari pada 0,05, jadi H_0 diterima dan H_1 ditolak
2. apabila signifikansi $<$ daripada 0,05, jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima Atau
3. apabila F hitung $<$ F tabel, maka tidak terdapat pengaruh pada variabel X terhadap varaiabel Y
4. apabila F hitung $>$ F tabel, maka terdapat pengaruh pada variabel X terhadap variabel Y

d. Uji R^2 atau koefisien determinasi

uji R^2 atau koefisien determinasi merupakan angka yang menunjukkan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel X terhadap variabel Y (Siregar, 2017). Maka dari itu koefisien determinasi ialah angka yang dapat mengukur sejauh mana kemampuan pada variabel X yaitu literasi digital berpengaruh terhadap variabel Y yaitu perilaku *oversharing* . semakin besar koefisien determinasi maka semakin baik pula kemampuan X (literasi digital) memperngaruhi Y (perilaku *oversharing*).