
Motivasi, Pemikiran Kritis dan Verifikasi Akademik Siswa SMA dalam Perilaku Penemuan Informasi*Motivation, Critical Thinking and Academic Verification of High School Students Information-seeking Behavior*

Z. Hidayat¹ & Asep Saefudin, Sumartono
Universitas Esa Unggul Jakarta

Abstrak

Siswa SMA dikenal sebagai Gen Y atau Z dan penggunaan media mereka dapat dipahami pada perilaku penemuan informasi mereka. Tujuan penelitian ini adalah: 1) menganalisis motivasi siswa; 2) menganalisis pemikiran kritis dan verifikasi akademis; 3) menganalisis perilaku penemuan informasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui survei sebanyak 1125 responden yang terbagi dalam sembilan kelompok, yaitu Jakarta Pusat, Jakarta Timur, Jakarta Utara, Jakarta Barat, dan Jakarta Selatan, Tangerang, Bekasi, Depok, dan Bogor. Pengambilan sampel di sekolah berdasarkan "peringkat sekolah terbaik" oleh pemerintah, sementara pemilihan responden dipilih secara accidental sampling di sekolah masing-masing. Konstruk kuesioner mencakup pengukuran motivasi, pemikiran kritis dan verifikasi akademis, dan perilaku penemuan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi penggunaan internet didominasi oleh kebiasaan berinteraksi dan hiburan sedangkan pada kebutuhan akademik masih tergolong kecil namun meningkat secara signifikan. Self-efficacy, penampilan dan prestasi siswa cenderung menjadi motif yang tinggi, namun nilai belajar sains, dan ilmu lingkungan merupakan motif dengan rata-rata yang rendah. Siswa SMA menunjukkan bahwa mereka berpikir kritis mengenai berbagai hal yang menjadi konten terutama di media sosial namun kurang mengkritik informasi akademik dalam mata pelajaran. Sayangnya, siswa SMA tidak melakukan verifikasi akademik terhadap data dan informasi, tetapi siswa cenderung melakukan plagiarisme.

Kata kunci: motivasi siswa, pemikiran kritis, verifikasi akademik, perilaku penemuan informasi, generasi digital.

Abstract

High school students have known as Gen Y or Z and their media using can be understand on their information-seeking behavior. This research's purposes were: 1) to analyze the students' motivation; 2) to analyze the critical thinking and academic verification; 3) to analyze the information-seeking behavior. This study used quantitative approach through survey among 1125 respondents in nine clusters, i.e. Central, East, North, West, and South of Jakarta, Tangerang, Bekasi, Depok, and Bogor. Schools sampling based on "the best schools rank" by the government, while respondents have taken by accidental in each school. Construct of questionnaire included measurement of motivation, critical thinking and academic verification, and the information-seeking behavior at all. The results showed that the motivations of the use of Internet were dominated by habit to interact and be entertained

¹ Korespondensi: Z. Hidayat. Afiliasi: Universitas Esa Unggul, 9th Arjuna Utara Street, Jakarta, Indonesia. Alamat: Jl. Arjuna Utara No.9, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Telpon: (021) 5674223. Email: z.hidayat@esaunggul.ac.id

while on the academic needs are still relatively small but increasing significantly. Students' self-efficacy, performance and achievement goals tend to be high motives, however the science learning value, and learning environment stimulation were average low motives. High school students indicated that they think critically about the various things that become content primarily in social media but less critical of the academic information subjects. Unfortunately, high school students did not conducted academic verification on the data and information but students tend to do plagiarism.

Keywords: student motivation, critical thinking, academic verification, information-seeking behavior, digital generation.

Sekelompok orang-orang yang lahir pada kurun waktu yang sama, tumbuh dan besar dalam situasi dan lingkungan sama disertai peristiwa-peristiwa dan perkembangan teknologi yang sama akan memiliki keterikatan sejarah dan karaktersitik yang relatif sama. Generasi *Y* adalah orang-orang yang lahir antara 1980 hingga 1994, Generasi *Z* adalah orang-orang yang lahir sesudah 1994 hingga dekade pertama abad Millennium. Kedua generasi ini tumbuh besar di depan layar elektronik seperti televisi, film, video game, monitor komputer laptop. Lebih spesifik lagi Generasi *Z* tumbuh bersama ponsel cerdas, online games, notebook, tablet, dan ragam media sosial. Karakteristik kedua generasi dikenal sebagai anak-anak yang berpikir kritis, mandiri dan memiliki keterampilan kognitif seiring kesejahteraan fisiknya. Namun menurut Weiler (2004) generasi itu menderita karena sebagian besar waktunya dihabiskan dengan diam, pasif sembari menyerap kata-kata dan gambar, bukan membaca.

Teknologi informasi dan komunikasi tak terpisahkan dalam kehidupan dua generasi termuda di era Millennium ini. "Tapi mungkin anggota generasi termuda itu tidak menganggapnya sebagai teknologi," tulis Oblinger dan Oblinger (2005). Teknologi pada suatu generasi berlanjut pada generasi berikutnya. Komputer, Internet, sumber daya online, dan akses instan hanyalah cara-cara melakukan beragam hal. Gen Net tak mengenal hidup tanpa Internet. Oleh karena itu, dunia pendidikan juga harus berubah dan mengalami perubahan besar, khususnya dalam proses penyediaan dan pencarian informasi. Lorenzo *et al.* (2007) memandang bahwa para pendidik tertantang zaman untuk membantu siswa mencapai tingkat literasi informasi akademik yang baik. Menurutnya, literasi informasi berarti akuisisi tiga keterampilan utama yang harus dimiliki yaitu keterampilan dasar teknologi informasi, keterampilan sumber daya informasi (seperti kemampuan untuk mengidentifikasi sumber daya yang berguna), dan keterampilan berpikir kritis.

Penelitian tentang perilaku pencarian informasi dimulai sejak 1950an, namun pada penelitian-penelitian awal dilakukan dalam konteks pencarian oleh peneliti dan ilmuwan (Weiler, 2004). Penelitian berikutnya berkembang pada populasi umum dan mahasiswa terutama dalam 20 tahun terakhir atau lebih. Model pertama penelitian Krikelas pada 1983 yang menyarankan langkah-langkah pencarian informasi sebagai berikut: 1) memahami kebutuhan, 2) pencarian itu sendiri, 3) menemukan informasi, dan 4) menggunakan informasi, yang menghasilkan baik kepuasan atau ketidakpuasan. Krikelas menyatakan "pencarian informasi dimulai ketika seseorang merasakan saat ini pengetahuannya kurang dari yang dibutuhkan untuk menangani beberapa masalah. Proses ini berakhir ketika persepsi tidak ada masalah lagi (Krikelas, 1983). 'Model pertama Krikelas' merupakan salah satu yang linear, disebut Eisenberg dan Brown, sebagai tidak punya kompleksitas dan fleksibilitas untuk menemukan topik (Eisenberg *et al.*, 1992). Jadi, pencarian informasi didasarkan

kepada "kebutuhan," konsep yang berkaitan erat dengan motivasi terkait dengan status generasi dalam proses pembelajaran secara akademis.

Penelitian berikut dilakukan Kuhlthau (1991) terutama pada keterampilan kognitif. Efektifitas pencarian informasi meningkat seiring berkembangnya kognitif. Model Kuhlthau melampaui tindakan mencari dan melihat pada pikiran, perasaan, dan tindakan para pencari informasi. Namun demikian, penelitian terdahulu ini didasarkan pada studi longitudinal terhadap sekelompok siswa SMA sebagai kelompok pengguna yang dikaji terhadap aspek kognitif dan afektif selama pencarian informasi seperti kebingungan, kecemasan, keraguan, keyakinan, dan lain-lain.

Baik kedua model Krikelas dan Kuhlthau sebagian besar merupakan proses linier, sementara model berbasis komponen juga disarankan. Eisenberg dan Berkowitz (1992) mengusulkan model berdasarkan 'Big Six Skills' yaitu definisi tentang tugas, pencarian-informasi, pelaksanaan, penggunaan, sintesis, dan evaluasi. Studi terdahulu yang paling dekat mempelajari motivasi, berpikir kritis, dan teori pembelajaran dilakukan oleh Weiler (2004) yang menemukan bahwa hanya prosentase kecil saja di antara populasi siswa sekolah menengah atas yang belajar dengan membaca buku, sementara prosentase terbesar dilakukan menggunakan media online.

Perbedaan lainnya bahwa penelitian-penelitian terdahulu menggunakan perspektif ilmu pendidikan, riset perpustakaan, dan teknologi informasi untuk menjelaskan fenomena pencarian informasi. Sedangkan penelitian ini fokus pada perspektif ilmu komunikasi dengan memandang perangkat Internet sebagai media komunikasi dan interaksi. Namun demikian, sebagaimana riset terdahulu, penelitian ini juga dipadu dengan aspek psikologi yang mencakup persoalan motivasi, sikap, perilaku di mana di dalamnya juga tak lepas dari kognitif, afektif dan behavioral.

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk menganalisis motivasi murid sekolah menengah atas yang mencari informasi baik secara konvensional dan online; 2) untuk menganalisis pemikiran kritis pada pengguna sumber informasi terhadap materi data dan informasi yang diperoleh dan sumber-sumbernya; 3) untuk menganalisis kebiasaan pelajar sekolah menengah atas yang melakukan verifikasi akademis terhadap materi data dan informasi yang sudah diperoleh; dan 4) untuk membandingkan sumberdaya konvensional dan digital online.

Urgensi penelitian ini terletak pada beberapa aspek seperti pendalaman terhadap perilaku online dan pendalaman terhadap karakteristik Generasi Y dan Z Indonesia. Implikasi hasil diarahkan kepada upaya pengembangan model pengajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi media. Demikian juga implikasi bagi pengembangan kualitas guru dan dosen untuk mengurangi jarak antargenerasi, pengembangan sistem terbuka informasi dan library digital bergerak.

Metode Penelitian

Studi eksploratori ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kegiatan survei dengan seperangkat kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terstruktur. Populasi penelitian adalah seluruh siswa sekolah menengah di wilayah DKI Jakarta (Jakarta Timur, Jakarta Pusat, Jakarta Utara, Jakarta Barat, Jakarta Selatan), Tangerang, Bekasi, Depok, dan Bogor. Kota metropolitan DKI Jakarta dipilih dengan pertimbangan sebagai kota besar (urban) atau metropolitan sedangkan kota-kota di sekitarnya diperhitungkan sebagai kota sedang atau kecil (suburban). Sampel lokasi penelitian dipilih dengan pertimbangan sekolah-sekolah negeri dan atau swasta yang termasuk ranking sepuluh besar di masing-masing wilayah administratif dengan total sembilan kota administratif. Jumlah sampel lokasi

diperoleh 45 sekolah dan penarikan sampel di masing-masing sekolah dilakukan secara *accidental*, masing-masing sekolah berjumlah 25 orang sehingga total sampel penelitian 1125 responden. Penarikan sampel dilakukan dengan pertimbangan karakteristik populasi yang homogen dalam hal usia, kurikulum, dan akses teknologi.

Konstruk kuesioner disusun berdasarkan eksplikasi konsep “motivasi pencarian informasi”, “berpikir kritis dan melakukan verifikasi akademis” dan “perilaku pencarian informasi” terkait peran responden sebagai pelajar. Motivasi mencakup enam dimensi (Hsiao-Lin *et al.*, 2005) yang diukur seperti dimensi kemanjuran-diri (*self-efficacy*), strategi pembelajaran aktif, nilai pembelajaran ilmiah, sasaran kinerja, sasaran prestasi, stimulasi lingkungan pembelajaran. Semua dimensi dikaitkan dengan pencarian informasi online. Sedangkan variabel berpikir kritis dan verifikasi akademis (Ennis, 1993) mencakup indikator "kemampuan memastikan kredibilitas sumber," "mengidentifikasi simpulan, alasan, dan asumsi"; "memastikan kualitas suatu argumen", "mengembangkan dan mempertahankan suatu posisi atau suatu isu", "mengajukan pertanyaan klarifikasi yang tepat", "mendefinisikan istilah secara tepat sesuai konteks", "membuka pikiran", "mafhum dengan baik", "menarik simpulan dengan cermat". Indikator itu diperkaya dalam konteks aktivitas online. Perilaku pencarian-informasi mengacu kepada gaya pembelajaran (Jung & Baynes, 1923) pada jenis kepribadian berbeda yang dikembangkan Myers & Briggs (1980, 2010) dan Weiler (2004) yaitu "ekstrovert atau introvert", "belajar terutama menggunakan indera dan atau intuisi", "belajar terutama menggunakan pikiran dan perasaan", dan "belajar terutama dengan menilai atau menerima". Semua indikator dilengkapi dengan perilaku pembelajaran siswa secara online.

Hasil

Motivasi. Teori motivasi menggambarkan alasan siswa dalam pencarian informasi. Teori motivasi Abraham Maslow dalam Hierarki Kebutuhan mengidentifikasi lima dasar kebutuhan yaitu fisiologis, keselamatan, memiliki dan dimiliki (*belongingness*), penghargaan (*esteem*), dan aktualisasi diri (*self-actualization*). Masing-masing jenis kebutuhan itu menjadi motivator setelah kebutuhan sebelumnya terpuaskan. Berbeda dengan Maslow, Teori Motivasi Berprestasi McClelland mengidentifikasi tiga kebutuhan yang tidak hirarkis, yaitu kebutuhan berprestasi, berafiliasi, dan kekuasaan. Salah satu kebutuhan ini biasanya dominan pada setiap orang dan dengan demikian mendorong tindakannya.

Dimensi kemanjuran-diri mengindikasikan bahwa siswa yakin dengan cara yang ditempuhnya untuk membangun prestasi belajarnya. Hampir seluruh responden (97,21 persen) menyatakan hal itu kecuali sebagian kecil murid saja yang merasa tidak punya pendapat soal ini. Keyakinan diri yang tinggi merupakan ukuran mental yang menjadi bagian keberhasilan proses belajar-mengajar baik di lingkungan sekolah, rumah dan sosial. Selanjutnya pada dimensi strategi pembelajaran aktif yang menekankan setiap orang siswa berperan aktif dalam penggunaan beragam cara yang terencana dan diimplementasikan dengan baik. Hanya sebagian kecil (35,21 persen) siswa merasa melakukan perencanaan pembelajaran aktif dengan beberapa cara, sedangkan sebagian besar menyatakan mengikuti secara pasif tergantung guru di sekolah. Fakta ini memperlihatkan bahwa guru dan manajemen sekolah memegang kendali besar dan potensial bagi membangun keaktifan siswa melalui sistem pembelajarannya yang strategis sesuai perkembangan teknologi.

Self-efficacy siswa sesuai perkembangan kognitifnya yang tak terpisahkan dengan perangkat digital online. Secara psikologis, komunikasi media komputer (*computer mediated communication*) membutuhkan model instruksional. Salah satu model awal dikemukakan Keller dan Suzuki (1988) yang disebut ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) memberikan kerangka untuk perancangan penguatan motivasi siswa. Komponen seperti

perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan merupakan acuan untuk merancang pelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Motivasi pencarian informasi bagi siswa lebih leluasa (*convenience*) dalam perangkat bergerak (*mobile*) sebagai bagian dari identitas Gen Y muda dan Z (Kuhlthau, Heinström & Todd, 2008).

Dimensi nilai pembelajaran (*science learning value*) ilmiah artinya menekankan pada kemampuan siswa untuk membangun kompetensi problem-solving, termasuk aktivitas pencarian, pengamatan dan penemuan, menstimulasi pemikiran siswa sendiri, dan mendapatkan berbagai hal yang relevan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Setelah dirata-ratakan, dimensi ini memperlihatkan bahwa nilai pembelajaran itu didapatkan lebih dari separuh siswa (63,78 persen). Temuan ini mencerminkan bahwa guru, kurikulum, dan sekolah belum maksimum membangun motivasi nilai pembelajaran yang digali dari dan untuk diri siswa.

Dimensi berikutnya, sasaran kinerja dan prestasi, menunjukkan keberhasilan yang lebih tinggi (86,27 persen) baik pada kinerja (*performance*) individu siswa yang bersaing di kelas maupun kepuasan yang dirasakan murid dalam proses pencapaian prestasinya (*achievement*). Beberapa orang "berprestasi" dan berfungsi terbaik secara independen, beberapa lainnya perlu bersosialisasi dan berkembang dalam proyek kelompok, dan ada juga lainnya yang tertarik terhadap kekuasaan dan posisi-posisi kepemimpinan (Small, 1999). Orientasi intrinsik-ekstrinsik terkait dengan motivasi, lebih rinci pada berbagai tingkat imbalan, yaitu kepuasan dari rasa ingin tahu atau sekadar tertarik pada suatu topik tertentu; kepuasan dan perasaan pencapaian prestasi atau kendali. Imbalan eksternal yang lebih tradisional termasuk pujian yang biasanya kurang efektif dibanding imbalan intrinsik (Small *et al.*, 2004). Namun penelitian lain menemukan korelasi negatif antara kinerja siswa dan sejumlah motivator ekstrinsik (Newby, 1991).

Penciptaan iklim yang kondusif atau stimuli lingkungan mencakup proses di kelas, lingkungan sekeliling murid termasuk kurikulum, cara mengajar guru, dan ekspresi dalam interaksi di lingkungan sekolah. Semuanya menentukan motivasi yang menunjukkan sebagian besar murid mengakui stimulasi itu diperoleh di sekolah (73,91 persen). Sebagaimana dikemukakan Maslow, tentu kebutuhan terakhir ini adalah bentuk pelayanan yang diberikan sekolah sebagai kebutuhan mendasar yang selanjutnya diikuti kebutuhan yang hierarkinya lebih tinggi.

Penggunaan dan kesenangan (*users and gratification*) dapat dipahami sebagai motivasi utama pengguna perangkat digital online bergerak (*mobile*). Semakin mudahnya perangkat digital dan biaya operator seluler memungkinkan setiap pengguna memanfaatkan gawai (*gadget*) tersebut untuk kebutuhan akademis dan hiburan. Motivasi pengguna sesuai dengan kemudahan, kenyamanan, dan interaksi seketika (*realtime*) dalam komunitasnya. Perangkat digital sangat berperan dalam membantu kecepatan pencarian informasi bagi pelajar. Perangkat itu selalu berada dalam genggaman dan setiap saat sepanjang waktu digunakan untuk menelusuri apa saja yang diinginkan. Motivasi penyelesaian tugas karena itu lebih diperkuat dengan perangkat *smartphone*. Sebagian besar responden (82,12 persen) menyebutkan bahwa motivasinya menyelesaikan tugas akademik dipercepat dengan perangkat *smartphone* yang dimiliki. Bolliger *et al.* (2010) juga menjumpai hasil penelitian bahwa *podcasting* berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar online.

Connaway *et al.* (2011) menemukan bahwa faktor kenyamanan pengguna Internet sebagai faktor kritis dalam perilaku pencarian-informasi. Bahwa kenyamanan itu sebagai hal menentukan dalam membuat pilihan pada berbagai situasi, baik pencarian informasi akademik dan pencarian-informasi kehidupan sehari-hari, meskipun memainkan peran berbeda dalam situasi yang berbeda.

Berpikir Kritis dan Verifikasi Akademik. Berpikir kritis adalah "berpikir reflektif yang masuk akal difokuskan untuk memutuskan sesuatu yang harus dipercaya atau dilakukan." (Ennis, 1993). Berpikir kritis adalah sebuah proses pembelajaran untuk pengembangan kognitif dan pencarian informasi yang efektif. Sebagian guru dan pustakawan menyadari kuantitas siswa yang tidak mampu berpikir kritis dan kebutuhannya atas sumber daya informasi pada khususnya (Weiler, 2004). Penggunaan informasi efektif dalam bentuk apapun tidak mungkin tanpa pemikiran kritis, dan kualitas berpikir kritis aspek penting bagi perilaku pencarian-informasi Generasi Y atau Z.

Kredibilitas sumber tidak banyak dipahami siswa. Hanya sebagian kecil saja (31,17 persen) di antara responden yang memiliki "kemampuan memastikan kredibilitas sumber". Sebagian besar bahkan tidak memahami dan tidak peduli orisinalitas sumber informasi yang diperoleh secara online. Kesulitan lain yang dihadapi siswa adalah kelemahannya untuk "mengidentifikasi simpulan, alasan, dan asumsi" atas suatu pernyataan, informasi. Hampir separuh dari responden (48,33 persen) yang dengan cepat mengidentifikasi simpulan sementara sisanya cenderung tidak mengidentifikasi alasan dan asumsi yang tertera dan tersirat. Perlakuan memverifikasi informasi memang menjadi pekerjaan sulit bagi siswa, hanya sebagian kecil responden (29,14 persen) yang terbiasa "memastikan kualitas suatu argumen", sisanya merasa tidak tahu dan tidak peduli.

Isu berpikir kritis tidak bisa lepas dari bagaimana murid melihat alam semesta informasi. Selain pencarian informasi secara individu, para murid juga berdiskusi dalam kelompok-kelompok, baik terstruktur di kelas maupun kelompok belajar di luar ruang kelas. Kegiatan brainstorming dalam kelompok akan memacu setiap individu untuk berpikir kritis mengikuti kelompoknya yang mungkin lebih dinamis. Siswa yang telah memperoleh informasi online berusaha "mengembangkan dan mempertahankan suatu posisi atau suatu isu" meskipun berjumlah lebih sedikit dari separuh (51,75 persen). Tetapi setiap anggota kelompok menyimak kelompok argumentasi kelompok lain dan "mengajukan pertanyaan klarifikasi yang tepat" (65,21 persen).

Diskusi kritis dalam kelompok akan memaksa setiap siswa untuk mencari informasi lebih mendalam guna bisa menyusun argumentasi yang lebih kuat dibandingkan teman-temannya yang lain. Temuan ini juga memperkuat hasil studi Trosset (1998) terhadap sejumlah mahasiswa selama beberapa semester yang ditanyai tentang argumen-argumen untuk membahas topik-topik sensitif tertentu seperti keragaman masalah di kampus. Mahasiswa memiliki pandangan kuat pada topik-topik itu dan itulah argumen utamanya dalam pembahasan. Tetapi mungkin masih kesulitan untuk "mendefinisikan istilah secara tepat sesuai konteks" (35,52 persen) karena kelemahan interpretasi dan perumusan narasi. Sebaliknya, tidak memiliki sudut pandang yang kuat (serta tingkat kesulitan materi pelajaran atau memiliki kurangnya pengetahuan di daerah itu) diberikan oleh siswa sebagai alasan untuk tidak ingin membahas topik. Diskusi dalam kelompok yang dinamis akan tumbuh ketika setiap siswa berusaha membangun argumen berdasarkan hasil pencarian informasi yang memadai terhadap suatu topik pembahasan.

Diskusi kelompok bagi pelajar merupakan cara berbagi informasi bersama dan setiap anggota akan "membuka pikiran" (69,77 persen), namun dari hasil pencarian informasi online membuat siswa "mafhum dengan baik" (83,71 persen). Interaksi dalam kelompok memungkinkan para peserta juga merumuskan opini baru menggunakan informasi baru. Kedua model pembahasan kelompok ini memerlukan keterampilan berpikir kritis. Interaksi dalam kelompok brainstorming, seperti ditemukan Trosset (1998) akan menajamkan pandangan peserta. Para pelajar berinteraksi verbal dengan teman sebayanya sehingga perumusan argumen yang setara dengan advokasi dan tidak menjadi mencari informasi sama

sekali, dan memang mereka tampaknya lebih suka seperti itu. Dari sudut pandang peserta, tujuan utama diskusi adalah untuk meyakinkan orang lain atas validitas pandangannya, dan tidak mengumpulkan informasi baru.

Sumber-sumber informasi termasuk media konvensional seperti televisi, media cetak, radio. Namun jenis media itu dianggap tidak kredibel bagi tugas akademis oleh siswa. Mungkin para pelajar pernah mendengar dan menonton televisi atau membaca sekilas di majalah tetapi setelah itu para siswa menelusurinya di online. Hanya saja, sebagian besar responden (67,82 persen) tidak melakukan verifikasi akademik atas bahan yang diperolehnya di Web. Flanagin dan Metzger (2000) sebelumnya juga menemukan hal yang kurang lebih sama, yaitu secara keseluruhan informasi Internet lebih kredibel daripada di televisi, radio, dan majalah, dan surat kabar. Menurut kedua peneliti itu, kredibilitas di antara jenis-jenis informasi yang dicari, seperti berita dan hiburan, bervariasi di seluruh saluran media. Tetapi informasi dari web jarang diverifikasi. Tingkat pengalaman berkaitan dengan tindakan verifikasi informasi.

Verifikasi informasi online tidak dilakukan oleh sebagian besar responden (76,32 persen) menunjukkan bahwa para pelajar mungkin sudah yakin dengan data atau informasi yang diperoleh. Namun kebiasaan melakukan verifikasi itu membutuhkan bimbingan dan pengarahan dari instruktur dan manajemen sekolah. Penelitian Pickard, Shenton & Johnson (2014) di sebuah sekolah menengah atas di Inggris mengeksplorasi bahwa remaja-belia memiliki kriteria evaluatif tertentu dalam memilih informasi online. Para siswa merasa bahwa informasi di Web harus spesifik topiknya, bebas dari kesalahan ejaan dan tata bahasa dan mudah diverifikasi.

Sumber-sumber informasi yang penting, dipercaya dan mudah didapat ditempuh dengan mesin pencarian seperti Google Search. Karena mungkin berpikir kritis itu membutuhkan kemampuan kognitif yang memadai seiring perkembangan fisik dan mental siswa. Persepsi dan pemilihan sumber-sumber informasi mencerminkan kemampuan personal dan hasil pembimbingan di sekolah. Secara umum responden tidak berpikir kritis (77,43 persen) terhadap materi yang berhasil diperoleh. Keyakinan atau kepercayaannya terhadap sumber mungkin terlalu tinggi. Sumber-sumber online sangat banyak dan responden harus memilih salah satu link pada list hasil pencarian. Tiga aspek yang jadi pertimbangan dalam memilih sumber menurut Kim dan Sin (2007) yaitu: (1) frekuensi penggunaan sumber, (2) kriteria pemilihan sumber, dan (3) karakteristik yang dirasakan sumber.

Penampilan isi teks dan visual sebuah web sumber menjadi salah satu ukuran penting ketika pencari informasi memutuskan untuk mengutip data. Umumnya responden tidak memahami lebih mendalam tentang kredibilitas sumber-sumber informasi (66,07 persen) sehingga pencarian dan pengutipan dilakukan sesuka hatinya. Pengarahan instruktur dan guru dalam hal ini kurang—dan bahkan mungkin juga sebagian gurunya kurang memahami dan kurang peduli tentang etika pengutipan—dan cenderung hanya memberitahu link sebuah situs tertentu yang harus dikunjungi. Flanagin dan Metzger (2007) juga menemukan bahwa persepsi kredibilitas berbeda. Misalnya, situs-situs organisasi berita dinilai tertinggi sementara situs pribadi seperti blog kredibilitasnya terendah dalam hal pesan, sponsor, dan kredibilitas situs secara keseluruhan. Sementara situs e-commerce dan situs hobi tertentu dinilai sedang. Tetapi penilaian kredibilitas terutama terhadap atributnya seperti fitur desain, kedalaman konten, kompleksitas situs dibanding ketenaran situs.

Kemampuan membaca dan menginterpretasikan data dan informasi yang diperoleh secara online tidak mudah. Karena itu, diskusi kelompok yang dipandu guru akan membangun kolaborasi kelompok dalam menyelesaikan tugas sekolah. Temuan ini juga dikemukakan Van Aalst *et al.* (2007) atas risetnya terhadap kemampuan siswa

mengeksplorasi literasi informasi di sekolah-sekolah menengah atas di Hong Kong. Hanya sedikit siswa (27,61 persen) yang mengakui dengan mudah "menarik simpulan dengan cermat" dari hasil bacaannya di media online.

Berpikir kritis mencerminkan kemampuan siswa untuk memahami literasi dokumen yang diperolehnya. Tidak saja secara tekstual dan visual namun rinci hingga ke pemahaman makna yang terkandung di dalamnya. Ladbroke dan Probert (2011) menyarankan agar menggali kemampuan literasi kritis melalui *digital storytelling* (DST). Penelitiannya menunjukkan bahwa siswa memiliki informasi online dan keterampilan evaluasi kritis yang terbatas. Terlebih lagi praktik pedagogis para guru tidak menangani persoalan ini. Oleh karena itu guru dan sekolah harus mengembangkan kebiasaan dan kepercayaan terhadap jenis teks online dipadu dengan pembelajaran profesional baik literasi informasi online dan offline sebagai strategi pedagogis. Temuan Yang & Wu (2012) mengenai DST menunjukkan bahwa para siswa peserta DST secara signifikan lebih baik daripada siswa yang tidak. DST juga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang isi kursus, kemauan untuk mengeksplorasi, dan kemampuan untuk berpikir kritis.

Perilaku pencarian-informasi di kalangan pelajar memperhitungkan efisiensi waktu, tenaga, dan biaya sehingga pilihan sumber online menjadi harapan utama. Sumber-sumber tradisional seperti perpustakaan masih diperhitungkan, terutama karena para pelajar memperoleh pengarahan dari guru untuk mencari dan mengutip buku-buku teks dan referensi yang disebutkan. Namun sebagian besar responden menyebutkan bahwa buku-buku cetak digantikan dengan *e-book* yang didapatkan di mesin pencari *google books*. Sebagian lainnya mengubah format buku cetak itu ke dalam bentuk file digital dengan memfoto halaman *cover*, penerbit, daftar isi, dan halaman-halaman yang dikutip. Pelajar kurang menyukai tata-aturan tradisional peminjaman buku perpustakaan dan dianggap tidak praktis untuk menghabiskan waktu dan tenaga pulang-pergi ke gedung perpustakaan.

Beberapa indikator yang mencerminkan kredibilitas informasi cenderung kurang diperhatikan responden, yaitu otoritas penerbit yang memiliki sumberdaya informasi. Kredibilitas tersebut terkait dengan dengan Teori Kendali Glasser untuk memahami apa yang dipelajari siswa. Penelitian yang dilakukan Young dan Von Seggern (2001) dengan metode diskusi kelompok fokus menemukan bahwa "kebutuhan" sangat penting untuk memahami pencarian informasi peserta ajar. Kebutuhan tinggi ketika pencarian informasi mudah dalam penggunaan, kehandalan, akurasi, nilai, ketersediaan, dan biaya. Beberapa faktor lain juga penting bagi peserta ajar seperti percaya, kualitas, kredibilitas, validitas, kelengkapan, dan ketercukupan meskipun hal ini termasuk sifatnya sekunder.

Proses pencarian informasi tidak selalu berjalan lancar baik secara konvensional dan online. Ketika peserta ajar mencari buku cetak di perpustakaan, misalnya, seringkali tidak memiliki akses fisik ke informasi ("buku itu tidak di rak," atau "tidak tersedia sama sekali"). Keadaan ini oleh Weiler (2004) disebut "infoglut" sebagai hambatan yang paling umum dalam pencarian informasi. Demikian juga dengan pencarian online, responden tidak memastikan akurasi atau sesuai tidaknya dengan topik yang diberikan guru. Hal ini sesuai dengan temuan Grimes dan Boening (2001) dan Manual (2002) yang menyatakan bahwa para pelajar cenderung melebih-lebihkan kemampuannya sebagai Gen Net ketika mencari informasi melalui mesin pencari Google, Bing, dan sebagainya.

Kriteria untuk pencarian informasi online bagi responden, terutama sangat tergantung pada kata kunci yang diketikkan ke mesin pencari. Sebagian besar responden menyatakan tidak menemukan langsung karena kata kunci yang tidak tepat penulisannya. Penulisan kata kunci yang terlalu banyak atau tidak fokus mengakibatkan waktu yang dihabiskan pencarian bertambah lama. Peserta ajar tidak fokus pada pencarian dan informasi yang didapatkan

berkualitas rendah atau *undersupply*. Informasi yang berkualitas rendah ditemukan jika waktu pencarian menjadi panjang. Ketika didalamai lebih jauh, para pelajar menggunakan waktu yang panjang itu sebagai "Lebih banyak waktu untuk bermain" atau menemukan hiburan. Inilah yang disebut sebagai keadaan tersesat di dunia maya karena penggunaan waktu yang tidak fokus pada tujuan semula.

Kekurangcermatan menulis kata-kunci pencarian adalah kelemahan siswa. Namun karakteristik Gen Y dan Z yang dikenal kritis dan imajinatif itu tercermin dalam penelitian *focus group discussion* (FGD) Young dan Von Seggern (2001) ketika siswa diminta untuk menggambarkan "mesin impian informasi." Kelompok FGD siswa secara konsisten membayangkan sebuah mesin "pembaca pikiran yang "intuitif," dan bisa menentukan kebutuhan informasi tanpa verbalisasi. Terbukti bahwa penulisan kata-kunci atau verbalisasi merupakan masalah bagi siswa sementara kebutuhan informasi kian kompleks. Meskipun siswa harus jelas menuangkan pikiran untuk memperoleh topik yang dibutuhkan, namun siswa berharap ada mekanisme yang bisa memindai bayangan kebutuhannya.

Mesin pencari Google melengkapi layanannya dengan perintah suara untuk diterjemahkan atau ditelusuri. Ketika responden ditanya mengenai frekuensi penggunaan aplikasi ini, sebagian besar (88,71 persen) menyatakan "tidak pernah menggunakan". "Mesin impian" dimaksud dalam perkembangannya akan menjadi sumber kanal informasi melalui pengenalan suara dan bahasa alami ketika mencari dan mengembalikan koleksi informasi. "Portabilitas" tanpa sekat ruang dan waktu atau 24/7 disertai kualitas akan menjadikan lorong informasi itu begitu penting di masa depan.

Tantangan ini, bagi institusi pendidikan menengah dan perguruan tinggi, diantisipasi dengan peraturan-peraturan internal—meskipun belum semuanya secara sadar memberikan respon terhadap fenomena. Institusi yang tanggap mengarahkan para peserta-ajar untuk tidak melakukan pengutipan pada sumber-sumber yang tidak punya atau diragukan kredibilitasnya. Selain itu, upaya pencegahan praktik plagiarisme diantisipasi sejak dini, sehingga situs seperti blog, wikipedia, dan sejenisnya tidak diperbolehkan—kecuali dengan penelusuran ke sumber yang lebih valid, seperti jurnal, buku, dan Web resmi. Penelitian Herring (2001) menemukan 73 persen sekolah meminta siswa menggunakan Internet untuk mengerjakan tugas tanpa kriteria atau batasan mengenai akurasi dan kualitas Web. Fakta ini mencerminkan bahwa institusi pendidikan kurang atau tidak memberikan pengarahan dan pencegahan plagiarisme. Hanya sebagian kecil lembaga pendidikan yang mengawal agar peserta-didik mencari informasi akurat, valid, dan berkualitas tinggi.

Kemudahan pencarian informasi-akademik melalui Internet diakui hampir semua responden dengan memilih "kemudahan penggunaan" dan "*self-service*" sebagai keunggulannya dibanding cara konvensional di gedung perpustakaan, meskipun keakurasiannya bagi pelajar tidak menjadi pertimbangan utama. Efisiensi waktu, tenaga, dan biaya menjadi alasan utama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Hanya sebagian kecil saja yang bertanya kepada guru atau dosen, dan beberapa orang saja yang bertanya kepada pustakawan secara langsung atau melalui telepon. Van Scoyoc dan Cason (2006) melakukan penelitian dengan menguji kebiasaan pencarian informasi mahasiswa pada fasilitas online di dalam perpustakaan universitas, fasilitas yang secara eksklusif menyediakan akses ke beragam sumber informasi. Studi ini menemukan bahwa mahasiswa terutama mengandalkan situs dan modul instruksi online untuk proses pencarian-informasi. Temuan penelitian Online Computer Library Center (OCLC) yang dikutip Weiler (2004) menyebutkan 88 persen pelajar cenderung bersedia membayar untuk memperoleh informasi. Meskipun 80 persen di antaranya merasa terganggu dengan 'gangguan' iklan di situs Web.

Riset pendekatan kuantitatif tentu punya kelemahan sehingga beberapa riset lain melengkapinya dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan sampel siswa yang cukup homogen baik secara akademis, etnis, atau ekonomi, sehingga skewing hasil dan faktor yang mungkin melemahkan seperti "kesenjangan digital" dan pengalaman siswa dapat teratasi. Pengutipan dari Internet dilakukan sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran. Kecenderungan besar terjadi pengutipan dilakukan hingga 100 persen untuk beragam tugas terutama narasi tulisan makalah. Kecenderungan siswa melakukan plagiasi melalui Internet sulit dibendung karena kurangnya *coaching* sekolah. Penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar (93,21 persen) mahasiswa S1 melakukan pengutipan dengan mengandalkan sumber online.

Studi ini juga menemukan bahwa meskipun hampir seluruh pelajar mencari informasi dengan bantuan mesin-pencari Google, namun tidak semua bahan yang diperolehnya itu dijadikan sebagai penyelesaian tugas akademis yang hanya 56,86 persen. Sebagian lagi disimpan untuk keperluan lain termasuk hiburan dan informasi sehari-hari atau dikenal sebagai 'informasi praktis' yang berbeda dengan 'informasi akademis'. Format sumber informasi yang paling banyak dikutip untuk tugas akademis adalah artikel (82,37 persen) dan pengutipan dari ebook (termasuk sumber *google books*) sebesar 27,42 persen dan referensi online yang paling sering digunakan 72,58 persen. Temuan ini menggambarkan bahwa pencarian informasi siswa didominasi oleh sumber-sumber online sementara sumber konvensional seperti buku cetak yang disediakan perpustakaan proporsinya kecil.

Pencarian informasi dilakukan dengan cara berbeda-beda pada setiap generasi. Terutama dua generasi termuda, yaitu Gen Y dan Gen Z yang dikenal sebagai Gen Net memiliki kebiasaan dan perilaku yang jauh berbeda dengan generasi sebelumnya. Holman (2011) juga menyebutkan bahwa para pelajar tahun pertama mengungkapkan pencarian dilakukan dengan kata kunci atau frase sederhana. Namun penelitian itu juga menemukan cara penulisan yang sering salah ejaan dan logika yang salah. Meskipun Gen Net itu dikenal hidupnya sangat kuat hubungannya dengan online, tetapi penelitian Weiler (2004) menyebutnya predikat itu seringkali dilebih-lebihkan. Karena faktanya, Holman (2011) menemukan bahwa Gen Net itu kurang ditempa untuk pencarian yang lebih kompleks, lebih berkualitas, dan dengan validitas tinggi.

Perilaku Pencarian-informasi. Teori perilaku dikembangkan pertama kali oleh B. F. Skinner pada 1950-an, menggunakan konsep penguatan "positif" dan "negatif" untuk mengawasi perilaku. Teori ini menjelaskan perilaku belajar yang sangat sederhana, yaitu suatu imbalan bagi siswa berprestasi dan hukuman bagi siswa yang tidak berprestasi. Teori behavioris, meskipun tentu mengamati populasi siswa, tidak menjelaskan semua soal pembelajaran (yaitu, pembelajaran yang terang-terangan memberi penghargaan perilaku) dan kurang diteliti dalam beberapa tahun terakhir. Selain itu, perilaku berubah pada saat perubahan kondisi atau jika ada tambahan informasi. (Skinner, 1953; Weiler, 2004). Pencarian informasi dari perspektif kajian komunikasi merupakan proses pembelajaran yang melibatkan kognitif peserta, proses encoding dan decoding, proses penyimpanan dalam memori dan penguatan argumentasi dalam komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok, dan sebagainya. Oleh karena itu, motivasi yang kuat dari setiap peserta ajar untuk mencapai prestasi terbaik dalam setiap mata ajaran yang diterimanya merupakan faktor yang menentukan. Responden menilai dirinya "ekstrovert" (47,71 persen) dan "introvert" (51,27 persen). Sebagian pelajar ketika akses online dan di kelas (offline) "belajar terutama menggunakan indera dan atau intuisi" (53,77 persen) dan "belajar terutama menggunakan pikiran dan perasaan" (46,81 persen), dan "belajar terutama dengan menilai" (37,92 persen)

atau "menerima" (81,29 persen). Perilaku pencarian informasi tidak dibatasi di lingkungan sekolah tetapi juga di rumah dan kelompok pergaulan sebaya para pelajar.

Pola-pola pencarian informasi di kalangan pelajar memberikan gambaran tentang perilaku informasi manusia yang mencakup format dan jenisnya. Tapi hasilnya, menurut Todd (2003) memperlihatkan keragaman bidang, kedinamisan dan kompleksitasnya. Semua itu dipengaruhi oleh pelbagai faktor seperti situational, pribadi, sosial, dan organisasi. Kulviwat, Guo & Engchanil (2004) mengusulkan sebuah kerangka kerja konseptual untuk mempelajari faktor-faktor penentu pencarian informasi online. Tidak saja dalam konteks pembelajaran ruang sekolah, tetapi juga pembelajaran sosial termasuk perubahan cara bermasyarakat dan berbisnis. Pencarian informasi online adalah prekursor interaksi dan transaksi online sehingga dibutuhkan pemahaman mendalam tentang bagaimana konsumen mengumpulkan informasi online.

Perilaku pencarian informasi yang dilakukan dua generasi termuda berbeda dengan generasi yang lebih tua. Siswa SMA praktis tidak memiliki hubungan sebagai khalayak dengan jenis media konvensional. Para pelajar tidak membaca media cetak dan tidak mendengarkan siaran radio konvensional (78,21 persen). Sementara generasi yang lebih tua—yaitu para guru dan instruktur—punya hubungan kuat dengan media konvensional. Karena itu dalam proses pembelajaran di ruang kelas dan penugasan terjadi kesenjangan kebiasaan antar generasi. Perumusan dan penulisan kata kunci oleh masing-masing generasi adalah faktor utama yang berkontribusi pada keberhasilan untuk memperoleh kualitas informasi. Bilal dan Kirby (2002) meneliti perilaku pencarian dengan memisahkan responden anak-anak dan mahasiswa pascasarjana dengan temuan bahwa orang yang lebih dewasa bisa lebih "cepat kembali dari ketersesatan" ("breakdown"), gaya navigasi, dan fokus pada tugas dibandingkan dengan anak-anak dan remaja-belia.

Penugasan dari sekolah setiap hari Metzger, Flanagin & Zwarun (2003) melakukan dua rangkaian penelitian mengenai masalah ini. Hasil studi pertama menunjukkan bahwa murid sangat bergantung pada Web untuk informasi umum dan akademis, dan bahwa murid-murid mengharapkan penggunaan online itu meningkatkan dari waktu ke waktu. Hasil studi kedua menunjukkan bahwa siswa menemukan informasi lebih kredibel daripada orang-orang dewasa yang lebih umum, di beberapa media dan mempertimbangkan berbagai jenis informasi berbeda. Meskipun demikian, ditemukan kurang signifikan siswa yang memverifikasi informasi online tersebut.

Ruang belajar online dengan demikian, tidak hanya di dalam kelas di sekolah, tetapi di rumah, di taman, di pusat perbelanjaan, dan ruang publik mana pun. Pembimbingan (*coaching*) yang dilakukan guru pun lintas ruang dan waktu. Rieh (2004) menunjukkan bahwa rumah, memang, menyediakan lingkungan penggunaan informasi yang berbeda di luar pengaturan fisik di mana belajar atau penugasan online dicapai secara leluasa. Jadi, hubungan antara lingkungan rumah, konteks Web, dan situasi interaksi diidentifikasi dengan tujuan pengguna dan perilaku pencarian informasi.

Siswa lebih menyukai melakukan pencarian online sebelum ke koleksi fisik perpustakaan. Hal ini mencerminkan bahwa para pelajar memperhitungkan biaya, waktu dan tenaga untuk mencari data dan informasi. Mesin pencari *Google* merupakan andalan (94,71 persen) dan sebagai alamat pertama yang dikunjungi adalah *Wikipedia* (61,73 persen). Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Biddix *et al.* (2011) yang mencatat perilaku siswa dengan pilihan pada keleluasaan penggunaan Internet dan pertimbangan kredibilitas sumber. Ditemukannya juga bahwa siswa relatif percaya diri atas kemampuannya untuk membedakan penggunaan Internet. Haras (2011) juga melakukan penelitian secara spesifik pada suatu ras dominan di sekolah di AS, yakni Latinos. Studi eksploratori yang dilakukannya termasuk

penggunaan perpustakaan dan keterampilan pencarian-informasi diselidiki melalui serangkaian observasi kelompok fokus dan kuesioner. Akses ke sumber informasi melalui Web merupakan perilaku utama yang muncul dan mengesampingkan layanan fisik perpustakaan.

Fakta bahwa sumber informasi online yang kian berisi dan lebih kaya menjadikan Web sebagai gudang ilmu untuk menjawab segala macam pertanyaan akademis dan nonakademis. Namun seiring kemajuan itu plagiarisme Internet kian meluas di mana-mana. Plagiarisme Internet tidak saja dilakukan peserta didik namun juga oleh semua kalangan. Artikel Scanlon (2003) meninjau studi kuantitatif plagiarisme mahasiswa selama empat puluh tahun terakhir dan menganjurkan agar sekolah dan kampus harus bertindak sebagai pendidik, bukan sebagai detektif.

Persoalan plagiarisme online, menurut McKeever (2006) lebih baik dilakukan semacam deteksi dini, misalnya, melalui tutorial di web. Pilihan itu akan menjadi alat bantu mengajar positif bagi instruktur, sekolah, dan siswa, daripada menerapkan sistem kepolisian online yang mengancam peserta ajar. McKeever menyarankan pentingnya deteksi plagiarisme masa depan, dan menekankan bahwa segala bentuk layanan deteksi secara online hanya dapat bertindak sebagai alat diagnostik dengan penilaian manusia selalu dibutuhkan untuk menyelidiki lebih lanjut.

Plagiarisme yang mungkin lebih massif terjadi di kalangan pelajar dan mahasiswa dan itu telah menjadi isu kontroversial dalam beberapa tahun terakhir. Wang (2008) melakukan penyelidikan tentang plagiarisme online mahasiswa tentang persepsi, faktor-faktor yang berkontribusi dan sebagainya. Atas temuannya, Wang mengusulkan enkulturasi sebagai pendekatan sistemik dan komprehensif dalam mengendalikan siswa plagiarisme online. Selanjutnya Walker (2010) menelaah persoalan ini dengan masalah utama pada kurangnya data empiris yang dapat diandalkan pada frekuensi, sifat dan tingkat plagiarisme. Pola plagiarisme dilacak dalam dua tugas studi bisnis universitas yang melibatkan lebih dari 500 mahasiswa dan lebih dari 1000 naskah. Perangkat lunak *Turnitin* digunakan untuk mempermudah identifikasi bahan jiplakan dalam tugas akademis tersebut. Namun sebagaimana ditemukan, kepedulian guru untuk mencegah plagiarisme disertai aturan yang dikomunikasikan secara jelas tetap lebih baik dibandingkan dengan perlakuan detektif sekolah.

Pola-pola penggunaan media dalam perilaku pencarian informasi juga diteliti Shenton (2008) di sekolah menengah atas di Inggris. Temuannya, interaksi siswa secara online dilakukan lebih karena alasan penggunaan daripada sekadar pencarian-informasi. Shenton juga menemukan bahwa siswa kurang mampu mencari informasi yang diinginkan. Jadi, pemilihan media, akses dan pola penggunaan online dan cara kebergantungan dan perilaku siswa merupakan kajian komunikasi sebagaimana pendekatan Teori *Uses and Gratifications* (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973).

Perilaku pencarian informasi yang cenderung telah meninggalkan fasilitas-fasilitas sumber konvensional seperti perpustakaan mencerminkan terjadinya perubahan besar dalam perilaku Gen Net. Lingkungan baru ini harus bisa diikuti dengan perubahan besar secara institusional pusat-pusat informasi dan dokumentasi. Sadeh (2007) mengemukakan bahwa saatnya untuk melakukan perubahan besar dengan suatu pendekatan baru terhadap generasi baru pengguna perpustakaan. Sadeh mengidentifikasi aspek antarmuka baru (*interface*) perpustakaan untuk pencari informasi. Pendekatan baru dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman pengguna dalam menelusuri koleksi perpustakaan. *The Primo® discovery and delivery system* yang dibuat oleh Ex Libris serves merupakan contoh rancangan interface perpustakaan dalam pendekatan baru dimaksud.

Implikasi pada perubahan perpustakaan justru mengarah kepada pengembangan secara menyeluruh untuk mendukung perilaku tersebut. Pengguna Gen Net akses perpustakaan di mana saja di dunia tetapi secara fisik ia tetap berada di rumah, sekolah, atau taman-taman kota. Keterhubungan secara terbuka itulah yang diharapkan pengunjung perpustakaan virtual. Hal sama dikemukakan Nicholas *et al.* (2009) yang menemukan bentuk khas perilaku pencarian informasi terkait dengan perbedaan antara siswa dan anggota masyarakat akademik lainnya. Misalnya, siswa merupakan pengguna terbesar media online, pengguna yang paling mungkin atas fasilitas link perpustakaan ke database ilmiah atau dikenal sebagai "hot link".

Pendekatan kualitatif yang dilakukan Reneker (1993) menguatkan bahwa faktor intelektual dan emosional Gen Net sangat menentukan keberhasilan akademisnya. Termasuk faktor motivasi, pertimbangan perilaku, pengembangan intelektual, dan tipe kepribadian belajar semuanya terpadu dalam usaha pencarian informasi.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi penggunaan media internet didominasi oleh kebiasaan untuk berinteraksi dan dihibur sementara pada kebutuhan akademis masih relatif kecil tapi meningkat secara signifikan. Siswa sekolah menengah berpikir kritis tentang berbagai hal yang menjadi konten dalam media sosial tetapi kurang kritis terhadap informasi akademik. Tetapi siswa cenderung tidak melakukan verifikasi akademik sumber informasi di Internet dan cenderung mengabaikan etika akademik atau melakukan plagiasi. Siswa sekolah menengah menggunakan buku teks cetak sebagai panduan untuk menyelesaikan tugas sekolah yang dipandu guru dan mengandalkan Internet sebagai sumber informasi untuk menyelesaikan beragam tugas sekolah tetapi sangat kurang membaca buku cetak secara umum.

Motivasi pencarian informasi oleh murid sekolah menengah atas merupakan bagian dari tugas sebagai peserta ajar yang diarahkan institusi pendidikan tempatnya berafiliasi. Motivasi pelajar terdorong oleh kebutuhan untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah dan perkuliahan dengan secepat-cepat dan sebaik-baiknya. Penghematan waktu sebagai motivasi pengguna online harus disatukan dengan fungsi-fungsi kepastakaan online baik di lokasi fisik setempat maupun secara bergerak (mobile) melalui perangkat dalam genggam (*handheld*).

Preferensi pribadi, ketersediaan waktu, dan tingkat kesulitan menentukan keakurasian yang diperoleh. Riset ini juga menunjukkan bahwa pelajar cenderung tidak mau memperhatikan (peduli) terhadap akurasi data dan informasi atau anggapan bahwa konten online itu bisa menyelesaikan tugasnya secara praktis walaupun tanpa kehandalan data. Perkembangan kognitif remaja menentukan informasi yang benar atau salah namun jika pengarahan institusi kurang maka para pelajar mengabaikan keutamaan akurasi informasi. Sebagian besar siswa tidak paham atau sengaja melakukan teknik pengutipan yang salah. Siswa masih memperhitungkan sumber informasi yang sah seperti pemegang "otoritas" atas suatu topik.

Perilaku pencarian-informasi secara umum menemukan bahwa siswa sangat bergantung pada sumber Internet untuk informasi akademis dan informasi kehidupan sehari-hari. Demikian juga siswa lebih menyukai melakukan pencarian online sebelum ke koleksi fisik perpustakaan atau tidak perlu sama sekali mengunjungi perpustakaan. Perilaku pencarian informasi Gen Y dan Z cenderung tidak melalui fasilitas-fasilitas sumber konvensional seperti perpustakaan kecuali di perpustakaan sekolah.

Kesenjangan perilaku pencarian informasi terjadi antara instruktur dan siswa yang berbeda generasi. Perbedaan itu kurang dipahami institusi sehingga peserta ajar kurang

dibekali dengan teknik-teknik pencarian yang umumnya generasi tua lebih mementingkan verifikasi akademik untuk keakuratan informasi. Gen Y dan Z kurang ditempa guru-gurunya untuk pencarian yang lebih kompleks, berkualitas, dan validitas tinggi. Siswa terbiasa dengan visual yang sangat berbeda dengan kebiasaan gurunya. Verifikasi akademis dibutuhkan melalui pembimbingan (*coaching*) dan implementasi peraturan dan etika yang terkait dengan anti-plagiarisme.

Implikasi penelitian ini terutama atas pembaharuan dan pengembangan fasilitas online pada institusi pusat data dan informasi seperti perpustakaan. Perubahan besar secara cepat dibutuhkan untuk mengimbangi perubahan besar yang terjadi pada peserta ajar sebagai Gen Net. Manajemen sekolah, guru dan pustakawan disarankan untuk melakukan pembimbingan dalam proses penelusuran informasi online sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Coaching dibutuhkan selain aturan-aturan anti-plagiarisme yang dikomunikasikan kepada seluruh komponen sekolah untuk pencapaian kinerja dan prestasi siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ditjen Dikti Kemenristek-dikti RI yang telah memberikan dukungan dana penelitian unggulan perguruan tinggi.

Referensi

- Ennis, R. H. (1993). Critical thinking assessment. *Theory Into Practice*, 32(3), 179-186.
- Haras, C. (2011). Information behaviors of latinus attending high school in East Los Angeles. *Library & Information Science Research*, 33(1), 34-40.
- Herring, S. D. (2001). Faculty acceptance of the World Wide Web for student research. *College & Research Libraries*, 62(3), 251-258.
- Newby, T. J. (1991). Classroom motivation: Strategies of first-year teachers. *Journal of Educational Psychology*, 83(2), 195.
- Reneker, M. H. (1993). A qualitative study of information seeking among members of an academic community: methodological issues and problems. *The Library Quarterly*, 487-507.
- Rieh, S. Y. (2004). On the Web at home: Information seeking and Web searching in the home environment. *Journal of the American Society for Info. Science and Technology*, 55(8), 743-753.
- Sadeh, T. (2007). Time for a change: new approaches for a new generation of library users. *New Library World*, 108(7/8), 307-316.
- Scanlon, P. M. (2003). Student online plagiarism. *College Teaching*, 51(4), 161-165.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Simon and Schuster.
- Todd, R. J. (2003). Theme section: adolescents of the information age: patterns of information seeking and use, and implications for information professionals. *School lib. worldwide*, 9(2), 27.
- Van Scoyoc, A. M., & Cason, C. (2006). The electronic academic library: Undergraduate research behavior in a library without books. *Portal-Libraries and the Academy*, 6(1), 47-58.
- Walker, J. (2010). Measuring plagiarism: Researching what students do, not what they say they do. *Studies in Higher Education*, 35(1), 41-59.
- Wang, Y. W. (2008). University student online plagiarism. *Int'l Journal on ELearning*, 7(4), 743.

Weiler, A. (2004). Information-seeking behavior in generation Y students: Motivation, critical thinking, and learning theory. *The Journal of Academic Librarianship*, 31(1), 46-53.