

## Pola Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan UINSU di Era Digital Native

Sri Rahayu<sup>1</sup>, Dinda Salsabilla Mahendra<sup>2</sup>, Nurul Ummi<sup>3</sup>,  
Franindya Purwaningtyas<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>UIN Sumatera Utara

[sri757574@gmail.com](mailto:sri757574@gmail.com)<sup>1</sup>, [dindasalsabilla15@gmail.com](mailto:dindasalsabilla15@gmail.com)<sup>2</sup>,

[nurulummi0207@gmail.com](mailto:nurulummi0207@gmail.com)<sup>3</sup>, [franindya@uinsu.ac.id](mailto:franindya@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRACT

*Information search behavior is an attitude or action in seeking or finding the information needed. Information search behavior is important to do to get the required information that can help in solving problems. Kriklas (2006: 16), argues that information seeking behavior is an activity in determining and identifying messages to satisfy perceived information needs. The method used in this research is a qualitative research method to describe the nature of the problems being monitored. Sulisty-Basuki (2006: 78) describes qualitative research intending to get a complete reflection of things for the thoughts of people being watched. This research results that in the search for information, it is included in the novice category. Because according to Hsieh Yee, a novice information seeker is a non-professional searcher who has no experience in searching or has never attended college or practiced online searching.*

**Keywords :** *pattern, information searching behavior, digital native.*

### ABSTRAK

Perilaku penelusuran informasi adalah sikap atau tindakan dalam mencari atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Perilaku penelusuran informasi penting untuk dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Krikelas (2006: 16), berpendapat bahwa perilaku pencarian informasi adalah kegiatan dalam menentukan dan mengidentifikasi pesan untuk memuaskan kebutuhan informasi yang dirasakan. Metode yang dipakai dalam riset ini merupakan tata cara riset kualitatif buat melukiskan karakter dari permasalahan yang diawasi. Sulisty-Basuki (2006: 78) menarangkan riset kualitatif bermaksud mendapatkan cerminan selengkapny hal sesuatu perihal bagi pemikiran orang yang diawasi. Penelitian ini menghasilkan bahwa dalam pencarian informasi termasuk kategori novice. Karena menurut Hsieh Yee pencarian informasi (information seeker) novice adalah seseorang non profesional searcher yang tidak memiliki pengalaman searching atau belum pernah kuliah atau latihan online searching.

**Kata kunci :** *pola, perilaku penelusuran informasi, digital native.*

### PENDAHULUAN

Informasi merupakan komoditas yang memiliki nilai positif bagi mereka yang membutuhkannya. Walaupun tidak semua informasi dapat dikatakan reliabel, terdapat nilai informasi yang berkualitas baik (valid). Terdapat berbagai pandangan mengenai fakta bahwa informasi sebenarnya adalah sistem informasi. Tergantung

sudut pandang penafsir. Namun yang terpenting adalah informasi ini bermanfaat bagi semua orang dan dapat meningkatkan kualitas hidup mereka (Pa-, 2018).

Tidak ada seorang pun (SDM) di dunia ini yang berpotensi membangun negara yang tidak membutuhkan informasi. Dan, jika lingkungan sekitar sejahtera, informasi tersebut relevan untuk pengembangan diri. Siswa adalah salah satu generasi pembelajar Menurut Katz, Gurevitch dan Haas (dalam Yusup yang wajib belajar. Dalam dan Subekti, 2010: 91), ia berusaha untuk mempelajari kebutuhan informasi, maka seorang mahasiswa seseorang dipicu oleh 5 yakni kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan integrasi personal, kebutuhan integrasi sosial, dan kebutuhan berkhayal. Guna memenuhi kebutuhan informasi tersebut, seseorang akan melakukan penelusuran informasi dari berbagai sumber yang dipengaruhi oleh interaksi sosial maupun interaksi dengan manusia akan terus membutuhkan informasi untuk menjalani kehidupannya sehari-hari. Tidak terkecuali mahasiswa (Al-turas et al., 2018).

Oleh karena itu, untuk mendapatkan sumber informasi yang benar, pertamanya seseorang harus dapat mengidentifikasi kebutuhan informasinya sendiri, kemudian menentukan di mana mendapatkan informasi, sehingga dapat memperoleh sumber informasi yang benar yang memenuhi kebutuhan informasinya (Putri et al., 2019).

Setiap siswa memiliki kebiasaan membentuk pola perilaku pencarian informasinya sendiri. Kenyataannya, tidak semua siswa dibekali kemampuan dan kemampuan untuk mencari informasi, sekalipun sudah terbiasa mencari informasi dengan menggunakan sarana dan prasarana penunjang yang tersedia di sekitarnya. Kemampuan pencarian seseorang mempengaruhi sumber informasi yang digunakannya untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidup. Setelah seseorang menggunakan informasi yang diperoleh, perilaku informasi berlanjut ke tahap meneruskan informasi atau meneruskannya kepada orang lain (komunikasi) (Al-turas et al., 2018).

Setiap siswa memiliki kebiasaan membentuk pola perilaku pencarian informasinya sendiri. Kenyataannya, tidak semua siswa dibekali kemampuan dan kemampuan untuk mencari informasi, sekalipun sudah terbiasa mencari informasi dengan menggunakan sarana dan prasarana penunjang yang tersedia di sekitarnya. Kemampuan pencarian seseorang mempengaruhi sumber informasi yang digunakannya untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidup. Setelah seseorang menggunakan informasi yang diperoleh, perilaku informasi berlanjut ke tahap meneruskan informasi atau meneruskannya kepada orang lain (komunikasi).

Secara teori, ada dua dimensi yang dapat dijadikan variabel untuk mengukur perilaku pencarian informasi seseorang, diantaranya: 1) Recognition of some need Dalam melakukan penelusuran informasi, seseorang harus mengenali sehingga penelusurannya untuk mendapatkan informasi jadi terarah. Jika penelusurannya berhasil, maka informasi yang didapatkan akan selanjutnya dipergunakan. Indikator yang digunakan dalam dimensi ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan (internal & eksternal) maupun motivasi. 2) Searching for such information. Dalam proses pencarian informasi, seseorang akan dihadapkan pada berbagai pilihan, misalnya

dapat menemukan jawaban atas kebutuhan informasinya melalui media yang sesuai. Oleh karena itu, dalam dimensi literasi informasi terdapat indikator sistem informasi buatan, indikator sistem informasi komputer, dan perubahan informasi yang akan memandu seseorang untuk mencari informasi kepada “orang” yang dianggap mampu dalam bidang tersebut (Mulyadi, n.d.).

Ada dua indikator, yang pertama adalah penggunaan informasi. Hanya ketika penggunaan informasi menunjukkan kepuasan atau ketidakpuasan dengan hasil informasi yang ditemukan seseorang berhenti terlibat dalam perilaku informasional. Yang kedua adalah transmisi informasi. Pada saat mencari informasi, masyarakat akan berinteraksi melalui media tekstual seperti buku, surat kabar, jurnal ilmiah, perpustakaan, dan lain-lain dengan menggunakan sistem pencarian manual atau menggunakan media berbasis komputer seperti internet. Namun dapat juga seseorang melakukan penelusuran informasi ke individu atau lembaga yang dianggap memiliki kredibilitas untuk menjawab kebutuhan informasi seseorang.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Perilaku Penelusuran Informasi**

Perilaku penelusuran informasi adalah sikap atau tindakan dalam mencari atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Perilaku penelusuran informasi penting untuk dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Krikelas (2006: 16), berpendapat bahwa perilaku pencarian informasi adalah kegiatan dalam menentukan dan mengidentifikasi pesan untuk memuaskan kebutuhan informasi yang dirasakan. Pendapat lebih rinci dikemukakan Wijayanti dalam Rosita (2006: 17), mengatakan perilaku pencarian informasi merupakan aktivitas pemakai untuk mencari, mengumpulkan, dan memakai informasi yang mereka butuhkan.

Menurut Wilson (2000: 49), perilaku pencarian informasi adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Perilaku pencarian informasi merupakan tindakan yang dilakukan oleh pengguna dalam kebutuhan informasi, tindakan setiap orang pasti berbeda. Beberapa faktor akan mempengaruhi cara pengguna mencari informasi, baik dari segi tingkat kebutuhan yang berbeda maupun dari kemampuan pengguna. Perilaku pencarian informasi berhubungan erat dengan kebutuhan informasi, ada beberapa informasi yang ditemukan tanpa melakukan pencarian, tetapi ketika seseorang membutuhkan informasi dengan sendirinya akan tercipta sebuah perilaku untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Perilaku pencarian informasi bertujuan untuk mencari informasi yang sesuai dengan kebutuhan individu. Perilaku pencarian informasi ini dapat menggunakan sumber informasi manual seperti buku atau dengan menggunakan internet (Anggreini & Mariyanti, 2014).

Perilaku pencarian informasi di sebuah perpustakaan termasuk dalam tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan interaksi antarmanusia. Lebih dalam lagi dinyatakan oleh Wilson (2000) “perilaku pencarian informasi (information searching behavior), merupakan perilaku ditingkat mikro, berupa perilaku mencari yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan sistem informasi”. Dalam hal ini

termasuk perilaku pencarian dan penggunaan informasi baik secara aktif maupun secara pasif. Perilaku dalam hal ini terdiri dari berbagai bentuk interaksi dengan sistem informasi. Baik interaksi dengan komputer (misalnya dengan menggunakan mouse atau tindakan meng-klik sebuah link), maupun tingkat intelektual dan mental (misalnya keputusan memilih buku yang relevan diantara sederetan buku di rak perpustakaan).

## Digital Native

Generasi digital native merupakan generasi yang tidak dapat terlepas dari teknologi, generasi digital native menganggap bahwa teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan darinya (Mardiana, 2011). Selain itu generasi digital native memiliki perilaku yang dimana mereka menginginkan gadgetnya selalu tersambung dengan internet. Sehingga ketika gadget mereka tidak tersambung dengan internet maka mereka akan merasa gelisah. Mereka akan merasa nyaman ketika terkoneksi dengan internet, karena ketika terkoneksi dengan internet memungkinkan mereka dapat melakukan banyak hal disuatu tempat (Permana, 2022).

Generasi digital native selalu menginginkan segala sesuatunya dapat diperoleh secara instan, Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Ng (2012) terhadap siswa berusia 18 hingga 22 tahun, menghasilkan mereka yang tergolong generasi digital native tersebut 90% memiliki akses tak terbatas terhadap ponsel dan laptop. Golongan digital native memiliki karakteristik tidak suka menunggu terlalu lama dalam segala hal. Generasi ini biasanya membutuhkan informasi yang terbaru yang dimana informasinya dapat memiliki keakuratan dan bermanfaat, Hal ini diperkuat dengan pendapat Gaith dalam Syaikh (2010) " gaya belajar juga bisa terpengaruh, sehingga muncul anggapan bahwa cara belajar mereka sudah terbiasa dengan serba cepat, menciptakan koneksi secara acak, memproses informasi visual secara dinamis dan bisa saja informasinya yang diperoleh bisa akurat atau bermanfaat" (Junaidi & Arif, 2022).

Mengenai karakteristik dari generasi digital native Ku & Soulier (2009) menyampaikan pendapat bahwa "karakteristik digital native sebagai orang yang 'opportunistic' dan omnivorous' yang menikmati sesuatu dalam lingkungan yang serba online (ingin mendapatkan informasi dengan cepat); menyukai kolaborasi dari satu orang ke orang lain (secara berjejaring); multitasking; menyukai proses kerja secara paralel; menyukai sesuatu yang berbentuk gambar interaktif dibanding dengan teks; menyukai bekerja sebagai suatu 'games'; mengharapkan suatu penghargaan, puas dengan sesuatu yang serba instan; akses secara random (hypertext) (Muchsini, 2020).

## METODOLOGI

Metode yang dipakai dalam riset ini merupakan tata cara riset kualitatif buat melukiskan karakter dari permasalahan yang diawasi. Sulistyono- Basuki (2006: 78) menarangkan riset kualitatif bermaksud mendapatkan cerminan selengkapny hal sesuatu perihal bagi pemikiran orang yang diawasi. Bagi Basrowi serta Suwandi (2010: 20) riset kualitatif ialah riset yang pergi dari inkuiri naturalistik yang temuan-

temuannya tidak didapat dari metode enumerasi dengan cara statistik. Tata cara ini bisa dipakai buat mengatakan serta menguasai suatu di balik kejadian yang serupa sekali belum dikenal serta bisa pula dipakai buat memperoleh pengetahuan mengenai suatu di balik kejadian yang terkini sedikit dikenal.

Riset kualitatif menginginkan data serta informasi sebanyakbanyaknya buat menggapai tujuan riset. Tipe riset ini merupakan riset permasalahan sebab riset ini dicoba dengan cara mendalam kepada suatu badan serta dengan poin yang kecil. Selaku suatu riset permasalahan hingga informasi yang digabungkan berawal dari bermacam pangkal pustaka. Creswell (1998: 61) mendeskripsikan riset permasalahan selaku sesuatu investigasi dari sistem- sistem yang terpaut ataupun permasalahan. Setelah itu Patton (1987: 23) meningkatkan kalau riset permasalahan merupakan riset mengenai ciri serta kerumitan sesuatu permasalahan tunggal serta berupaya buat paham permasalahan itu dalam kondisi, suasana, serta durasi khusus.

Oleh sebab itu, periset memilah tata cara riset kualitatif dengan tipe riset permasalahan deskriptif supaya bisa menguasai dengan cara mendalam serta melukiskan gimana sikap pencarian data pemustaka dalam usaha pelampiasan kebutuhan data. Alibi lain periset memilah tata cara riset kualitatif merupakan sebab periset tidak hendak mengendalikan insiden atau pertanda sosial yang dikaji dalam riset ini.

Dengan tutur lain, periset hendak mempelajari insiden atau pertanda sosial begitu juga terdapatnya pada situasi yang relatif natural alhasil evaluasi dari hasil riset ini amat dipengaruhi oleh ikatan intersubjektivitas antara periset serta diawasi, ialah sikap pencarian data.

Tipe informasi yang dipakai dalam riset ini merupakan informasi pokok serta informasi inferior. Bagi Hasan (2002: 82) informasi pokok yakni informasi yang didapat ataupun digabungkan langsung di alun- alun oleh orang yang melaksanakan riset ataupun yang berhubungan yang memerlukannya. Sebaliknya informasi inferior dipaparkan oleh Hasan (2002: 58) yakni informasi yang didapat ataupun digabungkan oleh orang yang melaksanakan riset dari sumber- sumber yang sudah terdapat. Informasi pokok dalam riset ini merupakan perkata yang diwawancarai serta berasal dari para pemustaka yang terdapat di prodi ilmu perpustakaan. Sebaliknya informasi inferior yang dipakai dalam riset ini merupakan arsip badan hal cara sikap pencarian data yang berasal dari buku- buku hal sikap pencarian data, dan harian riset hal sikap pencarian data serta keinginan data pemustaka.

Metode pengumpulan informasi yang dipakai pada riset ini terdiri dari tanya jawab, pemantauan serta pemilihan. Analisa informasi dalam riset ini dicoba dengan cara deskriptif kualitatif yang terdiri dari 3 kegiatan ialah: pengurangan informasi, penyajian informasi, serta penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku pencarian informasi menunjukkan langkah-langkah bagaimana seseorang dalam melakukan penemuan informasi untuk memenuhi kebutuhannya. Menurut Wilson (2000) "Dalam proses pencarian informasi menggunakan berbagai system informasi baik secara manual atau berbasis komputer. Secara konseptual

perilaku pencarian informasi sebagai kegiatan seseorang ketika mengidentifikasi kebutuhan informasinya sendiri pencarian informasi tersebut dengan cara apapun dan menggunakan juga mentransfer informasi”.

Generasi sekarang yang menjadi pemustaka adalah generasi digital native. Menurut seorang pakar pendidikan Mark Prensky, mengemukakan bahwa generasi dengan aktivitas seperti di atas adalah generasi digital native. Digital Native adalah generasi yang lahir pada era digital, sedangkan digital immigrants merupakan generasi yang lahir sebelum era digital kemudian tertarik dan mengadopsi teknologi digital tersebut. Putu Laxman Pendit salah satu tokoh kepustakwanan, mendefinisikan generasi digital native adalah generasi yang menikmati perkembangan teknologi dan internet sejak 1990an.

Digital natives mempunyai kesenangan bermain games sehingga memunculkan konsep “gaming is learning tool”. Konsep ini dapat digabungkan dengan pengetahuan dan informasi yang menarik bagi pendidik. Saat ini banyak perusahaan yang mengadopsi permainan pendidikan interaktif (edutainment). Dapat dikatakan bahwa digital natives selalu terhubung dan terkoneksi dengan internet (Braston, 2006; Prensky, 2001). Selain itu menurut Gaith (2010) menyatakan bahwa gaya belajar digital natives serba cepat, serta memproses informasi secara dinamis serta informasi yang diperoleh bisa akurat atau tidak.

Dalam perilaku pencarian informasi di era digital native ini, ternyata masih banyak mahasiswa yang pola perilaku pencarian informasinya masih banyak yang multitasking, distraksi karena gadget dan lain sebagainya.

Pada informasi yang dicari oleh responden dengan menggunakan internet adalah tentang tema tugas akhir yang sedang dikerjakan. Selain melalui saluran online responden mencari informasi ke perpustakaan tetapi hanya untuk melakukan kros cek terhadap daftar pustaka dari artikel atau skripsi yang dia unduh. Alasan responden melakukan hal tersebut adalah,

*“Saya jarang mengunjungi perpustakaan karena terkadang apa yang saya cari jarang ada. Dengan berselancar di dunia maya saya tinggal klik semua yang saya cari ada tanpa harus meninggalkan tempat duduk saya”.*

Tahap permulaan (starting) dalam pencarian informasi yang dilakukan responden adalah dimulai dengan menggunakan aplikasi web browser, ada beberapa web browser di antaranya, internet explorer, mozilla firefox, opera, safari, google chrome, dan lainnya. Alasan responden menggunakan web browser tersebut adalah,

*“ Saya lebih sering menggunakan Mozilla firefox, kemudian opera, dan google chrome. Karena web browser tersebut yang menurut saya mudah digunakan untuk mencari informasi yang saya butuhkan”.*

Responden dalam mencari informasi tentang tugas kuliah yang diberikan oleh dosen dan informasi tentang hiburan seperti berita terkini, gosip dan kuliner. Untuk melakukan pencarian informasi dalam mengerjakan tugas kuliah yang mereka pertama kunjungi adalah Perpustakaan dan menggunakan sumber di internet sebagai bahan tambahan. Sedangkan untuk mencari informasi tentang hiburan yang responden lakukan adalah dengan mengakses media sosial dan situs berita online

yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa era digital native juga memberikan dampak yang signifikan dalam perilaku pencarian informasi mahasiswa.

## KESIMPULAN

Dari hasil pengamatan yang di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pencarian informasi penggunaan internet sebagai sumber informasi responden lebih dominan daripada perpustakaan. Search engine yang paling sering digunakan adalah Google karena responden merasa mudah dalam pencarian informasi yang dibutuhkan.

Dan dalam pencarian informasi termasuk kategori novice. Karena menurut Hsieh Yee pencarian informasi (information seeker) novice adalah seseorang non profesional searcher yang tidak memiliki pengalaman searching atau belum pernah kuliah atau latihan online searching.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-turas, B., Sejarah, M., Xxiv, V., Model, B., Informasi, L., & Pillars, S. (2018). *Perilaku Pencarian Informasi Pemustaka Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Tangerang. XXIV(1)*, 1-18.
- Anggreini, R., & Mariyanti, S. (2014). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 34-42.
- Junaidi, R. D., & Arif, E. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 5537-5543.
- Muchsini, B. (2020). Class culture and the academic stress of digital natives generations. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 102-110. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.26910>
- Muliyadi, I. (n.d.). *PERILAKU PENCARIAN INFORMASI*. <https://doi.org/10.24252/kah.v6i1a1>
- Pa-, U. N. (2018). *POLA PERILAKU PENCARIAN INFORMASI GENERASI Z Abstract* :
- Permana, N. S. (2022). *GAME BASED LEARNING*. 22(2), 313-321.
- Putri, A. E., Lies, U., Khadijah, S., Novianti, E., Nugraha, A., Studi, P., Pariwisata, M., Pascasarjana, S., Padjadjaran, U., Studi, P., Sejarah, I., Ilmu, F., & Universitas, B. (2019). *PERILAKU PENCARIAN INFORMASI WISATAWAN TERHADAP PEMENUHAN BEHAVIOR OF TOURIST INFORMATION SEARCH TO FULFILL INFORMATION ABOUT PANGANDARAN AS TOURISM DESTINATION*. 1(1), 7-11.