

KENDALA-KENDALA YANG DIHADAPI *DIGITAL NATIVE* DALAM PENCARIAN INFORMASI

Fitri Handayani^{1*}; Fauzi²

^{1,2} IAIN Kerinci

*Korespondensi: yhie0804@gmail.com

ABSTRACT

Digital natives can be referred to as the google generation because most of their information needs are met through the internet and tend to do things by multitasking, working in a network, like interactive games, accessing information randomly, getting information quickly and accurately, and prefer online sources. Compared to sources in the library, this is also the case for digital natives at the Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah IAIN Kerinci. The purpose of this study is to describe the obstacles faced by the digital native in searching for information. The research was conducted using a qualitative descriptive approach to analyze information related to information retrieval conducted by digital natives and find the obstacles they face. The results of the study show that the obstacles faced by digital natives when searching for information are (1). Internet (personal factors) as follows: lack of mastery of information literacy such as the use of keywords, and how to access information; (2) external (external factors) the lack of understanding of students in formulating or analyzing the information needs they need so that they spend a lot of time searching for inappropriate information and this has an impact on the high cost of purchasing internet quota when searching for information.

ABSTRAK

Digital native dapat disebut sebagai *google generation* karena pemenuhan kebutuhan informasi kebanyakan melalui internet dan cenderung melakukan sesuatu dengan cara multitasking, pekerjaan dilakukan secara berjejaring, suka permainan interaktif, akses informasi secara acak, informasi yang diperoleh secara cepat dan tepat serta lebih menyukai sumber-sumber *online* dibandingkan sumber di perpustakaan hal ini juga sama terjadi pada *digital native* yang terdapat pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Kerinci. Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi *digital native* tersebut dalam pencarian informasi. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif pendekatan deskriptive untuk menganalisis informasi yang berkaitan dengan pencarian informasi yang dilakukan oleh *digital native* serta menemukan kendala yang mereka hadapi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala-kendala yang dihadapi *digital native* saat melakukan pencarian informasi yaitu (1) *intern* (faktor pribadi) sebagai berikut: kurangnya penguasaan terhadap literasi informasi seperti penggunaan kata kunci, cara melakukan akses terhadap informasi; (2) *ekstern* (faktor luar pribadi) kurangnya pemahaman mahasiswa dalam merumuskan atau menganalisis kebutuhan informasi yang mereka butuhkan sehingga mereka banyak menghabiskan waktu pencarian informasi yang tidak sesuai serta berdampak pada banyaknya biaya untuk pembelian kuota internet saat melakukan pencarian informasi.

Keywords: *Library; Information Seeking Behaviour; Digital Native; Internet*

1. PENDAHULUAN

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. Menurut putu laxman pendit generasi *digital native* adalah generasi yang muncul seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan internet sekitar tahun 1990an. 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. Generasi ini merupakan *native speaker* dari berbagai bahasa digital komputer, *video game* dan Internet (Prensky, 2001; Prensky, 2005).

Apabila dihadapkan pada suatu pilihan sumber informasi, mereka melakukan beberapa pertimbangan sumber informasi selain Internet seperti perpustakaan. Namun terdapat

kecenderungan menerapkan informasi yang diperoleh melalui Internet sebagai sebuah cara yang tepat (Prensky, 2010). Proses belajar mengajar *digital native* tidak harus dengan melalui tatap muka dalam ruang perkuliahan. Misalnya dengan mendengarkan *podcast* yang diberikan oleh salah satu professor, dianggap sebagai salah satu cara dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung dengan kondisi yang ada pada saat ini, pandemi COVID 19 juga berdampak pada dunia pendidikan di mana adanya pembelajaran yang dilakukan tidak secara tatap muka atau menggunakan teknologi internet dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pada perguruan tinggi mahasiswa pun akan merubah pola mereka dalam pengerjaan tugas dan penulisan karya ilmiah lainnya dengan menggunakan internet sebagai sumber referensi atau rujukan.

Mahasiswa generasi *digital native* ini dapat disebut juga sebagai *google generation* yang semua kebutuhan informasinya dicari pada laman ini *google*. Apabila semua pemenuhan kebutuhan informasi dicari pada laman ini maka yang terjadi adalah terhentinya proses belajar sehingga pembelajaran seumur hidup (*longlife education*) tidak akan terjadi. Namun faktanya informasi yang tersebar di internet tentunya juga terdapat kendala-kendala yang harus dihadapi baik dalam pengaksesan informasi dan pemanfaatan terhadap informasi tersebut. Menurut Mardina (2011) menyatakan bahwa karakteristik *digital natives* lebih cenderung melakukan sesuatu dengan cara multitasking, pekerjaan dilakukan secara berjejaring, suka permainan interaktif, akses informasi secara acak, informasi yang diperoleh secara cepat dan tepat serta lebih menyukai sumber-sumber online dibandingkan sumber di perpustakaan. Mereka membutuhkan adanya bimbingan dari perpustakaan dalam hal perceraian informasi yang lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan informasi yang mereka butuhkan. Generasi *digital native* seperti saat ini juga banyak sekali terdapat pada perguruan tinggi termasuk salah satunya satunya mahasiswa di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Kerinci. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah saat ini memiliki mahasiswa sekitar 192 orang semuanya merupakan *digital native* dan berdasarkan hasil survei awal 60% dari mahasiswa kurang menguasai literasi informasi dan susah dalam penulisan karya ilmiah termasuk dalam pencarian informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasi yang mereka butuhkan. Dengan data tersebut menarik untuk diteliti tentang kendala-kendala yang mereka hadapi dalam pencarian informasi baik di internet maupun di perpustakaan. Dengan penelitian ini tentunya akan memberikan wacana bagi pustakawan untuk memahami karakter pemustaka untuk peningkatan kualitas layanan prima. Untuk lebih memahami solusi dalam pencarian informasi bagi mahasiswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Digital Native dan Digital Immigrant

Dalam penelitian ilmiahnya yang berjudul “Digital Natives, Digital Immigrants”, McPlensky membagi umat manusia menjadi dua generasi: *digital immigrants* dan *digital natives*. Penduduk asli digital adalah kelompok yang paham internet ketika mereka pertama kali mulai belajar menulis, atau ketika mereka sekarang berusia di bawah 24 tahun. *digital immigrants*, di sisi lain, adalah mereka yang mengetahui dunia Internet setelah mereka dewasa. *Digital natives* adalah generasi bersih. Singkatnya, generasi yang lahir setelah tahun 1980-an yang terus-menerus menggunakan komputer, video game, pemutar musik digital, camcorder, ponsel, dan mainan digital lainnya. Imigran digital, di sisi lain, adalah orang-orang yang lahir sebelum 1980 dan tidak tumbuh di era budaya digital. Mereka membutuhkan kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka (Hill, 2010). *Digital natives* adalah generasi internet, generasi yang lahir setelah tahun 1980-an, dan terus-menerus menggunakan komputer, video game, pemutar musik digital, camcorder, ponsel, dan mainan

digital lainnya. *Digital immigrants*, di sisi lain, adalah orang-orang yang lahir sebelum 1980 dan tidak tumbuh di era budaya digital. Mereka membutuhkan kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka (Hill, 2010).

Digital natives juga dapat dikatakan sebagai orang-orang yang lahir pada saat atau setelah pengenalan digital dan terbiasa berinteraksi dengan digital sejak dini dan mulai memahami implikasi digital sejak dini. Para penduduk asli digital ini memiliki karakter lahir setelah tahun 1980, tetapi dengan petunjuk bahwa mereka tinggal di tempat yang dikelilingi oleh teknologi. Lakukan banyak tugas secara bersamaan. Misalnya, saya bekerja di depan komputer sambil mendengarkan musik. Disarankan untuk membaca dari layar atau layar. Berkaitan dengan hal tersebut, Small (2008) menyatakan dalam sebuah buku berjudul *I Brain* bahwa informasi yang dibaca melalui layar akan bertahan lebih lama di memori. Selain itu, membaca dari layar mempercepat proses penyambungan neuron di otak. Lebih menyukai multimedia daripada teks biasa, memahami konsep lebih cepat, dan merupakan pengguna teknologi. Bagi mereka, tidak ada perbedaan antara dunia *offline* dan *online*.

2.2 Informasi

Menurut Irviani (2017) menyatakan informasi merupakan data dan fakta yang sudah diolah sehingga dapat diterjemahkan oleh penerima. Sementara itu menurut Sutabri yang dikutip oleh Trimahardika dan Sutinah (2017), "Informasi merupakan suatu data yang telah diolah, diklasifikasikan dan diinterpretasikan serta dapat digunakan untuk proses pengambilan keputusan". Adapun pengelompokan informasi sebagai berikut ini:

a. Informasi strategis.

Informasi ini digunakan untuk keputusan jangka panjang, termasuk informasi eksternal, perencanaan rencana ekspansi, dan sebagainya.

b. Informasi taktis.

Informasi ini diperlukan untuk membuat keputusan jangka menengah seperti: informasi tren penjualan yang dapat digunakan untuk membuat rencana penjualan.

c. Informasi teknis.

Informasi ini diperlukan untuk keperluan operasional sehari-hari, seperti: informasi persediaan, retur penjualan, dan laporan kasir harian.

Sedangkan menurut Joan (2008) dalam *Online Dictionary for Library and Information (ODLIS)*, mendefinisikan informasi sebagai data yang disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan dikaitkan dalam konteks penggunaannya. Dalam pengertian yang dinamis, pesan yang disampaikan menggunakan media komunikasi atau ekspresi. Apakah pesan tersebut informatif atau tidak tergantung pada persepsi subjektif orang yang menerimanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sebuah data atau fakta yang telah diolah sehingga dapat diterima dan diterjemahkan oleh orang lain agar dapat dimanfaatkan. Sementara mengenai sumber dari sebuah informasi sangat beragam dan dapat dibedakan menjadi 3 yaitu:

a. Sumber Primer

Merupakan sumber informasi yang melaporkan artikel atau informasi asli yang ditulis lengkap sebagai penemuan baru. Sumber informasi yang diberikan adalah informasi yang nyata dan faktual.

1. Berdasarkan asli dari pemilik aslinya, tidak ada perubahan atau modifikasi.

2. Bukti pendaftaran suatu penemuan baru atau penerapan baru dari suatu gagasan atau pernyataan suatu alat baru. Seperti paten.

3. Disertasi diajukan untuk gelar doktor pendidikan tinggi. Seperti disertasi atau disertasi.

4. Kumpulan kertas kerja, atau makalah yang diajukan dalam suatu rapat, seminar, atau rapat sejenis. Misalnya jurnal, surat kabar, laporan penelitian, kertas kerja, monografi, laporan seminar, buku teks, buku pegangan, disertasi, artikel disertasi. Informasi ini banyak digunakan dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi serta penelitian ilmiah.

b. Sumber Sekunder

Sumber Sekunder atau Sumber Sekunder ini adalah ringkasan yang dibuat dari Sumber Utama dan merupakan alat untuk menemukan Sumber Utama.

1. Apakah informasi telah ditafsirkan atau dimodifikasi dari sumber utama?
2. Tidak secara langsung.
3. Dokumen yang berisi informasi tentang konten dokumen utama, tetapi ditampilkan dalam format yang mudah digunakan pembaca dan cepat diambil.
4. Informasi akan dirilis karena mengandung informasi dokumen lain. Contoh sumber sekunder adalah kamus, ensiklopedia, daftar pustaka, indeks, ringkasan, dan katalog. Sumber sekunder sering disebut sebagai referensi umum.

c. Sumber Tersier

Sumber Tersier juga dikenal sebagai fasilitas bibliografi atau bibliografi dari sumber pihak ketiga. Ini adalah sumber informasi yang diolah untuk membentuk kesimpulan atau ringkasan dari sumber primer dan sekunder. Sumber informasinya adalah: Buku teks (textbook), indeks abstrak, Daftar Pustaka Referensi (Joner, 2008).

2.2.1 Manfaat Informasi

Menggunakan Informasi sangat beragam baik jenis, cakupan maupun formatnya. Kegunaan informasi bervariasi dari orang ke orang. Utilitas informasi menurut Sutanta (2003) adalah sebagai berikut:

- a. Perluasan Pengetahuan Kehadiran informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan penerima dan, sebagai imbalannya, untuk mendukung proses pengambilan keputusan.
- b. Informasi yang mengurangi ketidakpastian pengguna Mengurangi ketidakpastian dengan mengetahui sebelumnya apa yang akan terjadi dan menghilangkan keraguan tentang pengambilan keputusan.
- c. Memiliki informasi yang mengurangi risiko kegagalan mengurangi risiko kegagalan karena Anda dapat memprediksi secara akurat apa yang akan terjadi. Oleh karena itu, membuat keputusan yang tepat dapat mengurangi kemungkinan kegagalan.
- d. Mengurangi keanekaragaman yang tidak perlu mengarah pada keputusan yang lebih tepat. Contoh: Memberikan kriteria, aturan, tindakan, dan keputusan untuk menentukan kinerja, tujuan, dan sasaran (Sutanta, 2003).

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat informasi dapat menjadi referensi atau arahan untuk pengambilan keputusan serta menambah wawasan agar dapat menghasilkan sasaran dan tujuan yang lebih baik.

Menurut Chowdhury (2003), karakteristik kebutuhan dalam sistem pencarian informasi, yaitu:

- a) Menentukan kebutuhan informasi dari setiap kategori pengguna
- b) Mengakses sejauh mana sistem yang ada mampu memenuhi kebutuhan pengguna
- c) Mengidentifikasi sumber informasi apa yang harus dimiliki oleh sistem
- d) Menentukan bagaimana sumber informasi akan dianalisis dan dicatat

- e) Menentukan persyaratan perangkat keras dan perangkat lunak, sifat dan format basis data, pendekatan desain basis data (terpusat atau terdistribusi), persyaratan jaringan, standar, protokol, dll.
- f) Tentukan format keluaran yang diperlukan, persyaratan untuk pengemasan ulang informasi, dll
- g) Menentukan strategi pemasaran-informasi produk, distribusi, harga, dll
- h) Menentukan tingkat pelatihan staf, orientasi/pelatihan pengguna.

3. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, pendekatan kualitatif, untuk memberikan gambaran yang sistematis, akurat, dan berdasarkan fakta berdasarkan fakta-fakta dari fenomena yang diteliti atau diteliti. Proses penyusunan penelitian yang sistematis bertujuan untuk memberikan pedoman bagi penelitian kualitatif sebagai proses menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian kualitatif yang sama bersifat interaktif dan prosedur penelitiannya tidak linier (Sarosa, 2012). Peneliti kembali ke tahap pengetahuan awal lapangan, meninjau desain penelitian, dan melakukan penyesuaian terkait dengan teori yang digunakan. Sumber data survei, unsur-unsur sumber survei, yaitu kata-kata, data, atau fakta di lapangan, dan sumber survei pendukung lainnya. Hasil survei berasal dari dua sumber data: 1) Mahasiswa digital native menulis karya ilmiah pada data primer, FUAD.

Informan yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pelapor berusia di bawah 24 tahun. 2) Data sekunder, data pendukung untuk data primer yang ditemukan di lapangan. Data dari Sugishirono (2013), diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan mahasiswa digital native yang menulis makalah akademik di FUAD. Strategi pengambilan sampel dari proses akuisisi data menggunakan sampel yang ditargetkan. Referensi untuk mencari sumber data berdasarkan tujuan data mining yang diharapkan (Ibrahim, 2015). Kami menganalisis hasil survei dan data yang diperoleh dari wawancara, meninjaunya dari perspektif teori dan konsep yang terkait dengan survei, dan menggambarkannya sesuai dengan pengetahuan di lapangan. Analisis data dilakukan dengan teknik triangulasi data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perilaku Pencarian Informasi

Perilaku pencarian informasi ada karena adanya tuntutan untuk memenuhi kebutuhan informasi. Terdiri dari semua interaksi dengan perilaku pencarian informasi yang ada sebagai akibat adanya tuntutan untuk memenuhi kebutuhan informasi. Perilaku pencarian informasi adalah perilaku yang dilakukan individu atau kelompok untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka. Orang yang berbeda berperilaku berbeda untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka. Menurut Clclas Bintoro, "yang disebut perilaku mencari informasi adalah upaya manusia untuk memenuhi kebutuhannya." Menurut Kriclass yang dikutip oleh Saepuddin, perilaku pencarian informasi adalah aktivitas menentukan dan mengidentifikasi pesan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dirasakan (Saepudin, 2009).

Dalam bukunya, Yusup dan Subekti (2010) mengulas dan mengembangkan pandangan TD Wilson tentang penempatan beberapa batasan perilaku informasi dan aspek pendukungnya:

- a. Perilaku informasi adalah perilaku umum manusia yang terkait dengan sumber dan saluran, termasuk perilaku yang secara aktif dan pasif mencari dan menggunakan

- informasi. Menonton acara TV dapat dilihat sebagai perilaku informasi dan antarmuka komunikasi,
- b. Perilaku pencarian informasi merupakan upaya untuk menemukan tujuan tertentu karena perlu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam upaya ini, Anda dapat berinteraksi dengan sistem informasi kubik (koran, majalah, perpustakaan, dll.) atau sistem berbantuan komputer.
 - c. Perilaku pencarian informasi adalah perilaku tingkat mikro berupa perilaku pencarian yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan suatu sistem informasi. Perilaku ini bekerja dengan sistem baik pada tingkat interaksi komputer (seperti penggunaan mouse dan klik tautan) dan tingkat intelektual dan mental (seperti penggunaan strategi Boolean dan penentuan pemilihan buku yang paling relevan). Terdiri dari berbagai bentuk interaksi. Dari serangkaian buku) Buku perpustakaan),
 - d. Perilaku pengguna informasi. Ini terdiri dari tindakan fisik dan mental yang dilakukan seseorang ketika menggabungkan informasi yang ditemukan oleh seseorang dengan pengetahuan dasar yang tersedia sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas tersebut maka perilaku pencarian informasi dapat disimpulkan perilaku pencarian informasi yang berinteraksi dengan semua jenis sistem informasi. Baik pada tingkat interaksi komputer manusia (misalnya, penggunaan mouse dan klik pada tautan) atau pada tingkat intelektual (misalnya, mengadopsi strategi pencarian boolean atau menentukan kriteria untuk memutuskan informasi yang digunakan serta melibatkan tindakan mental, seperti menilai relevansi data atau informasi yang digunakan tersebut.

4.2 Faktor Pencarian Informasi

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi seseorang untuk mencari informasi. Menurut Wilson, yang dikutip oleh Pendit (2003), ada beberapa faktor yang mempengaruhi bagaimana individu pada akhirnya menerjemahkan kebutuhan informasinya ke dalam perilaku informasi yaitu:

- a. Keadaan mental seseorang Orang yang cemas menunjukkan perilaku informasi yang berbeda dibandingkan orang yang bahagia.
- b. Lebih luas lagi masalah demografi ini berkaitan dengan kondisi sosial budaya seseorang sebagai bagian dari masyarakat tempat mereka tinggal dan bekerja. Dapat diasumsikan bahwa kelas sosial juga dapat mempengaruhi perilaku informasi seseorang, tetapi efek ini mungkin lebih ditentukan oleh akses orang tersebut ke media perantara. Perilaku masyarakat dalam kelompok masyarakat yang tidak memiliki akses internet jelas berbeda dengan mereka yang tinggal di fasilitas teknis yang melimpah.
- c. Peran orang dalam masyarakat, terutama dalam hubungan interpersonal, mempengaruhi perilaku informasi. Misalnya, karena peran guru sebagai pengajar, perilaku informasi berbeda dengan perilaku siswa yang lebih banyak berperan daripada siswa. Ketika dua individu ini berinteraksi dengan pustakawan, peran mereka juga mempengaruhi pertanyaan, tindakan, dan metode tindakan mereka ketika mencari informasi (Nicholas, 2000).
- d. Lingkungan Dalam hal ini berarti lingkungan langsung dan lingkungan yang lebih luas.
- e. Karakteristik sumber Pencarian informasi dan karakteristik media yang digunakan untuk pencarian. Menurut Wilson, kelima faktor di atas memiliki dampak besar pada bagaimana seseorang pada akhirnya menerjemahkan kebutuhan informasi ke dalam perilaku informasi. Faktor lain yang menentukan perilaku pencarian informasi seseorang adalah

bagaimana seseorang melihat risiko dan manfaat dari pencarian informasi yang sebenarnya. Risiko yang dimaksud adalah hambatan yang dihadapi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, seperti biaya, aksesibilitas, dan waktu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Pendit, 2003).

4.3 Kendala yang dihadapi *Digital Native* mahasiswa FUAD dalam pencarian informasi

Proses atau kegiatan penemuan akan sebuah informasi tidak akan selalu mudah akan terdapat beberapa kendala yang harus dihadapi. Menurut teori informasi kendala yang dihadapi dalam pencarian informasi, terdiri atas dua hal yakni dari segi kendala pribadi atau personal, interpersonal, dan lingkungan. Biasanya juga disebut dengan faktor *intern* dan *ekstern*.

a. Faktor *intern* (diri pribadi), merupakan faktor dari sifat personal dalam mencari informasi, bisa juga faktor psikologis, pendidikan, status sosial, ekonomi, budaya, tidak mampu memanfaatkan fasilitas, dan sebagainya. Kendala yang dihadapi mahasiswa *digital native* FUAD dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya penguasaan pengetahuan mahasiswa *digital native* terhadap pencarian informasi seperti kata kunci, teknik boolean bahkan kurangnya kata bahasa asing dalam pencarian informasi.
- 2) Kurangnya relasi atau diskusi dengan kelompok ataupun dosen mengenai pengaksesan sumber informasi yang bagus untuk digunakan.
- 3) Kurangnya sosialisasi mengenai cara akses dan pemanfaatan jurnal elektronik dan buku elektronik kepada mahasiswa.
- 4) Kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mencari sumber-sumber informasi yang kredibel seperti buku elektronik atau artikel jurnal yang berkualitas.
- 5) Kebanyakan mahasiswa hanya sering mengakses sumber informasi yang berasal dari blogspot atau wikipedia.
- 6) Adanya kesulitan mahasiswa dalam mengolah informasi yang mereka temui karena beragam dan banyaknya informasi di internet.

b. Faktor *extern* (faktor dari luar diri personal), seperti waktu pencarian informasi, kualitas akses, media, sarana serta prasarana tidak memadai, keadaan ekonomi, keterbatasan koleksi, dan lain-lain. Kendala yang dihadapi mahasiswa *digital native* FUAD dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Adanya waktu yang tidak bisa terkontrol saat melakukan pencarian informasi namun membuat mahasiswa kurang maksimal memanfaatkan informasi yang sudah mereka temui
- 2) Kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengakses, menyaring, dan mengelola serta memanfaatkan informasi dengan demikian informasi tidak bisa digunakan secara efektif, efisien dan tepat guna.
- 3) Mahasiswa banyak menggunakan internet untuk mencari informasi dan kadang lupa waktu dalam penggunaannya tentu saja akan mengakibatkan banyaknya biaya yang harus dikeluarkan untuk membeli kuota internet.
- 4) Kurangnya pemahaman mahasiswa akan tugas yang diberikan serta pemahaman terhadap kebutuhan informasi yang harus mereka penuhi menyebabkan adanya kendala dalam pencarian informasi.

5. KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam pencarian informasi mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Kerinci mengalami kendala-kendala yakni dalam dua hal baik dari dalam diri pribadi mahasiswa, kurangnya penguasaan terhadap literasi informasi seperti

penggunaan kata kunci, cara melakukan akses terhadap informasi yang mereka butuhkan serta juga adanya kendala dalam pengelolaan informasi yang mereka temukan. Kedua kendala dalam hal lainnya adalah kurangnya pemahaman mahasiswa dalam merumuskan atau menganalisis kebutuhan informasi yang mereka butuhkan sehingga mereka banyak menghabiskan waktu pencarian informasi yang tidak sesuai dengan informasi yang mereka butuhkan sehingga juga akan berdampak pada banyaknya biaya yang dibutuhkan untuk pembelian kuota internet untuk pencarian informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Barston, R. P. (2006). *Modern diplomacy, third edition*. Harlow: Pearson Education. Limited, Harlow, England.
- Chowdhury, G. G. (2003). *Introduction to modern information retrieval*. London: Library Association Publishing.
- David, N. (2000). *Assessing information needs: tools, techniques, and concepts for the internet age*. Ed. 2. London: Aslib.
- E. Y. & Irviani, R. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Yogyakarta: Andi
- Encang, S. (2009). *Prilaku pencarian dalam memenuhi kebutuhan informasi (Bagian I)*. Diakses dari <http://encangsaepudin.wordpress.com/2009/01/10/prilaku-pencariandalam-memenuhi-kebutuhan-informasi-bagian->
- Hasugian, J. (2008). Penelusuran online dan ketersediaan sumber daya informasi elektronik. *Jurnal Pustaka*, 4(1).
- Ibrahim. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif: panduan penelitian beserta contoh proposal kualitatif*. Pontianak: Alfabeta
- Joan, M. Reitz. (2008). *Online Dictionary for library and information*. Diakses dari www.abccelio.com/ODLIS/odlis_i.aspx#information pada 4 Mei 2013 pukul 20.00
- Krikelas, J. (1983). Model of information seeking behavior: information seeking behavior and technology adoption: theories and trends, p. 82-93
- Mardina. R. (2011). Potensi digital natives dalam representasi literasi informasi multimedia berbasis web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1). <https://doi.org/10.29244/jpi.11.1.%p>
- Pendit, P.L. (2003). *Penelitian ilmu perpustakaan dan informasi: suatu pengantar diskusi epistemologi dan metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI.
- Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants, part II; do they really think differently?. *On the Horizon*, 9(6).
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Prensky, Marc. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sabri, A.H. (2005). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: QuantumTeaching.

- Sarosa, S. (2012). *Penelitian kualitatif*. Jakarta: Indeks.
- Small, G. (2010). *iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind*. HarperCollins
- Soeatminah. (1992). *Perpustakaan kepastakawanan dan pustakawan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutanta, E. (2003). *System informasi manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trimahardhika, R. & Sutinah, E. (2017). *Informatika*, 3(1), 28–34.
- Wilson. (2000). Human information behavior. *Informing science*. 3(2): p.49-56.
- Yusup, P. M. & Subekti. P. (2010). *Teori dan praktek penelusuran informasi (information retrieval)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.