

“ Identifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto”

Fahriyah

Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
fahriyah@uwks.ac.id

Abstract

Digital literacy is a life skill that involves the ability to use technology, information and communication tools, social skills, critical thinking, creativity, and inspiration. The aim of this study was to identify the Digital Literacy of Youth in Randugembung Hamlet, Randugenengan Village, Dlanggu, Mojokerto, East Java. The research method is descriptive quantitative with a single variable Digital Literacy. The population was all adolescents totaling 44 children and a valid sample of 30 respondents. Sampling technique uses nonprobability sampling and sampling technique uses purposive sampling. Collecting data through questionnaires, documentation, and literature study. Analysis of data with steps of editing, coding, and tabulating in the form of descriptive statistics. The results showed that the Digital Literacy of Youth in Randugembung Hamlet, Randugenengan Village, Dlanggu, Mojokerto, East Java produced an average of 3.23 which was quite good. The level of digital competence and use of digital is relatively good, but their level of digital transformation is still not good. In order for children to be able to compete in the digital era, they need the ability to dominate digital literacy through learning, training, and mentoring to use digital technology for the success of their education.

Key words: basic literacy, digital literacy, youth literacy

Abstrak

*Literasi digital merupakan suatu kecakapan hidup yang melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, kemampuan bersosialisasi, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif. Tujuan penelitian untuk mengidentifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan, Dlanggu, Mojokerto, Jawa Timur. Metode penelitian yaitu deskriptif kuantitatif dengan variabel tunggal Literasi Digital. Populasi penelitian adalah seluruh remaja berjumlah 44 anak dan sampel yang valid berjumlah 30 responden. Teknik Sampling menggunakan Nonprobability Sampling dan teknik pengambilan sampel menggunakan Sampling Purposive. Pengumpulan data melalui kuesioner, dokumentasi, dan studi pustaka. Analisa data dengan langkah editing, coding, dan tabulating dalam bentuk statistik deskriptif. Hasil penelitian didapatkan bahwa **Literasi Digital** Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan, Dlanggu, Mojokerto, Jawa Timur menghasilkan rata-rata **3,23** tergolong **Cukup Baik**. Tingkatan kompetensi digital dan penggunaan digital tergolong baik, namun tingkatan transformasi digital mereka masih kurang baik. Agar anak mampu bersaing di era digital, maka diperlukan kemampuan untuk menguasai literasi digital melalui pembelajaran, pelatihan, dan pendampingan memanfaatkan teknologi digital untuk keberhasilan pendidikannya.*

Key words : literasi dasar, literasi digital, literasi remaja

1. Pendahuluan

Literasi informasi diperlukan oleh setiap manusia untuk meningkatkan kualitas dirinya dalam rangka belajar sepanjang hidup. Ketika seseorang bermaksud meningkatkan taraf hidupnya, maka dia memerlukan sesuatu yang lebih dari dirinya seperti pengembangan dirinya baik keterampilan, pendidikan atau kinerja yang lebih baik. Proses manusia untuk menjadi lebih baik adalah sesuatu yang

**) Artikel telah disampaikan dalam seminar Nasional/Call For Paper 2020 Gerakan Pemasarakatan Minat Baca, tanggal 26-27 Oktober 2020*

dapat dicapai melalui proses belajar dan terus belajar. Kemampuan untuk dapat belajar secara mandiri akan membuat proses yang dilalui menjadi lebih mudah dengan berbekal kemampuan literasi informasi. Kemampuan literasi informasi ini jika dimiliki oleh seseorang, maka orang tersebut mampu menyelesaikan masalah secara kritis, logis, dan tidak mudah diperdaya oleh informasi yang diterimanya tanpa evaluasi. Kemampuan literasi informasi yang dimiliki masyarakat juga merupakan dasar yang penting bagi penurunan angka kemiskinan, mengurangi tingkat kematian bayi, memperlambat pertumbuhan penduduk, pencapaian persamaan jender, jaminan perkembangan, perdamaian dan demokrasi yang berlanjut di suatu negara. Literasi merupakan alasan yang tepat mengapa menjadi pokok dari istilah pendidikan untuk semua (*Education For All/ EFA*). Salah satu literasi yang paling penting di dunia saat ini adalah literasi digital.

Beberapa pengertian konsep literasi digital “*When viewed as a technical skill, digital literacy, tends to focus on skills such as being able to handle the digital devices when communicating online. Regarding literacy as a social practice, the interest instead is on, for example, how online environments affect the way individuals communicate and the social norms that emerge on online arenas.* (Godhe, 2019). Menurut Pangrazio (2017) “*There are three understanding to develop critical digital literacies: a critical literacy approach, a critical media literacy approach, and a digital design approach. The critical digital literacy appears to have become positioned as an either/ or position, where critique of the digital context is focused on either critical consumption or creative production; and builds either the technical skills of design or the more general, the oretical skills of critique*”.(dalam Godhe, 2019)¹

Menurut Ala-Mutka, Punie dan Redecker (2008) (dalam Godhe, 2019) ¹, definisi kompetensi digital berdasarkan konsep European Union Framework (EU’s) tahun 2006 “*Involved the confident and critical use of ICT for employment, learning, self development, and participation in society. More over, the definition includes the knowledge, skills, and attitudes needed to work, live, and learn in the knowledge society..* Dalam dokumen kebijakan UNESCO tentang digital kompetensi, adalah “*Three levels of digital competence are functional skills, generic skills, and higher level skills. The functional skills include a basic understanding of how technology works as well as access to technology, whereas the higher level skills relate to specialist competences required for ICT professionals, such as programming skills, critical thinking, and innovation. The generic skills at the intermediate level, are often the ones in focus in national policies as well as in the EU’s Digital Competence Framework for citizens*”.

Berikut menurut *India’s Inclusive Digital Literacy Framework (IDLF)* tentang digital kompetensi, adalah “*A role model for literacy and human development at India called IDLF Framework such as: (a) information literacy: learn to get online information and media, communication, social media; (b) healthy literacy: online health services, health and substance abuse awareness; (c) financial literacy: online banking, payments; (d) e-governance literacy: knowledge and access to government services; (e) e-safety literacy: staying safe online, human trafficking awareness; (f) e-learning literacy: access to educational materials*”.(Kermani & Solhdoost, 2017)²

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO³ pada tahun 2011, yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain: pemahaman dalam kemampuan mengekstrak ide secara implisit dan eksplisit dari media, saling ketergantungan yaitu mampu menghubungkan content informasi dari berbagai bentuk media yang diharapkan saling melengkapi satu sama lain, faktor sosial yaitu mampu mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang informasi dari media digital, kurasi yaitu kemampuan memahami nilai dari sebuah informasi, menyimpannya, dapat menemukan kembali, mengumpulkan, dan mengorganisasi informasi yang bernilai yang didapat dari media digital.(Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)⁴

Pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual yang berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, dan pendekatan operasional yang berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri. Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006) dalam Buku Materi Pendukung

Literasi Digital Kemendikbud mengungkapkan bahwa “*Pengembangan literasi digital bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital*”l.(Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)⁴

Sementara itu, pada tahun 2018, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) merilis data bahwa indeks minat baca di Indonesia hanya 0,001. Artinya, dari seribu (1000) penduduk, hanya satu orang yang memiliki minat baca. Data di atas menunjukkan rendahnya minat baca masyarakat Indonesia kemampuan membaca di kalangan siswa yang rendah. Hasil penelitian *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 tentang kemampuan membaca siswa menyebutkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia menduduki urutan ke-74 dari 79 negara yang disurvei. (Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)⁴

Berdasarkan Badan Pusat Statistik tahun 2018 tentang *Literasi Rate of Population above 15 years old* menunjukkan bahwa angka melek huruf usia 15 tahun ke atas mencapai 95,56 % yang terbagi di wilayah perkotaan mencapai 97,56 % dan wilayah pedesaan sebesar 93,30 %. Artinya penduduk Indonesia belum terbebas dari buta huruf, masih terdapat 4,44 % yang belum bisa membaca. Data Statistik Sosial Budaya BPS tersebut juga menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai sumber utama mendapatkan informasi. Kondisi seperti ini mengakibatkan penduduk Indonesia mengalami kesulitan dalam bersaing di tingkat nasional apalagi di tingkat Internasional dalam upaya meningkatkan kesejahteraan hidup. Untuk mampu bersaing di tingkat global, masyarakat Indonesia harus menguasai informasi di segala aspek kehidupan dan mampu menguasai informasi didapatkan dari kemampuan literasinya. (Biro Pusat Statistik, 2018)⁵

Tingkat literasi yang belum baik berbanding terbalik dengan tingkat masyarakat Indonesia yang mengakses internet. Menurut hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) setiap tahun penduduk Indonesia mengalami peningkatan dalam mengakses internet. Pada tahun 2015 terdapat 88,1 juta orang, tahun 2017 sebesar 132 juta orang, dan tahun 2019 sebesar 171,17 juta orang telah tercatat sebagai pengguna internet di Indonesia. Angka 171,17 juta tersebut menunjukkan bahwa sekitar 64,8 % penduduk Indonesia sudah dapat mengakses internet ditinjau dari jumlah populasi penduduk Indonesia sebesar 264 juta pada tahun 2019. Berdasarkan data tersebut diketahui terbanyak yang mengakses internet adalah anak-anak usia 12-18 tahun dan mereka rata-rata mengakses selama 5 jam setiap harinya. Hal ini membuktikan bahwa anak-anak Indonesia lebih menyukai mengakses internet dari pada membaca buku, surat kabar, atau majalah. Tujuan akses terbesar digunakan untuk berkomunikasi lewat media sosial seperti *facebook, instagram, youtube*, dan lain-lain. (Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)⁴

Tentu kenyataan ini, tingkat literasi baca tulis rendah namun akses ke media digital cukup tinggi yang dialami oleh anak-anak Indonesia baik yang tinggal di perkotaan maupun di pedesaan, merupakan tanggung jawab bersama antara pihak keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Diperlukan upaya-upaya dan kerja keras untuk meningkatkan literasi anak-anak bangsa yang nantinya sebagai penerus perjuangan dan pengembangan bangsanya serta dibutuhkan seorang pemimpin yang dapat merubah atau mereformasi kemampuan literasi generasi penerus bangsanya.

Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto Jawa Timur memiliki luas wilayah 179,9 Ha/m² yang berada pada ketinggian dari permukaan laut 70 mdpl dengan memiliki sebanyak 5 Dusun diantaranya yaitu Dusun Sambirejo, Dusun Genengan, Dusun Claket, Dusun Randugembung, dan Dusun Sukosari. Pada wilayah Desa Randugenengan terdapat 5 lembaga pendidikan yang terdiri dari 2 sekolah dasar negeri, 1 sekolah dasar berbasis agama, 1 taman kanak-kanak berbasis agama dan 1 pondok pesantren yang sudah terdaftar yakni SD Negeri 01 Randugenengan, SDN Randugenengan dan MIS Nurul Huda. Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu berjarak 4 Km ke Ibu Kota Kecamatan dengan waktu tempuh 1 jam berjalan kaki dan 10 menit bila menggunakan kendaraan bermotor. Dusun Randugembung merupakan bagian dari Desa Randugenengan yang memiliki anak-anak usia remaja yang cukup banyak diantara dusun-dusun lainnya.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-Oktober 2019 sebelum masa Pandemi COVID-19 terjadi di dunia termasuk di Indonesia. Adapun permasalahan dalam penelitian ini (1) bagaimana deskripsi kemampuan kompetensi digital; (2) bagaimana deskripsi penggunaan digital; (3) bagaimana deskripsi transformasi digital dan terakhir (4) bagaimana identifikasi literasi digital remaja di Dusun Randugembung, Mojokerto. Tujuan penelitian untuk mengidentifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto Jawa Timur.

2. Metodologi

Metode Penelitian yaitu deskriptif kuantitatif dengan *variable* tunggal Literasi Digital dan *sub variable* yaitu: kompetensi digital, penggunaan digital, dan transformasi digital. Populasi penelitian adalah seluruh remaja Dusun Randugembung sebanyak 44 orang dan sampel yang berhasil mengisi kuesioner dan valid untuk data penelitian sebanyak 30 responden dari remaja yang telah memiliki *smartphone*. Teknik *Sampling* menggunakan *Nonprobability Sampling* dan teknik pengambilan sampel menggunakan *Sampling Purposive*. Pengumpulan data melalui kuesioner, dokumentasi, dan studi pustaka. Teknik analisa data dengan langkah *editing*, *coding*, dan *tabulating* dalam bentuk statistik deskriptif dengan bantuan *microsoft excel*. Sebelum menyusun statistik deskriptif, masing-masing indikator diberi nilai (*score*) dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Setelah data terkumpul, peneliti menentukan rata-rata dari tiap sub variabel dan variabel serta menentukan nilai interval kelasnya untuk menyusun kategori masing-masing sub variabel dan variabel. Adapun kategori rata-rata identifikasi responden terhadap sub variabel dan variabel yaitu $4,20 < a \leq 5,00$ Sangat Baik, $3,40 < a \leq 4,20$ Baik, $2,60 < a \leq 3,40$ Cukup Baik, $1,80 < a \leq 2,60$ Kurang Baik, dan $1,00 < a \leq 1,80$ Tidak Baik.

3. Pembahasan

Identitas responden dalam penelitian ini diuraikan dalam jenis usia, jenis kelamin, tingkatan kelas atau status remaja. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner penelitian tentang identifikasi literasi digital remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto Jawa Timur dapat dilihat dalam tabel karakteristik responden.

Keterangan		Frekuensi	Prosentase	Prosentase Kumulatif
Usia	13 - 15 tahun	10	33,33 %	33,33 %
	16 - 18 tahun	15	50,00 %	88,33 %
	≥ 19 tahun	5	16,67 %	100,00 %
Jumlah		30		
Jenis Kelamin	Laki-laki	22	73,33 %	73,33 %
	Perempuan	8	26,67 %	100,00 %
	Jumlah	30		
Kelas/ Status	VII – IX SMP	5	16,67 %	16,67 %
	X –XII SMA/SMK	21	70,00 %	86,67 %
	Karang Taruna	4	13,33 %	100,00 %
Jumlah		30		

Tabel 1. Karakteristik Responden, Penelitian 2019

Pada tabel 1 diketahui bahwa responden dalam penelitian ini usia remaja antara 13 sampai 15 tahun berjumlah 10 orang atau 33,33 %, yang berusia 16 sampai 18 tahun berjumlah 15 orang atau 50,00 % dan yang berusia lebih dari 19 tahun berjumlah 5 orang atau 16,67 %. Responden laki-laki sebesar 73,33 % atau berjumlah 22 orang sedangkan responden perempuan sebesar 26,67 % atau berjumlah 8 orang. Siswa pelajar SMP sebagai responden dalam penelitian sebesar 16,67 % atau berjumlah 5 orang sedangkan siswa pelajar SMA dan sederajat sebesar 70,00 % atau berjumlah 21 responden dan yang sudah lulus sekolah tapi masih menjadi anggota karang taruna berjumlah 4 orang atau sebesar 13,33 %. Jadi responden terbesar dalam penelitian ini adalah siswa atau remaja berusia antara 16 sampai 18 tahun (50%); berjenis kelamin laki-laki (73,33 %); dan masih berstatus sebagai pelajar SMA atau yang sederajat (70,00 %). Dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa saat ini siswa pelajar dan karang taruna yang tinggal di desa sudah terhubung dengan internet dan tentu memiliki perangkat untuk dapat mengakses informasi apapun melalui internet.

3.1 Kompetensi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan

Paul Gilster (1997)⁶, berpendapat bahwa “Literasi Digital adalah kemampuan untuk memahami & menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer”. Sedangkan Bawden (2011)⁷, mengemukakan bahwa “Literasi Digital adalah keterampilan teknis seseorang dalam mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori dari Mayes & Fowler (2006)⁴, dengan mengemukakan ada 3 tingkatan literasi digital, yaitu:

- Kompetensi Digital**, meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku.
- Penggunaan Digital**, pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu.
- Transformasi Digital**, yang membutuhkan kreativitas dan inovasi di dunia digital.

Berdasarkan pengolahan data ketiga tingkatan literasi digital responden dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel-tabel berikut ini:

No	Pernyataan	Rata-Rata	Kategori
1	Keterampilan menggunakan <i>Smartphone</i>	3,83	Baik
2	Keterampilan menggunakan <i>Software Tools</i>	3,03	Cukup Baik
3	Keterampilan menggunakan <i>Web Browser</i>	3,43	Baik
4	Keterampilan menggunakan Fasilitas Internet (<i>www/URL</i>)	3,23	Cukup Baik
5	Mengetahui penggunaan dan manfaat internet	3,67	Baik
6	Mengetahui cara <i>browsing</i> informasi di internet	4,03	Baik
7	Mengetahui perilaku berinternet secara sehat	3,83	Baik
	Jumlah	25,07	
	Rata-rata	3,58	Baik

Tabel 2. Kompetensi Digital Responden

Kompetensi digital adalah suatu keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku seseorang dalam mengetahui dan memahami peralatan, memahami perangkat konsep penggunaan dan manfaat dunia digital, mengetahui cara-cara atau pendekatan dalam menggunakan media digital dan sikap perilaku dalam menggunakan media digital. Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa tingkatan kompetensi digital responden atau remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto menghasilkan **rata-rata 3,58** atau tergolong dalam kategori **Baik**.

3.2 Penggunaan Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan

Tiga tingkatan literasi digital seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya meliputi kompetensi digital, penggunaan digital, dan transformasi digital. Penggunaan Digital disini merupakan pengaplikasian kompetensi digital responden yang berhubungan dengan konteks mengakses internet, perangkat yang digunakan dalam mengakses informasi digital, tujuan mengakses internet, menggunakan atau memanfaatkan fasilitas internet dan berperilaku yang sehat dalam berinternet. Penggunaan digital responden dapat dilihat dari tabel-tabel berikut ini:

Keterangan	Frekuensi	Prosentase
Akses internet selama 1 - 3 jam	12	40,00 %
Akses internet selama 4 - 6 jam	11	36,67 %
Akses internet selama 7 - 9 jam	7	23,33 %
Jumlah	30	100,00 %
Rata-rata	4,33 jam/hari	

Tabel 3. Akses Internet dalam Sehari

Keterangan	Frekuensi	Prosentase
Akses internet tiap 1 - 2 hari	4	13,33 %
Akses internet tiap 3 – 4 hari	5	16,67 %
Akses internet 5 – 6 hari	1	03,33 %
Akses internet setiap hari (7 hari)	20	66,67 %
Jumlah	30	100,00 %
Rata-rata	5,63 hari = 6 hari/minggu	

Tabel 4. Akses Internet dalam Seminggu

Keterangan	Frekuensi	Prosentase
<i>Smartphone</i>	30	100,00 %
<i>Tablet</i>	3	10,00 %
<i>Note Book</i>	1	03,33 %
<i>Lap Top</i>	4	13,33 %
Komputer/PC di Sekolah	5	16,67 %
Komputer/PC di Rumah	1	03,33 %
Komputer/PC di Warnet	3	10,00 %

Tabel 5. Perangkat Responden dalam Mengakses Internet

Keterangan	Frekuensi	Prosentase
URL	6	20,00 %
Blog	1	03,33 %
Facebook	27	90,00 %
Twitter	1	03,33 %
Instagram	17	56,67 %
Gmail/Yahoo	14	46,67 %
Youtube	18	60,00 %

Tabel 6. Portal dan Media Sosial Digital yang Dimiliki Responden

Keterangan	Frekuensi	Prosentase
Mencari Informasi untuk Memecahkan Masalah	14	46,67 %
Mengirim Surat Elektronik	3	10,00 %
Jual/beli Online	9	30,00 %
<i>Chatting</i> Media Sosial	20	66,67 %
Mendengarkan Musik/Lagu	13	43,33 %
Menonton Film/Video	19	63,33 %
Bermain Game Online	14	46,67 %
Lain-lain	8	26,67 %

Tabel 7. Tujuan Responden Mengakses/Menggunakan Internet

Berdasarkan hasil penelitian tahun 2019 ini didapatkan bahwa rata-rata responden mengakses internet setiap hari selama 4,33 jam dan rata-rata mengakses internet selama 6 hari dalam satu pekan. Perangkat yang digunakan responden dalam mengakses internet sebesar 100,00 % menggunakan *smartphone* atau ponsel pintar dan sedikit sekali yang menggunakan tablet, lap top, maupun komputer. Adapun portal atau media sosial yang dimiliki ataupun yang sering diakses oleh responden adalah facebook (90,00%), youtube (60,00 %), dan Instagram (56,67 %). Yang menarik dalam hasil penelitian ini bahwa tujuan responden menggunakan internet adalah untuk berkomunikasi secara online atau *chatting* di media sosial (66,67 %), menonton film atau video (63,33 %), mencari informasi untuk menyelesaikan masalah dan bermain game online (46,67 %).

No	Pernyataan	Rata-Rata	Kategori
1	Dapat menggunakan <i>Software Tools</i>	3,10	Cukup Baik
2	Dapat menggunakan <i>Web Browser</i>	3,40	Cukup Baik
3	Dapat menggunakan Fasilitas Internet (<i>www atau URL</i>)	3,67	Baik
4	Dapat menggunakan <i>E-mail</i>	3,33	Cukup Baik
5	Dapat menggunakan <i>Search Engine</i>	3,67	Baik
6	Dapat menggunakan fasilitas komunikasi melalui media sosial online	3,83	Baik
7	Dapat mencari dan menemukan informasi dari sumber-sumber informasi situs pemerintah	3,43	Baik
8	Dapat mencari dan mendengarkan musik dari internet	3,90	Baik
9	Dapat mencari dan menonton film/video dari internet	4,10	Baik
10	Dapat mencari dan bermain game online dari internet	3,53	Baik
11	Dapat menerapkan perilaku berinternet secara sehat	3,57	Baik
12	Dapat mengetahui/ membedakan informasi hoaks, isu profokatif, penipuan dan sejenisnya	3,30	Cukup Baik
	Jumlah	42,83	
	Rata-rata	3,57	Baik

Tabel 8. Penggunaan Digital Responden

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa tingkatan penggunaan digital responden atau remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto menghasilkan **rata-rata 3,57** atau tergolong dalam kategori **Baik**.

3.3 Transformasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan

Transformasi Digital merupakan gabungan antara kompetensi digital dan penggunaan digital untuk bisa menciptakan hal-hal baru dari kemampuannya berinteraksi dengan internet yang membutuhkan kreativitas dan inovasi di dunia digital. Transformasi digital responden dapat dilihat dari tabel 9. berikut ini:

No	Pernyataan	Rata-Rata	Kategori
1	Dapat membentuk dan berkomunikasi melalui media sosial dalam bentuk forum diskusi online.	3,47	Baik
2	Dapat menciptakan isi dan efektifitas berkomunikasi menggunakan ragam alat media digital seperti menciptakan sebuah <i>portal online</i> .	2,80	Cukup Baik
3	Dapat menciptakan informasi dalam bentuk karya tulis di blog pribadi atau di website pribadi.	2,73	Cukup Baik
4	Telah memiliki usaha/ toko online sebagai langkah awal berwirausaha di media digital	2,17	Kurang Baik
5	Dapat menciptakan karya suara/rekaman di media digital seperti <i>facebook, instagram, youtube</i> , dll.	2,57	Kurang Baik
6	Dapat menciptakan karya gambar dan suara/ rekaman video di <i>facebook, instagram, youtube</i> , dll.	2,87	Cukup Baik
7	Dapat menciptakan game online yang sudah dapat diakses oleh orang lain	2,03	Kurang Baik
8	Dapat menghasilkan <i>income/</i> penghasilan yang bernilai ekonomis dari media digital/ internet	2,23	Kurang Baik
9	Dapat menciptakan Informasi yang berisi isu provokatif, informasi hoaks, dan sejenisnya yang berbasis digital.	2,10	Kurang Baik

	Jumlah	22,97	
	Rata-rata	2,55	Kurang Baik

Tabel 9. Transformasi Digital Responden

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa tingkatan transformasi digital responden atau remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto menghasilkan **rata-rata 2,55** atau tergolong dalam kategori **Kurang Baik**.

3.4 Identifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan

Identifikasi literasi digital dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori dari Mayes & Fowler, 2006 yang menyatakan dalam tiga tingkatan literasi digital meliputi kompetensi digital, penggunaan digital, dan transformasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dalam hal ini Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto memiliki keterampilan menggunakan internet (**kompetensi digital**) dalam kategori **Baik**, dapat memanfaatkan atau menggunakan fasilitas yang tersedia di dunia internet atau dunia digital (**penggunaan digital**) dalam kategori **Baik**, namun mereka belum memiliki inovasi dan kreativitas untuk bisa menciptakan hal-hal baru yang berhubungan dengan digital apalagi sampai bisa menghasilkan pendapatan dari dunia digital, dalam artian **transformasi digital** mereka masih dalam kategori **Kurang Baik**. Jadi, hasil penelitian menunjukkan bahwa **Literasi Digital** Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto Jawa Timur menghasilkan rata-rata **3,23** tergolong dalam kategori **Cukup Baik**. Rata-rata identifikasi literasi digital responden dapat dilihat dalam tabel 10.

No	Sub variabel	Rata-Rata	Kategori
1	Kompetensi Digital Responden	3,58	Baik
2	Penggunaan Digital Responden	3,57	Baik
3	Transformasi Digital Responden	2,55	Kurang Baik
	Jumlah	9,70	
	Rata-rata Literasi Digital	3,23	Cukup Baik

Tabel 10. Rata-rata Sub Variabel dan Variabel Penelitian

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang Identifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto Jawa Timur yang telah dilakukan pada tahun 2019 dapat diketahui bahwa:

1. Kompetensi digital responden atau remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto menghasilkan **rata-rata 3,58** atau tergolong dalam kategori **Baik**. Kompetensi digital yang dimiliki oleh remaja di dusun ini meliputi: (a) memiliki keterampilan menggunakan *Smartphone*; (b) memiliki keterampilan menggunakan *Web Browser* seperti *internet explorer*, *google chrome*, *mozilla firefox* meliputi pencarian, penemuan, penambahan, pengunduhan informasi; (c) mengetahui konsep penggunaan dan manfaat internet dalam kehidupan sehari-hari; (d) mengetahui cara mencari (*browsing*) informasi dari sumber-sumber informasi yang akurat, berkualitas dan kredibel di internet serta; (e) mengetahui perilaku yang benar secara mandiri dalam mencari informasi sesuai kebutuhan di internet atau dapat dikatakan berinternet secara sehat sesuai dengan UU ITE dalam kategori **Baik**.
2. Penggunaan digital responden atau remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto menghasilkan **rata-rata 3,57** atau tergolong dalam kategori **Baik**. Penggunaan digital yang dimiliki oleh remaja di dusun ini meliputi: (a) dapat menggunakan Internet termasuk melalui *World Wide Web (www)*, *alamat situs web (URL)* untuk mencari kumpulan informasi sejenis secara

- luas; (b) dapat menggunakan *Search Engine* seperti *Google, Google Scholar, Yahoo, Altavista*, dan sejenisnya untuk memasuki internet; (c) dapat menggunakan fasilitas komunikasi melalui media digital seperti jejaring sosial (*facebook, twitter, instagram, blog, gmail, youtube*, dan lain-lain); (d) dapat mencari dan menemukan informasi dari sumber-sumber informasi yang akurat, berkualitas dan kredibel di internet, seperti www.pnri.go.id, www.kemdikbud.go.id, www.mojokerto.go.id, dan lain-lain untuk tugas-tugas sekolah, dan lain-lain; (e) dapat mencari dan mendengarkan musik/lagu dari internet; (f) dapat mencari dan menonton film/video dari internet; (g) dapat mencari dan bermain *game online* dari internet; (h) dapat menggunakan/melakukan perilaku yang benar secara mandiri ketika mencari informasi sesuai kebutuhan di internet (berinternet secara sehat sesuai dengan UU ITE) dalam kategori **Baik**.
3. Transformasi digital responden atau remaja di Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto menghasilkan **rata-rata 2,55** atau tergolong dalam kategori **Kurang Baik**. Transformasi digital yang dimiliki oleh remaja di dusun ini tergolong kurang baik karena sebagian besar mereka (a) belum dapat menciptakan isi dan efektifitas berkomunikasi menggunakan ragam alat media digital seperti *portal online*; (b) belum dapat menciptakan informasi dalam bentuk karya tulis di *blog* pribadi atau *website* pribadi; (c) belum memiliki usaha/toko *online*/ jual beli *online* sebagai langkah awal berwirausaha di media *digital*; (d) belum pernah menciptakan karya suara/rekaman atau bernyanyi yang di *upload* di media *digital*; (e) belum pernah menciptakan karya gambar dan suara/video/ film yang di *upload* di media *digital*; (f) belum dapat menciptakan *game online* yang bisa diakses orang lain; (g) belum dapat menghasilkan *income* atau pendapatan yang bernilai ekonomi dari media *digital*; (h) dan belum dapat membedakan berita atau informasi yang bersifat hoaks, isu-isu provokatif, informasi penipuan dan sejenisnya yang berbasis *digital*.
 4. Jadi, hasil penelitian menunjukkan bahwa **Literasi Digital** Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto Jawa Timur menghasilkan rata-rata **3,23** tergolong dalam kategori **Cukup Baik**. Tingkatan kompetensi digital dan penggunaan digital mereka sudah tergolong baik, namun tingkatan transformasi digital mereka masih kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital belum merata dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Kemampuan literasi digital yang baik masih didominasi oleh masyarakat yang tinggal di perkotaan.

5. Saran

Agar mampu bersaing di era digital, maka diperlukan kemampuan untuk menguasai literasi digital. Literasi digital merupakan suatu kecakapan hidup (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Saran yang bisa penulis sampaikan, seperti:

1. Perlunya pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjadikan enam macam literasi harus dikuasai oleh anak-anak Indonesia. Literasi sebagai salah satu kegiatan ekstra kurikuler wajib di tingkat pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas.
2. Lembaga satuan pendidikan, perlu merekonstruksi kurikulum yang memuat enam literasi digital yang harus diajarkan kepada peserta didiknya. Termasuk keterampilan ataupun pelatihan-pelatihan menggunakan *software tools* seperti *Microsoft office*, aplikasi grafis, aplikasi editing suara, gambar, dan video maupun film pendek.
3. Komunitas masyarakat yang menguasai pengetahuan dan praktek teknologi digital turut serta mencerdaskan anak bangsa dengan membuat atau memproduksi konten-konten penguasaan aplikasi teknologi digital dan tentang eksplorasi media digital dan pemanfaatannya bagi kehidupan yang dapat di *upload* dan di *download* secara *free* oleh anak-anak atau remaja Indonesia.
4. Perlunya semua kalangan termasuk pihak perguruan tinggi untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi, penyuluhan, sampai pada pelatihan serta

pendampingan berupa kegiatan yang menunjang peningkatan penguasaan literasi digital masyarakat. Seperti Pelatihan editing video atau film bagi pelajar dan karang taruna. Pelatihan untuk menjadi *youtuber* bagi pelajar dan karang taruna. Pelatihan akses sumber-sumber informasi bidang pertanian, perikanan, hasil perkebunan, dan sejenisnya bagi masyarakat desa. Pelatihan pembuatan kemasan sampai pada pemasaran melalui media digital dari hasil produk pertanian, perikanan, kerajinan, UMKM, dan sejenisnya bagi pelaku usaha UMKM dan masyarakat desa.

5. Perlunya rekomendasi penelitian mendatang tentang pengembangan literasi digital anak-anak sekolah dasar dan menengah karena pada masa Pandemi COVID-19 atau di tahun 2020 ini, dimana telah terjadi perubahan metode dan cara/proses belajar mengajar yang semula konvensional hadir di sekolah berubah menjadi pembelajaran dalam jaringan internet. Tentunya terjadi perubahan juga terhadap kemampuan keterampilan digital anak-anak sekolah dan remaja di Indonesia.

Daftar Pustaka

- [1] Godhe, A. L. 2019. Digital literacies or digital competence: conceptualizations in nordic curricula. *Media and Communication*, Vol.7 no.2. P. 25–35. <https://doi.org/10.17645/mac.v7i2.1888>
- [2] Kermani, Z. J., & Solhdoost, F. 2017. Relationship between innovation climate and innovative behavior of librarians: Case study in organization of libraries, museums and documentation center of Astan Quds Razavi. *International Journal of Information Science and Management*, Vol.15 no.1. P. 59–72.
- [3] UNESCO. 2008. *Information for all programme (IFAP) :Towards information literacy indicators*. New York: UNESCO.
- [4] Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- [5] Biro Pusat Statistik. 2018. Badan Pusat Statistik. Retrieved December 15, 2019, from https://www.bps.go.id/dynamictable/2018/07/13_10:43:08.265776/1536/angka-melek-huruf-amh-penduduk-berumur-15-tahun-ke-atas-menurut-provinsi-2014-2018.html
- [6] Gilster, Paul. 1997. *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- [7] Bawden, D. 2001. Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, Vol.57 no.2. P. 218–259.