

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejak zaman dahulu, literasi sudah menjadi bagian dari kehidupan dan perkembangan manusia, dari zaman prasejarah hingga zaman modern. Pada zaman prasejarah manusia hanya membaca tanda-tanda alam untuk berburu dan mempertahankan diri. Mereka menulis simbol-simbol dan gambar buruannya pada dinding gua. Seiring dengan perubahan waktu, berkembanglah taraf kehidupan manusia, dari tidak mengenal tulisan hingga melahirkan pemikiran untuk membuat kode-kode dengan angka dan huruf sehingga manusia dikatakan makhluk yang mampu berpikir. Pemikiran tersebut akhirnya melahirkan suatu kebudayaan. Seiring waktu dan perkembangan teknologi, misalnya, ditemukan mesin cetak, kertas, kamera, dan peningkatan ilmu jurnalistik. Koran sudah dikenal dan menjadi salah satu media untuk penyebaran informasi. Kebutuhan akan informasi yang cepat membuat transisi teknologi semakin pesat.

Pada era digitalisasi ini dunia seakan menjadi semakin kecil. Teknologi digital membawa dampak secara nyata dan signifikan bagi arah dan laju kehidupan manusia. Pada era digital, kehidupan manusia diwarnai dengan berbagai kemudahan dalam memperoleh informasi dan setiap individu menjadi lebih mudah untuk tampil ke publik.

Dampak digitalisasi telah menyebar secara meluas diseluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia yang juga terkena dampaknya. Berdasarkan laporan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet hingga tahun 2023 di Indonesia telah mencapai angka 215,63 juta jiwa. Itu artinya 78,19% dari populasi Indonesia 275,77 juta jiwa telah melek internet. Bila dibandingkan dengan laporan

survei APJII sebelumnya, ada kenaikan sebesar 2,67% atau sekitar 5,6 juta jiwa. Survei tersebut dilakukan oleh APJII pada tanggal 10 sampai 27 Januari 2023 dengan melibatkan responden sebanyak 8.510 jiwa. Survei dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara dan penyebaran kuesioner di seluruh provinsi di Indonesia. Survei tersebut memiliki margin of error sebesar 1,14%. Pengguna internet di Provinsi Jawa Timur berkontribusi besar terhadap kenaikan jumlah kenaikan pengguna internet, yakni sebanyak 900 jiwa.

Teknologi informasi saat ini berkembang pesat sesuai dengan kebutuhan zaman. Internet merupakan teknologi terkini yang dibutuhkan semua orang, sehingga menjadikannya sebagai alat komunikasi utama. Penyebaran kebudayaan antarkomunitas, bahkan antarbangsa, dimungkinkan terjadi berkat keterbukaan informasi dengan berbagai fasilitas komunikasi digital, ketersediaan transportasi yang semakin banyak dan murah, dan bahkan kemudahan migrasi dengan kebijakan antarnegara yang semakin terbuka. Hal ini diperkuat oleh Pendapat William dan Sawyer, yang menyampaikan bahwa Teknologi Informasi merupakan istilah umum yang menjelaskan teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan atau menyebarkan informasi.

Enam literasi dasar terdiri dari literasi baca-tulis, sains, numerasi, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Karena pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), menyebabkan kemampuan literasi digital, informasi, dan teknologi sama pentingnya dengan kemampuan umum yang lain Enam literasi dasar terdiri dari literasi baca-tulis, sains, numerasi, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Karena pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), menyebabkan kemampuan literasi digital, informasi, dan teknologi sama pentingnya dengan kemampuan umum yang lain.

Tuntutan mengenai kemampuan sumber daya manusia yang memadai di era digital menjadi pendorong perlunya literasi digital. Literasi digital telah menjadi keterampilan penting dalam masyarakat yang didorong oleh informasi saat ini, yang memengaruhi kemampuan

individu untuk berpikir kritis dalam memahami informasi. Kemajuan pesat dalam teknologi dan meningkatnya ketergantungan pada platform digital telah memaksa individu untuk menavigasi informasi dalam jumlah besar, sehingga mengharuskan mereka memiliki keterampilan literasi digital. diperlukan untuk menilai, mengevaluasi, dan menganalisis informasi agar akurat dan relevan.

Setiap individu harus memahami bahwa literasi digital adalah hal dasar yang diperlukan untuk dapat berpartisipasi dalam dunia modern ini. Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, aritmatika dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas pada teknologi digital mempunyai pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Setiap orang harus bertanggung jawab atas bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari.

Indeks Masyarakat Digital Provinsi Jawa Timur Tahun 2023 terus meningkat. Berdasarkan data survey Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2023 Kementerian Kominfo, Indeks Masyarakat Digital Provinsi Jatim 2023 mencapai 45,59. Angka tersebut melebihi angka nasional yakni 43,18. Selain melampaui nasional, Indeks Masyarakat Digital Jatim tahun 2023 juga mengalami peningkatan sebesar 6,17 poin jika dibandingkan dengan tahun 2022, yakni sebesar 39,42.

Sekitar 6 (enam) bulan yang lalu tepatnya tanggal 25 Juni 2023 Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia menyelenggarakan kegiatan seminar bertema “*Gali Ilmu: Ruang Digital, Ruangnya Warga Belajar bagi warga Kelurahan Simomulyo Baru Surabaya*” dengan sebagai peserta yaitu Ketua RW, Ketua RT, Kader Surabaya Hebat, dan pelaku UMKM di Kelurahan Simomulyo Baru, Surabaya dengan jumlah 150 orang. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan indeks literasi digital nasional dengan berfokus pada 4 (empat) pilar, yakni *digital skill, digital safety, digital digital culture, dan digital ethics*. Bapak

Samuel A., Direktur Jenderal Aptika Kemkominfo mengatakan bahwa “indeks literasi digital nasional di angka 3,54 dari skala 1 sampai 5, artinya cukup baik, dan indeks ini perlu ditingkatkan lagi”.

Adanya kegiatan seminar literasi digital dengan peserta sampai Ketua RT, Ketua RW dan lain-lain di wilayah Kota Surabaya artinya warga Surabaya telah mendapatkan pengetahuan tentang literasi digital melalui Ketua RT dan Ketua RW nya. Salah satunya adalah warga RT 01 dan RT 02 RW 05. Warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya telah menggunakan fasilitas digital dalam kehidupan sehari-harinya. Pemikiran awal didapatkan berdasarkan kondisi warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kota Surabaya bahwa mereka mayoritas pekerja dan selalu berbagi kabar berita, undangan dan pembayaran iuran bulanan melalui media digital. Untuk lebih dalam, peneliti ingin mengidentifikasi kemampuan literasi digital warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya. Maka dari itu, berdasarkan paparan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Identifikasi Kemampuan Literasi Digital Warga Usia Produktif di RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana kompetensi literasi informasi dan data warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
2. Bagaimana kompetensi komunikasi dan kolaborasi warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?

3. Bagaimana kompetensi pembuatan konten digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
4. Bagaimana kompetensi keamanan perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
5. Bagaimana kompetensi pemecahan masalah pengoperasian perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan literasi digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kemampuan literasi informasi dan data warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.
2. Untuk mengetahui kemampuan komunikasi dan kolaborasi warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.
3. Untuk mengetahui kemampuan pembuatan konten digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.
4. Untuk mengetahui kemampuan keamanan perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.

5. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah pengoperasian perangkat digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.
6. Untuk mengetahui kemampuan literasi digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi mahasiswa, pelajar atau pihak-pihak yang akan melakukan penelitian dalam topik terkait literasi digital dan kemudian di kembangkan.

2. Manfaat Praktis

Bagi penulis sendiri untuk menambahkan kemampuan dalam menelusur informasi.

## **1.6 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

### **1.6.1 Konsep Identifikasi**

Konsep identifikasi memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan kita, termasuk psikologi, sosiologi, dan bahkan politik. Ini melibatkan proses mengenali dan memahami diri sendiri serta orang lain, memungkinkan individu untuk membangun koneksi dan membangun hubungan di dunia sosial. Identifikasi lebih dari sekedar atribut fisik, mencakup unsur-unsur seperti keyakinan, nilai-nilai, dan praktik budaya. Melalui identifikasi kita mengembangkan rasa memiliki dan identitas, membantu kita menavigasi sifat masyarakat yang kompleks.

Pengertian identifikasi adalah suatu tindakan yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai proses seperti mencari, mencari, meneliti, mencatat informasi dan informasi tentang seseorang atau sesuatu. Secara sederhana identifikasi adalah suatu tindakan

yang berkaitan dengan penetapan atau penentuan identitas berbagai hal seperti benda, orang, dll.

Kartini Kartono tahun 2008 menjelaskan jika pengertian identifikasi adalah *“proses sosial dan interaksi sosial yang akan memiliki serangkaian pengenalan terhadap objek pada suatu kelas sesuai dengan karakteristik tertentu”*. (Gramedia Blog)

Hakeem (dalam imadiklus.com 2010) menyatakan bahwa:

*“kata ‘identifikasi’ berasal dari bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Kata identify berasal dari kata kerja, dan identification sebagai objek. identify berarti mengenali. Hubungannya jika berkaitan dengan “identifikasi kebutuhan belajar” yang berarti mengenali kebutuhan belajar seseorang atau masyarakat atau sekelompok orang tertentu yang akan menjadi sasaran siswa atau pelajar”*.

Komarudin (dalam KapanLagi.com 2022) menjelaskan tentang:

*“Pengertian identifikasi adalah sebagai identitas atau persamaan identitas. Itu artinya seorang individu bisa menunjukkan adanya bukti atau fakta sebagai pengenal identitas. Identifikasi bisa dilihat ketika individu mulai menunjukkan perilaku peniruan terhadap tingkah laku individu lain”*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi adalah mengenali persamaan identitas sesuatu atau seseorang dari fakta yang ada dengan karakteristik tertentu.

### **1.6.2 Konsep Literasi**

Bangsa yang maju tidak dibangun hanya dengan mengandalkan kekayaan alam yang melimpah dan jumlah penduduk yang banyak. Bangsa yang besar ditandai dengan masyarakatnya yang literat, yang memiliki peradaban tinggi, dan aktif memajukan masyarakat dunia.

Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu memajukan budaya literasi sebagai prasyarat pendidikan terpadu mulai dari keluarga, sekolah, masyarakat untuk kecakapan hidup abad 21.

Dahulu pengertian literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi telah digunakan dalam arti yang lebih luas. Dan hal ini telah menyebar ke praktik budaya yang berkaitan dengan masalah sosial dan politik. Definisi baru literasi menunjuk pada paradigma baru dalam upaya menafsirkan literasi dan pembelajarannya. Kini literasi mempunyai banyak variasi seperti literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi sekolah, literasi digital dan lain sebagainya. Hakikat literasi kritis dalam masyarakat demokratis terangkum dalam lima kata kerja: memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasikan teks.

Menurut UNESCO, literasi merupakan seperangkat keterampilan nyata, terutama keterampilan dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks yang mana keterampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya. (Ragam info 2023)

*McGarry points out, literacy is, and has always been, a relative. Literacy can denote a minimal print-decoding skill; it may denote a critical awareness of the cultural assumptions, the ethical norms and the aesthetic value of the printed word'. This overlaps with the related issue of 'cultural literacy', generally taken to mean a knowledge of the norms and values. (dalam jurnal Information and Digital Literacies: a Review of Concepts, David Bawden, 2001)*

Menurut Elizabeth Silsby (1986), *"literasi adalah keterampilan berbahasa yang diperoleh seseorang untuk berkomunikasi dengan "membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis" dalam berbagai cara sesuai dengan tujuan seseorang. Jika didefinisikan secara singkat, literasi adalah kemampuan membaca dan menulis".* (Sevimi 2020)

Menurut Alberta, *"literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan keterampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang bisa mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan Masyarakat".* (Ragam Info 2023)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan keterampilan membaca dan menulis, sehingga dapat menambah pengetahuan, keterampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, mampu berkomunikasi secara efektif dan mengembangkan potensi, serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.



### 1.6.3 Macam-Macam Literasi

Literasi terdiri dari beberapa macam, ada 6 macam literasi oleh Kemdikbud dalam gerakan literasi nasional ([gln.kemdikbud.go.id](http://gln.kemdikbud.go.id)).

a. Literasi Baca dan Tulis

Literasi baca tulis adalah literasi yang dimiliki seseorang dalam memahami isi suatu teks tertulis. Dalam dunia membaca dan menulis, terdapat pesan yang tersirat (tidak langsung) dan tersurat (langsung). Dimana seseorang yang mampu mengelola literasi membaca dan menulis akan memperoleh ilmu pengetahuan dan mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

b. Literasi Numerasi

Literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menjelaskan bilangan dan simbol, masih berkaitan dengan matematika dasar. Secara umum, numerasi sering digunakan untuk menyelesaikan permasalahan praktis yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

c. Literasi Sains

Literasi sains merupakan kemampuan seseorang dalam menafsirkan dan memahami fenomena alam dan sosial disekitarnya. Segala bentuk fenomena dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang akurat, tepat dan ilmiah.

d. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam mengakses dan menggunakan media digital secara tepat, benar, dan bermanfaat. Dimana literasi digital bukan sekadar permainan iseng. Di sisi lain, literasi digital dapat meningkatkan kapasitas dan kapabilitas seseorang.

e. Literasi Finansial

Literasi finansial merupakan kemampuan seseorang dalam menerapkan pemahaman terhadap pendorong, konsep, risiko, dan keterampilan di bidang keuangan. Mampu mengelola keuangan tidak hanya sekedar mengelola kebutuhan keuangan rumah tangga saja. Namun bisa juga diterapkan di dunia kerja.

f. Literasi Budaya

Literasi Budaya merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa.

#### **1.6.4 Prinsip Literasi**

Prinsip literasi menurut Alwasilah (2012) sebagaimana dikutip dalam buku Pemahaman Konsep Literasi Gender.

- a. Literasi adalah kecakapan hidup.
- b. Literasi mencakup kemampuan reseptif dan produktif dalam upaya berwacana secara tertulis maupun secara lisan.
- c. Literasi berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah.
- d. Literasi adalah refleksi penguasaan dan apresiasi budaya.
- e. Literasi adalah kegiatan refleksi (diri).
- f. Literasi adalah hasil kolaborasi.
- g. Literasi adalah kegiatan untuk melakukan interpretasi atau penafsiran.

#### **1.6.5 Tujuan Literasi**

Di tengah gempuran informasi yang masif pada saat ini, literasi memiliki peran yang lebih penting lagi. Berikut adalah tujuan literasi:

- a. Dengan literasi, tingkat pemahaman seseorang menjadi lebih baik dalam menarik kesimpulan dari informasi yang diterima.
- b. Membantu orang berpikir kritis daripada bereaksi cepat.
- c. Membaca membantu menambah pengetahuan masyarakat.

- d. Membantu seseorang mengembangkan dan mengembangkan nilai-nilai moral yang baik.

### **1.6.6 Manfaat Literasi**

Belajar literasi tentu memiliki manfaat yang sangat banyak, terutama di tengah gempuran informasi di era digital seperti saat ini. Berikut beberapa manfaat literasi:

- a. Memperbanyak kosakata.
- b. Memperluas wawasan dan pengetahuan.
- c. Membantu dalam berpikir kritis untuk membantu mengambil keputusan.
- d. Membuat otak bekerja lebih baik.
- e. Mempercepat kemampuan memperoleh dan memahami informasi dengan membaca.
- f. Meningkatkan keterampilan menulis dan menyusun kata.
- g. Melatih konsentrasi dan fokus.
- h. Mengembangkan keterampilan lisan.
- i. Meningkatkan kepekaan terhadap informasi di platform media, khususnya digital.
- j. Meningkatkan kreativitas dalam pemilihan dan penyusunan kata.

### **1.6.7 Konsep Literasi Digital**

Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (ICT Literacy) yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital.

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta 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. (dalam buku materi pendukung literasi digital)

Literasi digital atau melek digital adalah pengetahuan dan kemampuan menggunakan media digital, alat atau jaringan komunikasi untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan dan memanfaatkan informasi secara sehat, bijaksana, cerdas, hati-hati, akurat dan patuh hukum menurut kegunaannya untuk memajukan komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti computer. (Buku Materi Pendukung Literasi Digital)

Dikutip dari buku *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi* (2021) karya Devri Suherdi, literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya.

*Digital literacy is the ability to access, manage, understand, integrate, communicate, evaluate and create information safely and appropriately through digital technologies for employment, decent jobs and entrepreneurship. It includes competences that are variously referred to as computer literacy, ICT literacy, information literacy and media literacy. (A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018)*

Dari beberapa pengertian literasi digital di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan memahami, menggunakan, memanfaatkan teknologi informasi, komunikasi dan media digital dalam kehidupan sehari-hari

### **1.6.8 Prinsip Dasar Literasi Digital**

Menurut Yudha Pradana dalam Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital (2018), literasi digital memiliki empat prinsip dasar, yaitu:

- a. Pemahaman, yaitu masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara implisit ataupun eksplisit.
- b. Saling ketergantungan, yaitu antara media yang satu dengan lainnya saling bergantung dan berhubungan. Media yang ada harus saling berdampingan serta melengkapi antara satu sama lain.
- c. Faktor sosial, yaitu media saling berbagi pesan atau informasi kepada masyarakat. Karena keberhasilan jangka panjang media ditentukan oleh pembagi serta penerima informasi.
- d. Kurasi, yaitu masyarakat memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami serta menyimpan informasi untuk dibaca di lain hari. Kurasi juga termasuk kemampuan bekerja sama untuk mencari, mengumpulkan serta mengorganisasi informasi yang dinilai berguna.

### **1.6.9 Kompetensi TIK dan Literasi Digital**

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan perangkat dan menggunakan media digital untuk melakukan tugas, memecahkan masalah, serta berkomunikasi untuk bekerja, bersantai, belajar, dan bersosialisasi. Literasi digital menjadi penting untuk berpartisipasi tidak hanya di pasar tenaga kerja tetapi juga dalam kehidupan kita sehari-hari.

Berikut ini 5 kompetensi TIK dan literasi digital menurut *Digital Literacy Global Framework* dalam paper *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2* tahun 2018 adalah:

1. Literasi Informasi dan Data

Kemampuan untuk mengartikulasikan kebutuhan informasi, untuk mencari data, informasi, dan konten di lingkungan digital, untuk mengakses dan menavigasi di antara mereka. Untuk membuat dan memperbarui strategi pencarian pribadi.

- a. Menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital
- b. Mengevaluasi data, informasi dan konten digital
- c. Pengelolaan data, informasi dan konten digital

## 2. Komunikasi dan Kolaborasi

Kemampuan untuk berbagi data, informasi, dan konten digital dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai. Untuk bertindak sebagai perantara, untuk mengetahui tentang praktik referensi dan atribusi. Dan menunjukkan kemampuan untuk menggunakan alat dan teknologi digital untuk proses kolaboratif, dan untuk konstruksi bersama dan penciptaan bersama data, sumber daya, dan pengetahuan.

- a. Berinteraksi melalui teknologi digital
- b. Berbagi melalui teknologi digital
- c. Melibatkan kewarganegaraan melalui teknologi digital
- d. Berkolaborasi melalui teknologi digital
- e. Netiket
- f. Mengelola identitas digital

## 3. Pembuatan Konten Digital

Kemampuan untuk membuat dan mengedit konten digital dalam format yang berbeda, untuk mengekspresikan diri melalui sarana digital.

- a. Mengembangkan konten digital
- b. Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital
- c. Hak cipta dan lisensi
- d. Pemrograman

#### 4. Keamanan Perangkat

Kemampuan Anda untuk melindungi perangkat dan konten digital, dan untuk memahami risiko dan ancaman di lingkungan digital.

- a. Melindungi perangkat
- b. Melindungi data pribadi dan privasi
- c. Melindungi kesehatan dan kesejahteraan
- d. Melindungi lingkungan

#### 5. Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat

Kemampuan Anda untuk mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan lingkungan digital, dan untuk menyelesaikannya (dari pemecahan masalah hingga memecahkan masalah yang lebih kompleks).

- a. Mengatasi masalah teknis
- b. Mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi
- c. Secara kreatif menggunakan teknologi digital
- d. Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital

### **1.6.10 Faktor Penyaringan Informasi Digital**

Dalam literasi digital kita harus memahami faktor-faktor penting agar penyaringan informasi dapat dilakukan dengan baik dan benar. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi literasi digital:

#### a. Keterampilan fungsional

Keterampilan teknis dan kompetensi yang diperlukan untuk terampil mengoperasikan berbagai alat digital. Bagian penting dari pengembangan keterampilan fungsional adalah kemampuan untuk mengadaptasi keterampilan tersebut untuk mempelajari cara menggunakan teknologi baru. Fokusnya adalah pada apa yang dapat dilakukan dengan alat digital dan apa yang perlu dipahami agar dapat menggunakannya secara efektif.

b. Komunikasi dan Interaksi,

Melibatkan percakapan, diskusi, dan berbagi ide. Keterampilan kolaboratif bekerja dengan baik bersama orang lain untuk menciptakan makna dan pengetahuan. Mendukung literasi digital generasi muda dan memahami cara menciptakan proses kolaboratif dalam penggunaan teknologi digital dan dunia yang lebih luas.

c. Berpikir kritis

Berpikir kritis melibatkan transformasi, analisis, atau pemrosesan informasi, data, atau ide yang disajikan untuk menafsirkan makna dalam pengembangan kecerdasan. Asumsi. Kemudian, kecerdasan digital mencakup keterampilan rasional. Keterlibatan memerlukan pemikiran kritis dengan alat digital. Suradika mengatakan “Perbedaan hakiki antara manusia dengan makhluk lainnya terletak pada kemampuannya berpikir. Manusia diberi akal. Dengan akalnya manusia selalu berpikir untuk mengenali sesuatu, bertanya tentang dirinya dan alam di sekitarnya.” (Haickal Attallah dalam jurnal perspektif)

### **1.6.11 Literasi Digital Masyarakat**

Menurut UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. tujuan literasi digital di masyarakat adalah mengedukasi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi dengan menggunakan teknologi digital dan alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, mengelola, dan membuat informasi secara bijak dan kreatif. Selain itu, literasi digital juga bertujuan untuk menggunakan media digital secara bertanggung jawab,

1. Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu

- a. Penyediaan sumber belajar tentang teknologi informasi dan komunikasi di ruang public Meningkatkan jumlah dan ragam bahan bacaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi berupa surat kabar, majalah atau buku di tempat-tempat umum seperti



stasiun, terminal, bandar udara, taman baca masyarakat, dan perpustakaan umum. Selain itu, sumber belajar dalam bentuk soft copy atau informasi digital juga perlu diperbanyak dan ditempatkan pada fasilitas umum yang mudah diakses, misalnya komputer atau layar digital di tempat umum atau dalam bentuk soft copy yang dapat diakses melalui computer dan peralatan.

b. Penyebaran informasi dan pengetahuan melalui media sosial

Media sosial seperti email, WhatsApp, Line, Facebook dan Tik Tok sudah dimiliki oleh mayoritas masyarakat. Media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan sebagai salah satu bentuk sumber belajar masyarakat. Namun masyarakat perlu kritis dan bijaksana dalam menyebarkan informasi dan pengetahuan yang mereka buat atau peroleh.

2. Perluasan Akses Sumber Belajar dan Cakupan Peserta Belajar

a. Penyediaan akses internet di ruang public,

Merupakan salah satu upaya penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan di era digital ini. Sumber belajar yang dibutuhkan dapat diakses dengan sangat cepat dan efisien dengan bantuan akses internet. Kebutuhan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan mengasah keterampilan harus didukung oleh kesediaan akses internet di masyarakat. Misalnya di perkotaan terdapat pojok internet khusus yang disediakan untuk masyarakat; Di ruang publik lainnya, seperti perpustakaan umum, terminal, bandara, Pelabuhan yang dapat diakses untuk umum.

b. Penyediaan informasi melalui media digital di ruang public

Masyarakat bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan baru dengan menyediakan layar dan papan informasi digital di tempat umum. Layar informasi di bandara, stasiun, terminal, pelabuhan, persimpangan jalan strategis dan pasar dapat diisi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dunia, fakta sains sederhana, berita terkini, permainan

edukasi yang menantang dan banyak lagi. Semua dapat divisualisasikan dan disajikan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat.

Literasi digital masyarakat dapat dikembangkan melalui kelompok pengajian, PKK, karang taruna, komunitas hobi, dan organisasi masyarakat. Literasi digital merupakan alat penting untuk mengatasi berbagai persoalan sosial, seperti pornografi dan perundungan (bullying). Literasi digital membuat masyarakat dapat mengakses, memilah, dan memahami berbagai jenis informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, seperti kesehatan, keahlian, dan keterampilan.

#### **1.6.12 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan beberapa studi literatur yang ditelusuri peneliti, banyak penelitian serupa terkait tema literasi digital yang pernah dilakukan sebelumnya. Walaupun penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian sebelumnya, namun juga mempunyai beberapa perbedaan. Berikut adalah beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya

Penelitian pertama, dilakukan oleh Bu Fahriyah, Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya tahun 2020, yang berjudul “Identifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto”. 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.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Novianto Puji Raharjo dan Bagus Winarko tahun 2021, yang berjudul “Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital generasi milenial di Kota Surabaya dalam menanggulangi penyebaran hoaks. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah generasi milenial usia 15 sampai 19 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital generasi milenial di Kota Surabaya secara umum berada pada indeks kategori rendah. Komponen tertinggi ditunjukkan oleh Kemampuan Memahami, dengan skor indeks literasi digital 46,8%, yang termasuk kategori sedang. Komponen terendah ditunjukkan oleh Kemampuan Berkolaborasi dengan skor indeks literasi digital 32,2%.

## **1.7 Metode Penelitian**

### **1.7.1 Jenis Penelitian**

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan, peneliti menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. “Penelitian kuantitatif adalah suatu proses penemuan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka-angka sebagai alat untuk menganalisis informasi tentang apa yang ingin diketahui.” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Dengan literasi digital sebagai variabel tunggal.

### **1.7.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah lokasi yang dipilih dan dimaksudkan untuk diteliti guna memperoleh data. Sebelum memilih lokasi penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan survey ke lokasi penelitian. Lokasi penelitian di RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.

### 1.7.3 Konseptual Penelitian

Beberapa konseptual dalam penelitian ini yaitu:

Identifikasi dalam penelitian ini adalah suatu tindakan yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai proses seperti mencari, meneliti, mencatat informasi dan informasi tentang seseorang atau sesuatu.

Literasi digital dalam penelitian ini adalah *the ability to access, manage, understand, integrate, communicate, evaluate and create information safely and appropriately through digital technologies for employment, decent jobs and entrepreneurship. It includes competences that are variously referred to as computer literacy, ICT literacy, information literacy and media literacy.* (A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018)

Usia Produktif Warga dalam penelitian ini adalah usia 19-65 tahun yang sudah lulus SMA maupun pekerja.

### 1.7.4 Definisi Operasional

**Tabel 1.1 Definisi Operasional**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Literasi Digital	Literasi Informasi dan Data	a. Menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital b. Mengevaluasi data, informasi dan konten digital c. Pengelolaan data, informasi dan konten digital
	Komunikasi dan Kolaborasi	a. Berinteraksi melalui teknologi digital b. Berbagi melalui teknologi digital c. Melibatkan kewarganegaraan melalui teknologi digital d. Berkolaborasi melalui teknologi digital e. Netiket f. Mengelola identitas digital

	Pembuatan Konten Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengembangkan konten digital</li> <li>b. Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital</li> <li>c. Hak cipta dan lisensi</li> <li>d. Pemrograman</li> </ul>
	Keamanan Perangkat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melindungi perangkat</li> <li>b. Melindungi data pribadi dan privasi</li> <li>c. Melindungi kesehatan dan kesejahteraan</li> <li>d. Melindungi lingkungan</li> </ul>
	Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengatasi masalah teknis</li> <li>b. Mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi</li> <li>c. Secara kreatif menggunakan teknologi digital</li> <li>d. Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital</li> </ul>

## 1.8 Populasi dan Sampel Penelitian

### 1.8.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dimana keseluruhan objek atau subjek tersebut mempunyai ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang kemudian mempelajari dan mengambil kesimpulan.

Menurut Sugiyono (2006), *“populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”*.

Populasi dalam penelitian ini adalah warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya yang berjumlah 71 orang berdasarkan data.

### 1.8.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi penelitian yang dipakai untuk memperkirakan hasil dari sebuah penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik nonprobability sampling.

Menurut Arikunto (2017:173) dijelaskan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, dan apabila subyeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian, tetapi jika subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15 % atau 15-25%”. Maka peneliti menggunakan seluruh populasi sebagai sampel, dan yang berhasil mengisi kuesioner dan valid untuk data penelitian adalah 49 responden.

Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling (Purposive sampling adalah sebuah metode untuk penetapan sample yang dilakukan dengan cara menentukan target dari elemen populasi yang diperkirakan paling cocok untuk dikumpulkan datanya).

### **1.9 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam penelitian, karena tujuan awal peneliti adalah memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data ini, peneliti tidak akan mendapatkan data yang baku dan akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sumber data primer. Data diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber datanya. Untuk memperoleh data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung.

Teknik yang dapat peneliti gunakan untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi dan penyebaran kuesioner. Sugiyono mendefinisikan “*observasi sebagai pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek penelitian secara sistematis dan terencana*”. Menurut Sugiyono (2017), “*kuesioner adalah alat pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab*”.

Dalam hal ini, angket atau kuisisioner digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan. Variabel kepuasan pemustaka difokuskan pada lima sub variabel yaitu, kemampuan dalam literasi informasi dan data, kemampuan dalam Komunikasi dan kolaborasi, kemampuan dalam pembuatan konten digital, kemampuan dalam keamanan perangkat, serta

kemampuan dalam pemecahan masalah pengoperasian perangkat. Selain itu kuesioner pada penelitian ini disusun berdasarkan 21 indikator dengan menggunakan skala likert, misalnya positif Sangat Setuju (SS) atau Sangat Tinggi diberi skor 5, setuju (S) atau Tinggi diberi skor 4, kurang setuju (KS) atau Sedang diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) atau Rendah diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) atau Sangat Rendah diberi skor 1.

## **1.10 Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### **1.10.1 Teknik Pengolahan Data**

Kegiatan lanjutan setelah proses pengumpulan data adalah tahap pengolahan data. Tahap pengolahan data terdiri dari:

*a. Editing*

Kegiatan *editing* dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data di lapangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tahap penyuntingan, yaitu kelengkapan pengisian jawaban dan kejelasan tulisan.

*b. Coding*

Kegiatan *coding* dilakukan setelah kegiatan editing yaitu dengan memberikan kode pada setiap respon atau mengklasifikasikan respon responden berdasarkan jenisnya dengan menandai setiap respon dengan kode tertentu.

*c. Tabulasi*

Merupakan kegiatan membuat tabel berisi data yang diberi kode sesuai analisis yang diperlukan. Setelah proses pengumpulan data selesai, dilakukan editing dan decoding. Jadi langkah selanjutnya adalah memasukkan semua data dari kuesioner ke dalam tabel tertentu, menyusun angka-angkanya, dan menghitungnya.

### 1.10.2 Teknik Analisis Data

Seluruh data primer yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan ditabulasi secara komputerisasi menggunakan Microsoft Excel untuk statistik deskriptif. Data tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mendapatkan jawaban dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini akan dihitung dari Indikator kemudian sub variabel dan akan mendapatkan jumlah skor dari variabelnya. Perhitungan statistik deskriptif tersebut akan dijabarkan dalam teknik analisis data sebagai berikut :

#### a. Interval nilai dari sub variabel literasi informasi dan data

$$\text{Nilai Tertinggi} = \text{Total Indikator} \times \text{Kategori} = 3 \times 5 = 15$$

$$\text{Nilai Terendah} = \text{Total Indikator} \times \text{nilai skor kategori terendah} = 3 \times 1 = 3$$

$$\text{Kategori} = 5$$

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{5} = \frac{15 - 3}{5} = 2,4$$

Kategori:

$$\text{Sangat Tinggi (ST)} = 12,60 < a \leq 15,00$$

$$\text{Tinggi (T)} = 10,20 < a \leq 12,60$$

$$\text{Sedang (S)} = 7,80 < a \leq 10,20$$

$$\text{Rendah (R)} = 5,40 < a \leq 7,80$$

$$\text{Sangat Rendah (SR)} = 3,00 < a \leq 5,40$$

#### b. Interval nilai dari sub variabel komunikasi dan kolaborasi

$$\text{Nilai Tertinggi} = \text{Total Indikator} \times \text{Kategori} = 6 \times 5 = 30$$

$$\text{Nilai Terendah} = \text{Total Indikator} \times \text{nilai skor kategori terendah} = 6 \times 1 = 6$$

$$\text{Kategori} = 5$$

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{5} = \frac{30 - 6}{5} = 4,8$$



5

5

Kategori:

$$\text{Sangat Tinggi (ST)} = 25,20 < a \leq 30,00$$

$$\text{Tinggi (T)} = 20,40 < a \leq 25,20$$

$$\text{Sedang (S)} = 15,60 < a \leq 20,40$$

$$\text{Rendah (R)} = 10,80 < a \leq 15,60$$

$$\text{Sangat Rendah (SR)} = 6,00 < a \leq 10,80$$

**c. Interval nilai dari sub variabel pembuatan konten digital**

$$\text{Nilai Tertinggi} = \text{Total Indikator} \times \text{Kategori} = 4 \times 5 = 20$$

$$\text{Nilai Terendah} = \text{Total Indikator} \times \text{nilai skor kategori terendah} = 4 \times 1 = 4$$

$$\text{Kategori} = 5$$

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{5} = \frac{20 - 4}{5} = 3,2$$

Kategori:

$$\text{Sangat Tinggi (ST)} = 16,80 < a \leq 20,00$$

$$\text{Tinggi (T)} = 13,60 < a \leq 16,80$$

$$\text{Sedang (S)} = 10,40 < a \leq 13,60$$

$$\text{Rendah (R)} = 7,20 < a \leq 10,40$$

$$\text{Sangat Rendah (SR)} = 4,00 < a \leq 7,20$$

**d. Interval nilai dari sub variabel keamanan perangkat**

$$\text{Nilai Tertinggi} = \text{Total Indikator} \times \text{Kategori} = 4 \times 5 = 20$$

$$\text{Nilai Terendah} = \text{Total Indikator} \times \text{nilai skor kategori terendah} = 4 \times 1 = 4$$

$$\text{Kategori} = 5$$

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{5} = \frac{20 - 4}{5} = 3,2$$

5

5

Kategori:

Sangat Tinggi (ST) =  $16,80 < a \leq 20,00$

Tinggi (T) =  $13,60 < a \leq 16,80$

Sedang (S) =  $10,40 < a \leq 13,60$

Rendah (R) =  $7,20 < a \leq 10,40$

Sangat Rendah (SR) =  $4,00 < a \leq 7,20$

**e. Interval nilai dari sub variabel pemecahan masalah pengoperasian perangkat**

Nilai Tertinggi = Total Indikator x Kategori =  $4 \times 5 = 20$

Nilai Terendah = Total Indikator x nilai skor kategori terendah =  $4 \times 1 = 4$

Kategori = 5

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{5} = \frac{20 - 4}{5} = 3,2$$

Kategori:

Sangat Tinggi (ST) =  $16,80 < a \leq 20,00$

Tinggi (T) =  $13,60 < a \leq 16,80$

Sedang (S) =  $10,40 < a \leq 13,60$

Rendah (R) =  $7,20 < a \leq 10,40$

Sangat Rendah (SR) =  $4,00 < a \leq 7,20$

**f. Interval nilai dari kemampuan literasi digital**

Nilai Tertinggi = Total Indikator x Kategori =  $21 \times 5 = 105$

Nilai Terendah = Total Indikator x nilai skor kategori terendah =  $21 \times 1 = 21$

Kategori = 5

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{5} = \frac{105 - 21}{5} = 16,8$$

Kategori:

$$\text{Sangat Tinggi (ST)} = 88,20 < a \leq 105,00$$

$$\text{Tinggi (T)} = 71,40 < a \leq 88,20$$

$$\text{Sedang (S)} = 54,60 < a \leq 71,40$$

$$\text{Rendah (R)} = 37,80 < a \leq 54,60$$

$$\text{Sangat Rendah (SR)} = 21,00 < a \leq 37,80$$

Banyaknya sub variabel dan indikator dalam penelitian ini nantinya akan dievaluasi dengan menggunakan skala Likert yang kemudian nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat sebuah pertanyaan atau sebuah pernyataan. Skala Likert yang digunakan akan dijelaskan kedalam paragraf berikut ini :

ST (Skor 5) = Sangat Tinggi

Apabila kemampuan yang dimiliki melebihi dengan harapan

T (Skor 4) = Tinggi

Apabila kemampuan yang dimiliki sesuai dengan harapan

S (Skor 3) = Sedang

Apabila kemampuan yang dimiliki cukup sesuai dengan harapan

R (Skor 2) = Rendah

Apabila kemampuan yang dimiliki kurang sesuai dengan harapan

SR (Skor 1) = Sangat Rendah

Apabila kemampuan yang dimiliki tidak sesuai dengan harapan.