

BAB I

HASIL DAN ANALISIS DATA

Bab ini mencakup penyajian data dan analisis data. Penyajian data yang memuat karakteristik responden atau tujuan penelitian dalam bentuk diagram disertai narasi penjelasan atau deskriptif dari diagram tersebut. Sedangkan analisis data terdiri dari jawaban pernyataan penelitian yang dirumuskan dalam rumusan masalah dengan menggunakan analisis deskriptif.

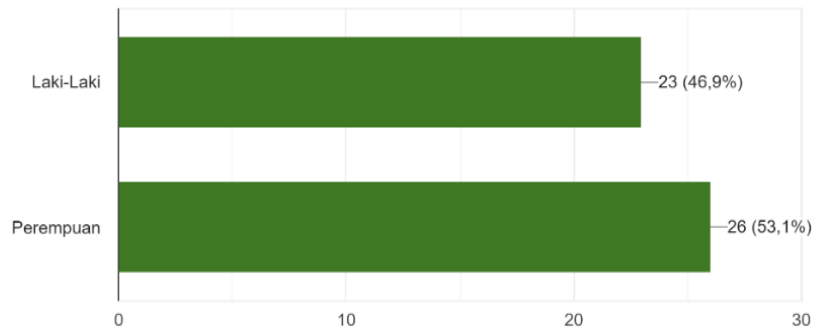
Data yang telah berhasil dikumpulkan dan diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner di RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya berupa data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk diagram dan dibahas secara berjenjang. Berdasarkan data tersebut akan menghasilkan gambaran mengenai kemampuan literasi digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.

1.1 Identitas Responden

Untuk mengetahui gambaran umum responden disajikan dua pertanyaan umum yaitu, nama, jenis kelamin dan usia. Berdasarkan pertanyaan tersebut memperoleh data bahwa:

Diagram 1 Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin
49 jawaban

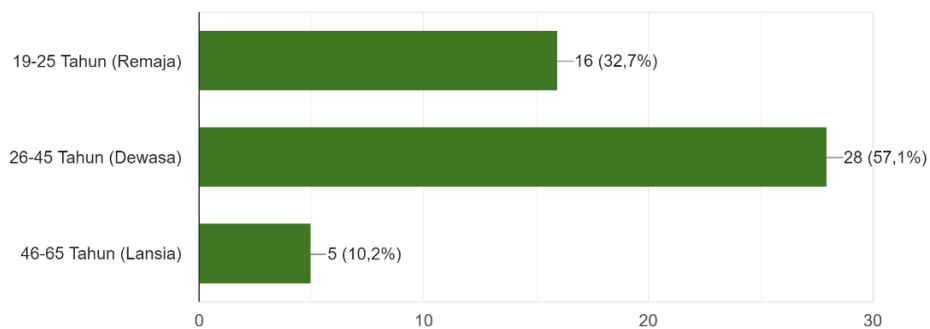


Sumber : Kuesioner

Diagram 1 menunjukkan bahwa 23 responden berjenis kelamin laki-laki (47,9%) sedangkan responden yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 26 orang (53,1%). Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak reponden berjenis kelamin perempuan.

Diagram 2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Usia

Usia
49 jawaban



Sumber : Kuesioner

Diagram 2 menunjukkan bahwa persentase perbedaan usia responden berdasarkan kelompok usia yaitu responden remaja berjumlah 16 orang (32,7%) sedangkan responden dewasa berjumlah 28 orang (57,1%) dan responden lansia berjumlah 5 orang (10,2%). Hal ini menunjukkan bahwa kumlah responden usia dewasa lebih dari setengah jumlah sampel.

1.2 Hasil Penelitian

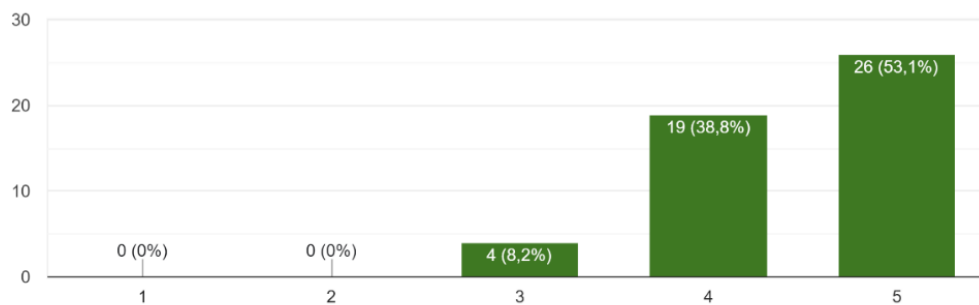
1.2.1 Literasi Informasi dan Data

Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang literasi informasi dan data. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

Dilihat dari aspek kemampuan menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 3 Kemampuan responden menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital. (N=49)

1. Saya mampu menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 1

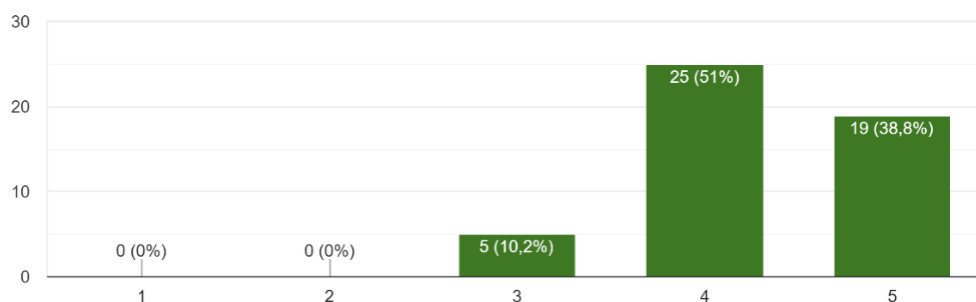
Diagram 3 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang kemampuannya **Sangat Baik** dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital berjumlah 26 orang (53,06%). Responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital berjumlah 19 orang (38,78%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital berjumlah 4 orang (8,16%). Hal ini dapat dilihat dari kemampuan warga dalam mencari informasi digital seperti bagaimana cara memasak mealui

youtube dan tiktok, mencari di youtube tentang informasi bagaimana cara promosi produk melalui Instagram dan whatsapp, mencari di google atau sumber terpercaya tentang berita yang sedang ramai atau viral. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital dengan **Sangat Baik** hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengartikulasikan kebutuhan informasi, untuk mencari data, informasi, dan konten dalam lingkungan digital, untuk mengakses dan menavigasi di antara mereka. Dan untuk membuat dan memperbarui strategi pencarian pribadi.

Dilihat dari kemampuan mengevaluasi data, informasi dan konten digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 4 Kemampuan responden mengevaluasi data, informasi dan konten digital (N=49)

2. Saya mampu mengevaluasi data, informasi dan konten digital.
49 jawaban



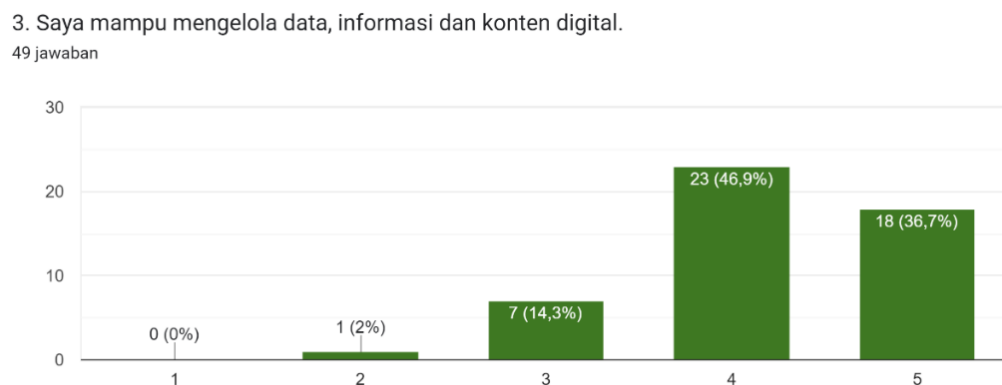
Sumber : Kuesioner No. 2

Diagram 4 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan responden mengevaluasi data, informasi dan konten digital dengan smartphonenya mempunyai

frekuensi yang berbeda yaitu responden yang kemampuannya **Baik** dalam mengevaluasi data, informasi dan konten digital berjumlah 25 orang (51,02%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengevaluasi data, informasi dan konten digital berjumlah 19 orang (38,78%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengevaluasi data, informasi dan konten digital berjumlah 5 orang (10,20%). Hal ini dapat dilihat dari pengetahuan warga untuk pentingnya memastikan kebenaran informasi dari sumber yang terpercaya dengan mencari lebih banyak sumber bacaan di media digital. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan mengevaluasi data, informasi dan konten digital dengan **Baik** hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan kemampuan menganalisis, membandingkan, dan mengevaluasi secara kritis kredibilitas dan keandalan sumber data, informasi, dan konten digital.

Dilihat dari kemampuan mengelola data, informasi dan konten digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 5 Kemampuan responden mengelola data, informasi dan konten digital (N=49)



Sumber : Kuesioner No. 3

Diagram 5 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mengelola data, informasi dan konten digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang kemampuannya **Baik** dalam mengelola data, informasi dan

konten digital berjumlah 23 orang (46,94%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengelola data, informasi dan konten digital berjumlah 18 orang (36,73%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengelola data, informasi dan konten digital berjumlah 7 orang (14,29%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam mengelola data, informasi dan konten digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari beberapa warga yang mampu menyampaikan informasi digital kepada orang lain dengan cara sederhana dan mudah dipahami seperti menyampaikan pembagian bantuan sosial untuk warga. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan mengelola data, informasi dan konten digital dengan **Baik** hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan digital untuk mengatur, menyimpan dan mengambil data, informasi, dan konten dalam lingkungan digital. Dan untuk mengatur dan memprosesnya dalam lingkungan yang terstruktur.

1.2.2 Komunikasi dan Kolaborasi

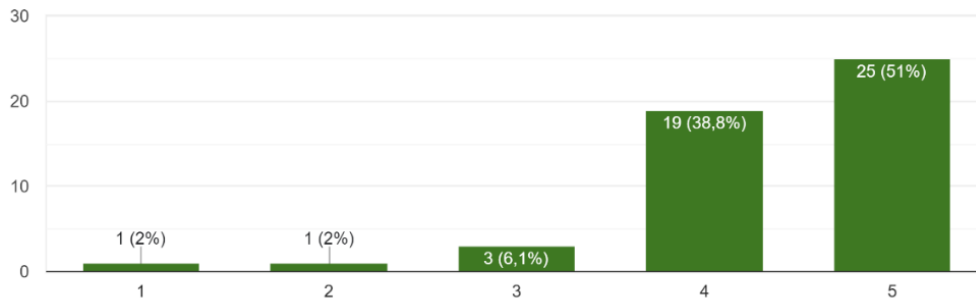
Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang komunikasi dan kolaborasi. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

Dilihat dari aspek kemampuan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 6 Kemampuan responden berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital (N=49)

4. Saya berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital.

49 jawaban



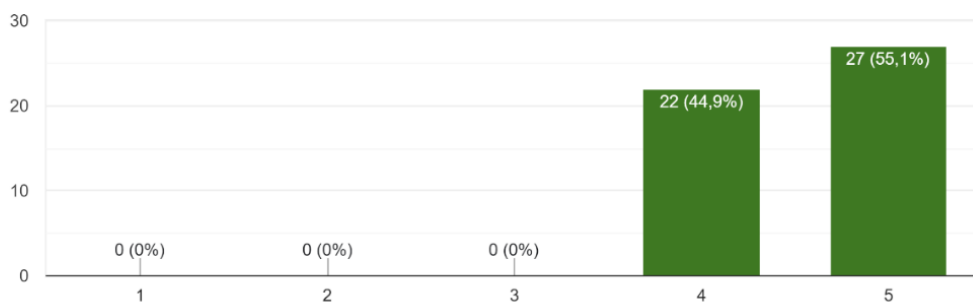
Sumber : Kuesioner No. 4

Diagram 6 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 25 orang (51,02%). Responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 19 orang (38,78%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 3 orang (6,12%). Responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Sangat Kurang Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dikarenakan dari kebiasaan warga menggunakan whatsapp untuk videocall dan zoom untuk media bekerja dan mengajar. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital dengan **Sangat Baik**, hal ini sejalan dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan berinteraksi melalui teknologi digital.

Dilihat dari aspek kemampuan berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 7 Kemampuan responden berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital (N=49)

5. Saya mampu berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 5

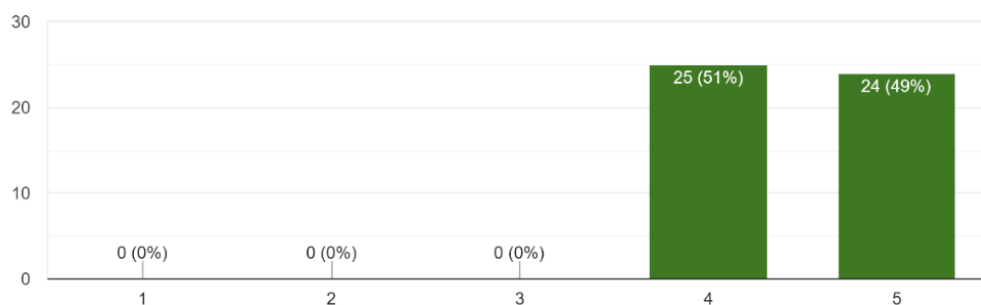
Diagram 7 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital berjumlah 27 orang (55,1%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital berjumlah 22 orang (44,9%). Hal ini dapat dilihat dari grup whatsapp warga sebagai media untuk berbagi informasi seperti kegiatan kampung dan informasi lainnya. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital dengan **Sangat Baik**, hal ini sejalan dengan pernyataan

UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan digital untuk berbagi data, informasi, dan konten digital dengan orang lain melalui teknologi digital yang tepat guna.

Dilihat dari aspek kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital publik terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 8 Kemampuan responden berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital publik (N=49)

6. Saya selalu berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital publik
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 6

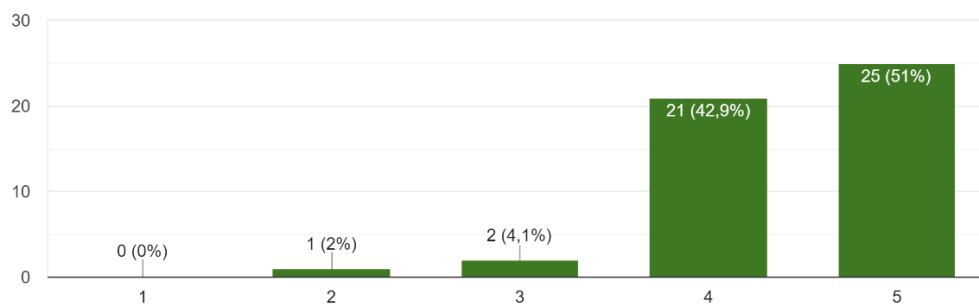
Diagram 8 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan dengan smartphonanya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital publik berjumlah 25 orang (51%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan publik berjumlah 24 orang (49%). Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penggunaan warga terhadap layanan online seperti e-tiket, e-learning, pengisian pajak online, pendaftaran program bantuan sosial, aplikasi JKN. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat dengan

menggunakan layanan digital publik dengan **Baik**, hal ini sejalan dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital publik dan swasta. Dan untuk dapat mencari peluang pemberdayaan diri dan kewarganegaraan partisipatif melalui teknologi digital yang tepat guna.

Dilihat dari aspek kemampuan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 9 Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital (N=49)

7. Saya berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital.
49 jawaban



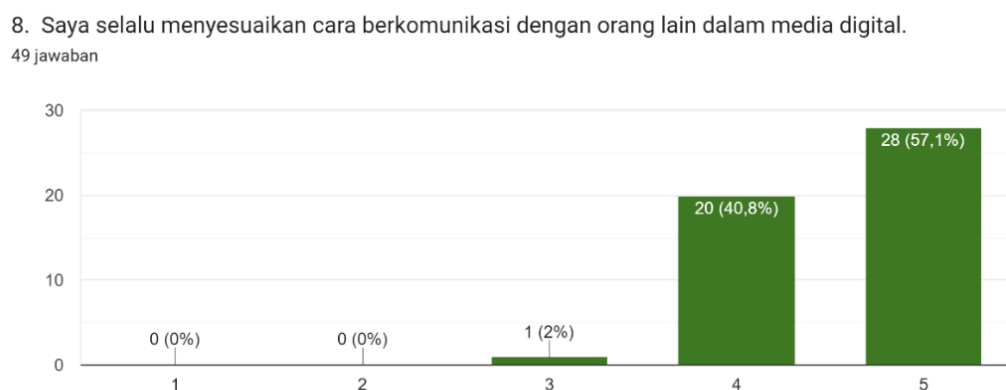
Sumber : Kuesioner No. 7

Diagram 9 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 25 orang (51,02%). Responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 21 orang (42,86%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 2 orang (4,08%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 1 orang

(2,04%). Hal ini dapat dilihat dari semua warga menggunakan whatsapp dan pesan instagram untuk saling komunikasi. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 sudah memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital dengan **Sangat Baik** hal ini sejalan dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan digital untuk menggunakan alat dan teknologi digital untuk proses komunikasi.

Dilihat dari aspek kemampuan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 10 Kemampuan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital (N=49)



Sumber : Kuesioner No. 8

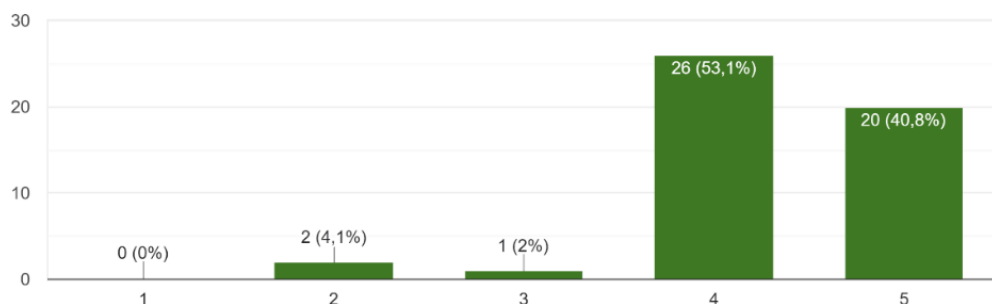
Diagram 10 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital berjumlah 28 orang (57,14%). Responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital berjumlah 20 orang (40,82%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam

menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari kesadaran warga dengan tidak menggunakan kata yang kotor saat berkomunikasi di media digital. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 sudah memiliki kemampuan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital dengan **Sangat Baik**, hal ini sejalan dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan digital untuk menyadari norma-norma perilaku dan pengetahuan saat menggunakan teknologi digital dan berinteraksi dalam lingkungan digital.

Dilihat dari aspek kemampuan menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 11 Saya dapat menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital (N=49)

9. Saya dapat menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 9

Diagram 11 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital berjumlah 26 orang (53,06%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital berjumlah 20 orang (40,82%). Responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital berjumlah 2 orang (4,08%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari sikap saling menghargai dan toleransi nyata warga di media digital seperti saling mengucapkan selamat hari raya antar umat beragama. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital dengan **Baik**, hal ini sejalan dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan untuk menyadari keragaman budaya, agama, dan usia teman di media sosial saat membagikan informasi.

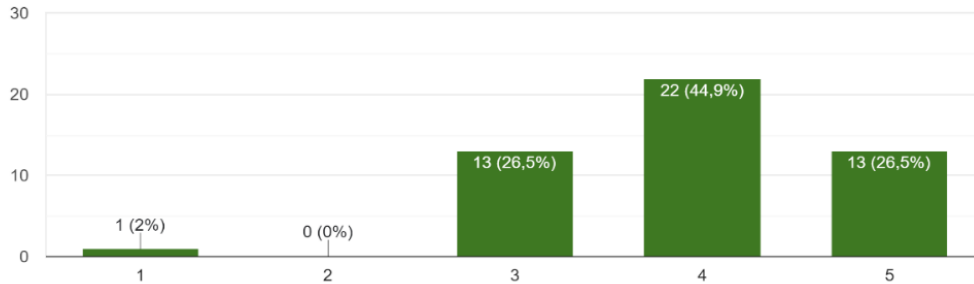
1.2.3 Pembuatan Konten Digital

Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang pembuatan konten digital. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

Dilihat dari aspek kemampuan mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebar oleh peneliti.

Diagram 12 Kemampuan responden mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital (N=49)

10. Saya mampu mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 10

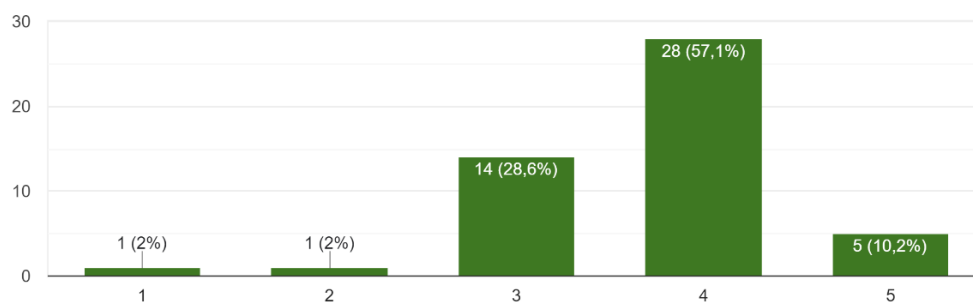
Diagram 12 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital berjumlah 22 orang (44,90%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital berjumlah 13 orang (26,53%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital berjumlah 13 orang (26,53%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui

media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari beberapa kemampuan warga dalam membuat konten menggunakan canva, membuat konten digital di instagram dan tiktok dengan berbagai format seperti teks, gambar dan video yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui platform media smartphone. Jadi warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan digital untuk membuat dan mengedit konten digital dalam berbagai format, untuk mengekspresikan diri melalui sarana digital.

Dilihat dari aspek kemampuan memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarkan oleh peneliti.

Diagram 13 Kemampuan responden memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan (N=49)

11. Saya mampu memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada...ten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 11

Diagram 13 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital berjumlah 28 orang (57,14%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan berjumlah 14 orang (28,57%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan berjumlah 5 orang (10,21%). Responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan berjumlah 1 orang (2,04%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Sangat Kurang Baik** dalam memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari kreativitas warga dalam menciptakan konten digital yang sedang tren saat ini seperti membuat video dengan menggunakan lagu yang sedang viral agar banyak penontonnya. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global*

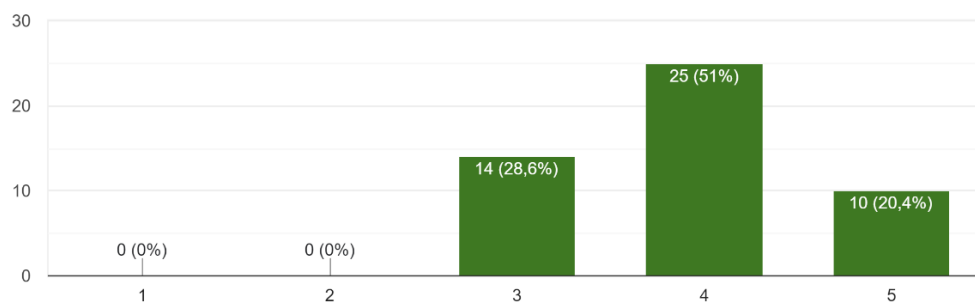
Framework) yang berkaitan dengan keterampilan mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital.

Dilihat dari aspek kemampuan memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 14 Kemampuan responden memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten (N=49)

12. Saya mampu memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten.

49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 12

Diagram 14 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten berjumlah 25 orang (51,02%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten berjumlah 14 orang (28,57%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten berjumlah 10 orang (20,41%). Hal ini dapat dilihat dari warga pemilik toko yang tidak menggunakan nama produk yang sudah ada atau plagiat.

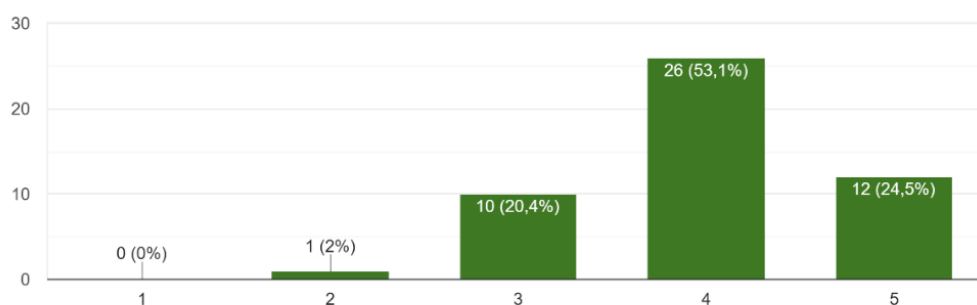
Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan hak cipta dan lisensi.

Dilihat dari aspek kemampuan merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 15 Kemampuan responden merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu (N=49)

13. Saya mampu merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu.

49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 13

Diagram 15 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu berjumlah 26 orang (53,06%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi

yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu berjumlah 12 orang (24,49%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu berjumlah 10 orang (20,41%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari beberapa warga yang dapat menginput segala macam jenis data yang telah dimasukkan oleh melalui sebuah perangkat hardware seperti mouse, keyboard, dan microphone. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan pemrograman dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu.

1.2.4 Keamanan Perangkat

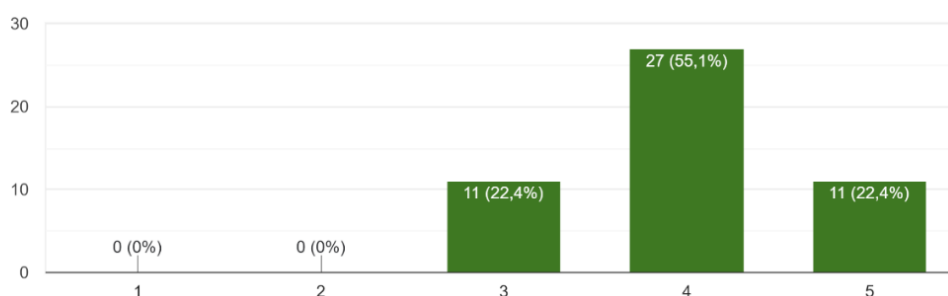
Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang keamanan perangkat. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

Dilihat dari aspek kemampuan mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 16 Kemampuan mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer (N=49)

14. Saya mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer.

49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 14

Diagram 16 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer berjumlah 27 orang (55,1%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer berjumlah 11 orang (22,45%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer berjumlah 11 orang (22,45%). Hal ini dapat dilihat dari sudah banyak warga yang mengetahui tentang pentingnya penggunaan antivirus pada smartphone dan laptop seperti smadav dan AVG for android. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan melindungi perangkat dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan pengetahuan tentang langkah-langkah

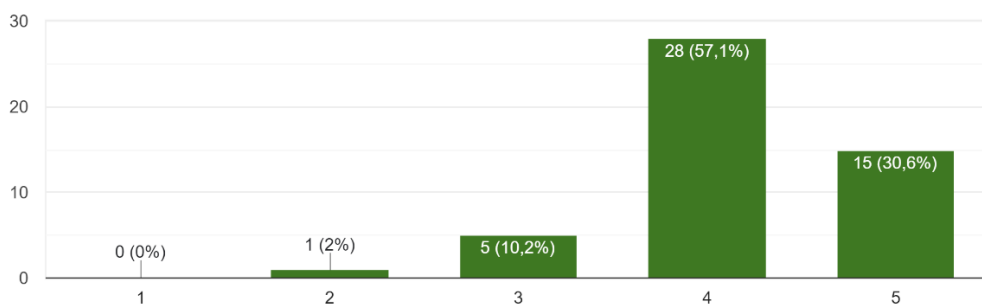
keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer.

Dilihat dari aspek kemampuan memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 17 Kemampuan responden memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital (N=49)

15. Saya dapat memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital.

49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 15

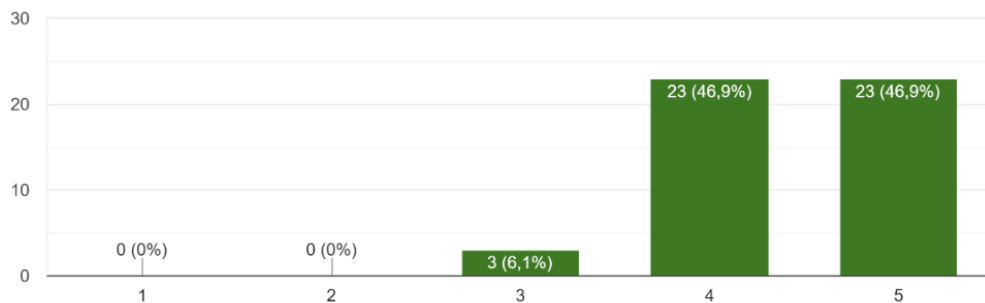
Diagram 17 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital berjumlah 28 orang (57,14%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam memahami cara menggunakan dan membagikan

informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital berjumlah 15 orang (20,62%). Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital berjumlah 5 orang (10,20%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Kurang Baik** dalam memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari pemahaman warga dalam pentingnya mengatur penggunaan kata sandi dan privasi pada akun di media digital untuk keamanan diri sendiri dan orang lain. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan melindungi data pribadi dan privasi dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan pemahaman cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital.

Dilihat dari aspek kemampuan melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya *cyberbullying*). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebar oleh peneliti.

Diagram 18 Kemampuan responden melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya *cyberbullying*). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial (N=49)

16. Saya dapat melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya cyberbullying). Dan untuk menyadari tekno...tal untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 16

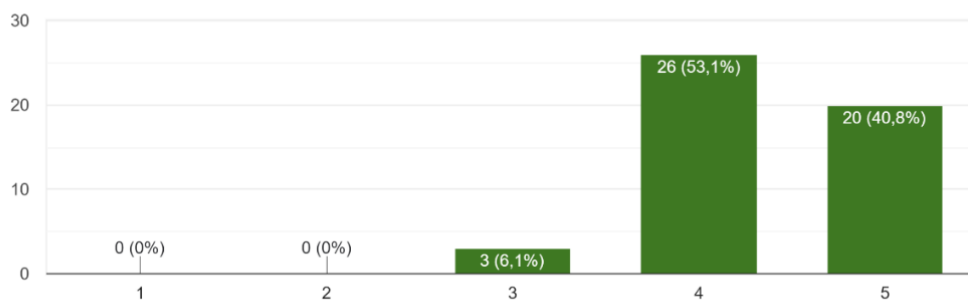
Diagram 16 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya *cyberbullying*). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya *cyberbullying*). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial berjumlah 23 orang (46,94%). Responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya *cyberbullying*). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial berjumlah 23 orang (46,94%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya di lingkungan digital (misalnya *cyberbullying*). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial berjumlah 3 orang (6,12%). Hal ini dapat dilihat dari kesadaran warga dalam pencegahan penyebaran konten yang tidak pantas dan mengedukasi anak untuk bijak dalam bermedia sosial. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 sudah memiliki kemampuan melindungi kesehatan dan kesejahteraan dengan **Sangat Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan

bahaya di lingkungan digital (misalnya cyberbullying). Dan untuk menyadari teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial.

Dilihat dari aspek kemampuan mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 19 Kemampuan responden mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya (N=49)

17. Saya mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 17

Diagram 19 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya berjumlah 26 orang (53,06%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya berjumlah 20 orang (40,82%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya berjumlah 3 orang (6,12%). Hal ini dapat dilihat dari pengetahuan warga akan dampak dari penggunaan media digital seperti kemudahan berkomunikasi, akses

informasi, dan peningkatan produktivitas. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan melindungi lingkungan dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan pengetahuan dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya.

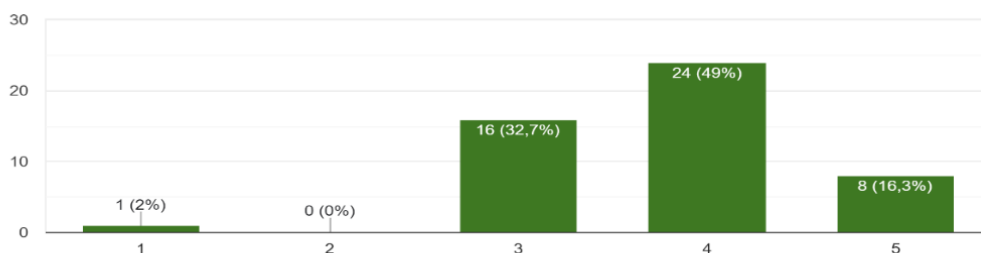
1.2.5 Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat

Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang pemecahan masalah pengoperasian perangkat. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

Dilihat dari aspek kemampuan mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 20 Kemampuan responden mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital (N=49)

18. Saya mampu mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 18

Diagram 20 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital berjumlah 24 orang (48,98%). Responden yang

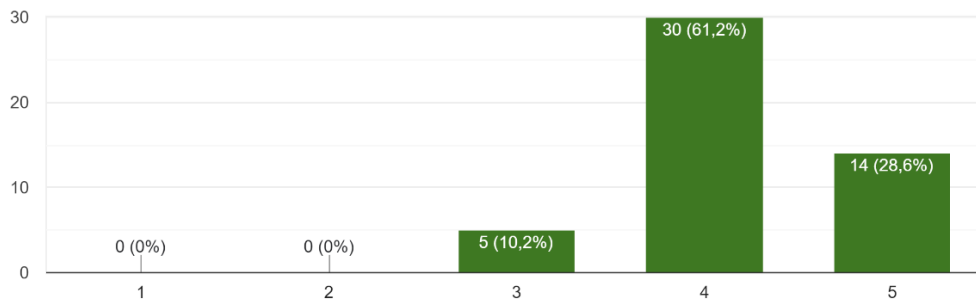
memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital berjumlah 16 orang (32,65%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital berjumlah 8 orang (16,33%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Sangat kurang Baik** dalam mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital berjumlah 1 orang (2,04%). Hal ini dapat dilihat dari beberapa warga yang dapat mengetahui masalah penggunaan media digital seperti keterbatasan akses internet saat tidak ada jaringan. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework* yang berkaitan dengan mengatasi masalah teknis).

Dilihat dari aspek kemampuan menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarkan oleh peneliti.

**Diagram 21 Kemampuan responden menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas)
(N=49)**

19. Saya mampu menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas).

49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 19

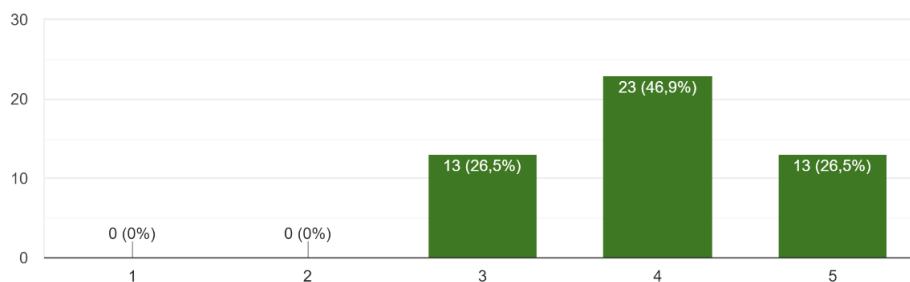
Diagram 21 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) berjumlah 30 orang (60,22%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) berjumlah 14 orang (28,57%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) berjumlah 5 orang (10,21%). Hal ini dapat dilihat dari beberapa warga yang dapat memenuhi kebutuhan pribadi dengan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan seperti menggunakan smartphone untuk berkomunikasi dan laptop untuk bekerja mengakses word dan excel. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 sudah memiliki kemampuan mampu menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) dengan **Baik**, hal ini

sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi.

Dilihat dari aspek kemampuan menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 22 Kemampuan responden terampilan menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk (N=49)

20. Saya terampilan menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk.
49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 20

Diagram 22 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk berjumlah 23 orang (46,94%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk berjumlah 13 orang (26,53%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk berjumlah 13 orang (26,53%). Hal ini dapat dilihat dari inovasi warga

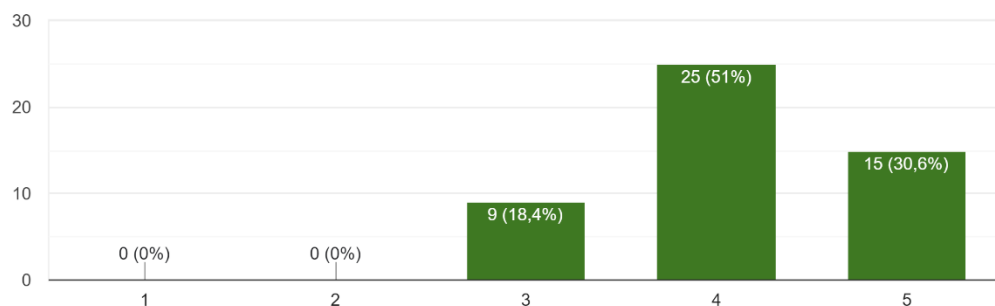
dalam pembuatan produknya dan bahan promosi dengan media digital seperti promosi produk sando (sandwich buah kekinian) di instagram. Jadi warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan kreatif menggunakan teknologi digital.

Dilihat dari aspek kemampuan mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarakan oleh peneliti.

Diagram 23 Kemampuan responden mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital (N=49)

21. Saya mampu mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital.

49 jawaban



Sumber : Kuesioner No. 21

Diagram 23 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital berjumlah 25 orang (51,02%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital berjumlah 15 orang (30,62%). Sedangkan responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital berjumlah 9 orang (18,36%). Hal ini dapat dilihat dari dukungan pemilik toko online kepada warga untuk menjadi reseller dengan menggunakan sosial mediana. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital dengan **Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

1.3 Analisis Data

1.3.1 Kompetensi Literasi Informasi dan Data Responden

Berdasarkan analisis data jawaban responden terhadap kompetensi literasi informasi dan data yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengetahui kategori yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dapat disimpulkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Kompetensi Literasi Informasi dan Data Responden

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	26	53,06%
2	Tinggi	18	36,74%
3	Sedang	5	10,20%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		49	100%

Sumber : Data dari Kuesioner No. 1-3

Tabel 3.1 menunjukkan kompetensi literasi informasi dan data yang diberikan responden warga Banyu Urip Jaya 1 mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam literasi informasi dan data dengan kategori **Sangat Tinggi** sebanyak 26 orang (53,06%). kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam literasi informasi dan data dengan kategori **Tinggi** sebanyak 18 orang (36,74%). Dan kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam literasi informasi dan data dengan kategori **Sedang** sebanyak 5 orang (10,20%). Sedangkan kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam literasi informasi dan data dengan kategori rendah dan sangat rendah tidak ada.

1.3.2 Kompetensi Komunikasi dan Kolaborasi Responden

Berdasarkan analisis data jawaban responden terhadap kompetensi komunikasi dan kolaborasi yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengetahui kategori yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dapat disimpulkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2
Kompetensi Komunikasi dan Kolaborasi Responden

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	32	65,31%
2	Tinggi	16	32,65%
3	Sedang	1	2,04%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		49	100%

Sumber : Data dari Kuesioner No. 4-9

Tabel 3.2 menunjukkan kompetensi komunikasi dan kolaborasi yang diberikan responden warga Banyu Urip Jaya 1 mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam komunikasi dan kolaborasi dengan kategori **Sangat Tinggi**

sebanyak 32 orang (65,31%). Kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam komunikasi dan kolaborasi dengan kategori **Tinggi** sebanyak 16 orang (32,65%). Dan kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam komunikasi dan kolaborasi dengan kategori **Sedang** sebanyak 1 orang (2,04%). Sedangkan kompetensi warga Banyu Urip Jaya 1 dalam komunikasi dan kolaborasi dengan kategori rendah dan sangat rendah tidak ada.

1.3.3 Kompetensi Pembuatan Konten Digital Responden

Berdasarkan analisis data jawaban responden mengenai kompetensi pembuatan konten digital yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengetahui kategori yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dapat disimpulkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3

Kompetensi Pembuatan Konten Digital Responden

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	16	32,65%
2	Tinggi	24	48,98%
3	Sedang	8	16,33%
4	Rendah	1	2,04%
5	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		49	100%

Sumber : Data dari Kuesioner No. 10-13

Tabel 3.3 menunjukkan kompetensi pembuatan konten digital yang diberikan responden warga Banyu Urip Jaya 1 mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu kompetensi warga banyu Urip jaya dalam pembuatan konten digital dengan kategori **Tinggi** sebanyak 24 orang (48,98%). Kompetensi warga banyu Urip jaya dalam pembuatan konten digital dengan kategori **Sangat Tinggi** sebanyak 16 orang (42,65%). Kompetensi warga Banyu Urip Jaya dalam pembuatan konten digital dengan kategori **Sedang** sebanyak 8 orang (16,33%). Dan kompetensi warga banyu Urip jaya dalam pembuatan konten digital dengan kategori **Rendah** sebanyak 1 orang (2,04%). Sedangkan kompetensi warga Banyu Urip Jaya dalam pembuatan konten digital dengan kategori sangat rendah tidak ada.

1.3.4 Kompetensi Keamanan Perangkat Responden

Berdasarkan analisis data jawaban responden terhadap mengenai kompetensi keamanan yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengetahui kategori yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dapat disimpulkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4
Kompetensi Keamanan Responden

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	26	53,06%
2	Tinggi	20	40,82%
3	Sedang	3	6,12%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		49	100%

Sumber : Data dari Kuesioner No. 14-17

Tabel 3.4 menunjukkan kompetensi dalam keamanan perangkat yang diberikan responden warga Banyu Urip Jaya 1 mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori **Sangat Tinggi** sebanyak 26 orang (53,06%). Kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori **Tinggi** sebanyak 20 orang (40,82%). Dan kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori **Sedang** sebanyak 3 orang (6,16%). Sedangkan kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori rendah dan sangat rendah tidak ada.

1.3.5 Kompetensi Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat Responden

Berdasarkan analisis data jawaban responden mengenai kompetensi pemecahan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengetahui kategori yang sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah dapat disimpulkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5
Kompetensi Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat Responden

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	14	28,57%
2	Tinggi	29	59,18%
3	Sedang	6	12,25%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat Rendah	0	0%

Jumlah	49	100%
--------	----	------

Sumber : Data dari Kuesioner No. 18-21

Tabel 3.5 menunjukkan kompetensi pemecahan masalah pengoperasian perangkat yang diberikan responden warga Banyu Urip Jaya 1 mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu kemampuan Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan **Tinggi** sebanyak 29 orang (59,18%). Kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori **Sangat Tinggi** sebanyak 14 orang (28,57%). Dan kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori **Sedang** sebanyak 6 orang (12,25%). Sedangkan kompetensi Warga banyu Urip Jaya 1 dalam keamanan dengan kategori rendah dan sangat rendah tidak ada.

1.3.6 Identifikasi Kemampuan Literasi Digital Warga Usia Produktif Banyu Urip Jaya 1

Berdasarkan kesimpulan analisis data dari seluruh data pada BAB III Kemampuan Literasi Digital Warga Banyu Urip Jaya 1 khususnya Warga Berusia Produktif dapat disimpulkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6
Identifikasi Literasi Digital Warga Usia Produktif Banyu Urip Jaya 1

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	21	42,86%
2	Tinggi	27	55,10%
3	Sedang	1	2,04%
4	Rendah	0	0%
5	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		49	100%

Sumber : Data dari Kuesioner No. 1-21

Tabel 3.9 menunjukkan skor yang diperoleh dari Literasi Digital Warga Banyu Urip Jaya 1 khususnya Warga Usia Produktif berada pada kategori **Tinggi** sebanyak 27 responden (55,10%). Literasi Digital Warga Banyu Urip Jaya 1 khususnya Warga Usia Produktif berada pada kategori **Sangat Tinggi** sebanyak 22 responden (42,86%). Dan Literasi Digital Warga Banyu Urip Jaya 1 khususnya Warga Usia Produktif berada pada kategori sangat **Sedang**

sebanyak 1 responden (2,04%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan Literasi Digital
Warga Usia Produktif Banyu Urip Jaya 1 **Tinggi**,