

revisi erdhini-2

by - -

Submission date: 04-Mar-2024 06:24PM (UTC+1100)

Submission ID: 2310835741

File name: revisi_erdhini-2.pdf (3.63M)

Word count: 19101

Character count: 124821

**IDENTIFIKASI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL WARGA
USIA PRODUKTIF RT 01 DAN RT 02 RW 05 BANYU URIP
JAYA 1 KELURAHAN PUTAT JAYA KECAMATAN SAWAHAN
KOTA SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:
ERDHINI PRASISMA
NPM: 20540013

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2024**

**IDENTIFIKASI KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL WARGA USIA
PRODUKTIF RT 01 DAN RT 02 RW 05 BANYU URIP JAYA 1
KELURAHAN PUTAT JAYA KECAMATAN SAWAHAN KOTA
SURABAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Perpustakaan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya**

**Oleh:
ERDHINI PRASISMA
NPM: 20540013**

**PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erdhini Prasisma

NPM : 20540013

Jurusan : Ilmu Perpustakaan

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil dari karya sendiri dan bukan merupakan pengambil tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai hasil pikiran dan tulisan saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi dari perbuatan tersebut.

Surabaya, 30 Januari 2024
Yang membuat pernyataan

ERDHINI PRASISMA

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

**Judul : Identifikasi Kemampuan Literasi Digital Warga Usia Produktif RT
01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya
Kecamatan Sawahan Kota Surabaya**

Nama : Erdhini Prasisma

NPM : 20540013

1
Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan layak untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Fahriyah, S.Sos., M.A.)

(Yanuastrid Shintawati, S.IPL., M.Si.)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Januari 2024
Pukul : 14.30 WIB

Dewan Penguji,

1. Fahriyah, S.Sos., M.A. (.....)
Ketua
2. Yanuastrid Shintawati, S.IPL., M.Si. (.....)
Sekretaris
3. Bambang Prakoso, S.Sos., M.IP. (.....)
Anggota
4. Daniel Pandapotan, S.Sos., M.IP. (.....)
Anggota

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Dr. Drs. Mangihut Siregar, M.Si.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, skripsi yang telah dibuat oleh penulis ini telah mencapai keberhasilannya dengan bantuan support dan doa dari orang-orang yang tercinta. Dengan rasa penuh bangga dan bahagia, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini atas Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya dari Allah Subhanahu Wata'ala.

2. Diri Sendiri

Terima kasih untuk diri sendiri yang tetap bertahan, berusaha, berdoa, berjuang dan tidak menyerah pada saat mengerjakan skripsi ini dalam keadaan apapun.

3. Mama dan Ayah

Terima kasih mama yang tidak pernah lelah berdoa, mendukung dan menemani saya. Terima kasih ayah yang sudah membentuk saya menjadi pribadi yang kuat.

4. Mbak Eyik

Terima kasih mbak sudah menjadi kakak dan contoh yang baik untuk saya termasuk dalam hal mengerjakan skripsi ini menjadi lebih semangat.

5. Yangkung dan Yangti

Terima kasih untuk yangkung dan yangti yang selalu berdoa dan mendukung saya selama mengerjakan skripsi ini.

6. Teman

Terima kasih untuk teman saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, masukan dan meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluhan saya selama mengerjakan skripsi ini.

7. Rekan-Rekan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Angkatan 2020

Terima kasih kepada rekan-rekan angkatan 2020 atas kebersamaannya selama ini dan penulis sangat mengapresiasi karena telah berjuang bersama sampai kita lulus.

8. Dosen

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen-dosen Prodi Ilmu Perpustakaan¹ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya terutama kepada Bu Yanuastrid, Bu Fahriyah, Pak Bambang, Pak Daniel, Pak Bakhtiyar, Pak Dian dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah memberikan bimbingan dan memberikan ilmu selama kuliah.²³

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **"Identifikasi Kemampuan Literasi Digital Warga Usia Produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya"**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Akhir kata, kami sebagai penulis menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna baik dari sisi materi maupun penulisannya. Kami dengan rendah hati dan tangan terbuka menerima berbagai masukan maupun saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak-pihak berikut :

1. Prof. Dr. H. Widodo Aryo Kentjono, Sp.THT-KL(K),FICS selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
2. Dr. Drs. Mangihut Siregar, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
3. Yanuastrid Shintawati, S.IPI., M.IP selaku Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dan Dosen Pembimbing dua (2)
4. Fahriyah, S.Sos., M.A selaku Dosen Pembimbing satu (1) yang telah membimbing dan mengarahkan selama mengikuti perkuliahan.
5. Daniel Pandapotan, S.Sos.,M.IP selaku Dosen Penguji satu (1)
6. Bambang Prakoso, S.Sos., M.IP. selaku Dosen Penguji dua (2) dan Dosen Wali
7. Seluruh Warga RT 01 dan RT 02 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat jaya Kecamatan Sawahan yang telah membantu mengisi kuesioner penelitian ini.

8. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, khususnya Program Studi Ilmu Perpustakaan yang memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis, guna menyelesaikan studi di Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Akhir kata, semoga segala bentuk bantuan kepada penulis dalam Menyusun penelitian ini mendapatkan balasan dari Tuhan. Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan ini., tetapi penulis menyadari masih banyak kelemahan dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca dan akan diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khusus ilmu perpustakaan..

Surabaya, 30 Januari 2024

Erdhini Prasisma

ABSTRAK

Erdhini Prasisma, 2024. Identifikasi Kemampuan Literasi Digital Warga Usia Produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya.

Pembimbing; (1) Fahriyah, S.Sos., M.A (2) Yanuastrid Shintawati, S.IPI., M.Si.

42

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan mengevaluasi dan menciptakan informasi dengan aman dan tepat melalui teknologi digital untuk ketenagakerjaan, pekerjaan yang layak dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi, dan literasi media. Tujuan penelitian untuk mengetahui kemampuan literasi digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan sawahan.

Metode penelitian yaitu deskriptif kuantitatif dengan variabel tunggal Literasi Digital. Populasi penelitian adalah warga usia produktif berjumlah 71 orang dan sampel yang valid berjumlah 49 responden. Teknik Sampling menggunakan Nonprobability Sampling dan teknik pengambilan sampel menggunakan Sampling Purposive. Pengumpulan data yang digunakan adalah sumber data primer yaitu observasi dan penyebaran kuesioner. Analisis data dengan langkah editing, coding, dan tabulasi dalam bentuk statistik deskriptif.

Hasil penelitian yang diperoleh dari Literasi Digital Warga RT 01 dan RT 02 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya Warga Usia Produktif berada pada kategori Tinggi, yaitu sebanyak 27 responden (55,10%). Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam kompetensi literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, dan keamanan perangkat yang Sangat Tinggi.

Kata Kunci : Literasi Digital, TIK

1 DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori.....	7
1.6.1 Konsep Identifikasi	7
1.6.2 Konsep Literasi	8
1.6.3 Macam-Macam Literasi	10
1.6.4 Prinsip Literasi	11
1.6.5 Tujuan Literasi.....	12
1.6.6 Manfaat Literasi	12
1.6.7 Konsep Literasi Digital	13
1.6.8 Prinsip Dasar Literasi Digital	14
1.6.9 Kompetensi TIK dan Literasi Digital	15
1.6.10 Faktor Penyaringan Informasi Digital	17
1.6.11 Literasi Digital Masyarakat	18
1.6.12 Penelitian Terdahulu	21
1.7 Metode Penelitian	22

1.7.1	Jenis Penelitian	22
1.7.2	Lokasi Penelitian	22
1.7.3	Konseptual Penelitian	22
1.7.4	Definisi Operasional	23
1.8	Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
1.8.1	Populasi.....	24
1.8.2	Sampel.....	25
1.9	Teknik Pengumpulan Data	25
1.10	Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	26
1.10.1	Teknik Pengolahan Data	26
1.10.2	Teknik Analisis Data	27
BAB II	GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	32
2.1	Deskripsi Kota Surabaya	32
2.2	Etimologi	33
2.3	Asal Usul Kota Surabaya	33
2.4	Geografi	34
2.5	Pemerintahan	35
2.6	Kecamatan Sawahan	39
2.7	Kelurahan Putat Jaya	39
2.8	Lokasi Banyu Urip Jaya 1 RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya	40
2.9	Visi Misi RW 5 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya	40
2.10	Program Kerja RW 5 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya	41
2.11	Susunan Kepengurusan RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya	42
2.12	Susunan Kepengurusan Banyu Urip Jaya 1	43
2.13	Daftar Warga Usia Produktif RT 01 dan 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan	43
2.14	Gambaran Pekerjaan dan Kegiatan Warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1	45
BAB III	HASIL DAN ANALISIS DATA	52
3.1	Identitas Responden	52
3.2	Hasil Penelitian	54

3.2.1	Literasi Informasi dan Data	54
3.2.2	Komunikasi dan Kolaborasi	58
3.2.3	Pembuatan Konten Digital	66
3.2.4	Keamanan Perangkat	73
3.2.5	Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat	79
43	3.3 Analisis Data	85
3.3.1	Kompetensi Literasi Informasi dan Data Responden	85
3.3.2	Kompetensi Komunikasi dan Kolaborasi Responden	86
3.3.3	Kompetensi Pembuatan Konten Digital Responden	87
3.3.4	Kompetensi Keamanan Perangkat Responden	87
3.3.5	Kompetensi Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat Responden	88
3.3.6	Identifikasi Kemampuan Literasi Digital Warga Usia Produktif Banyu Urip Jaya 1	89
97	BAB IV PENUTUP	91
4.1	Kesimpulan	91
4.2	Saran	94
	DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Susunan pengurus RW.05 Kel. Putat jaya Kec. Sawahan	42
Gambar 2	Akun instagram arshoes.care	46
Gambar 3	Akun tokopedia Yasmlne shop	47
Gambar 4	Akun instagram buah_goyang	48
Gambar 5	Akun whatsapp reseller buah goyang	49
Gambar 6	Akun shopeefood dan grabfood deluxe kebab	49
Gambar 7	Google maps Banyu Urip Jaya 1	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Operasional	23
Tabel 2.1 Daftar kecamatan dan kelurahan di Kota Surabaya	35
Tabel 2.2 Data Warga Usia Produktif RT 01 dan 02	43
Tabel 3.1 Kompetensi Literasi Informasi dan Data Responden	85
Tabel 3.2 Kompetensi Komunikasi dan Kolaborasi Responden	86
Tabel 3.3 Kompetensi Pembuatan Konten Digital Responden	87
Tabel 3.4 Kompetensi Keamanan Perangkat Responden	88
Tabel 3.5 Kompetensi Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat Responden	88
Tabel 3.6 Identifikasi Literasi Digital Warga Usia Produktif Banyu Urip Jaya 1	89

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 ²³ Gambaran Umum Responden berdasarkan Jenis Kelamin	53
Diagram 2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Usia	53
Diagram 3 Kemampuan menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital	54
Diagram 4 Kemampuan mengevaluasi data, informasi dan konten digital	56
Diagram 5 Kemampuan mengelola data, informasi dan konten digital	57
Diagram 6 Kemampuan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital	58
Diagram 7 Kemampuan berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital	60
Diagram 8 Kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital public	61
Diagram 9 Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital	62
Diagram 10 Kemampuan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital	63
Diagram 11 Kemampuan menyadari keragaman usia, agama dan budaya teman di media digital	65
Diagram 12 Kemampuan mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital	66
Diagram 13 Kemampuan memodifikasi, menyempurnakan, meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan	68
Diagram 14 Kemampuan memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten	70
Diagram 15 Kemampuan merencanakan dan mengembangkan serangkaian instruksi yang dapat dipahami untuk sistem komputasi guna memecahkan masalah tertentu	71
Diagram 16 Kemampuan mengetahui tentang langkah-langkah keselamatan dan keamanan seperti menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer	73
Diagram 17 Kemampuan memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital	75
Diagram 18 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	76
Diagram 19 Kemampuan mengetahui dampak terhadap lingkungan dari teknologi digital dan penggunaannya	78
Diagram 20 Kemampuan mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital	79

Diagram 21 Kemampuan menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas)	81
Diagram 22 Kemampuan terampilan menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk	82
Diagram 23 Kemampuan mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

¹² 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 ⁸ 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.

³⁹ 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. ¹⁸ 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%.¹⁸ Pengguna internet di Provinsi Jawa Timur berkontribusi besar terhadap kenaikan jumlah kenaikan pengguna internet, yakni sebanyak 900 jiwa.

¹⁰ 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.²⁹

²⁷ 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

²⁷ 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.

²⁹ 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.

⁸ 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.

³⁵ 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 ¹³ warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya. ²² 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”. ⁶⁵ ¹³⁷

1.2 Identifikasi Masalah

1. ⁵⁴ Bagaimana kompetensi literasi informasi dan data warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 ¹⁷ Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
2. ⁵⁴ Bagaimana kompetensi komunikasi dan kolaborasi warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 ¹⁷ Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
3. ⁵⁴ Bagaimana kompetensi pembuatan konten digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 ¹⁷ Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
4. ⁵⁴ Bagaimana kompetensi keamanan perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 ¹⁷ Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?
5. ¹²³ Bagaimana kompetensi pemecahan masalah pengoperasian perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 ¹¹⁴ Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya?

125

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?

94

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 ²² 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. ²² Manfaat Praktis

Bagi penulis sendiri untuk menambahkan kemampuan dalam menelusur informasi.

1.6 ¹³⁰ Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

1.6.1 Konsep Identifikasi

Konsep identifikasi ¹⁵³ memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan kita, termasuk psikologi, sosiologi, dan bahkan politik. Ini melibatkan proses ¹⁵⁷ 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.

²¹ 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 2008²¹ 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 imadikus.com 2010)¹² 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)²¹ menjelaskan tentang:

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

⁴⁴ 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

⁵⁰ 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)

¹³⁸ Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ⁹¹ 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 ¹³⁴ oleh Kemdikbud dalam gerakan literasi nasional (gln.kemdikbud.go.id).

a. ¹⁹ 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 ¹⁹ 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 ¹⁹ dengan matematika dasar. Secara umum, numerasi sering digunakan untuk menyelesaikan permasalahan praktis yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

c. Literasi Sains

¹⁹ 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

70

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.

38

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 UNESCO¹⁵ 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.

- 6 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
2 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 28 menggunakan alat dan teknologi digital untuk proses kolaboratif, dan untuk konstruksi bersama dan penciptaan bersama data, sumber daya, dan pengetahuan.
- 6 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
78 Kemampuan untuk membuat dan mengedit konten digital dalam format yang berbeda, untuk mengekspresikan diri melalui sarana digital. 6
- 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.

6
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).

6
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. ⁵³ Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu
 - a. ²⁵ 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. ²⁵ 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. ²⁵ Perluasan Akses Sumber Belajar dan Cakupan Peserta Belajar
 - a. ²⁵ Penyediaan akses internet di ruang public,

⁷⁶ 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. ⁸ Kebutuhan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan mengasah keterampilan harus didukung oleh kesediaan akses internet di masyarakat. ⁵⁹ 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 ⁷³ 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.

⁸ 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, peneliti⁴⁹ 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.” Metode¹²⁹ penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Dengan literasi digital sebagai variabel tunggal.

1.7.2 Lokasi Penelitian¹⁴²

Lokasi penelitian adalah lokasi yang dipilih dan dimaksudkan untuk diteliti guna memperoleh data. Sebelum memilih lokasi penelitian, penulis terlebih dahulu²³ melakukan survey ke lokasi penelitian. Lokasi penelitian⁶⁵ 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 konseptual⁴⁰ 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

Variabel	Sub Variabel	Indikator
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	a. Mengembangkan konten digital

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

1.8 ⁸⁴ Populasi dan Sampel Penelitian

1.8.1 ¹¹¹ Populasi

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

Menurut Sugiyono (2006), ⁴⁴ “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. ⁵¹

¹⁰³ 1.8.2 Sampel

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

¹¹⁰ Menurut Arikunto (2017:173) dijelaskan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, dan apabila subyeknya ⁸⁹ 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 ¹ berhasil mengisi kuesioner dan valid untuk data penelitian adalah 49 responden.

Pengambilan sampel menggunakan ⁸¹ 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).

⁷⁴ 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. ¹⁶³ Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sumber data primer. ⁶¹ 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 ¹⁵⁶ “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 ¹³³ 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.

⁴⁰ **1.10.2 Teknik Analisis Data**

Seluruh data primer yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan ditabulasi secara komputersasi 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:

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

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:

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

Kategori:

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

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

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

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

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

e. Interval nilai dari sub variabel pemecahan masalah pengoperasian 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:

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

Kategori:

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

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

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

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

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

f. Interval nilai dari kemampuan literasi digital

$$\text{Nilai Tertinggi} = \text{Total Indikator} \times \text{Kategori} = 21 \times 5 = 105$$

$$\text{Nilai Terendah} = \text{Total Indikator} \times \text{nilai skor kategori terendah} = 21 \times 1 = 21$$

$$\text{Kategori} = 5$$

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 indicator 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 ¹²⁷sesuai 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.

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

2.1 Deskripsi Kota Surabaya

Kota Surabaya merupakan ibu kota Provinsi Jawa Timur yang menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian Provinsi Jawa Timur, serta kota terbesar di provinsi tersebut. Surabaya juga merupakan sebuah kota yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota ini terletak 800 km sebelah timur Jakarta, atau 435 km barat laut Denpasar, Bali. Kota ini terletak di pesisir utara Pulau Jawa bagian timur, menghadap Selat Madura dan Laut Jawa.

Surabaya memiliki luas wilayah kurang lebih ±335,28 km², dan berpenduduk 3.000.076 jiwa pada pertengahan tahun 2023. Wilayah Metropolitan Surabaya dengan jumlah penduduk kurang lebih 10 juta jiwa merupakan wilayah metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek. Kawasan Surabaya dan Pintokertosela dilayani oleh satu bandar udara yaitu Bandara Internasional Junda yang berjarak 20 km sebelah selatan kota, serta dua pelabuhan laut yaitu Pelabuhan Tanjung Perak dan Pelabuhan Ujung.

Surabaya dikenal dengan sebutan Kota Pahlawan karena peristiwa pertempuran 10 November 1945, sejarah perjuangan Arek-Arek Suroboyo (Pemuda Surabaya) mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia dari agresi kolonial. Surabaya merupakan kota terbesar di Hindia Belanda dan juga merupakan pusat komersial di semenanjung tersebut, setara dengan Hong Kong dan Shanghai pada

saat itu. Menurut Bipnas, Kota Surabaya merupakan salah satu dari empat kota hub pembangunan besar di Indonesia, bersama Medan, Jakarta, dan Makassar.

2.2 Etimologi

Surabaya seringkali secara filosofis diartikan melambangkan pertarungan antara bumi dan air. Selain itu, kata Surabaya juga berasal dari legenda pertarungan antara ikan Sura (hiu) dan Baya (buaya), sehingga menimbulkan dugaan munculnya nama Surabaya setelah pertempuran tersebut.

2.3 Asal Usul Kota Surabaya

Bukti sejarah menunjukkan bahwa Surabaya sudah ada jauh sebelum zaman penjajahan, sebagaimana disebutkan dalam prasasti Trowulan I, bertanggal 1358 M. Prasasti tersebut mengungkapkan bahwa Surabaya (Śūrabhaya) masih merupakan sebuah desa di tepi Sungai Brantas dan salah satu titik penyeberangan seluruh wilayah. Aliran sungai Brantas. Surabaya juga disebutkan dalam Pujasastra Kakawin Nagarakretagama karya Empu Prapanca yang menceritakan tentang kunjungan Raja Hayam Wuruk pada Pupuh XVII (bait kelima, baris terakhir) pada tahun 1365 Masehi.

Walaupun bukti tertulis paling awal menyebutkan nama Surabaya berasal dari tahun 1358 M (Prasasti Trowulan) dan tahun 1365 M (Nagarakretagama), namun para ahli menduga wilayah Surabaya sudah ada sebelum tahun-tahun tersebut. Menurut budayawan Surabaya asal Jerman Von Faber, kawasan Surabaya didirikan pada tahun 1275 M oleh Raja Kertanegara sebagai pemukiman baru bagi pasukannya yang berhasil menumpas Pemberontakan Kemuruhan pada tahun 1270 M. Pendapat lain mengatakan bahwa Surabaya dulunya merupakan daerah yang disebut Ujung Galuh (Jung-Ya-Lu menurut catatan Cina).

Versi lain menyebutkan bahwa Surabaya berasal dari cerita pertarungan hidup dan mati antara Adipati Jayengrono dan Sawunggaling. Konon, setelah Kubilai Khan mengalahkan pasukan Kekaisaran Mongol yang dikenal dengan sebutan Tentara Utusan atau Tartar, Radan Wijaya mendirikan istana di kawasan Ujung galuh dan menempatkan Adipati Jayengrono sebagai penanggung jawab wilayah tersebut. Seiring berjalannya waktu, seiring menguasai ilmu buaya, Jayengrono semakin kuat dan mandiri sehingga mengancam kedaulatan Kerajaan Majapahit. Untuk menaklukkan Jayengrono, diutus Sawunggaling yang menguasai ilmu sura.

Adu kesaktian ini diadakan di tepian Kali Mas wilayah Peneleh. Pertempuran yang berlangsung selama tujuh hari tujuh malam itu berakhir tragis, karena keduanya tewas setelah kehilangan kekuatan.

Nama Śūrabhaya dikukuhkan sebagai nama resmi pada abad ke-14 oleh Arya Lembu Sora, penguasa Ujung galuh.

2.4 **Geografi**

Surabaya secara geografis berada pada 07°09'00" – 07°21'00" Lintang Selatan dan 112°36' - 112°54' Bujur Timur. Luas wilayah Surabaya meliputi daratan dengan luas 326,81 km² dan lautan seluas 190,39 km².

Kota Surabaya berbatasan dengan beberapa wilayah, yaitu:

Utara : Selat Madura

Timur : Selat Madura

Selatan : Kabupaten Sidoarjo

Barat : Kabupaten Gresik

2.5 Pemerintahan

Dasar hukum bagi kota Surabaya adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 1950, tentang Pemerintahan Daerah Kabupaten/Kota Di Jawa Timur. Surabaya berstatus sebagai kota yang menjadi bagian dari provinsi Jawa Timur. Wilayah Surabaya kemudian dibagi lagi menjadi 31 kecamatan dan 163 kelurahan.

Surabaya dipimpin oleh seorang wali kota dan didampingi oleh seorang wakil wali kota. Wali Kota Surabaya saat ini adalah Eri Cahyadi, yang menjabat sejak 26 Februari 2021. Ia didampingi oleh Wakil Wali Kota Armuji.

Kota Surabaya memiliki 31 kecamatan dan 154 kelurahan (dari total 666 kecamatan, 777 kelurahan, dan 7.724 desa di Jawa Timur). Pada tahun 2017, jumlah penduduk 2.827.892 jiwa dan luas wilayah 350,54 km² dan tingkat kepadatan penduduk sebesar 8.067 jiwa/km².

Tabel 2.1
Daftar kecamatan dan kelurahan di Kota Surabaya

Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Daftar Kelurahan
35.78.28	Asemrowo	3	<ul style="list-style-type: none">AsemrowoGenting KalianakTambak Sarioso
35.78.19	Benowo	4	<ul style="list-style-type: none">KandanganRomokalisariSememiTambak Osowilangun
35.78.13	Bubutan	5	<ul style="list-style-type: none">Alun-Alun ContongBubutanGundihJeparaTembok Dukuh
35.78.29	Bulak	4	<ul style="list-style-type: none">BulakKedungcowekKenjeranSukolilo Baru
35.78.21	Dukuh Pakis	4	<ul style="list-style-type: none">Dukuh Kupang

			<ul style="list-style-type: none"> • Dukuh Pakis • Gunung Sari • Pradah Kalikendal
35.78.22	Gayungan	4	<ul style="list-style-type: none"> • Dukuh Menanggal • Gayungan • Ketintang • Menanggal
35.78.07	Genteng	5	<ul style="list-style-type: none"> • Embong Kaliasin • Genteng • Kapasari • Ketabang • Peneleh
35.78.08	Gubeng	6	<ul style="list-style-type: none"> • Airlangga • Barata Jaya • Gubeng • Kertajaya • Mojo • Pucangsewu
35.78.25	Gunung Anyar	4	<ul style="list-style-type: none"> • Gunung Anyar • Gunung Anyar Tambak • Rungkut Menanggal • Rungkut Tengah
35.78.23	Jambangan	4	<ul style="list-style-type: none"> • Jambangan • Karah • Kebonsari • Pagesangan
35.78.01	Karang Pilang	4	<ul style="list-style-type: none"> • Karang Pilang • Kebraon • Kedurus • Warugunung
35.78.17	Kenjeran	4	<ul style="list-style-type: none"> • Bulakbanteng • Tambakwedi • Tanah Kalikedinding • Sidotopo Wetan
35.78.15	Krembangan	5	<ul style="list-style-type: none"> • Dupak • Kemayoran • Krembangan Selatan • Morokrembangan • Perak Barat
35.78.18	Lakarsantri	6	<ul style="list-style-type: none"> • Bangkingan • Jeruk • Lakarsantri • Lidah Kulon • Lidah Wetan • Sumur Welut
35.78.26	Mulyorejo	6	<ul style="list-style-type: none"> • Dukuh Sutorejo • Kalijudan

			<ul style="list-style-type: none"> • Kalisari • Kejawen Putih Tambak • Manyar Sabrangan • Mulyorejo
35.78.12	Pabean Cantian	4	<ul style="list-style-type: none"> • Bongkaran • Krembangan Utara • Nyamplungan • Tanjung Perak
35.78.30	Pakal	4	<ul style="list-style-type: none"> • Babat Jerawat • Benowo • Pakal • Sumberejo
35.78.03	Rungkut	6	<ul style="list-style-type: none"> • Kali Rungkut • Kedung Baruk • Medokan Ayu • Penjaringan Sari • Rungkut Kidul • Wonorejo
35.78.31	Sambikerep	4	<ul style="list-style-type: none"> • Bringin • Made • Lontar • Sambikerep
35.78.06	Sawahana	6	<ul style="list-style-type: none"> • Banyu Urip • Kupang Krajan • Pakis • Patemon • Putat Jaya • Sawahan
35.78.16	Semampir	5	<ul style="list-style-type: none"> • Ampel • Pegirian • Sidotopo • Ujung • Wonokusumo
35.78.11	Simokerto	5	<ul style="list-style-type: none"> • Kapasan • Sidodadi • Simokerto • Simolawang • Tambakrejo
35.78.09	Sukolilo	7	<ul style="list-style-type: none"> • Gebang Putih • Keputih • Klampisngasem • Medokan Semampir • Menur Pumpungan • Nginden Jangkungan • Semolowaru
35.78.27	Sukomanunggal	6	<ul style="list-style-type: none"> • Putatgede • Simomulyo

			<ul style="list-style-type: none"> • Simomulyo Baru • Sonokwijen • Sukomanunggal • Tanjungsari
35.78.10	Tambaksari	8	<ul style="list-style-type: none"> • Dukuh Setro • Gading • Kapas Madya • Pacar Kembang • Pacar Keling • Ploso • Rangkah • Tambaksari
35.78.14	Tandes	6	<ul style="list-style-type: none"> • Balongsari • Banjar Sugihan • Karang Poh • Manukan Kulon • Manukan Wetan • Tandes
35.78.05	Tegalsari	5	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Sutomo • Kedungdoro • Keputran • Tegalsari • Wonorejo
35.78.24	Tenggilis Mejoyo	4	<ul style="list-style-type: none"> • Kendangsari • Kutisari • Panjang Jiwo • Tenggilis Mejoyo
35.78.20	Wiyung	4	<ul style="list-style-type: none"> • Babatan • Balasklumprik • Jajar Tunggal • Wiyung
35.78.02	Wonocolo	5	<ul style="list-style-type: none"> • Bendul Merisi • Jemur Wonosari • Margorejo • Sidosermo • Siwalan Kerto
35.78.04	Wonokromo	6	<ul style="list-style-type: none"> • Darmo • Jagir • Ngagel • Ngagelrejo • Sawunggaling • Wonokromo
•	TOTAL	153	

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surabaya

2.6 Kecamatan Sawahan

Kecamatan Sawahan⁴ adalah sebuah kecamatan di Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Kecamatan Sawahan dibagi menjadi 6 kelurahan:

1. Kelurahan Patemon
2. Kelurahan Sawahan
3. Kelurahan Kupang Krajan
4. Kelurahan Banyu Urip
5. Kelurahan Putat Jaya
6. Kelurahan Pakis

2.7 Kelurahan Putat Jaya⁵¹

Kelurahan Putat Jaya terletak di wilayah kota Surabaya tepatnya berada di Kecamatan Sawahan, dengan luas wilayah sebesar 72,02Ha. Kelurahan Putat Jaya⁷⁶ terdiri dari 15Rukun Warga (RW) dan 114 Rukun Tetangga (RT).Jumlah KK terdiri dari 10.793 KK serta 42.377 jiwa

VISI

“Pro SEHAT”, yaitu mewujudkan kawasan permukiman yang Profesional, Santun, Empaty, Harmonis, Aman dan Tentram”

Batas- batas Kelurahan :

Sebelah Barat¹⁰⁵ : Kelurahan Dukuh Kupang

Sebelah Timur : Kelurahan Dr. Sutomo

Sebelah Utara¹⁷ : Kelurahan Banyu Urip

Sebelah Selatan : Kelurahan Pakis

Dalam struktur ruang/kedudukan wilayah terhadap kota Surabaya termasuk dalam UP VIII Sawahan dengan pusat unit pengembangan Kawasan Segi Delapan Sukomanunggal sedangkan fungsi kegiatan:

Perdagangan dan jasa Pendidikan

Perkantoran Kesehatan

2.8 Lokasi Banyu Urip Jaya 1 RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan

Sawahan Kota Surabaya

Banyu Urip Jaya 1 terletak di RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan yang luas wilayah sekitar 2 Ha. Posisi RW 05 Kelurahan Putat Jaya, sebelah barat. Kepadatan penduduk sekitar 3.200 jiwa. Mata pencahariaannya rata rata sebagai karyawan di perusahaan swasta serta wirausaha dan ada beberapa orang yang menjadi PNS serta TNI, Polri.

2.9 Visi Misi RW 5 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota

Surabaya

Visi:

Mampu menciptakan dan mewujudkan warga masyarakat memiliki rasa kebersamaan yang tinggi sebagai prasyarat terciptanya kerukunan, keutuhan, kedamaian dan rasa aman untuk dapat membangun masyarakat sejahtera

Misi:

- a. Menghimpun warga dalam menciptakan suasana yang penuh rasa gotong royong, kebersamaan dan kekeluargaan
- b. Memperkokoh rasa Kesatuan dan Persatuan warga RW.05 dan warga di luar lingkungannya
- c. Memperjuangkan kepentingan dan kesejahteraan warganya

- d. Meningkatkan peran dan partisipasi warga dalam menciptakan ketertiban dan keamanan wilayahnya

2.10 Program Kerja RW 5 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan

Kota Surabaya

- a. Membantu menjalankan tugas pelayanan kepada masyarakat yang menjadi tanggungjawab Pemerintah Daerah;
- b. Memelihara kerukunan hidup warga;
- c. Menyusun rencana dan melaksanakan pembangunan dengan mengembangkan aspirasi dan swadaya murni Masyarakat;
- d. Membantu menyebarluaskan dan mengamankan setiap program pemerintah;
- e. Menjembatani hubungan sesama anggota masyarakat dan anggota masyarakat dengan pemerintah;
- f. Bertanggungjawab penuh terhadap kelangsungan jalannya roda keorganisasian Rukun Warga;
- g. Memfasilitasi pelaksanaan berbagai kegiatan pembangunan dan kegiatan warga lainnya di lingkungan RW yang berbentuk swadaya dan/atau gotong royong dengan melibatkan seluruh warga mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan;
- h. Menciptakan iklim yang kondusif dalam rangka meningkatkan peran aktif warga dalam membina kehidupan lingkungan yang aman, rukun, damai, tertib, disiplin, bersih, sehat, secara gotong royong;
- i. Memastikan terjalin kerjasama yang baik antar sesama pengurus RT dan RW serta antara pengurus RT/RW dengan warga dan tokoh Masyarakat;

- j. ²⁰ Mengkoordinasi, memonitor, dan mengevaluasi pelaksanaan tugas dan program kerja masing-masing seksi dalam struktur organisasi RW;
- k. Mengkoordinasikan pelaksanaan tugas dan program kerja seluruh RT yang ada dalam rangka mencapai sinergi bersama;
- l. Bersama-sama dengan pengurus RT menampung dan mencari solusi atas masalah-masalah kemasyarakatan yang dihadapi warga;
- m. Bersama dengan Sekretaris, dan seksi terkait lainnya untuk memberikan pelayanan administratif kepada warga;
- n. Mengkomunikasikan aspirasi warga kepada pihak pemerintah serta mengkomunikasikan berbagai informasi relevan yang berasal dari pihak pemerintah atau dari pihak-pihak lain kepada seluruh warga;
- o. Memimpin delegasi RW dalam melakukan hubungan/kerjasama dengan pihak-pihak luar;
- p. Mengembangkan dan memberdayakan umkm diwilayah RW guna menciptakan lapangan kerja serta meningkatkan taraf hidup warga.

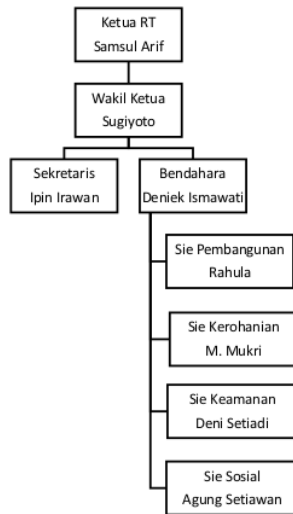
²⁴
2.11 Susunan Kepengurusan RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya

Gambar 1 Susunan pengurus RW.05 Kel. Putat jaya Kec. sawahan



²⁴
 Sumber : Balai RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya

2.12 Susunan Kepengurusan Banyu Urip Jaya 1



Sumber : Balai RT 01 RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya

2.13 Daftar Warga Usia Produktif RT 01 dan 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1

Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan

Tabel 2.2

Data Warga Usia Produktif RT 01 dan 02

No.	Nama	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Usia
1	Erwinsyah	Laki-laki	Swasta	45
2	Makrumah	Perempuan	Swasta	43
3	Endang Irawati	Perempuan	Tidak Bekerja	60
4	Adinda Diah Roswita	Perempuan	Swasta	28
5	Aep	Laki-laki	Swasta	59
6	Aziz	Laki-laki	Wirausaha	25
7	Sugiyoto	Laki-laki	Swasta	58
8	Melani	Perempuan	Tidak Bekerja	50
9	Devi Claudhia	Perempuan	Mahasiswa	19
10	Irin	Perempuan	Swasta	32
11	Ach. Rozi	Laki-laki	Swasta	32
12	Samsul Arif	Laki-laki	Swasta	44
13	Neni	Perempuan	PNS	39
14	Bagus Trinanda	Laki-laki	Swasta	35
15	Ratna Noviyanti	Perempuan	Swasta	33
16	M. Wahyudi	Laki-laki	Swasta	48

17	Deisie Christine	Perempuan	Swasta	51
18	Novita Paulina	Perempuan	Swasta	44
19	Deniek Ismawati	Perempuan	Wirausaha	53
20	Putra Yolanda Ndala	Laki-laki	Swasta	28
21	Erryka Ramadhani	Perempuan	Swasta	26
22	Erdhini Prasisma	Perempuan	Mahasiswa	22
23	Ryan Abdul JL	Laki-laki	TNI	35
24	Dwi Wahyu Widodo	Laki-laki	Swasta	49
25	Sulis Setyaningsih	Perempuan	Swasta	44
25	Zul Helmi	Laki-laki	Swasta	49
27	Romanti Endah Astuti	Perempuan	Swasta	37
28	Rahula	Laki-laki	Swasta	42
29	Rosalinda	Perempuan	Swasta	42
30	Sularno	Laki-laki	Swasta	40
31	Sri Cempowati	Perempuan	Tidak Bekerja	37
32	Deni Setiyadi	Laki-laki	Wirausaha	40
33	Dwi Susanti	Perempuan	Wirausaha	37
34	Adi Arya Wibowo	Laki-laki	Swasta	40
35	Ayu Wulandari	Perempuan	Swasta	38
36	Achmat	Laki-laki	Wirausaha	25
37	Arif Rahman Hakim	Laki-laki	Wirausaha	22
38	Nurul Chofifah	Perempuan	Mahasiswa	20
39	Sulistiyowati	Perempuan	Swasta	60
40	Sukamto	Laki-laki	Swasta	37
41	Aang Kunaedi	Laki-laki	TNI	38
42	Tri Suciati	Perempuan	Swasta	36
43	Fadhila Eka Setia Putri	Perempuan	Mahasiswa	19
44	Nabila Novelia Putri	Perempuan	Mahasiswa	19
45	Diantok Ari Saputra	Laki-laki	Mahasiswa	21
46	Selvian Rizaldi	Laki-laki	Swasta	24
47	Nor Istikomah	Perempuan	Swasta	25
48	Hervin	Perempuan	Swasta	38
49	Ricky Abriyanto	Laki-laki	Swasta	31
50	Wirujifah	Perempuan	Wirausaha	31
51	Ipin Irawan	Laki-laki	Swasta	43
52	Deny Nur Azizah	Perempuan	Swasta	40
53	Koes Boyn	Laki-laki	Wirausaha	42
54	Ellok Rachmawati	Perempuan	Wirausaha	42
55	Bambang Darmanto	Laki-laki	Swasta	39
56	Dodik Hari Prasetyo	Laki-laki	Swasta	37
57	Sutrisno	Laki-laki	Wirausaha	50
58	Deo Ibrahim	Laki-laki	Swasta	20
59	Adi Anggit	Laki-laki	Swasta	25
60	Naanda Syailendra M.	Laki-laki	Swasta	29
61	Arif Kurnia Yahya	Laki-laki	Mahasiswa	21
62	Hafidh Mahmudi	Laki-laki	Swasta	24

63	Aurora Alchuurun'ain	Perempuan	Swasta	21
64	Cokro Wiwid	Laki-laki	Swasta	34
65	Anggita Ika	Perempuan	Swasta	27
66	Desty Pradipta	Perempuan	Swasta	27
67	Eva Nur Zannah	Perempuan	Swasta	22
68	Agung Setiawan	Laki-laki	Swasta	27
69	Niar Melinda	Perempuan	Wirausaha	20
70	Setyo Budi	Laki-laki	Swasta	47
71	Teta Firmanda	Perempuan	Swasta	23

Sumber : Data usia produktif warga RT 01 dan 02 RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya

2.14 Gambaran Pekerjaan dan Kegiatan ¹³Warga RT 01 dan RT 02 RW 05

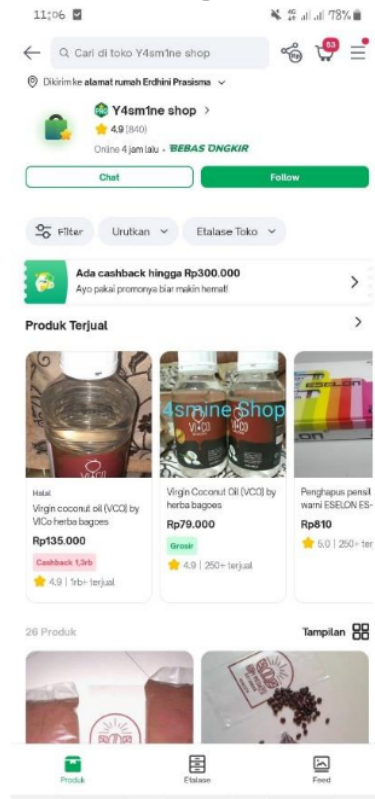
Banyu Urip Jaya 1

Dari hasil observasi terhadap pekerjaan populasi 71 warga usia produktif 19 ⁶⁵sampai 65 tahun di RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan, dapat digambarkan bahwa mayoritas pekerjaan warga Banyu Urip Jaya 1 adalah karyawan swasta yaitu staff teknisi, administrasi dan akuntan. ada beberapa orang yang menjadi koki hotel, supir, guru dan TNI. Selain itu ada banyak wirausaha diantaranya memiliki toko online seperti baju, makanan, bahan kue, dan properti, serta jasa cuci sepatu online, tidak jarang juga yang menjadi reseller dengan memanfaatkan media sosial mereka sebagai wadah promosi, ada juga yang mempunyai usaha servis barang elektronik.

Kegiatan sehari-hari warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1, yaitu yang paling utama adalah kegiatan komunikasi dan interaksi antar warga melalui grup whatsapp, semua kabar, informasi dan undangan surat menyurat dibagikan melalui grup warga agar lebih mudah dan cepat sampai ke warga dikarenakan mayoritas warga Banyu Urip Jaya sebagai pekerja karyawan yang jarang ada waktu di rumah sehingga sangat minim interaksi langsung antarwarga.

Gambar 2 adalah akun promot Arshoes.care merupakan jasa cuci sepatu melalui instagram. Arshoescare tidak hanya bisa melayani cuci sepatu akan tetapi juga bisa melakukan treatment lainnya seperti restorasi dan reparasi untuk sepatu, tas maupun topi. Arshoescare memiliki outlet di Banyu urip Jaya 1/22.

Gambar 3 Akun tokopedia Yasm1ne shop

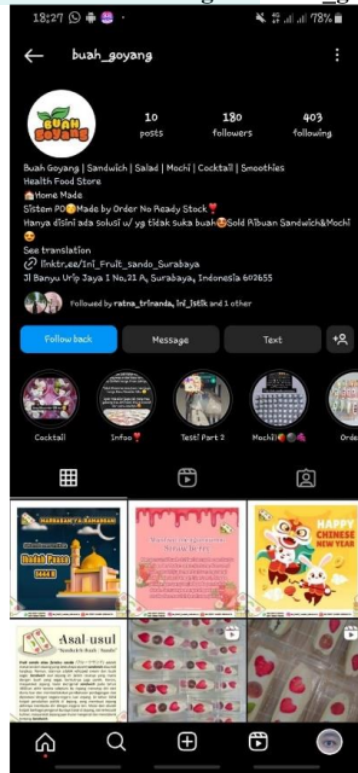


Sumber: <https://tokopedia.link/GhpCq78GwHb>

Gambar 3 adalah akun Y4sm1ne shop merupakan toko online tokopedia yang menjual berbagai macam kebutuhan seperti VCO (*virgin coconut oil*), madu murni, kopi bubuk, dan alat tulis kantor. Perkembangan toko online Y4sm1ne shop sudah berjalan lama dan berkembang lumayan pesat di tokopedia, selain itu Y4sm1ne shop memiliki toko offline di Banyu Urip Jaya 1/25.

136

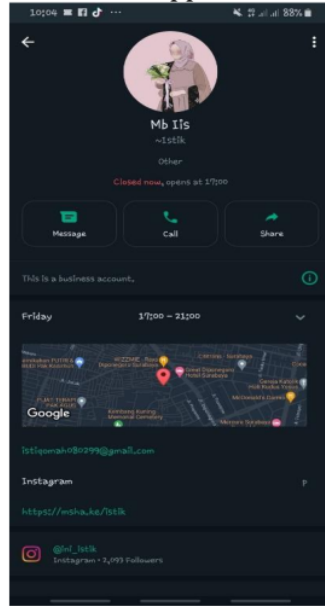
Gambar 4 Akun instagram buah_goyang



Sumber: https://www.instagram.com/buah_goyang?igsh=OGpiYXQ0aWtmcXN0

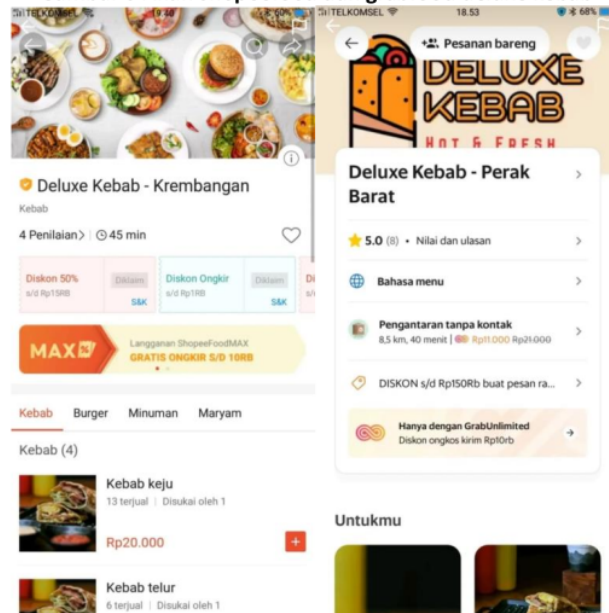
Gambar 4 adalah akun promot buah_goyang merupakan promosi jualan makanan berbahan dasar buah seperti sando (roti dua lapis yang tengahnya berisi aneka isian seperti buah, krim, ataupun katsu), mochi (sejenis makanan tradisional Jepang yang terbuat dari tepung ketan yang kenyal dan lembut. Biasanya, mochi buah memiliki isian berupa potongan buah-buahan segar yang memberikan rasa manis dan segar pada setiap gigitannya), dan pie buah (produk roti dan kue dengan ciri khas kulit yang renyah, crumbly, dan gurih, vla yang cenderung manis, serta berbagai macam buah di bagian atasnya) melalui instagram.

Gambar 5 Akun whatsapp reseller buah goyang



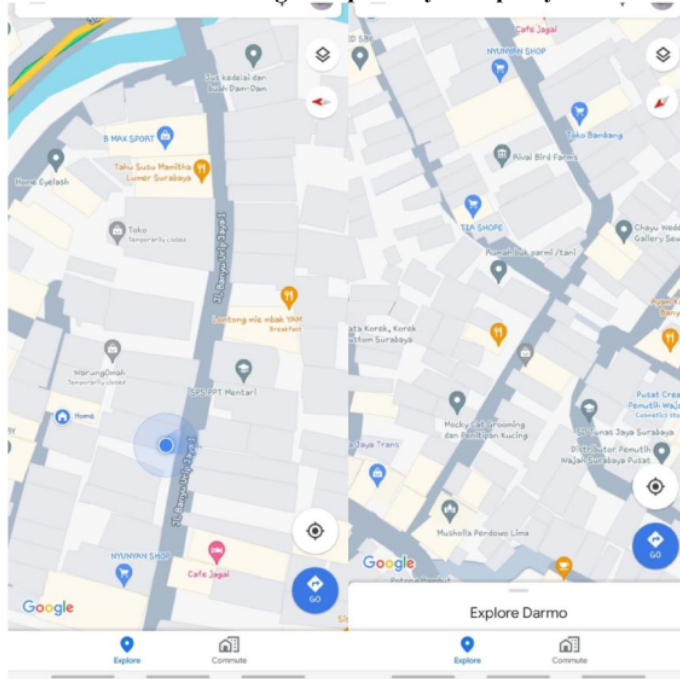
Gambar 5 adalah akun whatsapp pribadi warga yang dijadikan akun bisnis untuk promosi produk dari buah goyang.

Gambar 6 Akun shopeefood dan grabfood deluxe kebab



Gambar 6 adalah akun mitra shopeefood dan grabfood deluxe kebab merupakan usaha dagang makanan seperti kebab (salah satu makanan yang khas dari Timur Tengah, terdiri dari tortila khas Meksiko yang berisi daging, sayuran, dan saus), burger (roti berbentuk bundar yang diiris dua, dan di tengahnya diisi dengan patty yang biasanya diambil dari daging, kemudian sayur-sayuran berupa selada, tomat dan bawang bombai. Sebagai sausnya, hamburger diberi berbagai jenis saus seperti mayones, saus tomat dan sambal, serta moster) dan roti maryam (sejenis roti pipih (flatbread) dengan pengaruh India yang dapat ditemukan di beberapa negara di Asia Tenggara). Kedai deluxe kebab adalah usaha milik warga Banyu Urip Jaya 1 yang sewa tempat di pinggir jalan raya (Perak Barat).

Gambar 7 Google maps Banyu Urip Jaya 1



Gambar 7 adalah peta online google Banyu Urip Jaya 1, terlihat dari gambar di atas bahwa sudah banyak warga Banyu Urip Jaya yang mendaftarkan titik Alamat usahanya di google maps seperti kedai tahu susu mamitha lumer, toko omah, warkop pak oke, nyunyan shop, cafe jagal, toko bambang, rival bird farm's, chayuwedding gallery sewa, mocky cat grooming dan penitipan kucing.

118 **BAB III** **HASIL DAN ANALISIS DATA**

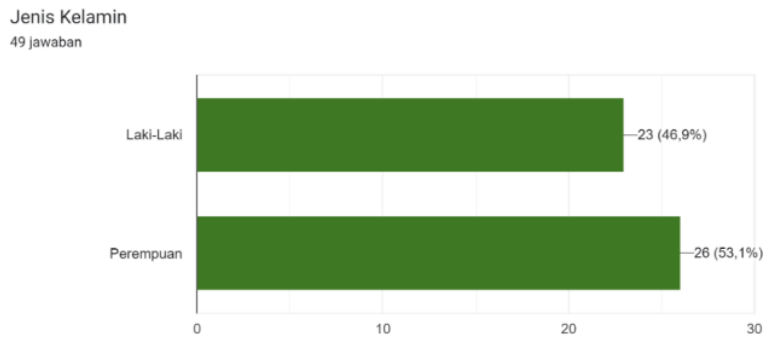
Bab ini mencakup penyajian data dan analisis data. Penyajian data yang memuat karakteristik responden atau tujuan penelitian dalam bentuk diagram disertai narasi penjelasan atau deskriptif dari diagram tersebut. Sedangkan analisis data terdiri dari jawaban pernyataan penelitian yang dirumuskan dalam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

3.1 Identitas Responden

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

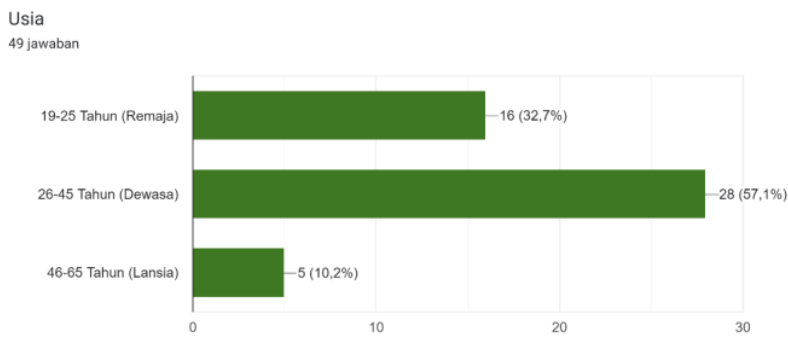
Diagram 1 Jenis Kelamin Responden



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 responden berjenis kelamin perempuan.

Diagram 2 Gambaran Umum Responden berdasarkan Usia



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 kumulah responden usia dewasa lebih dari setengah jumlah sampel.

3.2 Hasil Penelitian

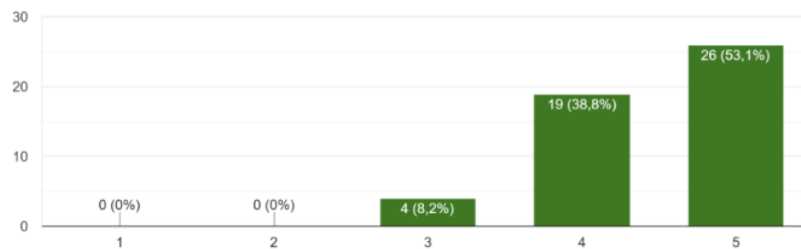
3.2.1 Literasi Informasi dan Data

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

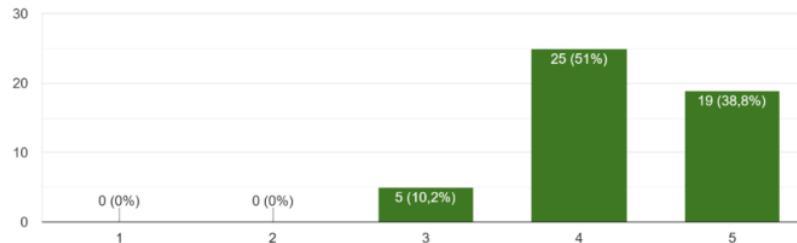
kemampuannya **Sangat Baik** dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital berjumlah 26 orang (53,06%). Responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital berjumlah 19 orang (38,78%). Sedangkan responden yang 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 meaalui 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.

63
Diagram 4 Kemampuan responden mengevaluasi data, informasi dan konten digital (N=49)

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

49 jawaban



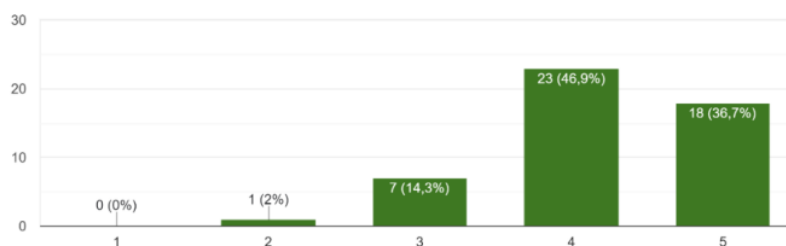
Sumber : Kuesioner No. 2

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 ⁵ 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)

3. Saya mampu mengelola data, informasi dan konten digital.
49 jawaban



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** ⁶³ dalam mengelola data, informasi dan konten digital berjumlah 23 orang (46,94%). ²⁸ Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam mengelola data, informasi dan konten digital berjumlah 18 orang (36,73%). ²⁸ Responden yang memiliki kemampuan **Cukup Baik** dalam mengelola data, informasi dan konten digital berjumlah 7 orang (14,29%). Sedangkan ²⁸ 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 ⁶² 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.

3.2.2 Komunikasi dan Kolaborasi

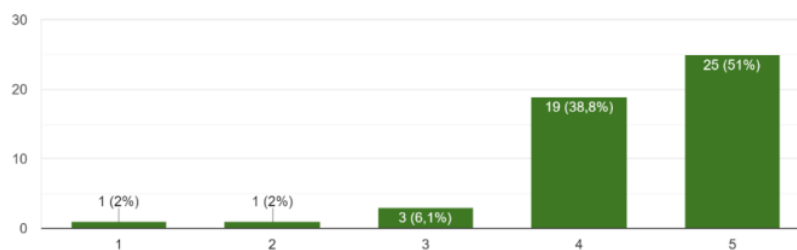
Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang komunikasi dan kolaborasi. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

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 disebar 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

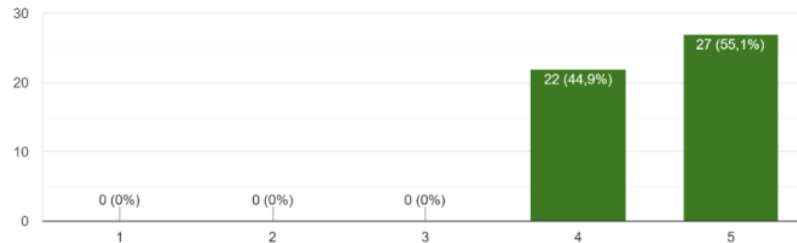
Diagram 6 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam berinteraksi dengan orang lain menggunakan media digital 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 disebarkan 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



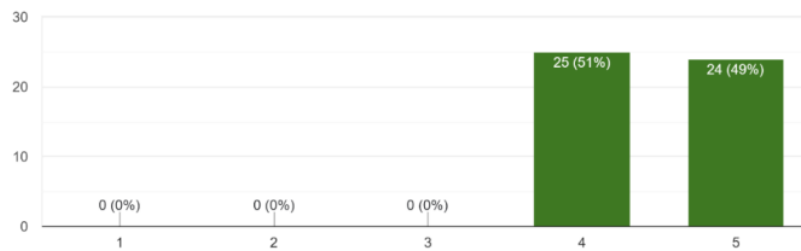
Sumber : Kuesioner No. 5

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 smartphonenya 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

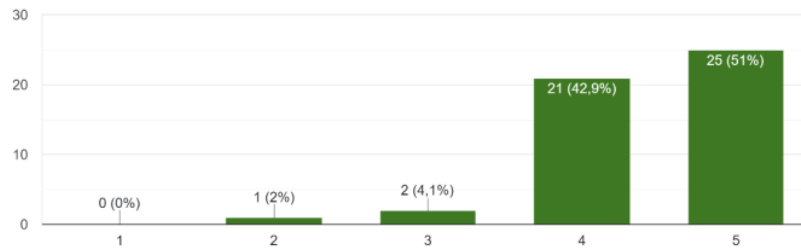
ini sejalan dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan keterampilan ²berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan layanan digital publik dan swasta. Dan untuk dapat mencari peluang pemberdayaan diri dan kewarganegaraan partisipatif melalui teknologi digital 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 ¹⁴³ 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

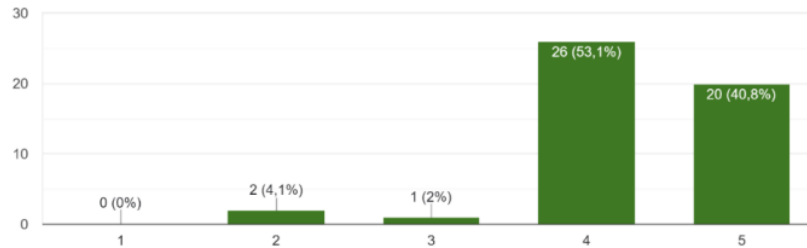
Diagram 10 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain dalam media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang 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 disebar 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 ⁸⁸ menyadari keragaman budaya, agama, dan usia teman di media sosial saat membagikan informasi.

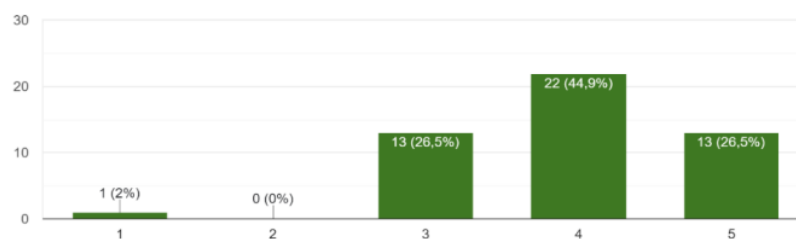
3.2.3 Pembuatan Konten Digital

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 disebarakan 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

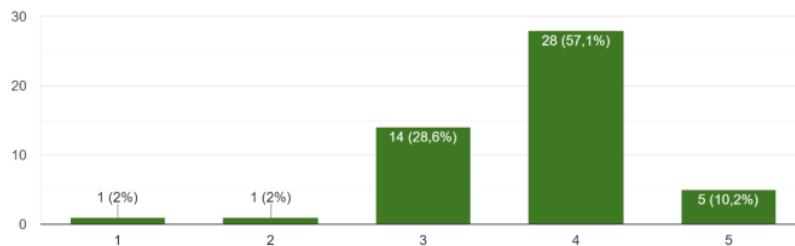
Diagram 12 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan mengembangkan dan membuat konten digital dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, infografis, dan lainnya., untuk mengekspresikan diri melalui media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda 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 disebarakan 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*

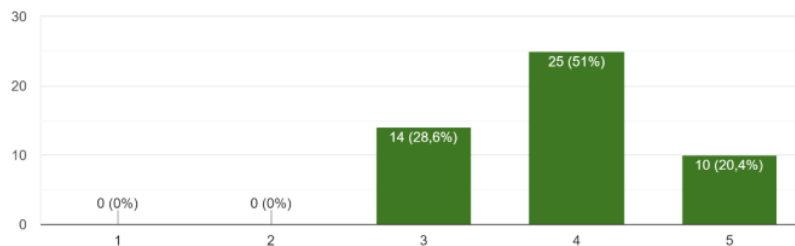
Global Framework) yang berkaitan dengan keterampilan ¹ mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital.

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.

⁴⁶
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 ⁴⁶ memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten dengan smartponenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam ⁴⁶ 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 ⁴⁶ memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten berjumlah 14 orang (28,57%). Sedangkan responden yang

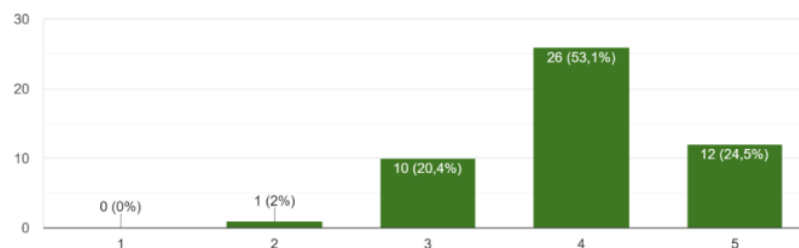
memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten berjumlah 10 orang (20,41%). Hal ini dapat dilihat dari warga pemilik toko yang tidak menggunakan nama produk yang sudah ada atau plagiat. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 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.

3.2.4 Keamanan Perangkat

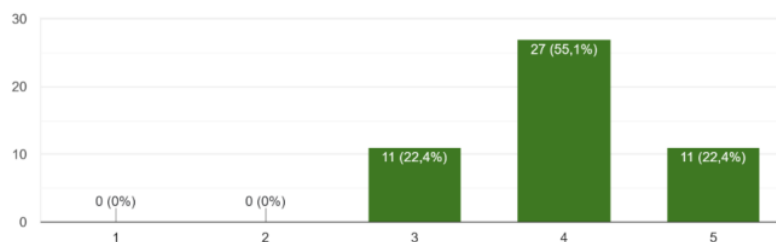
Data penelitian identifikasi yang dianalisis data tentang keamanan perangkat. Berikut uraian data penelitian yang disajikan dalam diagram beserta analisisnya.

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 disebarkan 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 ³¹ 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 ³¹ 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 ³¹ 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 ³¹ menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus di ponsel/komputer.

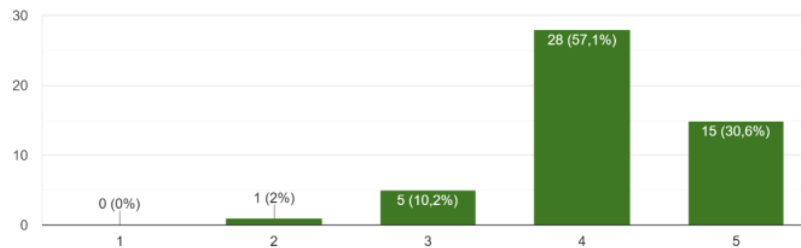
Dilihat dari aspek kemampuan ⁹ memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebar oleh peneliti.

9

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

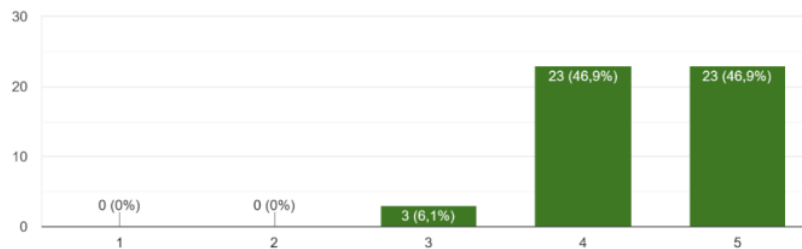
Diagram 17 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan memahami cara menggunakan dan membagikan informasi identitas pribadi sekaligus mampu melindungi diri sendiri dan orang lain di media digital dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **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 disebarakan 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 teknologi digital untuk kesejahteraan sosial dan inklusi sosial.
49 jawaban



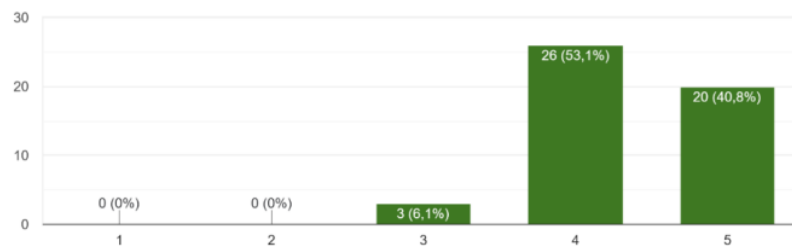
Sumber : Kuesioner No. 16

Diagram 16 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan ⁷ 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 ⁷ 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 ⁷ 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 ⁷ 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 ¹²⁸ 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 ¹² dengan **Sangat Baik**, hal ini sesuai dengan pernyataan UNESCO (*Digital Literacy Global Framework*) yang berkaitan dengan ⁷ 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 lingkungan¹²¹ dari teknologi digital dan penggunaannya terdapat jumlah responden sebanyak 49 orang yang memberikan jawaban atas pernyataan melalui kuesioner yang disebarkan 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.

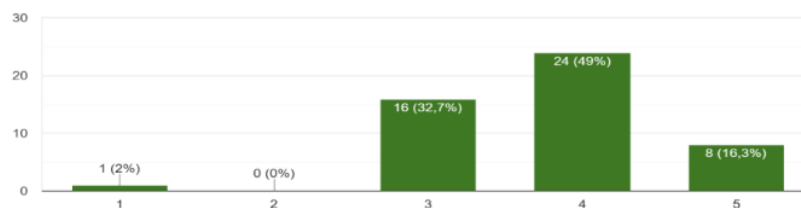
3.2.5 Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat

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 ⁵ 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

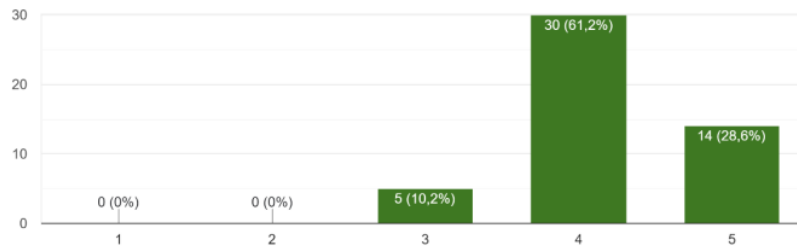
Diagram 20 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan ⁵ mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan

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.

⁵
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

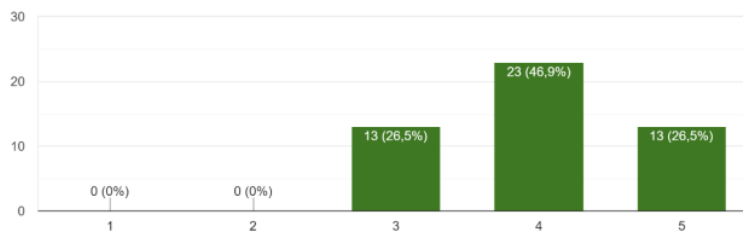
Diagram 21 menunjukkan bahwa responden Banyu Urip Jaya 1 dalam kemampuan ⁵ menilai kebutuhan dan mengidentifikasi, mengevaluasi, memilih, dan menggunakan alat digital yang sesuai dengan kebutuhan pribadi (misalnya aksesibilitas) dengan smartphonenya mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam ⁵ 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 ⁵ 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 ⁵ 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 ⁶⁸

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 disebar 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

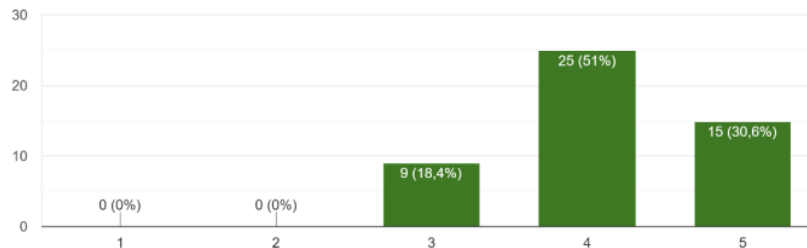
mempunyai frekuensi yang berbeda yaitu responden yang memiliki kemampuan **Baik** dalam menggunakan alat dan teknologi digital untuk menciptakan pengetahuan dan berinovasi dalam proses dan produk berjumlah 23 orang (46,94%). Responden yang memiliki kemampuan **Sangat Baik** dalam menggunakan alat dan 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 disebar 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 medianya. Jadi Warga Banyu Urip Jaya 1 memiliki kemampuan ² 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.

3.3 Analisis Data

3.3.1 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 ³⁶ 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.

3.3.2 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.

3.3.3 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.

3.3.4 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

45

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.

3.3.5 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

146

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.

3.3.6 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**,

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dijelaskan pada BAB III dan setelah peneliti memadukan kondisi di lapangan dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kompetensi literasi informasi dan data warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif berdasarkan data hasil kuesioner, ada 26 orang (53,06%) masuk dalam kategori **Sangat Tinggi**. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan Warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam mencari, menyaring, mengevaluasi, dan mengelola informasi dan data dengan baik, dapat dilihat dari keberhasilan pekerjaannya.
2. Kompetensi komunikasi dan kolaborasi warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif berdasarkan data hasil kuesioner, ada 32 orang (65,31%) masuk dalam kategori **Sangat Tinggi**. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan Warga RT 01 dan 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam berkomunikasi, berinteraksi, berbagi informasi,

menyadari keragaman usia dan agama, serta berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan media digital, dapat dilihat dari kerukunan komunikasi di grup whatsapp Warga Banyu Urip Jaya 1.

3. Kompetensi pembuatan konten digital warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif berdasarkan data hasil kuesioner ada 24 orang (48,98%) masuk dalam kategori **Tinggi**. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan Warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam membuat, menciptakan, dan mengembangkan konten digital dalam bentuk teks, gambar dan video dengan cukup baik. Dapat dilihat dari banyaknya produk yang terjual di beberapa toko online warga Banyu Urip Jaya 1.
4. Kompetensi pembuatan keamanan perangkat warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif berdasarkan data hasil kuesioner ada 26 orang (53,06%) masuk dalam kategori **Sangat Tinggi**. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan Warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam melindungi identitas diri sendiri dan orang lain dari bahaya *cyberbullying*, serta mengetahui dampak terhadap lingkungan dari media digital dengan baik. Dapat dilihat dari tidak adanya kejahatan dunia maya yang terjadi pada Warga Banyu Urip Jaya 1.

5. Kompetensi pemecahan masalah pengoperasian perangkat ¹³ warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif berdasarkan data hasil kuesioner ada sebanyak 29 orang (59,18%) masuk dalam kategori **Tinggi**. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan ¹³ warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam membantu ⁷ orang lain mengembangkan kompetensi digitalnya, dengan mencari peluang pengembangan diri dan mengikuti perkembangan evolusi digital. Dapat dilihat dari pengaruh pemilik usaha toko online yang melahirkan beberapa *reseller* dengan media sosial sebagai wadah promosi.
6. Skor yang diperoleh dari Literasi Digital Warga RT 01 dan RT 02 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya Warga Usia Produktif berada pada kategori **Tinggi**, yaitu sebanyak 27 responden (55,10%). Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan ¹³ warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya khususnya warga usia produktif dalam ⁶ kompetensi literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, dan keamanan perangkat yang **Sangat Tinggi**. Dapat dilihat dari kemampuan ⁵ Warga Banyu Urip Jaya 1 dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital. Dan kemampuan ⁸⁸ Warga Banyu Urip Jaya 1 dalam berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital. Serta ⁷ kemampuan Warga Banyu Urip Jaya 1 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.

4.2 ⁶⁶ Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat peneliti sampaikan untuk literasi digital ¹³ Warga RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan adalah:

1. Diharapkan menjadi tolak ukur terhadap literasi digital warga Banyu Urip Jaya 1 untuk menghasilkan SDM yang lebih berkualitas.
2. Diharapkan Warga Banyu urip Jaya 1 dapat lebih baik dalam hal memodifikasi, menyempurnakan, ² meningkatkan, dan mengintegrasikan informasi dan konten ke dalam kumpulan pengetahuan yang ada untuk menciptakan konten dan pengetahuan baru, orisinal, dan relevan.
3. Diharapkan Warga Banyu Urip Jaya 1 dapat lebih baik dalam hal ² memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku terhadap data, informasi digital, dan konten.
4. Diharapkan Warga Banyu Urip Jaya 1 dapat lebih baik dalam hal ⁵ mengidentifikasi masalah teknis saat mengoperasikan perangkat dan menggunakan media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- 11 *Pengertian Literasi Menurut Para Ahli*. (2023). Deepublish Store.
<https://pengadaan.penerbitdeepublish.com/pengertian-literasi-menurut-para-ahli/>
- 139
ACRL, B. (2019). Information Literacy Framework for Higher Education. *Library Waves*, 36.
99
<http://librarywaves.com/index.php/lw/article/view/84%0Ahttp://librarywaves.com/index.php/lw/article/download/84/86>
- 101
Bawden, D. (1975). Information and Digital Literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 31(1), 38–45. 55
<https://doi.org/10.1108/eb026593>
- Buckingham, D. (2019). Teaching media in a “post-truth” age: Fake news, media bias and the challenge for media/digital literacy education. *Cultura y Educacion*, 31(2), 213–231.
<https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1603814>
- 1
Fahriyah. (2020). *Identifikasi Literasi Digital Remaja Dusun Randugembung Desa Randugenengan Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto*.
- Indonesia, A. P. J. I. (2023). *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*.
Kelurahan Sawahan. (2023). Wikipedia.
https://id.wikipedia.org/wiki/Sawahan,_Surabaya
- 77
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
<http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- 42
Kemkominfo. (2020). *Survei Literasi Digital Indonesia 2020*. *Katadata Insight*

Center, November, 1–58.

Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Short Report Roadmap Literasi Digital 2021-2024*. 9(1), 35–51. <https://literasidigital.id/books/short-report-roadmap-literasi-digital-2021-2024/>

Laily, I. N. (2022). *Pengertian Literasi, Prinsip, Klasifikasi dan Dimensinya*. Katadata.Co.Id.

<https://katadata.co.id/iftitah/berita/62664056f38be/pengertian-literasi-prinsip-klasifikasi-dan-dimensinya>

Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

Nurfauziyanti, F., Damanhuri, & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(3), 54–66.

Profil Putat Jaya Hebat. (2017). BKKBN. <https://kampungb.bkkbn.go.id/kampung/7984/putat-jaya-hebat>

Putri, M. D. (2021). Identifikasi Kemampuan Literasi Sains Siswa di SMP Negeri 2 Pematang Tiga Bengkulu Tengah. *GRAVITASI Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 4(1), 9–17.

Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.3795>

Rostiawati, E. (2017). Membumikan Budaya Literasi di Kalangan Widyaiswara BPSDMD Provinsi Banten. *Jurnal Lingkar Widyaswara*, 4(1), 1–6.

http://juliwi.com/published/E0401/Juliwi0401_1-6.pdf

⁸³ Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model of Strengthening Digital Literacy Through Utilization of E-Learning. *Journal of ASPIKOM*, 3(6), 1200.

⁵⁸ UNESCO. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. *Information Paper*, 51, 146. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>. Consultado em 05fev2023, 17:45

revisi erdhini-2

ORIGINALITY REPORT

45%

SIMILARITY INDEX

44%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

25%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	erepository.uwks.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	3%
3	datadosen.com Internet Source	2%
4	id.wikipedia.org Internet Source	2%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
8	pelajarancg.blogspot.com Internet Source	1%
9	www.researchgate.net Internet Source	1%

10	jurnal.kominfo.go.id Internet Source	1 %
11	nrafif56.blogspot.com Internet Source	1 %
12	www.scribd.com Internet Source	1 %
13	kkn.unnes.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.penerbitwidina.com Internet Source	1 %
15	konsultasiskripsi.com Internet Source	1 %
16	files.eric.ed.gov Internet Source	1 %
17	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
18	lamongankab.go.id Internet Source	<1 %
19	pengadaan.penerbitdeepublish.com Internet Source	<1 %
20	rw03banjarsari.wordpress.com Internet Source	<1 %
21	android62.com Internet Source	<1 %

22	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
23	123dok.com Internet Source	<1 %
24	jatimnow.com Internet Source	<1 %
25	aarizky.com Internet Source	<1 %
26	info.unbrick.id Internet Source	<1 %
27	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1 %
28	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
29	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
30	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
31	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1 %
32	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
33	www.coursehero.com	

Internet Source

<1 %

34

rw05malakasari.blogspot.com

Internet Source

<1 %

35

kanalindonesia.com

Internet Source

<1 %

36

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

37

itugas.com

Internet Source

<1 %

38

creya.co.id

Internet Source

<1 %

39

repository.uib.ac.id

Internet Source

<1 %

40

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

41

kin.youramys.com

Internet Source

<1 %

42

sigaplapor.bawaslu.go.id

Internet Source

<1 %

43

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

<1 %

44

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

45	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
46	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
47	katadata.co.id Internet Source	<1 %
48	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
49	repository.widyatama.ac.id Internet Source	<1 %
50	lampungutara.kemenag.go.id Internet Source	<1 %
51	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
52	www.sosial79.com Internet Source	<1 %
53	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	<1 %
54	journal.uc.ac.id Internet Source	<1 %
55	nuevaepoca.revistalatinacs.org Internet Source	<1 %
56	repo.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %

57	stkipsingkawang.ac.id Internet Source	<1 %
58	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1 %
59	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
60	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
61	Utin Devika. "PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DAN KARAKTERISTIK PEKERJAAN TERHADAP ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR (OCB) DENGAN KOMITMEN ORGANISASIONAL SEBAGAI VARIABEL INTERVENING (Studi pada PT Indonesia Comnets Plus Regional Kalimantan)", Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME), 2020 Publication	<1 %
62	docs.google.com Internet Source	<1 %
63	ojs.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
64	Submitted to National Library of Indonesia Student Paper	<1 %

bpkad.jatengprov.go.id

65

Internet Source

<1 %

66

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

67

ejournal.unib.ac.id

Internet Source

<1 %

68

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

69

pascasarjanafe.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

70

bajangjournal.com

Internet Source

<1 %

71

jurnal.jkp-bali.com

Internet Source

<1 %

72

adoc.pub

Internet Source

<1 %

73

foldersoalz.blogspot.com

Internet Source

<1 %

74

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1 %

75

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

76

ejournal2.undip.ac.id

Internet Source

<1 %

77	jurnalakrab.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
78	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
79	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %
80	repository.ukwms.ac.id Internet Source	<1 %
81	www.temukanpengertian.com Internet Source	<1 %
82	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II Student Paper	<1 %
83	Nur Hidayat. "Literasi Digital dan Persepsi Kemudahan Pada Cashless Society: Keputusan Adopsi Pembayaran Cashless Pada UMKM di Pontianak", Equator Journal of Management and Entrepreneurship (EJME), 2024 Publication	<1 %
84	docobook.com Internet Source	<1 %
85	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %

86	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
87	ejournal.indo-intellectual.id Internet Source	<1 %
88	katadata-s3-public.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com Internet Source	<1 %
89	www.jurnal.serambimekkah.ac.id Internet Source	<1 %
90	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
91	fungsi.co.id Internet Source	<1 %
92	bobo.grid.id Internet Source	<1 %
93	gicipress.com Internet Source	<1 %
94	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
95	www.jurnal.itg.ac.id Internet Source	<1 %
96	Submitted to Universitas Bung Hatta Student Paper	<1 %
97	etd.umy.ac.id	

Internet Source

<1 %

98

journal.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

99

pubs2.ascee.org

Internet Source

<1 %

100

ruangjurnal.com

Internet Source

<1 %

101

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

<1 %

102

eprints.unhasy.ac.id

Internet Source

<1 %

103

repository.uhn.ac.id

Internet Source

<1 %

104

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

<1 %

105

e-journal.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

106

eprints.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

107

pasca.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

108

Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Student Paper

<1 %

109	Eka Sulistiani, Retni S Budiarti, Muswita Muswita. "ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA LINTAS MINAT PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS X IIS SMA NEGERI 11 KOTA JAMBI", BIODIK, 2016 Publication	<1 %
110	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	<1 %
111	Submitted to Tarumanagara University Student Paper	<1 %
112	Submitted to Udayana University Student Paper	<1 %
113	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
114	qdoc.tips Internet Source	<1 %
115	repository.um-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
116	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
117	cumacopasbahanajar.blogspot.com Internet Source	<1 %
118	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %

119	mamikos.com Internet Source	<1 %
120	www.republika.id Internet Source	<1 %
121	Caecilia Suprapti Takariani, Diana Sari, Tristania Risma Anastasia Pangaribuan, Oktolina Simatupang. "Literasi Digital Masyarakat Kabupaten Bandung Barat", <i>Jurnal Pekommas</i> , 2023 Publication	<1 %
122	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
123	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
124	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
125	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %
126	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
127	ejurnal.undana.ac.id Internet Source	<1 %
128	www.liputan6.com Internet Source	<1 %

129	alvindayu.com Internet Source	<1 %
130	bhinekamedia.blogspot.com Internet Source	<1 %
131	ejournal.uigm.ac.id Internet Source	<1 %
132	kaltimtoday.co Internet Source	<1 %
133	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
134	www.angrumaoshi.com Internet Source	<1 %
135	www.jalanjalanyuk.com Internet Source	<1 %
136	Muna Khansa Mufidah. "Peran Content Creator Media Sosial dalam Perspektif Sosiologi Komunikasi di Era Endemi Covid-19", Jurnal Dinamika, 2023 Publication	<1 %
137	Yuni Maulina, Muhammad Yasin. JURNAL EKONOMI SAKTI (JES), 2023 Publication	<1 %
138	anyflip.com Internet Source	<1 %

digitalcommons.unl.edu

139	Internet Source	<1 %
140	ejournal.unmus.ac.id Internet Source	<1 %
141	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
142	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	<1 %
143	pubhtml5.com Internet Source	<1 %
144	repository.amikom.ac.id Internet Source	<1 %
145	repository.stikesbcm.ac.id Internet Source	<1 %
146	rjsyahrulloh.blogspot.com Internet Source	<1 %
147	teguhfirmansyahkeling.blogspot.com Internet Source	<1 %
148	www.manisatravel.com Internet Source	<1 %
149	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus Student Paper	<1 %

150	Leny Noviani, Atik Catur Budiarti, Tuhana Tuhana, Martani Setyawati. "STRATEGI PENANGANAN ANAK TIDAK SEKOLAH DI KABUPATEN SRAGEN", Jurnal Litbang Sukowati : Media Penelitian dan Pengembangan, 2023 Publication	<1 %
151	Rahmat. "INVESTIGASI KEJADIAN LUAR BIASA HEPATITIS A DI KOTA DEPOK", HEALTH CARE : JURNAL KESEHATAN, 2021 Publication	<1 %
152	anzdoc.com Internet Source	<1 %
153	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
154	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
155	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
156	fekbis.repository.unbin.ac.id Internet Source	<1 %
157	langitmaluku.wordpress.com Internet Source	<1 %
158	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %

159	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
160	www.suara.com Internet Source	<1 %
161	www.voa-islam.com Internet Source	<1 %
162	Adi Muhajirin, Ajif Yunizar Pratama Yusuf. "MENINGKATKAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL BERBASIS DIGITAL LITERACY GLOBAL FRAMEWORK (DLGF) DI GLOBAL PERSADA MANDIRI BEKASI", Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ, 2023 Publication	<1 %
163	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
164	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off