

“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”

Erdhini Prasisma

Program Studi Ilmu Perpustakaan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

dhiniepras09@gmail.com

Abstract

Digital literacy is the ability to access, manage, understand, integrate, communicate, evaluate and create information safely and appropriately through digital technology for employment, decent work and entrepreneurship. It includes competencies referred to as computer literacy, ICT literacy, information literacy, and media literacy. The aim of the research is to determine the digital literacy skills of productive age residents of RT 01 and RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1, Putat Jaya Village, Sawahan District. The research method is quantitative descriptive with the single variable Digital Literacy. The research population was 71 people of productive age and the valid sample was 49 respondents. The sampling technique uses nonprobability sampling and the sampling technique uses purposive sampling. The data collection used is primary data sources, namely observation and distribution of questionnaires. Data analysis using editing, coding and tabulation steps in the form of descriptive statistics. The research results obtained from the Digital Literacy of Residents of RT 01 and RT 02 Banyu Urip Jaya 1, Putat Jaya Village, Sawahan District, Surabaya City, especially Productive Age Residents, were in the High category, namely 27 respondents (55.10%). This is demonstrated by the ability of the residents of RT 01 and RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1, Putat Jaya Village, Sawahan District, Surabaya City, especially productive age residents, in very high competency in information and data literacy, communication and collaboration, and device security.

Keywords: Digital Literacy, ICT

Abstrak

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

PENDAHULUAN

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

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

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (life skills) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. (dalam buku materi pendukung literasi digital)

Literasi digital 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. Ada 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 Literasi Informasi dan Data, Komunikasi dan Kolaborasi, Pembuatan Konten Digital, Keamanan Perangkat, Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat.

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.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2023 – Januari 2024. Adapun permasalahan dalam penelitian ini (1) bagaimana kompetensi literasi informasi dan data warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya; (2) bagaimana kompetensi komunikasi dan kolaborasi warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya; (3) bagaimana kompetensi pembuatan konten digital warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya; (4) bagaimana kompetensi keamanan perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya; (5) bagaimana kompetensi pemecahan masalah pengoperasian perangkat warga usia produktif RT 01 dan RT 02 RW 05 Banyu Urip Jaya 1 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Kota Surabaya; (6) 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.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dengan literasi digital sebagai variabel tunggal. 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 dan sampel yang valid berjumlah 49 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik nonprobability sampling dan pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik analisa data dengan langkah editing, coding, dan tabulating dalam bentuk statistik deskriptif dengan bantuan microsoft excel. Sebelum menyusun statistik deskriptif, masing-masing indikator diberi nilai (score) dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Setelah data terkumpul, peneliti menentukan rata-rata dari tiap sub variabel dan variabel serta menentukan nilai interval kelasnya untuk menyusun kategori masing-masing sub variabel dan variabel. Adapun kategori rata-rata identifikasi responden terhadap sub variabel dan variabel yaitu $4,20 < a \leq 5,00$ Sangat Tinggi,

3,40 < a ≤ 4,20 Tinggi, 2,60 < a ≤ 3,40 Sedang, 1,80 < a ≤ 2,60 Rendah, dan 1,00 < a ≤ 1,80 Sangat rendah.

PEMBAHASAN

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

Keterangan		Frekuensi	Presentase	Presentase Komulatif
Jenis Kelamin	Laki-laki	23	47,9%	47,9%
	Perempuan	26	53,1%	100%
Jumlah		49		
Usia	19-25 Tahun	16	32,7%	32,7%
	26-45 Tahun	28	57,1%	89,8%
	46-65 Tahun	5	10,2%	100%
Jumlah		49		

Tabel 1. Gambaran Umum Responden, Penelitian 2024

Tabel 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. Dan 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 jumlah responden usia dewasa lebih dari setengah jumlah sampel.

Kompetensi Literasi Informasi dan Data Responden

Kompetensi literasi informasi dan data menurut UNESCO (Digital Literacy Global Framework dalam paper A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018) meliputi (1) Menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital (2) Mengevaluasi data, informasi dan konten digital (3) Pengelolaan data, informasi dan konten digital. Dengan skala likert 3 – 15, dengan interval nilai Sangat Tinggi (ST) 12,60 < a ≤ 15,00. Tinggi (T)

10,20 < a ≤ 12,60. Sedang (S) 7,80 < a ≤ 10,20. Rendah (R) 5,40 < a ≤ 7,80. Sangat Rendah (SR) 3,00 < a ≤ 5,40.

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%

Tabel 2. Kompetensi Literasi Informasi dan Data

Tabel 2 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.

Kompetensi Komunikasi dan Kolaborasi Responden

Kompetensi komunikasi dan kolaborasi menurut UNESCO (Digital Literacy Global Framework dalam paper A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018) meliputi (1) Berinteraksi melalui teknologi digital (2) Berbagi melalui teknologi digital (3) Melibatkan kewarganegaraan melalui teknologi digital (4) Berkolaborasi melalui teknologi digital (5) Netiket (6) Mengelola identitas digital. Dengan skala likert 6-30, Sangat Tinggi (ST) = 25,20 < a ≤ 30,00. Tinggi (T) = 20,40 < a ≤ 25,20. Sedang (S) = 15,60 < a ≤ 20,40. Rendah (R) = 10,80 < a ≤ 15,60. Sangat Rendah (SR) = 6,00 < a ≤ 10,80.

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%

Tabel 3. Kompetensi Komunikasi dan Kolaborasi

Tabel 3 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.

Kompetensi Pembuatan Konten Digital Responden

Kompetensi pembuatan konten digital menurut UNESCO (Digital Literacy Global Framework dalam paper A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018) meliputi (1) Mengembangkan konten digital (2) Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital (3) Hak cipta dan lisensi (4) Pemrograman. Dengan skala likert 4 – 20, Sangat Tinggi (ST) = $16,80 < a \leq 20,00$. Tinggi (T) = $13,60 < a \leq 16,80$. Sedang (S) = $10,40 < a \leq 13,60$. Rendah (R) = $7,20 < a \leq 10,40$. Sangat Rendah (SR) = $4,00 < a \leq 7,20$.

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%

Tabel 4. Kompetensi Pembuatan Konten Digital

Tabel 4 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.

Kompetensi Keamanan Perangkat Responden

Kompetensi keamanan perangkat menurut UNESCO (Digital Literacy Global Framework dalam paper A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018) meliputi (1) Melindungi perangkat (2) Melindungi data pribadi dan privasi (3) Melindungi kesehatan dan kesejahteraan (4) Melindungi lingkungan. Dengan skala likert 4 – 20, Sangat Tinggi (ST) = $16,80 < a \leq 20,00$. Tinggi (T) = $13,60 < a \leq 16,80$. Sedang (S) = $10,40 < a \leq 13,60$. Rendah (R) = $7,20 < a \leq 10,40$. Sangat Rendah (SR) = $4,00 < a \leq 7,20$.

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%

Tabel 5. Kompetensi Keamanan Perangkat

Tabel 5 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.

Kompetensi Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat Responden

Kompetensi pemecahan masalah pengoperasian perangkat menurut UNESCO (Digital Literacy Global Framework dalam paper A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2 tahun 2018) meliputi (1) Mengatasi masalah teknis (2) Mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi (3) Secara kreatif menggunakan teknologi digital (4) Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital. Dengan skala likert 4 – 20, Sangat Tinggi (ST) = $16,80 < a \leq$

20,00. Tinggi (T) = $13,60 < a \leq 16,80$. Sedang (S) = $10,40 < a \leq 13,60$. Rendah (R) = $7,20 < a \leq 10,40$. Sangat Rendah (SR) = $4,00 < a \leq 7,20$.

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%

Tabel 6. Kompetensi Pemecahan Masalah Pengoperasian Perangkat

Tabel 6 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.

Kemampuan Literasi Digital Responden

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:

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%

Tabel 7. Kemampuan Literasi Digital

Tabel 7 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

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dijelaskan, 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 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 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 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 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. Dapat dilihat dari kemampuan Warga Banyu Urip Jaya 1 dalam menjelajah, mencari dan menyaring data, informasi dan konten digital. Dan kemampuan Warga Banyu Urip Jaya 1 dalam berbagi informasi dengan orang lain melalui media digital. Serta 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.

Saran

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, 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 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 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/>
- ACRL, B. (2019). Information Literacy Framework for Higher Education. *Library Waves*, 36. <http://librarywaves.com/index.php/lw/article/view/84%0Ahttp://librarywaves.com/index.php/lw/article/download/84/86>
- Bawden, D. (1975). Information and Digital Literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 31(1), 38–45. <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>
- 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
- 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>
- 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://kampungkb.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 Widiyaswara*, 4(1), 1–6. http://juliwi.com/published/E0401/Juliwi0401_1-6.pdf
- 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.
- 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