ANALISA LITERASI MEDIA
KABUPATEN SIDOARJO

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
KABUPATEN SIDOARJO

TAHUN 2020

KATA PENGANTAR

Konsep literasi media digital merupakan suatu proses mengakses, menganalisis secara kritis pesan media, dan menciptakan pesan menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan. Adanya media digital ini membuat pola komunikasi manusia berubah. Manusia dituntut untuk memiliki kemampuan dan keahlian dalam proses komunikasi massa, serta memahami dan menggunakan berbagai bentuk komunikasi yang bermedia digital. Pemerintah Kabupaten Sidoarjo telah melakukan analisis literasi media digital untuk menilai pengetahuan, pemahaman, dan penerapan literasi media dalam rangka monitoring dan evaluasi kebijakan literasi media.

Peraturan Bupati Sidoarjo Nomor 104 Tahun 2016 tentang Pedoman Pelaksanaan Literasi Di Kabupaten Sidoarjo menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan, masyarakat, maupun keluarga wajib menumbuh kembangkan budaya literasi. Budaya literasi yaitu kemampuan membaca dan menulis serta keterampilan berfikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital dan auditori. Analisis Literasi Media Digital ini menyajikan penilaian terhadap konten media berdasarkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap media.

Analisis Literasi Media Digital Kabupaten Sidoarjo dilakukan melalui survey. Kajian ini diharapkan dapat memperoleh gambaran mengenai pengetahuan, pemahaman dan penerapan literasi media di kalangan pelajar dan mahasiswa, serta masyarakat di Kabupaten Sidoarjo yang selanjutnya dapat menjadi alat ukur mengevaluasi perumusan maupun pelaksanaan kebijakan mengenai media.

Kami sangat berterima kasih pada semua pihak yang telah membantu penerbitan kajian ini. Kiranya kajian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta dapat memenuhi kewajiban akuntabilitas pelaksanaan kegiatan/program pemerintah.

Sidoarjo, Juli 2020

Dinas Komunikasi dan Informatika

Kabupaten Sidoarjo

DAFTAR ISI

Kata Pengantar ..... **i**

Daftar Isi ..... **ii**

Daftar Tabel ..... **iv**

Daftar Gambar ..... **v**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

Dasar Hukum……5

1.2. Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud…… 5

1.2.2 Tujuan…… 6

1.4. Ruang Lingkup 6

BAB II TINJAUAN KONSEP

2.1. Tinjauan Kebijakan

2.1.1. Tinjauan Berdasarkan Undang-Undang…… 7

2.2. Tinjauan Teoretis…….. 17

2.2.1. Literasi…….. 18

2.2.2. Literasi Media…… 24

2.2.3 Literasi Digital…… 28

2.2.4 Gerakan Literasi Digital di Sekolah…….. 40

2.2.5 Media…… 43

2.2.6 Digital…… 47

BAB III METODE KAJIAN

3.1. Jenis Penelitian 54

3.2. Lokasi Kajian 55

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi 55
3.3.2. Sampel 56
3.4. Jenis dan Sumber Data
3.4.1 Jenis Data..... 56
3.4.2 Sumber Data..... 57
3.5. Teknik Pengumpulan Data..... 57
3.6 Teknik Analisis Data..... 58
3.7. Hasıl Pengujıan Valıdıtas Dan Relıabılıtas Data..... 60

BAB IV HASIL DAN ANALISIS SURVEI LITERASI MEDIA DIGITAL MASYARAKAT SIDOARJO

4.1. Karakteristik Pengguna Media Digital..... 72
4.2. Pemanfaatan Teknologi Digital..... 74
4.3. Analisis Literasi Media Digital..... 98

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan..... 125
5.2. Saran..... 125

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Unsur Penting Literasi Media…… 28
Tabel 3.1 Kategorisasi Berdasar Konversi Interval Skor….. 60
Tabel 3.2 Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data Literasi Media Digital…… 61
Tabel 3.2.1 Usia Pengguna Media Digital…….. 73
Tabel 4.1 Kemampuan menemukan, memilih, & menganalisis informasi……... 99
Tabel 4.1.1 Komunikasi Efektif……. 102
Tabel 4.1.2 Kolaborasi……. 106
Tabel 4.1.3 Kehadiran Digital……..... 108
Tabel 4.2 Berpikir Kritis dan Evaluasi……. 111
Tabel 4.3 Kreativitas……. 114
Tabel 4.4 Keterampilan Praktis yang Efektif……. 116
Tabel 4.5 Budaya, Sosial, dan Etika…….. 119
Tabel 4.6 Literasi Media Digital Masyarakat Sidoarjo……. 123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jenis Kelamin Pengguna Media Digital..... 71
Gambar 2.1 Jenis komputer yang dimiliki saat ini..... 75
Gambar 3.1 Sistem operasi computer yang digunakan saat ini... 76
Gambar 3.2 Sistem operasi yang digunakan..... 77
Gambar 3.3 Program antivirus yang digunakan..... 78
Gambar 3.4 Sistem operasi pada HP yang digunakan..... 79
Gambar 3.5 Pemanfaatan internet menggunakan paket data dari operator..... 80
Gambar 4.1 Pemanfaatan HP menggunakan wifi..... 81
Gambar 4.2 Penggunaan Facebook di HP..... 82
Gambar 4.3 Aplikasi chat di HP..... 82
Gambar 4.4 Menggunakan email di HP..... 83
Gambar 4.5 Aplikasi chat yang digunakan..... 84
Gambar 4.6 Melakukan install dan uninstall..... 85
Gambar 4.7 Melakukan backup data ponsel..... 86
Gambar 4.8 Update system operasi pada ponsel..... 87
Gambar 4.9 Proteksi ponsel menggunakan password..... 88
Gambar 4.10 Proteksi ponsel menggunakan antivirus..... 89
Gambar 4.11 Browser yang sering digunakan..... 90
Gambar 4.12 Program chatting menggunakan komputer..... 91
Gambar 4.13 Email yang digunakan..... 92
Gambar 4.14 Media sosial yang digunakan..... 93
Gambar 4.15 Pernah memiliki blog pribadi..... 94

Gambar 4.16 Platform blog yang digunakan…… 95

Gambar 4.17 Menggunakan aplikasi Mail client…….. 96

Gambar 4.18 Menggunakan pasword untuk komputer dan semuaakun media sosial…….. 97

Gambar 4.19 Berbagi pasword akun media sosial……. 98

Gambar 5.1 Indeks Literasi Digital Kemampuan Menemukan, Memilih, & Menganalisis Informasi……. 101

Gambar 5.2 Indeks Literasi Digital Komunikasi Efektif…….. 105

Gambar 5.3 Indeks Literasi Digital Kolaborasi…….. 107

Gambar 5.4 Indeks Literasi Digital Kehadiran Digital……. 110

Gambar 5.5 Indeks Literasi Digital Berpikir Kritis dan Evaluasi……... 112

Gambar 5.6 Indeks Literasi Digital Kreativitas…….. 115

Gambar 6.1 Indeks Literasi Digital Keterampilan Praktis yang Efektif……... 118

Gambar 6.2 Indeks Literasi Digital Budaya, Sosial, dan Etika.122

Gambar 6.3 Literasi Media Digital Masyarakat Kabupaten Sidoarjo…… 124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagaimana diamanatkan dalam UU No. 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2005-2025, masyarakat informasi Indonesia diproyeksikan terwujud pada periode jangka menengah ketiga, yaitu tahun 2015-2019. Masyarakat informasi adalah masyarakat yang aktivitas utamanya yaitu bekerja membuat, mengolah, dan menyampaikan informasi serta membuat teknologi informasi komunikasi (Abadi,2016) seperti *mailing list, chatting, friendster, e-learning*, penggunaan ATM, maupun komunitas maya. Untuk itu penetapan sasaran terwujudnya masyarakat informasi didasarkan pada kenyataan bahwa kemampuan untuk mengumpulkan, mengolah, dan memanfaatkan informasi mutlak dimiliki oleh suatu bangsa tidak saja untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa tersebut, tetapi juga untuk meningkatkan taraf dan kualitas hidup masyarakatnya. Sasaran tersebut dapat dicapai dengan menyediakan infrastruktur informasi yang memadai, baik jumlah akses, kapasitas, kualitas, maupun jangkauan. (Rencana Strategis Kementerian Komunikasi Dan Informatika 2010-2014: 1-2).

Siaran Pers No.22/HM/KOMINFO/01/2018 Tentang Survei Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat menjelaskan bahwa 66,3% masyarakat Indonesia memiliki smartphone (Telepon Pintar) yang tersebar di wilayah urban dan rural. Di wilayah urban kepemilikan telepon pintar mencapai 83,04% sedangkan di perdesaan sebesar 50,39%. Aplikasi *Instant Messaging* yang banyak digunakan pada telepon pintar adalah *WhatsApp* (WA). Pengguna

WA terbanyak adalah kelompok usia 20-29 tahun, yakni 65,10%. Budaya konsumsi pulsa untuk telepon pintar mayoritas pegawai negeri sipil/TNI/Polri, karyawan swasta dan non-PNS/honorer. Rata-rata mereka menghabiskan lebih dari Rp 100.000,00 per bulan. (https://www.kominfo.go.id/content/detail/12506/siaran-pers_no22hmkominfo-012018-tentang-survei-penggunaan-tik-serta-implikasinya-terhadap-aspek-sosial-budaya-masyarakat/0/).

Data Androiddrank (Dkatadata.co.id, 2019) juga memperlihatkan bahwa aplikasi perpesanan tertinggi di Indonesia adalah WhatsApp, yaitu 95,3 juta pengguna. Pengguna Facebook sebanyak 90,3 juta; Instagram 87,2 juta; Messenger 68,4 juta, YouTube 53,4 juta, dan sisanya seperti *Clash of Clans, Clean Master, Garena Free Fire, Subway Surfers*, dan *Clash Royale*. Untuk media sosial, penggunaannya yang paling populer adalah YouTube (88%), WhatsApp (84%), Facebook (82%), Instagram (79%), Twitter

(56%), Line (50%), Messanger (50%), LinkedIn (35%), Pinterest (34%), dan Wechat (29%) (Dkatadata.co.id, 2020).

Sementara itu tingkat pengguna internet dari tahun 2016 hingga 2018 memperlihatkan tren yang cenderung meningkat. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 memperlihatkan bahwa penetrasi internet di wilayah Jawa menjadi 95,3 juta jiwa dari 86,34 juta pada tahun 2016. Begitu halnya penetrasi internet di Sumatera dari 20,75 juta jiwa (2016) menjadi 36,9 juta jiwa. Pengguna internet di Kalimantan pada tahun 2018 menjadi 11,2 juta jiwa dari 7,9 juta (2016); Bali dan Nusa Tenggara meningkat menjadi 8,9 juta jiwa; dan Sulawesi-Maluku-Papua menjadi 18,6 juta jiwa. Hingga tahun 2023 pengguna internet di Indonesia diproyeksikan mencapai 150 juta pengguna (Dkatadata.co.id, 2020).

Penggunaan internet dan media sosial tersebut sesungguhnya telah memperlihatkan bahwa pembangunan teknologi informasi dan

komunikasi tidak sekadar melingkupi akses, keterjangkauan biaya, kemampuan adopsi inovasi, tetapi juga perubahan-perubahan yang berimplikasi pada kehidupan baik positif maupun negatif. Hal menarik dari perubahan yang ada adalah perubahan budaya komunikasi yang oleh McLuhan disebut sebagai budaya komunikasi baru. Budaya komunikasi baru ini telah mengubah budaya membaca dan menulis bertransformasi menjadi komunikasi digital. Supratman (2018) menyatakan bahwa

transformasi budaya komunikasi digital terjadi melalui proses digitaly, yaitu perubahan media menjadi digital. Kedua, *interactivity,* yaitu perubahan media digital yang dapat memberikan respon secara interaktif kepada sesama pengguna. Ketiga, yaitu dispersal. Dispersal adalah proses distribusi produksi dan pesan dalam media digital yang melibatkan keaktivan individu.

Era baru komunikasi digital menjadikan informasi sebagai kekuatan utama dalam sendi kehidupan dan sumber kekuatan keberdayaan yang berpangkal pada pengetahuan (*knowledge*). Pembangunan *knowledge society* sebagai bagian pembangunan TIK perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui penguatan literasi media digital. Tujuannya adalah peningkatan kesadaran, kemampuan, dan kapasitas masyarakat untuk memilih dan memanfaatkan media sesuai dengan kebutuhannya. Akhirnya, dapat menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi, peningkatan daya saing bangsa, dan peningkatan partisipasi publik dalam proses pengambilan kebijakan publik

Literasi media digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknikal. Literasi media digital merupakan pilar masyarakat informasi dalam

menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan wawasan

yang cerdas, kritis-kreatif, dan positif. Masyarakat informasi tidak mudah terpengaruh oleh isu-isu yang provokatif, tidak menjadi korban informasi hoax atau penipuan berbasis digital. Untuk itu, kondisi sosial budaya masyarakat perlu diarahkan pada kecerdasan memahami arus informasi digital dan keadaban bermedia sosial. Kecerdasan menggunakan platform media digital, ketepatan menyebarkan gagasan sekaligus kejelian mengakses informasi merupakan kecakapan penting pada lini transformasi media sosial.

Bermula dari paparan tersebut Analisis Literasi Media Digital di Kabupaten Sidoarjo tahun 2020 perlu dilakukan. Ada empat argumentasi dasar tentang pentingnya analisis ini dilakukan di Kabupaten Sidoarjo. **Pertama** adalah landasan idiil. Landasan idiil analisis ini adalah Pancasila sebagai dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia. **Landasan kedua** adalah konsitusional, yaitu Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. **Ketiga** adalah landasan operasional, yaitu Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2015-2025, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Rencana Strategis Kementrian Komunikasi dan Informatika tahun 2015-2019 yang terkait dengan sub-agenda 5 nawacita 2 dan sub-agenda 1 nawacita 6. **Landasan keempat** adalah landasan ilmiah

yang didasarkan pada kenyataan bahwa **pertama**, penetrasi internet di Indonesia masih terdapat kesenjangan digital (*digital divide*); **kedua**, belum optimalnya pemanfaatan informasi berbasis teknologi informasi untuk perekonomian masyarakat yang

memiliki *real economic value*; **ketiga**, meningkatnya penyalahgunaan (*mis-use & abuse*) teknologi informasi dan media digital seperti adiksi media digital, informasi hoaks, cyberbullying, konten kekerasan dan pornografi, *black campaign*, *hacking,* dan ujaran kebencian; **keempat**, belum adanya data baseline literasi media digital di Kabupaten Sidoarjo. **Kelima** adalah lambatnya perkembangan literasi media digital di Indonesia yang disebabkan adanya tekanan dan eforia kebebasan pers, konsumerisme media, dan belum menjadi kurikulum resmi di sekolah-sekolah.

DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 40 tahun 1999 tentang PERS
2. Undang-Undang Nomor 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional
3. Undang-Undang No. 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2005-2025.
4. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang. Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
5. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang. Pemerintah daerah.
6. Peraturan Bupati Sidoarjo Nomor 104 Tahun 2016 Tentang Pedoman Pelaksanaan Literasi Di Kabupaten Sidoarjo

1.2. Maksud dan Tujuan

1.2.1. Maksud

Maksud Kegiatan penyusunan dokumen Analisa Literasi Media pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo tahun 2020 adalah menyusun dokumen Analisa Literasi Media pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo tahun 2020.

1.2.2. Tujuan

Tujuan Kegiatan penyusunan dokumen Analisa Literasi Media pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo tahun 2020 meliputi :

1) Untuk mengetahui kondisi dan karakteristik masyarakat pengguna media digital di Kabupaten Sidoarjo.
2) Untuk memperoleh gambaran mengenai pengetahuan, pemahaman dan penerapan literasi media di kalangan pelajar dan mahasiswa di Kabupaten Sidoarjo.
3) Untuk memperoleh gambaran mengenai pengetahuan, pemahaman dan penerapan konsep literasi media yang hidup dan berkembang di masyarakat Kabupaten Sidoarjo.
4) Untuk mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan masyarakat dalam pengaplikasian literasi media di Kabupaten Sidoarjo

.

1.3. Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang Lingkup materi yang akan dibahas dalam Kegiatan penyusunan dokumen Analisa Literasi Media pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo tahun 2020 antara lain :

1) Mengidentifikasi indikator analisa literasi media di Kabupaten Sidoarjo.
2) Mengukur nilai indikator analisa literasi media di Kabupaten Sidoarjo.
3) Mengidentifikasi penilaian terhadap konten media berdasarkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap media di Kabupaten Sidoarjo
4) Merumuskan kebijakan mengenai media di Kabupaten Sidoarjo.

BAB II

TINJAUAN KONSEP

2.1 Tinjauan Kebijakan

2.1.1 Tinjauan Berdasarkan Undang-Undang

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

   Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

   Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

   Pemerintah memfasilitasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pemerintah wajib melakukan pencegahan penyebarluasan dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen

Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Pembudayaan Budi Pekerti yang selanjutnya disingkat PBP adalah kegiatan pembiasaan sikap dan perilaku positif di sekolah yang dimulai berjenjang dari mulai sekolah dasar; untuk jenjang SMP, SMA/SMK, dan sekolah pada jalur pendidikan khusus dimulai sejak dari masa orientasi peserta didik baru sampai dengan kelulusan.

Dasar pelaksanaan PBP didasarkan pada pertimbangan bahwa masih terabaikannya implementasi nilai-nilai dasar kemanusiaan yang berakar dari Pancasila yang masih terbatas pada pemahaman nilai dalam tataran konseptual, belum sampai mewujud menjadi nilai aktual dengan card yang menyenangkan di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Jenis kegiatan PBP untuk semua jenjang pendidikan didasarkan pada tujuh nilai-nilai dasar kemanusiaan, yaitu jenis kegiatan yang mengandung nilai-nilai internalisasi sikap moral dan spiritual; keteguhan menjaga semangat kebangsaan dan kebhinnekaan untuk merekatkan persatuan bangsa; memelihara lingkungan sekolah, yaitu melakukan gotong-royong untuk menjaga keamanan, ketertiban, kenyamanan, dan kebersihan lingkungan sekolah; interaksi sosial positif antar peserta didik; interaksi social positif antara peserta didik dengan figur orang dewasa; penghargaan terhadap keunikan potensi peserta didik untuk

dikembangkan; Penguatan peran orangtua dan unsur masyarakat yang terkait.

Seluruh pelaksanaan kegiatan PBP bersifat konstekstual, yaitu disesuaikan dengan nilai-nilai muatan lokal daerah pada peserta didik sebagai upaya untuk memperkuat nilai-nilai kemanusiaan. Seluruh pelaksanaan kegiatan PBP yang melibatkan peserta didik dipimpin oleh seorang peserta didik secara bergantian sebagai bagian dari penumbuhan karakter kepemimpinan.

3. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2009 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Provinsi Jawa Timur Tahun 2005–2025.

Sebagai salah satu instrumen manajemen pembangunan daerah, keberadaan RPJPD Provinsi merupakan arahan umum pemangku kepentingan dalam mewujudkan kesejahteraan sosial bagi seluruh masyarakat Jawa Timur yang lebih baik.

Perwujudan kesejateraan sosial itu sendiri memungkinkan pencapaiannya melalui pembangunan ekonomi secara berkelanjutan dan berkeadilan yang dilandaskan oleh pengetahuan yang memadai, tata kelola yang baik, kepastian hukum, penegakan hukum, stabilitas politik dan kerukunan sosial yang memungkinkan berlangsungnya peradaban saling asah, asih dan asuh.

Kurun waktu Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah adalah 20 (dua puluh) tahun. RPJPD Provinsi Jawa Timur Tahun 2005-2025 diharapkan dapat berfungsi sebagai dokumen Perencanaan Pembangunan Daerah yang

mengakomodasi berbagai aspirasi yang ada dan digunakan sebagai pedoman, arah pembangunan daerah dalam jangka waktu 20 tahun, dan dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD).

Undang-undang ini memuat tentang Ketentuan Umum, Program Pembangunan Provinsi Jawa Timur, Pengendalian dan Evaluasi, Penutup.

Sistimatika RPJPD Provinsi terdiri dari Pendahuluan; Kondisi Umum; Analisis Isu Isu Strategis; Visi, Misi dan Strategi Pembangunan Provinsi Jawa Timur Tahun 2005-2025; Arah Pembangunan dan Periodesasi RPJPD; Pendanaan Pembangunan Daerah; dan Penutup.

Pendahuluan terdiri dari latar belakang; maksud dan tujuan serta sistimatika penyusunan. Kondisi Umum terdiri dari kondisi saat ini; modal dasar dan potensi; gambaran tata ruang dan posisi Jawa Timur dalam konstelasi nasional. Analisis Isu Isu Strategis adalah analisa tentang ancaman krisis pangan; krisis energi; globalisasi dan perdagangan bebas; kemiskinan, kesenjangan, pengangguran dan kualitas SDM; serta perubahan iklim dan pemanasan global.

Visi pembangunan adalah pusat agrobisnis terkemuka, berdaya saing global dan berkelanjutan menuju Jawa Timur makmur dan berakhlak.

Keberhasilan pencapaian visi ditandai dengan meningkatnya pemerataan dan pertumbuhan ekonomi serta kesejahteraan masyarakat. Dalam rangka mencapai visi ditetapkan misi Pembangunan yang terdiri dari

mengembangkan perekonomian modern jawa timur berbasis agro; mewujudkan SDM yang handal, berakhlak mulia dan berbudaya; mewujudkan kemudahan memperoleh akses untuk meningkatkan kualitas hidup; mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya alam dan buatan; mengembangkan infrastruktur bernilai tambah tinggi; dan mengembangkan tata kelola pemerintahan yang baik.

Strategi utama pembangunan Jawa Timur dalam jangka panjang dilaksanakan melalui pemerataan dan pertumbuhan ekonomi yang berkualitas dan berkelanjutan, pembangunan manusia dan pemerataan pembangunan infrastruktur. Pelaksanaan strategi didasari oleh reformasi birokrasi, supremasi hukum dan stabilitas politik.

Program Pembangunan Provinsi Jawa Timur periode 2005-2025 dilaksanakan sesuai dengan RPJPD Provinsi dan RTRWP yang merupakan satu kesatuan dokumen sistem perencanaan pembangunan daerah. RPJPD Provinsi menjadi pedoman dalam penyusunan RPJMD Provinsi Jawa Timur yang memuat Visi, Misi dan Program Gubernur. RPJPD Provinsi menjadi acuan dalam penyusunan RPJPD Kabupaten/Kota yang memuat visi, misi dan arah Pembangunan Jangka Panjang Daerah Kabupaten/Kota.

Pemerintah Provinsi melakukan pengendalian dan evaluasi pelaksanaan RPJPD Provinsi. Tata cara pengendalian dan evaluasi pelaksanaan RPJPD Provinsi ditetapkan lebih lanjut dengan Peraturan Gubernur. RPJPD Provinsi dapat ditinjau kembali setiap 5 tahun.

4. Peraturan Daerah Kabupaten Sidoarjo Nomor 10 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2006 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Kabupaten Sidoarjo Tahun 2006-2025.

Pemerintah Kabupaten Sidoarjo mempunyai tugas dan kewajiban untuk menetapkan RPJPD yang merupakan dokumen perencanaan pembangunan daerah untuk periode 20 (dua puluh) tahun memuat visi, misi dan arah pembangunan daerah yang mengacu kepada Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN).

Upaya pengembangan dan penerapan sistem pertanggungjawaban yang tepat, jelas, legitimate, sehingga penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan dapat berlangsung secara berdayaguna, berhasilguna, bersih dan bertanggung jawab, serta bebas dari korupsi, kolusi dan nepotisme, ditetapkan melalui RPJPD dengan memperhitungkan faktor sumber daya alam dan lingkungan hidup, kependudukan, pendidikan, kesehatan, Sumber Daya Manusia (SDM), gender, ekonomi, politik, hukum dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Peraturan perundang-undangan mengamanatkan RPJPD ditetapkan dengan peraturan daerah.

Pemerintah Kabupaten Sidoarjo sebenarnya telah menyusun RPJPD Tahun 2006-2025 dan telah ditindaklanjuti dengan disusunnya RPJMD 2006-2010 dan RPJMD 2010-2015. Namun dalam pelaksanaannya dokumen tersebut tidak memiliki keterkaitan dengan RPJP Nasional dan RPJPD Provinsi Jawa Timur karena pada saat proses penyusunan RPJPD Kabupaten Sidoarjo sampai dengan penetapan dengan

Perda, RPJP Nasional dan RPJPD Provinsi Jawa Timur belum ditetapkan. Akibat tidak mengacunya RPJPD Kabupaten Sidoarjo terhadap RPJP Nasional dan RPJPD Provinsi Jawa Timur, banyak ditemui kelemahan dalam Dokumen RPJPD Kabupaten Sidoarjo, seperti periodisasinya yang menggunakan kurun waktu 2006-2025, sedangkan periode RPJPN adalah Tahun 2005-2025. Kelemahan lainnya adalah tidak adanya sasaran tiap lima tahunan dalam RPJPD sehingga tidak dapat memberikan acuan yang fokus dalam setiap perumusan RPJMD.

Seiring dengan terbitnya Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 54 Tahun 2010 tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2008 tentang Tahapan, Tatacara Penyusunan, Pengendalian, dan Evaluasi Pelaksanaan Rencana Pembangunan Daerah, maka perlu dilakukan penyempurnaan atau revisi terhadap RPJPD Kabupaten Sidoarjo guna menyesuaikan dengan ketentuan yang berlaku.

RPJPD terdiri dari Pendahuluan; Gambaran Umum Kondisi Daerah; Analisis Isu-Isu Strategis; Visi Dan Misi Daerah; Sasaran Dan Arah Kebijakan Pembangunan Jangka Panjang Daerah; dan Kaidah Pelaksanaan.

5. Peraturan Bupati Sidoarjo Nomor 104 Tahun 2016 tentang Pedoman Pelaksanaan Literasi Di Kabupaten Sidoarjo.

Undang-undang ini memuat tentang ketentuan umum; ruang lingkup; kebijakan strategis pada satuan pendidikan dan masyarakat; pembudayaan literasi; pengembangan

literasi; peran masyarakat dan keluarga; pembiayaan; pembinaan dan pengawasan; sanksi administratif; dan yang terakhir ketentuan penutup.

Literasi adalah keberaksaraan, yaitu kemampuan membaca dan menulis serta keterampilan berfikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital dan auditori. Ruang lingkup literasi sebagaimana dimaksud dalam Peraturan Bupati ini adalah pelaksanaan literasi melalui pengembangan dan pembudayaan Literasi Dini, Literasi Dasar, Literasi Perpustakaan, Literasi Media, Literasi Teknologi, Literasi Visual, Literasi Auditori.

Literasi dasar merupakan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan, mempersepsikan informasi, mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi. Literasi perpustakaan adalah memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan non fiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan 6 Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas perpustakaan, memahami penggunaan catalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

Literasi media merupakan kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. Literasi tekhnologi merupakan kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras, peranti lunak, serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Literasi tekhnologi merupakan kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras, peranti lunak, serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi.

Literasi Visual merupakan pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat.

Kebijakan strategis pengembangan dan pembudayaan literasi pada satuan pendidikan dilaksanakan di bawah kendali Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sidoarjo dengan dukungan seluruh satuan pendidikan. Setiap satuan pendidikan wajib mempunyai program kegiatan literasi. Untuk mendukung program, satuan pendidikan menyediakan dan mengelola bahan-bahan bacaan non pelajaran yang bersifat edukatif, informatif, dan sekaligus rekreatif, serta menyediakan dan mengelola sarana prasarana lain yang mendukung kegiatan literasi. Kegiatan literasi di luar satuan pendidikan menjadi tanggung jawab masyarakat dan keluarga.

Setiap satuan pendidikan, masyarakat, maupun keluarga wajib menumbuh kembangkan budaya literasi. Budaya literasi yaitu kemampuan membaca dan menulis serta keterampilan berfikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital dan auditori. Pengembangan literasi dilakukan secara berkelanjutan. Kegiatan literasi di lingkungan satuan pendidikan, masyarakat, dan keluarga mempertimbangkan keberagaman dan perkembangan media literasi. Masyarakat dan keluarga berperan aktif dalam pembudayaan literasi melalui bantuan sarana, prasarana, dan keteladanan berliterasi.

Pembiayaan untuk pelaksanaan kegiatan pengelolaan, pengembangan, dan pembudayaan literasi di lingkungan Perangkat Daerah dibebankan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah maupun sumber pembiayaan lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pendanaan/ pembiayaan program pengelolaan, pengembangan, dan pembudayaan literasi yang diselenggarakan oleh masyarakat dan keluarga menjadi beban dan tanggung jawab sendiri maupun bersumber dari pembiayaan lainnya yang sah dan tidak bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Bupati berwenang melakukan pembinaan dan pengawasan atas kegiatan literasi. Bupati membentuk tim yang bertugas dalam pembinaan dan pengawasan kegiatan literasi. Bupati berwenang memberikan sanksi administratif kepada Perangkat Daerah dan/ atau Badan yang tidak melaksanakan dan memfasilitasi kegiatan literasi.

2.2 Tinjauan Teoretis

2.2.1 Literasi

Literasi dalam bahasa Inggris bertuliskan *literacy*, kata ini berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang memiliki definisi melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Jika dilihat dari makna hurufiah literasi berarti kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Seringkali orang yang bisa membaca dan menulis disebut literat, sedangkan orang yang tidak bisa membaca dan menulis disebut iliterat atau buta aksara. Kern (2000: 3) menjelaskan literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Selain itu literasi juga memiliki kesamaan arti dengan belajar dan memahami sumber bacaan.

Romdhoni (2013: 90) menyatakan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang melibatkan keterampilan-keterampilan tertentu, yang diperlukan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kern (2000: 16) yang mendefinisikan literasi secara lebih komprehensif sebagai berikut:

> "*Literacy is the use of socially, historically, and culturally-situased practices of creating and interpreting meaning through texts. It entails at least a tacit awareness of the relationship beetween textual conventions and their contexts of use and, ideally, the ability to reflect critically on those relationships. Because it is purpose-sensitive, literacy is dynamic-not static-and variable across and within discourse communities and cultures. It draws on a wide range of cognitive abilities, on knowledge of written an spoken language, on knowledge of genres, and on cultural knowledge.* (Literasi adalah penggunaan praktik-

praktik situasi sosial, dan historis, dan situasi kebudayaan untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan-hubungan antar konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Karena peka dengan maksud/tujuan, literasi itu bersifat dinamis-tidak statis- dan dapat bervariasi diantara dan didalam komunitas dan kebudayaan. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kebudayaan)."

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa literasi memerlukan kemampuan yang kompleks. Adapun pengetahuan tentang genre adalah pengetahuan tentang jenis-jenis teks yang berlaku/ digunakan dalam komunitas wacana misalnya, teks naratif, eksposisi, deskripsi dan lain-lain. Terdapat tujuh unsur yang membentuk definisi tersebut, yaitu berkenaan dengan interpretasi, kolaborasi, konvensi, pengetahuan kultural, pemecahan masalah, refleksi, dan penggunaan bahasa. Ketujuh hal tersebut merupakan prinsip-prinsip dari literasi. Kemampuan-kemampuan itu perlu dimiliki tiap individu sebagai syarat untuk berpartisipasi dalam masyarakat, dan itu bagian dari hak dasar manusia menyangkut pembelajaran sepanjang hayat. Kegiatan literasi selama ini identik dengan aktivitas membaca dan menulis. Namun, literasi juga mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat.

Senada dengan itu, Iriantara (2009: 5) menjelaskan bahwa kini literasi bukan hanya berhubungan dengan kemampuan

membaca dan menulis teks saja, karena kini “teks” sudah diperluas maknanya sehingga mencakup juga “teks” dalam bentuk visual, audiovisual dan dimensi-dimensi kompiterisasi, sehingga di dalam “teks” tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif, dan intuitif.

Dalam era teknologi seperti sekarang ini, konteks tradisi intelektual suatu masyarakat bisa dikatakan berbudaya literasi ketika masyarakat tersebut sudah memanfaatkan informasi yang mereka dapat untuk melakukan komunikasi sosial dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa literasi merupakan suatu tahap perilaku sosial yaitu kemampuan individu untuk membaca, menginterpretasikan, dan menganalisa informasi dan pengetahuan yang mereka dapat untuk melahirkan kesejehteraan hidup (peradaban unggul).

b. Macam-macam Literasi

Clay (2001:10-14) menjabarkan bahwa literasi terdiri dari literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakan, literasi media, literasi teknologi, literasi visual. Di Indonesia literasi dini merupakan dasar pemerolehan berliterasi tahap selanjutnya. Komponen literasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Literasi dini (Early Literacy)

Kemampuan menyimak bahasa lisan dan berkomunikasi dengan gambar melalui bahasa lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Pengalaman siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi pondasi perkembangan literasi dasar. Berdasarkan pernyataan

tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi dini dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan tentang bahasa, dan literasi dapat memudahkan anak usia dini dalam berkomunikasi secara lisan dan gambar pada lingkungannya.

2) Literasi Dasar (Basic Literacy)

Kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan, mempersepsikan informasi, mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi berdasar pemahaman dan pengambilan kesimpulan.

3) Literasi Perpustakan (Library literacy)

Perpustakaan agar lebih maju, lebih menarik dan memenuhi kebutuhan masyarakat, yaitu; peningkatan fasilitas, materi pembelajaran, dan kapasitas layanan. Masyarakat literasi merupakan pendukung efektif bagi berkembangnya budaya belajar. Perpustakaan yang baik seharusnya bisa berfungsi sebagai pusat pembelajaran, bahkan bisa juga berfungsi sebagai agen perubahan bagi masyarakatnya.

4) Literasi Media (Media Literacy)

Kemampuan untuk mengetahui berbagai media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik, media digital, dan memahami tujuan dalam memanfaatkan teknologi. Melalui media literasi masyarakat bisa meningkatkan intelektual mereka dengan aktif mencari informasi yang

sesuai dengan kebutuhannya berdasarkan referensi yang ada, sehingga informasi yang didapat bisa menjawab kebutuhan yang dicari oleh individu itu sendiri.

5) Literasi Visual (Visual Literacy)

Pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang setiap hari membanjiri, baik dalam bentuk tercetak, di televisi maupun internet, haruslah terkelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasar etika dan kepatutan.

6) Literasi Teknologi (Technology Literacy)

Kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (hardware), peranti lunak (software), serta etika dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (Computer Literacy) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta menjalankan program perangkat lunak. Berdasarkan definisi tersebut, maka literasi teknologi dapat dimaknai sebagai kemampuan yang terdiri dari aspek ilmu pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, serta pembuatan keputusan dalam upaya pemanfaatan teknologi/ inovasi hasil karya manusia.

Menurut Ibnu Adji Setyawan (2018: 1) istilah literasi sudah mulai digunakan dalam skala yang lebih luas tetapi tetap

merujuk pada kemampuan atau kompetensi dasar literasi yakni kemampuan membaca serta menulis. Intinya, hal yang paling penting dari istilah literasi adalah bebas buta aksara supaya bisa memahami semua konsep secara fungsional, sedangkan cara untuk mendapatkan kemampuan literasi ini adalah dengan melalui pendidikan. Sejauh ini, terdapat 9 macam literasi, antara lain :

1) Literasi Kesehatan

Kemampuan untuk memperoleh, mengolah serta memahami informasi dasar mengenai kesehatan serta layanan-layanan apa saja yang diperlukan di dalam membuat keputusan kesehatan yang tepat.

2) Literasi Finansial

Kemampuan di dalam membuat penilaian terhadap informasi serta keputusan yang efektif pada penggunaan dan juga pengelolaan uang, dimana kemampuan yang dimaksud mencakup berbagai hal yang ada kaitannya dengan bidang keuangan.

3) Literasi Digital

Kemampuan dasar secara teknis untuk menjalankan komputer serta internet, yang ditambah dengan memahami serta mampu berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi pada media digital dan bisa merancang konten komunikasi.

4) Literasi Data

Kemampuan untuk mendapatkan informasi dari data, lebih tepatnya kemampuan untuk memahami kompleksitas analisis data.

5) Literasi Kritikal

Suatu pendekatan instruksional yang menganjurkan untuk adopsi perspektif secara kritis terhadap teks, atau dengan kata lain, jenis literasi yang satu ini bisa kita pahami

sebagai kemampuan untuk mendorong para pembaca supaya bisa aktif menganalisis teks dan juga mengungkapkan pesan yang menjadi dasar argumentasi teks.

6) Literasi Visual

Kemampuan untuk menafsirkan, menciptakan dan menegosiasikan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual. Literasi visual bisa juga kita artikan sebagai kemampuan dasar di dalam menginterpretasikan teks yang tertulis menjadi interpretasi dengan produk desain visual seperti video atau gambar

7) Literasi Teknologi

Kemampuan seseorang untuk bekerja secara independen maupun bekerjasama dengan orang lain secara efektif, penuh tanggung jaab dan tepat dengan menggunakan instrumen teknologi untuk mendapat, mengelola, kemudian mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat serta mengkomunikasikan informasi.

8) Literasi Statistik

Kemampuan untuk memahami statistik. Pemahaman mengenai ini memang diperlukan oleh masyarakat supaya bisa memahami materi-materi yang dipublikasikan oleh media.

9) Literasi Informasi

Kemampuan yang dimiliki oleh seseorang di dalam mengenali kapankah suatu informasi diperlukan dan kemampuan untuk menemukan serta mengevaluasi, kemudian menggunakannya secara efektif dan mampu mengkomunikasikan informasi yang dimaksud dalam berbagai format yang jelas dan mudah dipahami.

2.2.2 Literasi Media

Literasi secara perlahan memiliki perluasan makna dengan berkembangnya teknologi media hingga era digital. Potter (2001:4) menjelaskan bahwa beberapa ahli memperluas makna literasi dari yang awalnya hanya literasi membaca, menjadi literasi visual (merujuk pada televisi dan film) serta literasi komputer. Ketiganya bukanlah sinonim untuk literasi media, namun hanya komponen yang berdiri sendiri. Literasi media, menggabungkan seluruh kemampuan spesifik tersebut dan tumbuh sebagai sesuatu yang lebih general. Konsep literasi yang awalnya hanya dikaitkan dengan media cetak, menjadi lebih kompleks dengan istilah literasi media karena berkaitan dengan pemprosesan informasi berupa menyaring, mencocokkan makna, serta mengonstruksi makna dari media (Potter, 2004:270).

Media literacy is a perspective that we actively use when exposing ourselves to the media in order to interpret the meaning of the messages we encounter. We build our perspective from knowledge structures, we need tools and raw material. The tools are our skills. The raw material is information from the media and from the world. Active use means that we are aware of the messages and are consciously interacting with them (Potter, 2001:4)

Melalui definisi tersebut, literasi media menurut versi Potter dimaknai sebagai kemampuan interpretasi makna dari pesan yang membutuhkan struktur pengetahuan berupa keahlian sebagai alat, serta kekayaan informasi sebagai bahannya. Lebih jauh, Potter menjelaskan bahwa informasi yang dimaksud adalah informasi yang multidimensi. Tidak hanya berupa fakta yang bisa diakses melalui buku, surat kabar, dan

artikel majalah saja –yang kemudian disebut sebagai informasi kognitif, tetapi juga tipe lainnya berupa informasi emosional, informasi estetis, dan informasi moral (Potter, 2001:8).

Potter (2004: 58-59) juga mengatakan bahwa *media literacy is the set of perspectives from knowladge structures. The knowloadge strcutures form the platforms on which we stand to view the multifaceted phenomenon of the media: their business, their content, and their effects on individuals and institutions.*

Pendapat tersebut bermakna literasi media adalah set perspektif dari struktur pengetahuan. Bentuk wadah struktur pengetahuan untuk melihat fenomena berbagai banyak media : bisnis mereka, konten mereka, dan pengaruh mereka pada individu dan lembaga.

Dengan berkembangnya era digital, barulah muncul istilah literasi digital yang selanjutnya dimaknai dengan kemampuan untuk memahami informasi berdasarkan format digital seperti kata-kata, rekaman suara, dan gambar yang melebur jadi satu. Bahan-bahan kombinasi ini yang kerapkali diistilahkan dengan “multimedia” memang bukan hal baru, namun bahan-bahan penyusunnya lah yang hadir dengan cara baru. Warganet dimungkinkan mengubah, memformat ulang, mentransformasikan gambar, suara, dan kata-kata secara bebas (Lanham, 1995:198).

Literasi media dapat dikatakan sebagai suatu proses mengakses, menganalisis secara kritispesan media, dan menciptakan pesan menggunakan alat media Hobbs (1996: 20). Rubin (1998: 99) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan literasi media adalah pemahaman sumber, teknologi komunikasi, kode yang digunakan, pesan yang dihasilkan,

seleksi, interpretasi, dan dampak dari pesantersebut. Maka dapat dikatakan bahwa adanya Internet atau media baru ini membuat pola komunikasi manusia berubah.

Dari defenisi yang dikemukakan baik oleh para pakar komunikasi dan lembaga penggiat literasi media, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kurun waktu yang lama literasi media yang terbatas hanya pada kajian studi di perguruan tinggi kini sudah bergerak lebih maju lebih terorganisir/terlembaga dan generasi selanjutnya dalam menyentuh pada upayah mempersiapkan kemampuan literasi media setiap individu di masa yang akan datang.

Seperti dikemukakan Baran (2010:24) bahwa kemampuan dan keahlian kita sangat penting dalam proses komunikasi massa. Kemampuan ini tidak selalu mudah untuk dikuasai (ini lebih sulit dari sekedar menyalakan computer, menayangkan televise atau membalikan halam majalah kesenangan anda) tetapi ini sangat penting dipelajari dan dapat dilakukan. Kemampuan ini adalah literasi media (media literacy) kemampuan yang secara efektif dan efesien memahami dan menggunakan berbagai bentuk komunikasi yang bermedia.

Art Silverblatt mengemukakan suatu upayah sistematis untuk menjadikan melek media/literasi media sebagai bagian dari orientasi terhadap budaya khalayak. Silverblatt mengidentifikasi 5 elemen literasi media/melek media (Silverblatt,1995:2-3) yaitu:

1. Kesadaran akan dampak media pada individu dan masyarakat.
2. Pemahaman atas proses komunikasi massa.
3. Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media.

4. Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita sendiri.
5. Pemahaman kesenangan, pemahaman dan apresiasi yang ditingkatkan terhadap konten media.

Tujuan mendasar media literasi adalah mengajar khalayak atau pengguna media untuk menganalisis pesan yang disampaikan oleh media massa, mempertimbangkan tujuan komersil dan politik di balik suatu citra atau pesan media, dan meneliti siapa yang bertanggung jawab atas pesan atau ide yang diimplikasikan oleh pesan atau citra itu.

Adapun beberapa tujuan dari literasi media, diantaranya :

1. Bertujuan membantu konsumen agar memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang isi media, sehingga dapat mengendalikan pengaruh media dalam kehidupannya.
2. Untuk melindungi konsumen yang rentan dan lemah terhadap dampak media penetrasi budaya media baru.
3. Tujuan literasi media adalah untuk menghasilkan warga masyarakat yang *"well informed"* serta dapat membuat penilaian terhadap content media berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap media yang bersangkutan (Eadie,2009:564).

Tabel 2.1

Unsur Penting Literasi Media

No.	Aspek	Unsur Penting Literasi Media
1.	Definisi Literasi Media	- Akses terhadap media (kapan, berapa lama) - Menganalisis dan mengevaluasi pesan media - Memproduksi isi pesan media
2.	Struktur Pengetahuan	- Pengetahuan tentang dampak media (positif, negatif) - Pengetahuan tentang isi media - Pengetahuan tentang institusi media
3.	Prinsip Utama Literasi Media	- Berpikir dan bersikap kritis terhadap pesan media - Pendidikan literasi media mencakup semua media - Media adalah bagian dari sosialisasi - Literasi media mencakup segala usia
4.	Kemampuan Literasi Media	- Keterampilan dalam mengolah informasi - Memiliki kontrol terhadap media - Menggunakan media secara sadar

Sumber : Pengolahan Data (2020)

2.2.3 Literasi Digital

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 komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang

berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat.

Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Digital literacy merupakan bagian penting dari media literacy. Gilster (1997:1) seperti yang dikutip Sharma mengatakan bahwa digital literacy adalah “the ability to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers”. (kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam format berganda dari berbagai sumber sumber ketika itu disediakan melalui komputer).

Illomaki, Kantosalo, dan Iakkala, (2011) seperti yang dikutip dalam Sharma bahwa the digital skills needed for searching, selecting, processing, and evaluating information from online games, videos, messages, and text are significant. The most significant aspect being “reading with meaning”, along with enhacement of capabilities as the internet advances in technology (Keterampilan digital yang diperlukan untuk mencari, memilih, memproses, dan mengevaluasi informasi dari game online, video, pesan, dan teks penting. Aspek paling penting menjadi "baca dengan makna", selama peningkatan kapabilitas sebagai uang muka internet dalam teknologi).

Sementara itu, Belshaw (2011) dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan
8. Bertanggung jawab secara sosial.

Aspek kultural menurut Belshaw menjadi elemen terpenting karena memahami konteks pengguna akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

1. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (*ICT Literacy*) yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari

komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital.

Literasi TIK dijelaskan dengan dua sudut pandang. Pertama, Literasi Teknologi (*Technological Literacy*)—sebelumnya dikenal dengan sebutan *Computer Literacy*—merujuk pada pemahaman tentang teknologi digital termasuk di dalamnya pengguna dan kemampuan teknis. Kedua, menggunakan Literasi Informasi (*Information Literacy*). Literasi ini memfokuskan pada satu aspek pengetahuan, seperti kemampuan untuk memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi digital secara optimal.

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.

Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut.

a. Pemahaman

   Prinsip pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan ekspilisit dari media.

b. Saling Ketergantungan

   Prinsip kedua dari literasi digital adalah saling ketergantungan yang dimaknai bagaimana suatu bentuk

media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu sama lain.

c. Faktor Sosial

Berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.

d. Kurasi

Berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode "*save to read later*" merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.

Pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan koginitif dan sosial emosional, sedangkan

pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan.

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006) bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.

2. Komponen Literasi Digital

a. Kemampuan untuk Menemukan, Memilih dan Menganalisis Informasi
    1) Mampu mengidentifikasi teknologi yang tepat untuk menemukan informasi online.
    2) Mampu mengevaluasi keandalan, validitas, dan bias informasi online.
    3) Menggunakan teknologi untuk mengembangkan dan menanamkan budaya 'epistemologi online'.

Manfaat Kemampuan untuk Menemukan, Memilih dan Menganalisis Informasi

1) Dapat mencari dan mengevaluasi informasi yang tepat dengan cepat.
2) Mendorong untuk melihat informasi online dari perspektif kritis.
3) Meningkatkan standar akademik.
4) Meningkatkan keterampilan penelitian individu.
5) Mengurangi filosofi 'ambil dan ambil'.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk Kemampuan untuk Menemukan, Memilih dan Menganalisis Informasi

1) Menemukan dan mengevaluasi sumber informasi menggunakan mesin pencari eksternal dan pencarian LibraryOne.
2) Menganalisis informasi menggunakan peta pikiran dan mesin komputasi (misalnya : Wolfram Alpha).
3) Mampu menggunakan Gudang Belajar dan Sumber Daya Pendidikan Terbuka secara efektif.
4) Menggunakan RefWorks untuk referensi dan mengutip informasi dengan benar.

b. Komunikasi yang efektif
   1) Mampu memilih teknologi komunikasi yang sesuai agar sesuai dengan tujuannya.
   2) Memastikan bahwa komunikasi online dapat diakses dan inklusif.

Manfaat Komunikasi yang efektif

1) Meningkatkan pemahaman tentang berbagai metode penyiaran pribadi, dan publik.
2) Menanamkan kesadaran akan kesan audiens.
3) Mendorong keterampilan refleksi & penalaran akademik melalui umpan balik dan diskusi.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk komunikasi yang efektif:

1) Melakukan pendekatan scaffolded dalam diskusi online untuk menghasilkan kepercayaan dalam presentasi publik.

2) Menggunakan pertemuan online (Skype, NetMeeting,) untuk menghemat waktu perjalanan dan meningkatkan kredensial hijau Universitas.
3) Menggunakan penyimpanan data bersama (misalnya : Sharepoint, Wiki, Dropbox, dan penyimpanan Cloud lainnya) sebagai lawan pengiriman file antar pengguna.

c. Kolaborasi
1) Menggunakan teknologi untuk berkolaborasi secara efektif satu sama lain untuk tujuan tertentu.
2) Mengizinkan untuk co-konstruksi pengetahuan.
3) Membina pembelajaran sebaya dan mendukung komunitas.

Manfaat kolaborasi
1) Dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang tepat, mendorong kerja tim yang efektif.
2) Menghindari duplikasi usaha atau beban kerja.
3) Mendiskusikan & mengembangkan ide.
4) Mendorong kerja fleksibel yang dapat menghemat uang dan waktu.

Hal-hal yang dilakukan untuk menjalin kolaborasi :

1) Mengerjakan proyek bersama pada waktu yang sama untuk tujuan yang sama (misalnya : Wiki).
2) Membahas konsep atau ide kunci untuk menciptakan pengetahuan baru (misalnya : Diskusi online, teknologi micro-blogging seperti Twitter).
3) Berbagi pengetahuan (misalnya : Teknologi webinar, teknologi micro-blogging seperti Twitter, Pinterest).

d. Kehadiran Digital
    1) Mengembangkan kehadiran digital dan profesionalisme yang tepat.
    2) Mengembangkan 'Beasiswa Digital' dengan mempromosikan penelitian.
    3) Menanamkan Kesadaran dan penerapan praktik kerja aman online.

Manfaat Kehadiran Digital

1) Meningkatkan profil profesional secara online untuk meningkatkan reputasi kelembagaan dan pribadi.
2) Menetapkan batas-batas antara kehadiran profesional dan pribadi untuk mendukung keseimbangan kehidupan kerja.
3) Mengembangkan jaringan profesional.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk kehadiran digital :

1) Menggunakan akun terpisah untuk pekerjaan dan penggunaan pribadi.
2) Menyampaikan pernyataan kewajiban yang jelas dan sesuai pada publikasi online yang relevan.

e. Berpikir Kritis dan Evaluasi
    1) Menggunakan teknologi untuk merefleksikan, mengembangkan argumen, menarik kesimpulan dan mengidentifikasi implikasi (kelancaran digital).
    2) Menggunakan teknologi untuk menyatukan berbagai sumber informasi untuk mensintesis argumen dan membentuk ide.

Manfaat

1) Dapat menjadi pembelajar mandiri.
2) Meningkatkan keterampilan refleksi diri.
3) Melatih keterampilan menulis kritis.
4) Meningkatkan profil profesional.

Pekerjaan yang harus dilakukan untuk berpikir kritis dan evaluasi :

1) Refleksi pribadi (misalnya : Blog, eportfolios).
2) Mengatur pembacaan dan diskusi pra-sesi (misalnya : Wiki, diskusi online)
3) Blogging tentang praktik pribadi, penelitian, dan pencapaian (misalnya : Blog, teknologi micro-blogging termasuk twitter).

f. Kreativitas
   1) Menghasilkan dan menyajikan informasi dan konten baru.
   2) Memilih dan manfaatkan potensi kreatif dari teknologi yang sesuai.

Manfaat

1) Mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah.
2) Mendapatkan kompetensi tambahan dalam teknologi digital kreatif.
3) Mengembangkan diri sendiri.
4) Meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk mengeksplorasi dan menciptakan.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk meningkatkan kreativitas:

1) Memasukkan video/foto/komentar berjalan dalam presentasi yang memungkinkan untuk memperkuat secara visual dan pendengaran.
2) Mempresentasikan informasi dengan cara baru / mengajar dengan cara baru (misalnya : Menggunakan Presenter online seperti Prezi dan menggunakan teknologi pintar untuk latihan berbasis ruang kelas / kerja kelompok).
3) Membuat video/panduan pengguna/tutorial/Podcast/ Wawancara, dan lain-lain yang dapat dilakukan dalam 1 sesi yang dapat melibatkan peserta.
4) Memungkinkan individu untuk mengeksplorasi dan mengembangkan keahlian mereka sendiri serta memiliki hasil akhir visual/suara.
5) Memasukkan media digital (video, audio, media interaktif) ke dalam pengiriman penilaian (misalnya : eportfolios dan lampiran penugasan)

g. Keterampilan Praktis yang Efektif
   1) Mengembangkan keterampilan praktis yang dapat ditransfer dan berkelanjutan diperlukan untuk menggunakan teknologi yang berbeda secara tepat.
   2) Menjadi kompeten dan percaya diri dalam menggunakan berbagai teknologi secara tepat untuk disiplin.
   3) Mengetahui dan menggunakan konvensi akademik yang sesuai ketika bekerja dengan teknologi.

Manfaat

1) Penggunaan praktis yang efektif dari teknologi dapat meningkatkan kemampuan kerja.

2) Memungkinkan untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kompetensi dalam menggunakan teknologi yang tepat.
3) Mengidentifikasi teknologi yang tepat untuk solusi yang tepat.
4) Mampu beradaptasi dengan cepat untuk mengubah teknologi yang tepat.
5) Mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang alat dan fungsi perangkat lunak untuk mendorong kerja yang efisien.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk mengembangkan keterampilan praktis yang efektif :

1) Menggunakan alat produktivitas untuk mendukung kerja yang efisien (misalnya : Permintaan Kalender, daftar tugas, Email, pemformatan otomatis).
2) Menggunakan 'To do' dan Notetaking Apps untuk mencatat dan merekam tindakan (misalnya : Evernote, OfficeHD, Livescribe).
3) Membiasakan diri dengan membawa perangkat sendiri untuk meningkatkan pembelajaran.
4) Mengidentifikasi teknologi penyimpanan yang sesuai (misalnya : H drive, Dropbox, Google Drive, OneDrive).
5) Memastikan ada tujuan yang jelas untuk teknologi yang digunakan.

h. Budaya, Sosial & Etika
1) Mengetahui implikasi hukum ilegal dari penggunaan teknologi dan konten digital.
2) Memahami kebutuhan 'Netiket' dalam berkomunikasi online.

3) Kesadaran akan perbedaan budaya teknis antar budaya saat menggunakan teknologi.

Manfaat

1) Dapat hidup dalam masyarakat online dengan kejelasan hak dan tanggung jawab digital.
2) Mendorong perilaku online yang sesuai dengan apresiasi batasan budaya dan batasan.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk kesadaran budaya, sosial, dan etika :

1) Menggunakan RefWorks untuk referensi dan mengutip informasi dengan benar untuk menghindari plagiarisme dan masalah hak cipta.
2) Kegiatan dan diskusi individu dan kelompok untuk menjelajahi perbedaan budaya secara daring (misalnya : Kegiatan pasar atau pechakucha).
3) Mendidik orang lain tentang penggunaan teknologi dalam interaksi sosial online (misalnya : Cyber bullying, netiket).

2.2.4 Gerakan Literasi Digital di Sekolah

Literasi digital sekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar. Siswa perlu ditingkatkan keterampilannya, guru perlu ditingkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pengajaran literasi digital, dan kepala sekolah perlu memfasilitasi guru atau tenaga kependidikan dalam mengembangkan budaya

literasi digital sekolah. Gerakan literasi digital di sekolah dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1. Penguatan Kapasitas Fasilitator

   Penguatan aktor atau fasilitator literasi di lingkungan sekolah ditekankan pada pelatihan kepala sekolah, pengawas, guru, dan tenaga kependidikan tentang literasi digital. Pelatihan-pelatihan tersebut terkait dengan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah, misalnya, kepala sekolah dan pengawas diberikan pelatihan tentang penggunaan media digital dalam manajemen sekolah, guru diberikan pelatihan tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, serta peserta didik didorong untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara cerdas dan bijaksana.

   Pelatihan di sini juga ditekankan pada keteladanan yang diberikan oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan terkait dengan penerapan literasi digital di lingkungan sekolah.

2. Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu

   Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu di sekolah menjadi kebutuhan yang harus dilaksanakan oleh sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, sekolah dituntut dapat meningkatkan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu bagi warga sekolahnya, terutama untuk peserta didik. Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh sekolah dalam peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu terkait literasi digital di lingkungan sekolah

   adalah sebagai berikut.

a. Penambahan Bahan Bacaan Literasi Digital di Perpustakaan.

Perpustakaan menjadi salah satu jantung pengetahuan sekolah. Penambahan bahan bacaan literasi dalam berbagai bentuk sumber belajar perlu ditingkatkan. Misalnya, menyediakan bahan bacaan bertemakan digital, menyediakan bahan bacaan dalam bentuk salinan lunak, atau penyediaan alat peraga sebagai sumber belajar terkait dengan literasi digital.

b. Penyediaan Situs-Situs Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah.

Situs edukatif dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah. Misalnya, guru dapat menggunakan situs ruangguru.com atau belajar.indonesiamengajar.org atau situs lain untuk mengembangkan pengetahuan diri terkait dengan pembelajaran. Kepala sekolah dapat menggunakan situs sahabatkeluarga. kemdikbud.go.id atau sekolahaman.kemdikbud.go.id sebagai sumber belajar untuk pengembangan sekolah.

c. Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah

Aplikasi-aplikasi edukatif yang bisa digunakan oleh warga sekolah adalah Jelajah Seru, Anak Cerdas, 101 lagu Anak-Anak, Kumpulan Dongeng, dan sebagainya. Kepala sekolah dan guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut untuk menambah pengetahuan dan kreativitas. Guru juga dapat mengaitkan aplikasi-aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

d. Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas

Majalah dinding yang sering disebut mading adalah sarana yang dapat digunakan warga sekolah dalam menyediakan sumber informasi dan untuk belajar. Dalam

kaitannya dengan literasi digital, warga sekolah dapat mengisi konten mading dengan hal-hal bertemakan digital atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperoleh informasi dalam pembuatan karyanya.

3. Perluasan Akses Sumber Belajar Bermutu dan Cakupan Peserta Belajar

a. Penyediaan Komputer dan Akses Internet di Sekolah

Penyediaan komputer dan akses internet merupakan salah satu upaya yang penting dalam perkembangan ilmu pengatahuan pada era digital ini. Sumber belajar yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan menggunakan akses internet dengan sangat cepat dan efisien. Kebutuhan warga sekolah terutama peserta didik dalam mempelajari ilmu teknologi informasi dan komunikasi harus ditunjang dengan ketersediaan perangkat komputer dan internet di sekolah.

b. Penyediaan Informasi Melalui Media Digital

Penyediaan layar dan papan informasi digital di beberapa titik strategis di lingkungan sekolah dapat membantu warga sekolah dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Konten-konten perkembangan ilmu pengetahuan dunia, fakta-fakta sains sederhana, berita-berita terkini, permainan edukatif yang menantang, dan lain sebagainya dapat ditampilkan dan disediakan sebagai penambahan wawasan warga sekolah.

2.2.5 Media

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dan Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang

mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi *(AECT, 1977:162).*

National Education Association (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan

Pada dasarnya media dikelompokan menjadi tiga bagian yaitu media audio, media visual dan media audio visual.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi sebagaimana yang telah di kemukakan oleh Azhar Arsyad (2003:33) di bagi kedalam 2 kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir atau media baru.

1. Pilihan media tradisonal
   a. Visual diam yang di proyeksikan, meliputi : proyeksi *apaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead, slides*, dan *filmstrip*.
   b. Visual yang tak di proyeksikan, meliputi : gambar, poster, foto, *charts,* grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
   c. Audio, meliputi : rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.

d. Penyajian multimedia, meliputi : slide plus suara (tape) dan *multiimage*.
e. Visual dinamis yang di proyeksikan, meliputi : film, televise, dan video.
f. Cetak, meliputi : buku teks, modul, teks terprogram, *workbook,* majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas *(hand-out).*
g. Permainan, meliputi : teka teki, simulasi, dan permainan papan.
h. Realia, meliputi : model, *spacimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka).

2. Media teknologi mutakhir
   a. Media berbasis telekomunikasi, meliputi : telekonferen, kuliah jarak jauh.
   b. Media berbasis mikroprosesor, meliputi : computer-assisted
   instruction, permainan computer, sistem tutor inteligen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk.*

Media baru memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Berfungsi menyajikan arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses dimana saja dan kapan saja. Sehingga memudahkan seseorang memperoleh sesuatu yang dicari atau dibutuhkan yang biasanya harus mencari langsung dari tempat sumber informasinya.

2) Sebagai media transaksi jual beli. Kemudahan memesan produk melalui fasilitas internet ataupun menghubungi customer service.

3) Sebagai media hiburan. Contohnya: game online, jejaring sosial, streaming video, dan lain sebagainya.

4) Sebagai media komunikasi yang efisien. Penggunanya dapat berkomunikasi dengan siapapun tanpa terkendala jarak dan waktu, bahkan dapat melakukan video conference.

5) Sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis. Bagi mahasiswa dan pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Perkembangan teknologi yang sebelumnya berupa media tradisional menjadi media baru telah dilengkapi dengan teknologi digital. Tumbuhnya pemusatan telekomunikasi modern ini terdiri dari komputer dan jaringan penyiaran. Masyarakat mulai dihadapkan pada gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi, internet, WWW (world wide web), dan fitur multimedia.

Media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan YouTube merupakan jenis-jenis media baru yang termasuk dalam kategori online media. Jenis-jenis media baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan jejaring secara online. Selain itu, masih ada jenis new media lainnya seperti: komputer atau notebook, DVD, VCD, Portable media player, Smartphone, video game dan virtual reality.

Media baru merupakan perkembangan baru dari media-media yang sudah ada. Karakternya yang berupa digital memberikan

kemudahan bagi penggunanya dalam bertukar informasi atau kegiatan lainnya. Namun, bukan berarti tidak ada dampak negatifnya sama sekali. Berikut ini adalah dampak negatif kehadiran *new media:*

1) Transaksi data dan informasi pada dunia maya menimbulkan kemungkinan pencurian data pribadi. Hal ini bisa dilakukan oleh para *hacker* yang tidak bertanggung jawab denga ntujuan-tujuan tertentu. Penyebaran virus. Terbukanya arus informasi dan komunikasi juga membawa virus yang berkedok aplikasi dengan mudah menyebar.
2) Perasaan ketagihan yang berlebihan, contohnya pada saat bermain game online atau jejaring sosial.
3) Mengesampingkan etika berkomunikasi.
4) Membuat sebagian orang apatis terhadap lingkungan sosialnya.

2.2.3 Digital

Perkembangan teknologi ke arah serba digital saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian

besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital.

Era digital telah membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa gunakan sebaik-baiknya. Namun dalam waktu yang bersamaan, era digital juga

membawa banyak dampak negatif, sehingga menjadi tantangan baru dalam kehidupan

manusia di era digital ini. Tantangan pada era digital telah pula masuk ke dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan, keamanan, dan teknologi informasi itu sendiri.

Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Media massa beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan.

Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali.

Era digital juga membuat ranah privasi orang seolah-olah hilang. Data pribadi yang terekam di dalam otak komputer membuat penghuni internet mudah dilacak, baik dari segi kebiasaan berselancar atau hobi. Era digital bukan persoalan siap atau tidak dan bukan pula suatu opsi namun sudah merupakan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak ibarat arus laut yang terus berjalan ditengah-tengah kehidupan manusia. Maka tidak ada pilihan lain selain menguasai dan

mengendalikan teknologi dengan baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar-besarnya.

1. Karakteristik Media Digital

Media jaringan terkoneksi (internet) bukan hanya sebuah jaringan, tetapi jaringan dari himpunan dari beragam jaringan. Hal ini menyebabkan orang-orang di seluruh dunia mempunyai pilihan dan fleksibilitas untuk dapat masuk dan melakukan aktifitas di dalamnya. Internet juga mengandung pengertian adanya lingkungan dan dimensi baru yang berbeda dari realitas secara fisik. Istilah ini merupakan ungkapan yang lazim digunakan untuk menyebut kompleksitas fenomena yang diciptakan oleh jaringan kerja komputer global yang menggunakan infrastruktur telekomunikasi untuk mengirim pesan dan data. Hal tersebut meliputi berbagai komponen, termasuk di dalamnya sistem *node* komputer dan *web servers* yang tersebar di seluruh dunia dan dihubungkan oleh sistem operator dan *service provider*.

Internet merupakan jaringan kerja global yang terdiri atas banyak jaringan kerja individu. Di dalamnya berperan jasa perantara yang menyediakan pelayanan transmisi atau perpindahan data yang dikenal sebagai *Internet Service Provider* dan Operator Sistem. Protokol jaringan yang dibangun oleh operator-operator ini bersama
dengan jaringan kerja lainnya memainkan peran penting dalam pengaturan internet nantinya.

Digitalisasi dalam ranah informasi juga mengalami metamorfosis sesuai dengan karakteristk dan paradigma era digital, dalam menyajikan informasi dan sajian yang dihadirkan media digital informasi dituntut bersifat ringkas, padat dan instant sebab masyarakat era digital berkencenderungan mengetahui sedikit tentang banyak hal, berbeda jika

dibandingkan dengan prinsip akademis ilmiah yang harus komprehensif dan utuh. Selain itu gaya bahasa dan informasi dalam media digital tidak cenderung serius, karena dianggap menjenuhkan serta membosankan.

Berikut beberapa alasan perkembangan teknologi digital bersamaan dengan perkembangan media jaringan terkoneksi (internet) yaitu:

a. Saluran telepon analog yang biasa digunakan dalam rumah tangga berganti dengan jaringan digital lebih cepat (ISDN45).
b. Untuk meningkatkan akses komunikasi global di seluruh dunia, negara maju dan berkembang sedang mengembangkan teknologi komunikasi melalui satelit, nirkabel, dan kabel.
c. Akses sambungan internet telah tersedia melalui penggunaan media televisi digital dan telepon seluler / ponsel.
d. Pemanfaatan internet dalam media digital pada sektor bisnis, organisasi, pemerintahan, pendidikan, dan masyarakat umum berdampak pada peningkatan pesat jumlah alamat *website*.

Sebagai suatu bentuk terobosan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, internet memiliki beberapa karakteristik yang berdampak terhadap berbagai bidang kehidupan manusia termasuk di dalamnya bidang hukum.

Karakteristik yang mempengaruhi pembentukan hukum (*legal design*) di internet diantaranya sebagai berikut:

a. Tidak adanya batasan geografis

Karakteristik yang paling signifikan dari internet bahwa *cyberspace* tidak memiliki batasan-batasan teritorial atau geografis. Sebab internet sendiri menyangkut komunikasi global lintas negara. Kehadiran internet tidak dapat dibatasi oleh

lokasi sehingga internet bukan lagi sekedar multi yurisdiksi tetapi hampir tanpa yurisdiksi. Pemahaman selama ini terhadap batas-batas teritorial adalah area tertentu, dimana aturan-aturan hukum diterapkan secara berbeda antara negara satu dengan negara lainnya. Hadirnya internet sebagai
bentuk komunikasi global menjadi tantangan bagi praktik penerapan hukum yang notabene didasarkan pada sesuatu yang riil dengan batas-batas geografis yang melingkupinya.

b. Anonimitas dalam internet

Terdapat gambaran lain yang dapat meruntuhkan pemahaman hukum secara konvensional, dimana internet memungkinkan penggunanya untuk tetap tidak dikenal atau melakukan aktifitasnya tanpa identitas. Mobilitas pengguna (*netters*) yang tinggi di internet sangat memungkinkan seorang *netter* membuat sebuah identitas / *profil cyber* yang sangat berbeda dengan identitas aslinya. Dan tidak sedikit aktifitas seperti itu digunakan untuk melakukan pelanggaran hukum.

c. Kemampuan untuk lepas dari pengawasan

Terdapat sudut pandang lain terhadap mobilitas pengguna dalam kaitan dengan banyaknya pilihan *website* atau *protocol* di internet yang dapat dikunjungi. Internet dapat membuat penggunanya melakukan perubahan yurisdiksi relatif lebih mudah ataupun keluar dari bermacam kontrol aturan hukum yang ada.

d. Adanya struktur hierarki

Internet secara hierarkis memiliki tiga dimensi dalam strukturnya, yaitu sistem pendaftaran nama domain termasuk jasa perantara yang berfungsi melakukan kontrol terhadap *gateways*, struktur protokol jaringan dan penyimpanan data (*web server*). Gambaran struktur internet ini sangat penting untuk mebangun kerangka hukum masa depan. Sebab melalui

struktur operasi dan bangunan ini, nantinya akan menjadi salah satu sumber bagi munculnya desentralisasi hukum internet.

e. Sifat dinamik dan interaktif

Komunikasi di internet yang bersifat dinamis dan interaktif merupakan karakteristik yang sangat signifikan. Dokumen atau pun data-data elektronik lain dapat dioperasikan secara interaktif, sehingga memiliki keunggulan tertentu bila dibandingkan dengan dokumen kertas yang mudak sobek atau rusak. Dengan kecepatan untuk melakukan pembaruan informasi (*updating*) dan adanya komunikasi interaktif, bukan mustahil suatu saat perubahan ini nantinya akan menjadi sebuah norma.

f. Terhubung secara elektronik

Implikasi dari ciri dan sifat internet dapat dilihat pula dengan munculnya kontrak elektronik. Sebagai dokumen yang dinamis dan *hypertextual*, kontrak elektronik dapat menghubungkan para pihak dan informasi data secara bersamaan dalam satu rangkaian yang tidak mungkin dilakukan media kertas.

2. Dampak Positif dan Negatif Era Digital

Dalam perkembangan teknologi digital ini tentu banyak dampak yang dirasakan dalam era digital ini, baik dampak postif maupun dampak negatifnya. Dampak positif era digital antara lain:

a. Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya.
b. Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorentasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita.

c. Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat.
d. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
e. Munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online,diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
f. Munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.

Adapun dampak negatif era digital yanga harus diantisapasi dan dicari solusinya untuk mengindari kerugian atau bahaya, antara lain:

a. Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan.
b. Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi.
c. Ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, dan lain-lain (menurunnya moralitas).
d. Tidak mengefektifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar, misalnya seperti selain men-download e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi gedung perpustakaan, dan lain-lain.

BAB III
METODE KAJIAN

3.1. Jenis Penelitian

Sugiyono (2011:2) mengemukakan pengertian dari metode penelitian adalah merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, seperti rasional, empiris dan sistematis. Rasional merupakan kegiatan penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris merupakan cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia sehingga orang lain dapat mengetahui dan mengamati cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode survei.

Kajian ini merupakan survei analisis literasi media digital di Kabupaten Sidoarjo. Hasil survei berupa angka-angka yang akan dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 8) yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2. Lokasi Kajian

Lokasi kajian analisis literasi media digital berlokasi di Kabupaten Sidoarjo yang tersebar secara random di Sekolah Menengah Pertama Swasta dan Negeri; Sekolah Menengah Atas/Kejuruan Swasta dan Negeri; Mahasiswa Perguruan Tinggi; serta Masyarakat yang terdiri dari guru/dosen, dan orang tua.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi atau sering disebut dengan *universe* adalah keseluruhan atau totalitas objek yang diteliti melalui ciri-cirinya yang akan ditaksir atau diduga. Sugiyono (2014) menyebutkan populasi yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan kemudian ditarik kesimpulannya. Selan itu, Sugiarto (2001) menyebutkan populasi adalah keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang ingin diteliti. Banyaknya pengamatan atau anggota suatu populasi disebut ukuran populasi, sedangkan suatu nilai yang menggambarkan ciri/karakteristik populasi disebut parameter. Berdasar pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang memiliki ciri-ciri yang akan diteliti. Di dalam penelitian ini yang akan dijadikan populasi adalah masyarakat Kabupaten Sidoarjo.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Menurut Nasution (2003), sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Sampel analisis literasi media digital berlokasi di Kabupaten Sidoarjo dilaksanakan di seluruh wilayah administratif Kabupaten Sidoarjo. Untuk memenuhi akurasi hasil penyusunan survei, diambil sampel dengan rancangan sampling random yang ditujukan untuk mewakili responden berjumlah 278 orang dengan tingkat kesalahan (presisi) 6%, dengan tingkat kepercayaaan 94%, dari total keseluruhan jumlah penduduk di Kabupaten Sidoarjo, menggunakan rumus:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d = presisi/level signifikansi yang diinginkan

3.4. Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder, yang berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka-angka, skala-skala, tabel-tabel, formula dan sebagainya yang menggunakan perhitungan matematis. Sedangkan data kualitatif berupa informasi melalui hasil wawancara, diskusi, ataupun observasi secara langsung yang dideskripsikan dalam kalimat verbal.

3.4.2. Sumber Data

Sumber data yang mendukung jawaban permasalahan dalam penelitian dengan cara sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Yaitu sumber data yang diperoleh dari sumber primer, diperoleh melalui responden yaitu masyarakat yang memberikan data berupa kata-kata atau kalimat pernyataan atau memberikan jawaban dalam kuesioner di Kabupaten Sidoarjo yang dijadikan sampel. Selain kuesioner data, juga diambil dari hasil wawancara dengan beberapa informan yang ada di lokasi survei.

b. Sumber Data Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari catatan-catatan, buku, makalah, monografi dan lain-lain terutama yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan 3 (tiga) teknik pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Kuesioner

   Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup adalah koesioner yang jawabannya sudah ditentukan sebelumnya sehingga responden tidak dapat atau tidak berkesempatan menambahkan jawaban lain (Creswell, 2014). Pengukuran kuesioner oleh peneliti menggunakan *skala Likert*. Skala Likert adalah skala yang paling sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat,

dan persepsi responden terhadap suatu objek (Creswell, 2014).

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para informan (Creswell, 2014).

3. Observasi

   Observasi adalah cara pengumpulan data dengan terjun dan melihat langsung ke lapangan (Kondisi senyatanya), terhadap objek yang diteliti atau populasi (Creswell, 2014). Peneliti akan melihat dan mengamati kondisi secara langsung tentang perilaku pencarian informasi. Observasi bertujuan untuk membuktikan kesesuaian jawaban responden dalam kuesioner dan wawancara dengan kenyataannya.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam kajian survei analisis literasi media digital di Kabupaten Sidoarjo yaitu statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Menurut Ghozali (2009) analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan data dalam variabel yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), minimum, maksimum dan standar deviasi. Statistik deskriptif adalah statistika yang digunakan dalam mendiskripsikan data menjadi informasi yang lebih jelas serta mudah dipahami yang memberikan gambaran mengenai penelitian berupa hubungan dari variabel-variabel independen dari literasi media

Statistika deskriptif merupakan metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu data sehingga memberikan informasi yang berguna (Walpole, 1995). Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi (Sugiyono, 2007). Data yang disajikan dalam statistik deskriptif biasanya dalam bentuk ukuran pemusatan data (Kuswanto, 2012). Statistik deskriptif berhubungan dengan hal menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau keadaan atau fenomena, dengan kata lain hanya melihat gambaran secara umum dari data yang didapatkan.

Selanjutnya, pada analisis data kajian ini akan dihitung indeks pada setiap elemen/unsur literasi digital yang disingkat dengan ILD. Perhitungan tersebut dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$ILDi = \frac{\text{skor hasil hitung i}}{\text{skor ideal i}} \text{ X } 100\%$$

Instrumen penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan instrumen penelitian dengan memberikan daftar yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Sedangkan menurut Sugiyono (2005:119), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Sugiyono (2005:107), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Selanjutnya, disusun ke dalam kuesioner dengan beberapa item pertanyaan, dengan empat option jawaban.

Adapun penskorannya menggunakan skala likert, dengan skor 1 sampai dengan 5. Analisis selanjutnya mengkonversi ke dalam skala 100, dan kategorisasi berdasar konversi interval skor sebagai berikut:

Tabel 3.1.

Kategorisasi Berdasar Konversi Interval Skor

Interval Nilai	Konversi dalam Persentase	Kategori
0	0-20	Sangat Rendah
1	21-40	Rendah
2	41-60	Cukup/Sedang
3	61-80	Tinggi/Baik
4	81-100	Sangat Baik

3.7. Hasıl Pengujıan Valıdıtas Dan Relıabılıtas Data

Pengujian validitas dan reliabilitas data dalam kajian Literasi Media Digital pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo Tahun 2020 dilakukan pada delapan unsur utama diantaranya kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi; komunikasi efektif; kolaborasi; kehadiran digital; berpikir kritis dan evaluatif; kreativitas; keterampilan praktis yang efektif; dan budaya, sosial, dan etika. Pada unsur-unsur utama diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian *reliability statictics* menunjukkan sangat reliabel. Selanjutnya, dilakukan hasil pengujian validitas yang terdiri dari enam puluh variabel pertanyaan yang menunjukkan valid. Berikut merupakan tabel hasil pengujian validitas dan reliabilitas data literasi media digital.

Tabel 3.2.
Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data Literasi Media Digital

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1) Saya mampu menemukan aplikasi teknologi informasi komunikasi yang tepat untuk mencari informasi di media online	0,30	.653	Valid
2) Saya mampu memilih informasi yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan dari media online	0,30	.743	Valid
3) Saya mampu mencari informasi yang andal di media online	0,30	.666	Valid
4) Saya mampu mendapatkan informasi yang valid di media online	0,30	.553	Valid
5) Saya mampu memilih dan memilahkan antara informasi yang terpercaya dengan informasi hoaks di media online	0,30	.643	Valid
6) Saya mampu mendapatkan informasi yang tepat untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri sendiri	0,30	.676	Valid
7) Saya mampu mengontrol pesan/ informasi/berita media online/media sosial	0,30	.681	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
8) Saya mampu menggunakan GOOGLE MEET untuk berkomunikasi langsung online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat maupun banyak teman	0,30	.552	Valid
9) Saya mampu menggunakan VIDEO CALL untuk berko-munikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat dan banyak teman	0,30	.671	Valid
10) Saya mampu menggunakan ZOOM untuk berko-munikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat dan banyak teman	0,30	.629	Valid
11) Saya mampu menggunakan GOOGLE CLASROOM untuk berkomunikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan banyak teman	0,30	.646	Valid
12) Saya mampu menggunakan SKYPE untuk berkomuni-kasi langsung secara online dan efektif ataupun berdis-kusi dengan banyak teman ataupun siswa	0,30	.498	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
13) Saya mampu menulis dan menyampaikan informasi/pe-san yang mudah dipahami oleh orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Insta-gram, Facebook	0,30	.643	Valid
14) Saya mampu menulis dan menyampaikan informasi/pe-san secara SANTUN kepada orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Insta-gram, Facebook	0,30	.615	Valid
15) Saya mampu menulis dan menyampaikan informasi/pe-san secara JUJUR kepada orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Insta-gram, Facebook	0,30	.615	Valid
16) Saya sering menulis dan menyampaikan informasi/pesan yang DAPAT DIPER-CAYA orang lain dengan menggunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Instagram, Facebook	0,30	.525	Valid
17) Saya sering men-share informasi/video/ gambar yang upto date dan santun	0,30	.407	Valid
18) Saya pernah berdiskusi dan sharing informasi dengan menggunakan ZOOM/MEET/VIDEO CALL	0,30	.506	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
19) Saya pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan ZOOM/MEET/ VIDEO CALL/GOOGLE CLASS-ROOM	0,30	.497	Valid
20) Saya sering berdiskusi dengan teman/ kolega/partisipan lainnya dalam forum seminar di media online/Webinar	0,30	.558	Valid
21) Saya sering sharing pengetahuan melalui Twitter, Whats-App, Pinterest, Line, Facebook, Instagram dengan teman ataupun kolega kerja	0,30	.612	Valid
22) Saya mampu mengaplikasikan **Google Scholar** untuk mencari informasi ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil penelitian	0,30	.546	Valid
23) Saya mampu mengaplikasikan **Semantic Scholar** untuk mencari informasi ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil penelitian	0,30	.535	Valid
24) Saya mampu mengaplikasikan **Google Translate** untuk keperluan transliterasi bahasa	0,30	.499	Valid
25) Saya mampu mengaplikasikan **Google Classroom** untuk pembelajaran jarak jauh	0,30	.684	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
26) Saya mampu mengaplikasikan **Google Meet** untuk pertemuan dengan teman ataupun kolega kerja	0,30	.659	Valid
27) Saya mampu mengaplikasikan **Zoom** untuk pertemuan dengan teman ataupun kolega kerja	0,30	.670	Valid
28) Saya mampu mengelola media Youtube, Instagram, Facebook untuk unggah video, foto, gambar, ataupun informasi	0,30	.617	Valid
29) Saya mampu mengaplikasikan **Mende-ley** untuk mem-buat perpustakaan online	0,30	.537	Valid
30) Saya mampu menggunakan **Online Journal System** (OJS) yang dimiliki publisher untuk publikasi karya ilmiah	0,30	.539	Valid
31) Saya mampu menggunakan aplikasi **e-Banking** untuk transaksi online	0,30	.431	Valid
32) Saya mampu menggunakan aplikasi **e-Commerce** untuk transaksi dan belanja online	0,30	.498	Valid
33) Penggunaan media digital dapat mendorong saya untuk berpikir kritis dan evaluative	0,30	.703	Valid
34) Penggunaan media digital dapat mem-bantu saya untuk mendapat-kan dan menyatukan berbagai informasi yang dibutuh-kan	0,30	.694	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
35) Penggunaan media digital dapat mem-bantu saya untuk membuat sintesis argumentasi dan membentuk ide dari berbagai informasi	0,30	.655	Valid
36) Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mengem-bangkan argumentasi dari berbagai informasi	0,30	.641	Valid
37) Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk merefleksikan diri	0,30	.651	Valid
38) Penggunaan media digital dapat mem-bantu saya untuk merepresentasikan diri	0,30	.627	Valid
39) Penggunaan media digital membantu saya untuk menghasilkan dan menyajikan informasi dan konten baru	0,30	.640	Valid
40) Penggunaan media digital membantu Saya untuk memilih dan memanfaatkan potensi kreatif dari teknologi informasi komunikasi	0,30	.697	Valid
41) Penggunaan media digital membantu saya untuk mengembangkan potensi diri	0,30	.690	Valid
42) Penggunaan media digital membantu saya me-ningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk meng-eksplorasi dan menciptakan hal-hal baru	0,30	.684	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
43) Penggunaan media digital membantu saya untuk mempresentasikan informasi dengan cara baru (presen-tasi online, mengajar secara online)	0,30	.733	Valid
44) Penggunaan media digital membantu saya untuk membuat video/panduan pengguna/podcast	0,30	.708	Valid
45) Penggunaan media digital membantu saya untuk berinteraksi secara online dengan menyertakan video, tampilan power point, lampiran penugasan.	0,30	.685	Valid
46) Penggunaan media digital dapat membantu saya mengembangkan dan meningkatkan keterampilan teknis TIK	0,30	.667	Valid
47) Penggunaan media digital dapat membantu Saya untuk meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri	0,30	.751	Valid
48) Penggunaan media digital dapat membantu saya meningkatkan kinerja secara efektif dan efisien	0,30	.716	Valid
49) Penggunaan media digital dapat membantu saya meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien	0,30	.692	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
50) Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang alat dan fungsi perangkat lunak untuk mendorong kerja yang efisien.	0,30	.692	Valid
51) Saya mampu menulis informasi/pesan/berita di media online/media sosial tanpa menjiplak tulisan/karya orang lain	0,30	.544	Valid
52) Saya mampu menulis informasi/pesan/berita secara original di media online/media sosial berdasarkan fakta ataupun data yang ada.	0,30	.592	Valid
53) Saya memahami bahwa menjiplak tulisan/karya orang lain baik sebagian atupun seluruhnya dalam menulis berita/informasi dapat dikenai sanksi plagiasi seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat	0,30	.639	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
54) Saya memahami bahwa menulis informasi/berita yang tidak benar dan mengandung kebencian/perundungan/ fitnah dapat dikenai sanksi hukum berdasarkan UU ITE Nomor 19/2016 tentang perubahan UU ITE 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	0,30	.611	Valid
55) Saya mampu menulis informasi/pesan di media online/media sosial sesuai dengan norma dan etika budaya yang berlaku dalam komunikasi online	0,30	.669	Valid
56) Saya mampu menulis informasi/pesan di media online sesuai dengan etika dalam berkomunikasi online	0,30	.671	Valid
57) Saya sering berkomunikasi di media online/media sosial secara SANTUN	0,30	.645	Valid
58) Saya sering berkomunikasi di media online/media sosial sesuai etika dan norma budaya	0,30	.700	Valid
59) Saya sering berkomunikasi di media online/media sosial dengan ujaran kebencian, fitnah, maupun pembully-an	0,30	-.227	Tidak Valid
60) Saya sering menshare video/gambar yang sesuai etika dan norma sosial budaya	0,30	.560	Valid

Pernyataan	R Kirits	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Reliabilitas Data	0,970		Sangat Reliabel

Tabel 3.2. memperlihatkan hasil pengujian validitas dan reliabilitas data. Seluruh item pernyataan yang digunakan untuk mengeksplorasi data di lapangan 98,33% dalam keadaan valid. Hanya ada satu item pernyataan atau 1,73% yang tidak valid dan di bawah R kirits, yaitu item ke 59 (-0,227). Sedangkan reliabilitas angket yang digunakan sebagai instrument riset Literasi Media Digital sebesar 0,970. Hal tersebut berarti bahwa instrument yang digunakan dapat digunakan secara berulang-ulang.

BAB IV

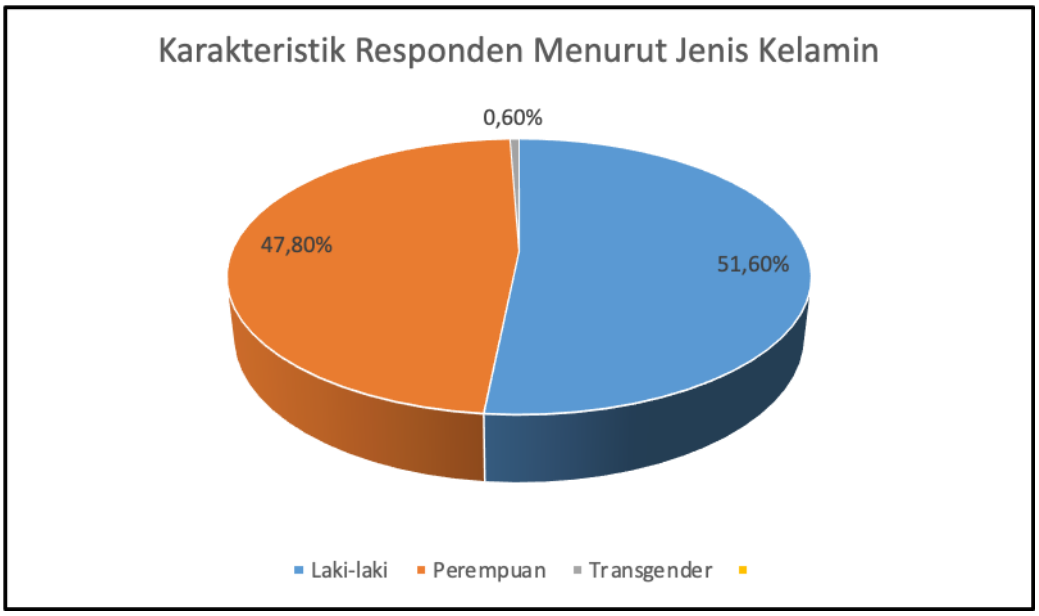
HASIL DAN ANALISIS SURVEI LITERASI MEDIA DIGITAL MASYARAKAT SIDOARJO

Hasil dan analisis survei literasi media digital masyarakat sidoarjo Tahun 2020 terbagi menjadi tiga aspek utama diantaranya karakteristik pengguna media digital; pemanfaatan teknologi digital; dan analisis literasi media digital. Pertama, karakteristik pengguna media digital dapat dilihat dari dua aspek yaitu karakteristik responden menurut jenis kelamin dan usia pengguna media literasi. Kedua, Analisis pada pemanfaatan teknologi digital dapat dilihat dari beberapa unsur diantaranya Jenis komputer yang dimiliki saat ini; Sistem operasi perangkat (komputer) yang dimiliki saat ini; program antivirus yang digunakan; sistem operasi yang digunkakan berupa HP; pemanfaatan smartphone, internet dengan paket data dari operator; Pemanfaatan HP menggunakan wifi; Penggunaan Facebook di HP; Aplikasi chat di HP; Penggunaan email di HP; Aplikasi chat yang digunakan; Melakukan install dan uninstall; Melakukan backup data ponsel; Update system operasi pada ponsel; Proteksi ponsel menggunakan password; Proteksi ponsel menggunakan antivirus; Browser yang sering digunakan; Program chatting menggunakan komputer; Email yang digunakan; Media sosial yang digunakan; Pernah memiliki blog pribadi; Platform blog yang digunakan; Menggunakan aplikasi Mail client; Menggunakan pasword untuk komputer dan semua akun media sosial; serta Berbagi pasword akun media sosial. Berikut meruapakan uraian dari masing-masing jawaban responden terkait dengan unsur diatas. Ketiga, analisis literasi media digital pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo Tahun 2020 dilakukan pada delapan unsur utama diantaranya kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi;

komunikasi efektif; kolaborasi; kehadiran digital; berpikir kritis dan evaluatif; kreativitas; keterampilan praktis yang efektif; dan budaya, sosial, dan etika. Data statistik diatas, dapat dilihat melalui penjelasan berikut.

4.1. KARAKTERISTIK PENGGUNA MEDIA DIGITAL

Analisis dalam karakteristik pengguna media digital dapat dilihat dari dua aspek yaitu karakteristik responden menurut jenis kelamin dan usia pengguna media literasi. Karakteristik pada kegiatan analisis literasi digital menurut jenis kelamin dapat dilihat persentasenya pada berikut:



Gambar 1.1

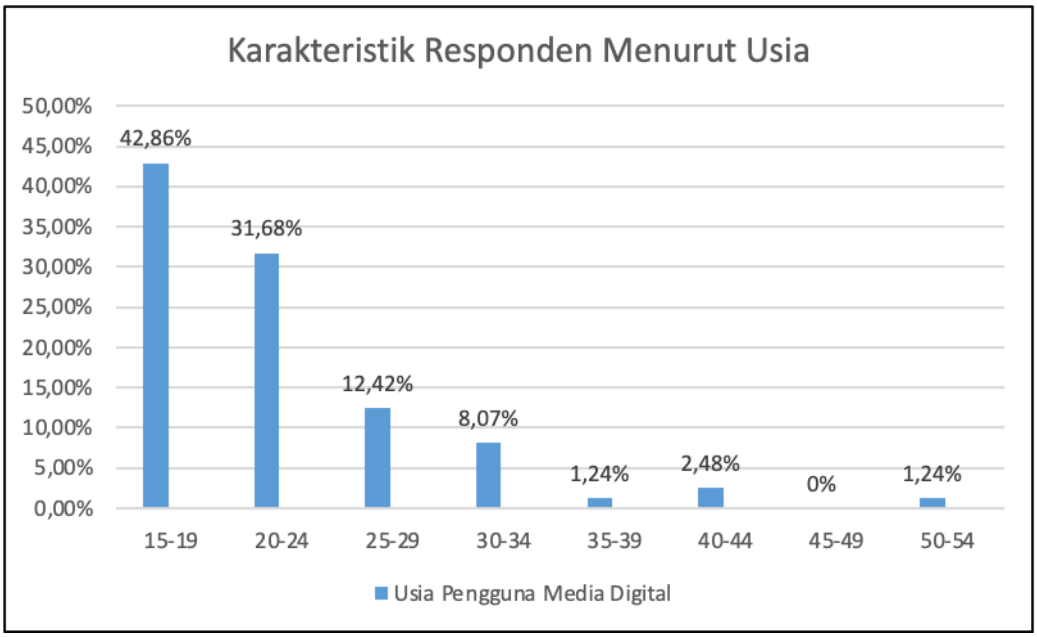
Jenis Kelamin Pengguna Media Digital

Pada gambar dapat dilihat persentase responden pengguna media digital di Kabupaten Sidoarjo yang berjenis kelamin laki-laki lebih banyak daripada perempuan dan transgender. Pengguna media digital berjenis laki-laki sebanyak 51,6%, perempuan 47,8%, dan transgender sebesar 0,6%.

Karakteristik responden pada kegiatan analisis literasi digital menurut usia dapat dilihat persentasenya pada gambar sebagai berikut:

Tabel 3.2.1

Usia Pengguna Media Digital

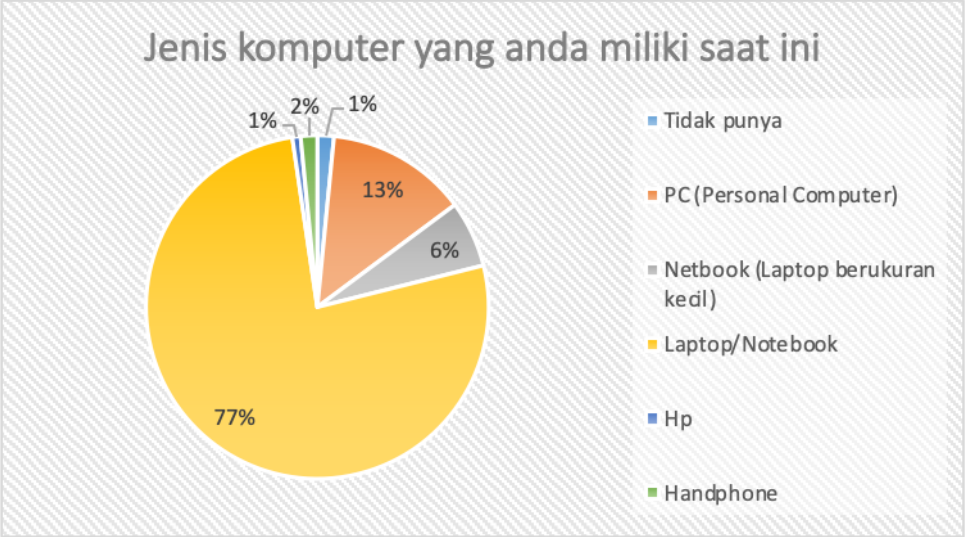


Dari tabel diatas dapat diketahui presentase proporsi usia responden di usia 15-19 sebesar 42,86% orang; usia 20-24 sebesar 31,68% orang; usia 25-29 sebesar 12,42% orang; usia 30-34 sebesar 8,07% orang ; usia 35-39 tahun sebesar 1,24% orang; usia 40-44 sebesar 2,48% orang; usia 45-49 sebesar 0% orang; dan usia 50-54 sebesar 1,24% orang.

4.2. PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL

Analisis pada pemanfaatan teknologi digital dapat dilihat dari beberapa unsur diantaranya Jenis komputer yang dimiliki saat ini; Sistem operasi perangkat (komputer) yang dimiliki saat ini; program antivirus yang digunakan; sistem operasi yang digunkakan berupa HP; pemanfaatan smartphone, internet dengan paket data dari operator; Pemanfaatan HP menggunakan wifi; Penggunaan Facebook di HP; Aplikasi chat di HP; Penggunaan email di HP; Aplikasi chat yang digunakan; Melakukan install dan uninstall; Melakukan backup data ponsel; Update system operasi pada ponsel; Proteksi ponsel menggunakan password; Proteksi ponsel menggunakan antivirus; Browser yang sering digunakan; Program chatting menggunakan komputer; Email yang digunakan; Media sosial yang digunakan; Pernah memiliki blog pribadi; Platform blog yang digunakan; Menggunakan aplikasi Mail client; Menggunakan pasword untuk komputer dan semua akun media sosial; serta Berbagi pasword akun media sosial. Berikut meruapakan uraian dari masing-masing jawaban responden terkait dengan unsur diatas.

Masyarakat saat ini dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memahami penggunaan perangkat pendukungnya. Angket ini menunjukkan bahwa jenis perangkat yang digunakan dalam aktivitasnya paling tinggi adalah laptop/notebook sebesar 77% sedangkan paling rendah penggunaan perangkat sebesar 1% adalah HP. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



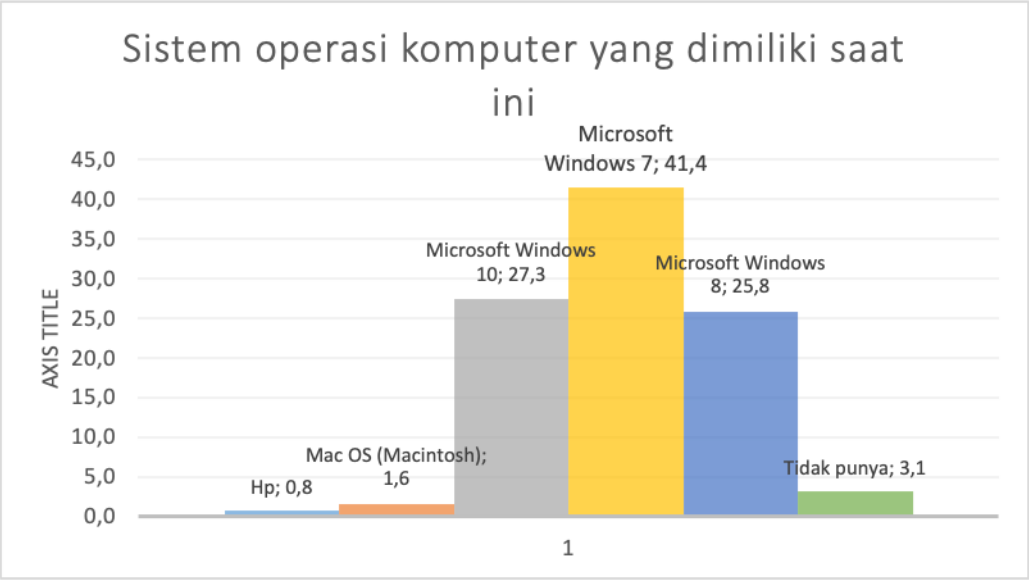
Gambar 2.1

Jenis komputer yang dimiliki saat ini

Sistem operasi perangkat (computer) yang menggunakan Mac OS (Macintosh) hanya 1,6% dari 100% jumlah responden, sedangkan tertinggi 41,4% dari responden menggunakan system operasi computer Microsoft Windows 7. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.

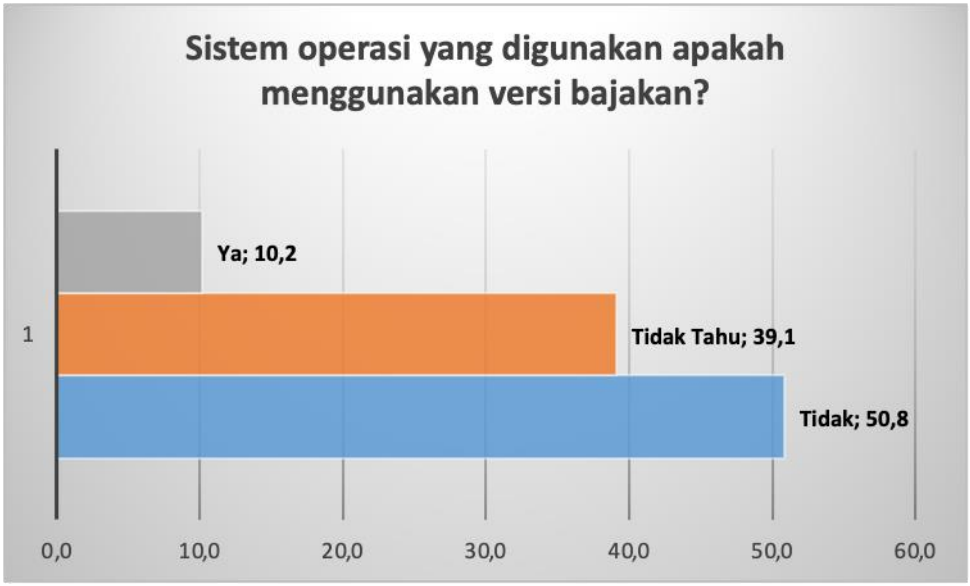
Gambar

Sistem operasi perangkat (komputer) yang dimiliki saat ini



Gambar 3.1 Sistem operasi computer yang digunakan saat ini

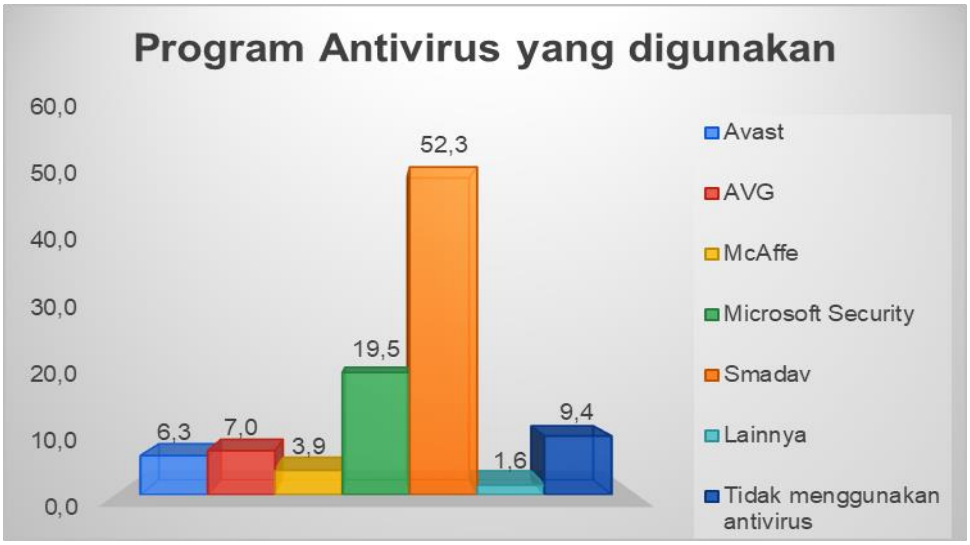
Dari seluruh responden menunjukkan bahwa 50,8% system operasi atau softwere yang digunakan merupakan versi asli (tidak bajakan), yang menggunakan versi bajakan sebanyak 10,2% responden, sedangkan sebagian lainnya yaitu 39,1% tidak tahu dengan system operasi yang meraka gunakan itu versi asli atau bajakan. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.2

Sistem operasi yang digunakan

Untuk melindungi perangkat mereka terdapat beberapa program antivirus yang digunakan diantaranya 52,3% responden menggunakan antivirus Smadav. Jumlah tersebut merupakan pemakain terbanyak dari jumlah respnden yang menggunakan antivirus sebagai pelindung perangkat mereka. Sedangkan antivirus yang paling sedikit digunkan adalah McAffe yaitu 3,9%, diikuti Avast: 6,3%, AVG: 7,0%, Microsoft Security: 19,5 dan lainnya sebesar 1,6%. Namun masih banyak juga responden yang tidak menggunkan antivirus sebagai pelindung perangkat mereka yaitu sebesar 9,4% . Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.3

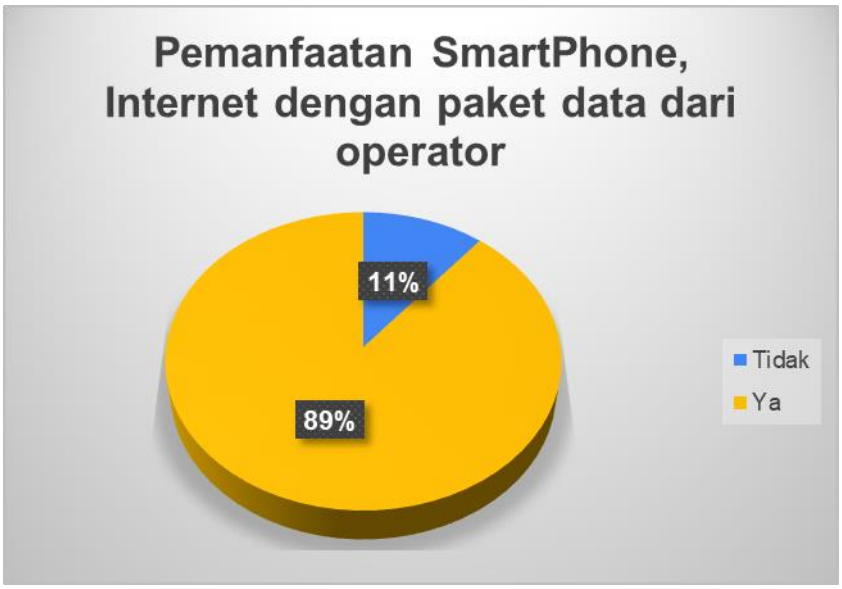
Program antivirus yang digunakan

Sedangkan pada penggunaan media komunikasi yaitu pada sistem operasi yang digunkakan berupa HP 91% responden memilih android sebagai system yang memudahkan meraka untuk memudahkannya. Sedangkan IOS (Iphone) hanya 8% saja dari 100% responden. Sisanya 1% menggunakan Windows Phone. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.

Gambar 3.4

Sistem operasi pada HP yang digunakan

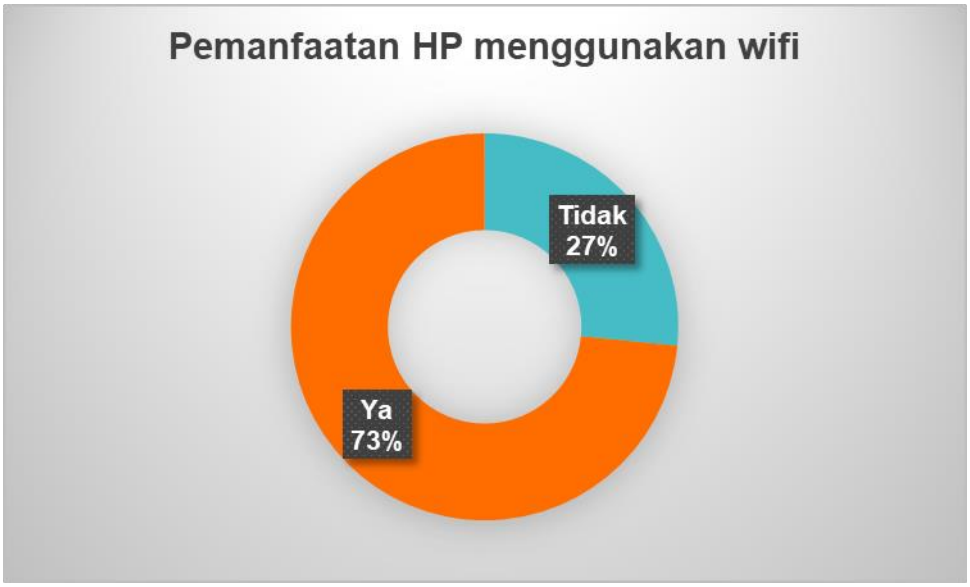
Pada unsur pemanfaatan smartphone, internet dengan paket data dari operator dalam penggunaannya 89% responden memanfaatkan paket data dari operator sebagai fasilitas media social atau sejenisnya, sedangkan 11% lainnya tidak menggunakan paket data dari operator. Data tersebut ditunjukkan melalui gambar berikut.



Gambar 3.5

Pemanfaatan internet menggunakan paket data dari operator

Pada unsur pemanfaatan HP menggunakan wifi menunjukkan bahwa responden menggunkan paket data dari fasilitas wifi sebesar 73% dari 100% jumlah responden yang ada. Sedangkan sisanya sebesar 27% memanfaatkan paket data dari operator untuk kegiatan sehari hari mereka. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4.1

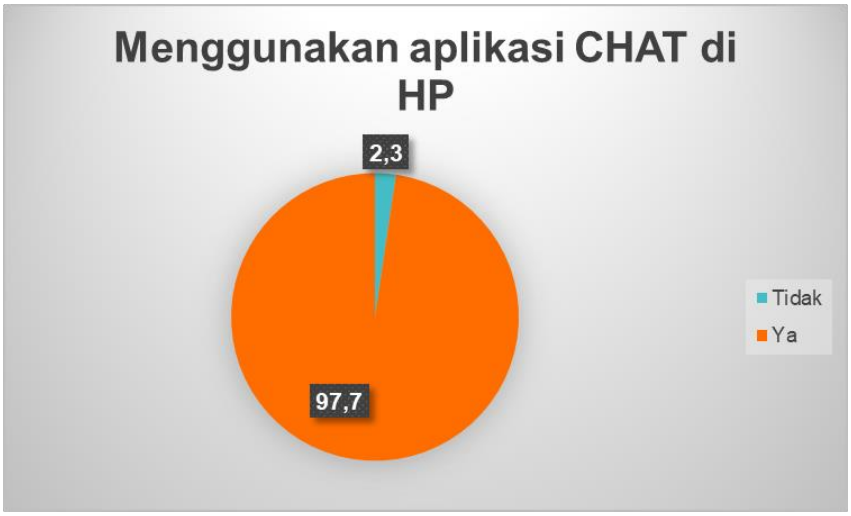
Pemanfaatan HP menggunakan wifi

Pada unsur penggunaan media sosial yaitu Facebook di Mobile masyarakat yang menggunakan akses melalui seluler/HP sebesar 64,1% dan sisanya 35,9% tidak menggunakan HP/seluler untuk mengakses media social facebook. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.2

Penggunaan Facebook di HP

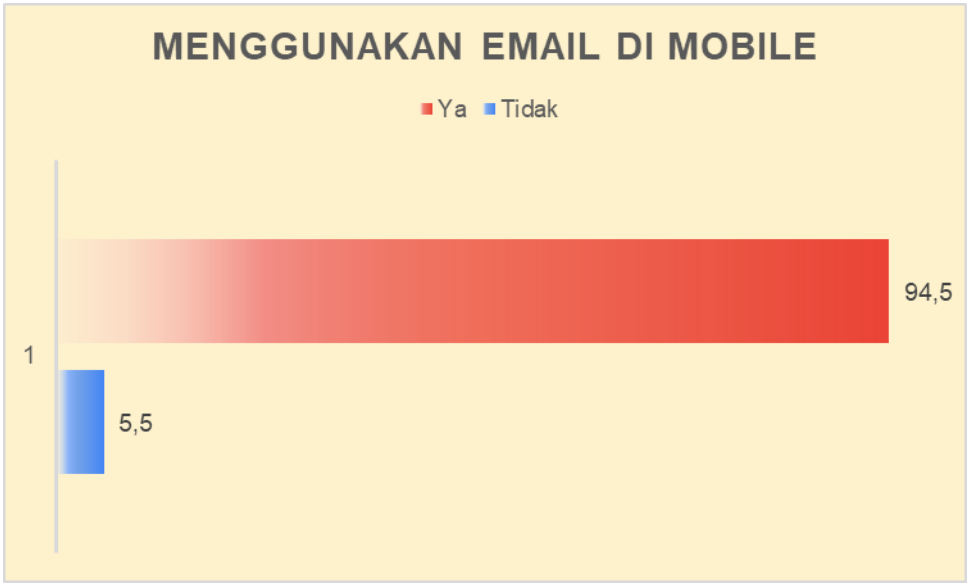
Pada unsur masyarakat yang menggunakan aplikasi Chat di HP menunjukkan bahwa responden dengan pemakaian HP untuk aplikasi chat sebesar 97,7% dan sebesar 2,3% responden tidak mengunakan HP untuk aplikasi chat mereka. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3

Aplikasi chat di HP

Pada unsur penggunaan email di HP dari 100% responden yang kami dapatkan sebesar 94,5%, sedangkan sisanya sebesar 5,5% tidak menggunakan email di HP. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.4

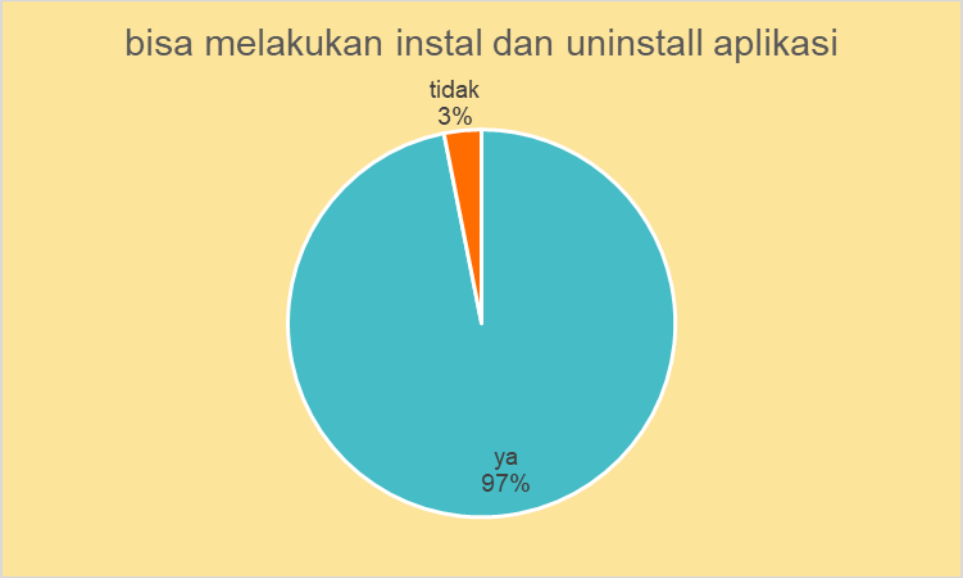
Menggunakan email di HP

Salah satu alat komunikasi sebagai pengganti manusia berinteraksi/tegur sapa adalah chat menggunakan prangkat media social yang ada. HP atau ponsel merupakan salah satu alat yang banyak digunakan karena simpeldan mudah dibawa kemana mana. Jenis chat yang banyak digunan oleh responden adalah Whatshap sebesar 97%, sedangkan Line hanya 2%, dan yang paling rendah penggunaannya adalah aplikasi Skype yang hanya sebesar 1 % saja. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.5

Aplikasi chat yang digunakan

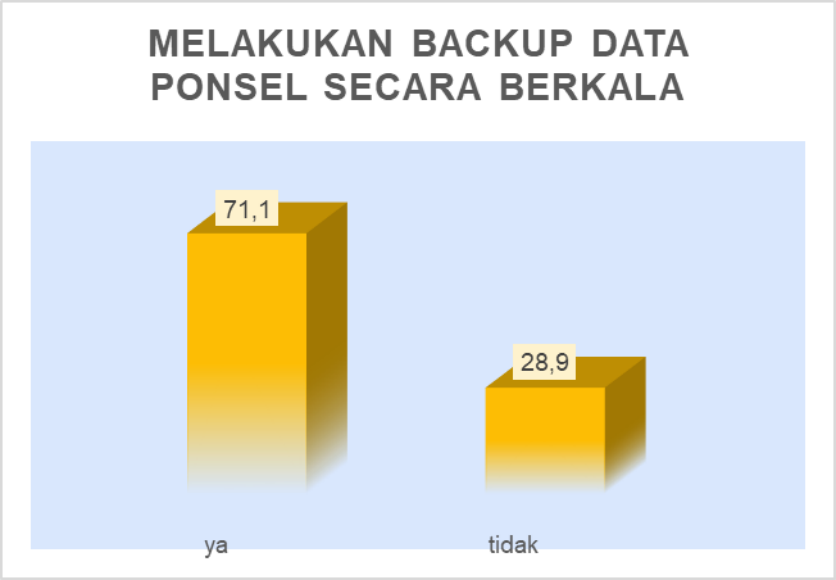
Beberapa hal sering membuat masyarakat harus menghapus atau memasang ulang aplikasi yang ada pada perangkat mereka. Hal tersebut perlu adanya proses install dan atau uninstall pada perangkat yang meraka gunakan. Sebanyak 97% dari responden mampu melakukan install atau uninstall pada perangkat mereka dan sebanyak 3% sisanya responden tidak mampu melakukan install atau uninstall aplikasi pada perangkat keras mereka. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.6

Melakukan install dan uninstall

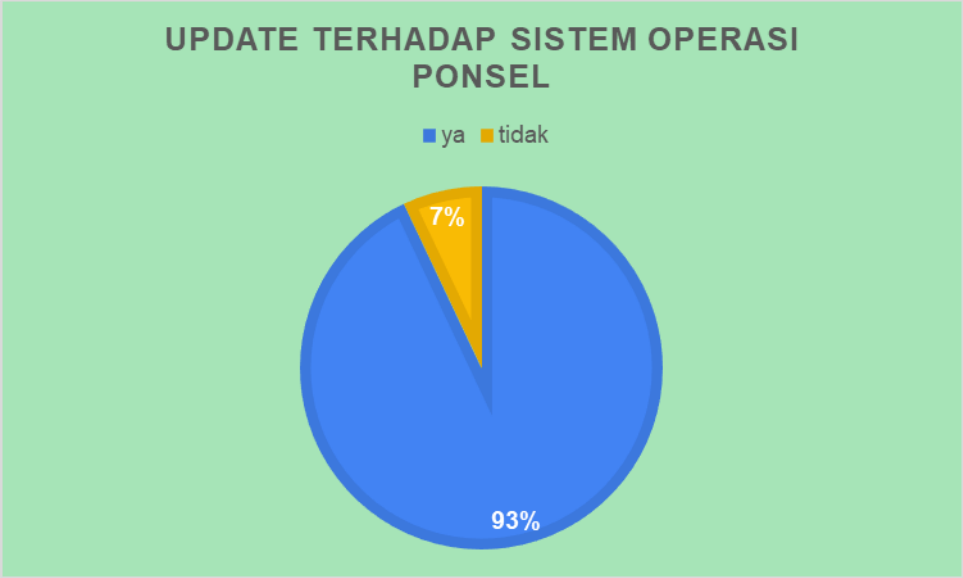
Salah satu cara untuk melindungi data yang ada pada perangkat keras/ponsel adalah melakukan backup data agar data yang ada dalam ponsel tersebut aman atau tidak hilang. Seperti pada gambar di atas menyebutkan sbahwa Sebesar 71,1% dari responden malakukan hal tersebut, yaitu backup data pada ponsel mereka secara berkala, sedangkan sisanya 28,1% dari responden tidak melakukan backup data ponsel mereka secara berkala. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7

Melakukan backup data ponsel

Selain itu sistem pada ponsel selalu ada perbaikan yang dilakukan oleh perusahaan pemilik/pembuat system tersebut guna membuat pengguna semakin nyaman dan mudah dalam menggunakannya. Untuk itu pengguna harus melakukan update system pada ponsel yang mereka gunakan. Dari gambar 4.14 di atas menunjukkan bahwa sebesar 93% pengguna ponsel mengupdate system operasi pada ponsel mereka, hanya 7% dari responden yang tidak menngupdate system operasi ponsel mereka. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.8

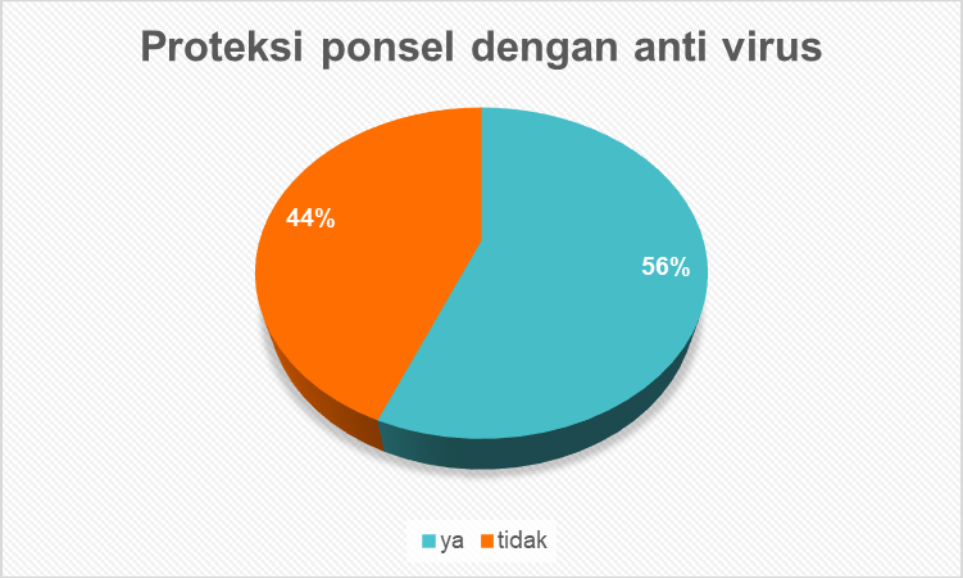
Update system operasi pada ponsel

Selain itu, salah satu cara untuk menjaga kerahasiaan atau private pada ponsel biasanya responden menggunakan password pada ponsel mereka. Seperti dijelaskan pada gambar diatas, bahwa sebesar 80,5% responden menggunakan password proteksi pada ponsel mereka, sedangkan sisanya sebesar 19,5% responden tidak menggunakan proteksi password pada ponsel mereka. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.9

Proteksi ponsel menggunakan password

Selain itu yang tak kalah pentingnya adalah memproteksi ponsel menggunakan antivirus. Pada gambar berikut menunjukkan bahwa antara yang menggunakan antivirus dengan yang tidak menggunakan antivirus untuk melindungi ponsel mereka hanya selisih 2% dimana yang menggunakan antivirus untuk melindungi ponsel mereka sebesar 56%, sedangkan yang tidak menggunakan antvirus sebesar 44%. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

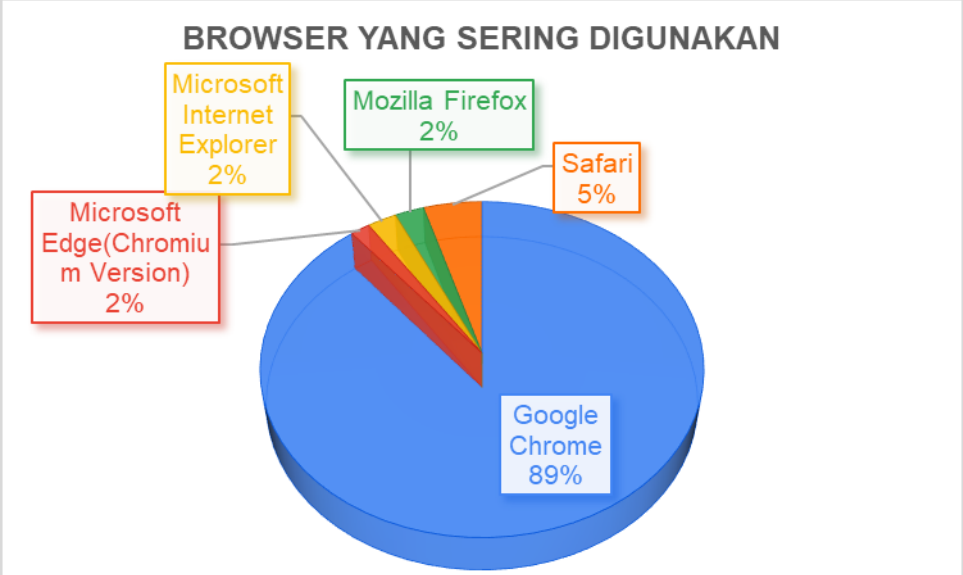


Gambar 4.10

Proteksi ponsel menggunakan antivirus

Browser adalah Media searching yang sudah pasti dipakai oleh sebagian banyak warga di indonesia. Dengan media tersebut masyarakat semakin dimanjakan kebutuhan informasi yang ada. Dari hasil survei yang dilakukan, ada 89% masyarakat di Kabupaten Sidoarjo menggunakan google chrome sebagai media browser mereka dan menjadi yang terbesar penggunaannya.

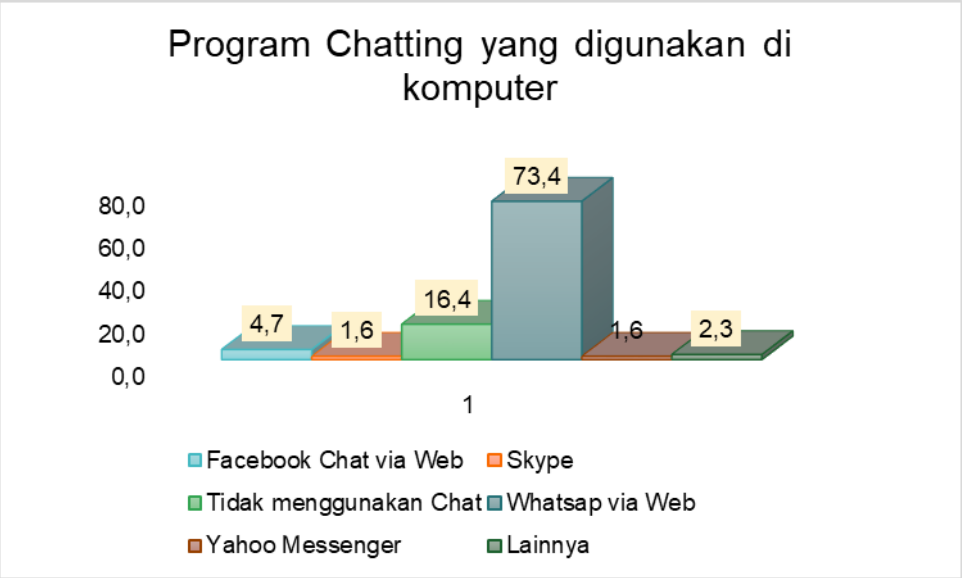
Sedangkan 5% masyarakat menggunakan Safari, Microsoft Edge(Chromium Version)/ Microsoft Internet Explorer/Mozilla Firefox menjadi media browser yang paling sedikit dipakai oleh masyarakat Kabupaten Sidoarjo. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.11

Browser yang sering digunakan

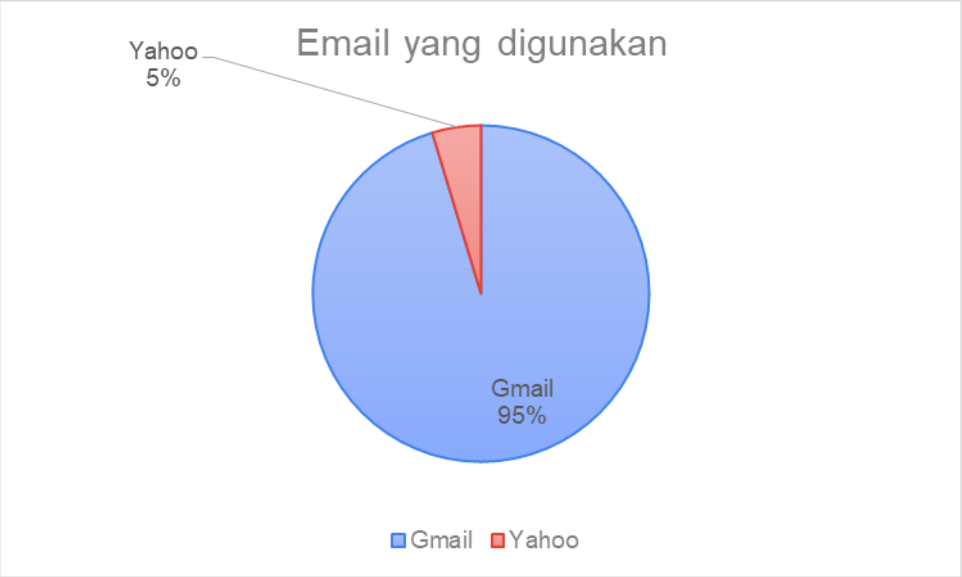
Selain ponsel, masyarakat juga memanfaatkan media sosial dengan melalui komputer. Media sosial yang paling banyak dipakai masysrakat kabupaten sidoarjo adalah Whatsap via Web sebesar 73,4%. Presentase tersebut lebih banyak dari pada Facebook Chat via Web yang hanya sebesar 4,7% dan selanjutnya diikuti Skype, Yahoo Messenger yang keduanya hanya 1,6%. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.12

Program chatting menggunakan komputer

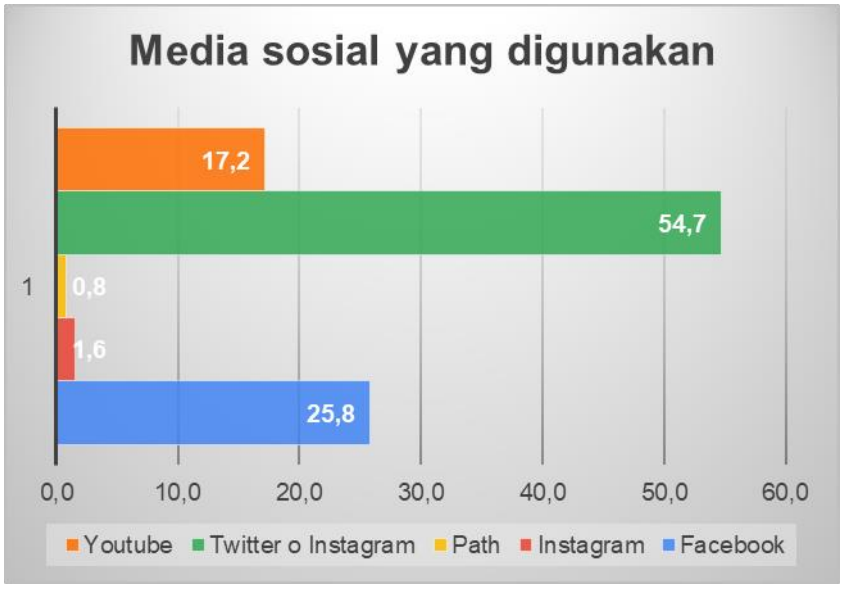
Email merupakan salah satu kebutuhan dalam bermedia sosial, karena sebagian besar aplikasi yang ada di media sosial membutuhkan email untuk bisa akses atau daftar. Dari survei menunjukkan bahwa 95% masyarakat kabupaten sidoarjo menggunakan gmail sebagai email mereka, sedangkan yahoo hanya sebesar 5% saja. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.13

Email yang digunakan

Media sosial yang paling banyak digunakan adalah Twiter & Instagram dengan jumlah prosentase 54,7%, jumlah tersebut lebih banyak dari pada facebook yang hanya berjumlah 25,8%. Meskipun begitu, pengguna facebook lebih banyak dari pada youtube yang hanya 17,2% saja. Sedangakan media sosial yang paling sedikit diginakan adalah Path yang hanya 0,8% saja. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.14

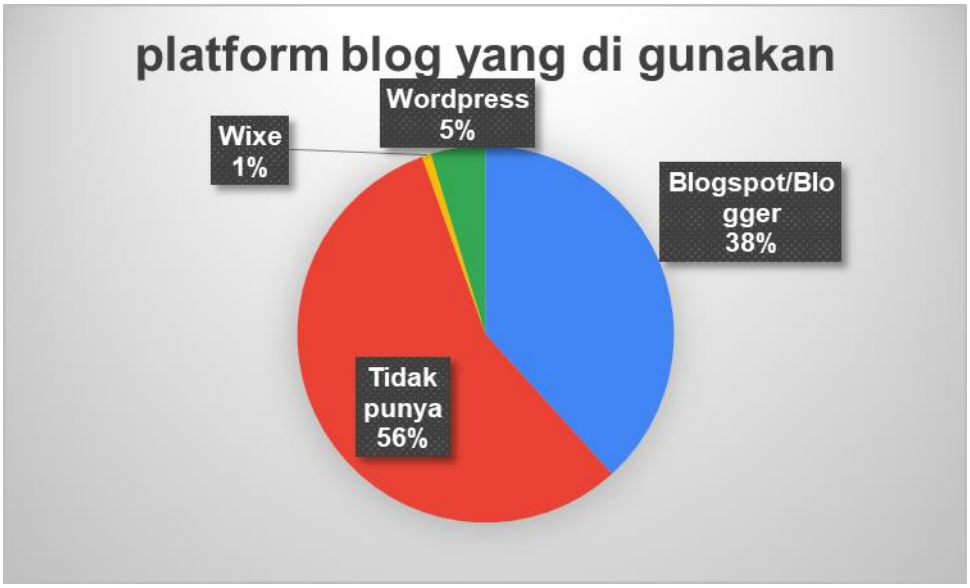
Media sosial yang digunakan

Sedangkan media sosial yang juga bisa dimanfaatkan sebagai media branding/promosi salah satunya adalah blog. Ada beberapa perusahaan yang menawarkan jenis blog dengan beberapa keunggulannya masing-masing. Namun hal tersebut tidak banyak diketahui serta tidak banyak yang menggunakan. Survei ini menanyakan pernahkah memiliki blog pribadi dengan hasil paling banyak menjawab tidak memiliki blog pribadi sebesar 64% dan yang pernah memiliki blog pribadi sebesar 36% saja. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4.15

Pernah memiliki blog pribadi

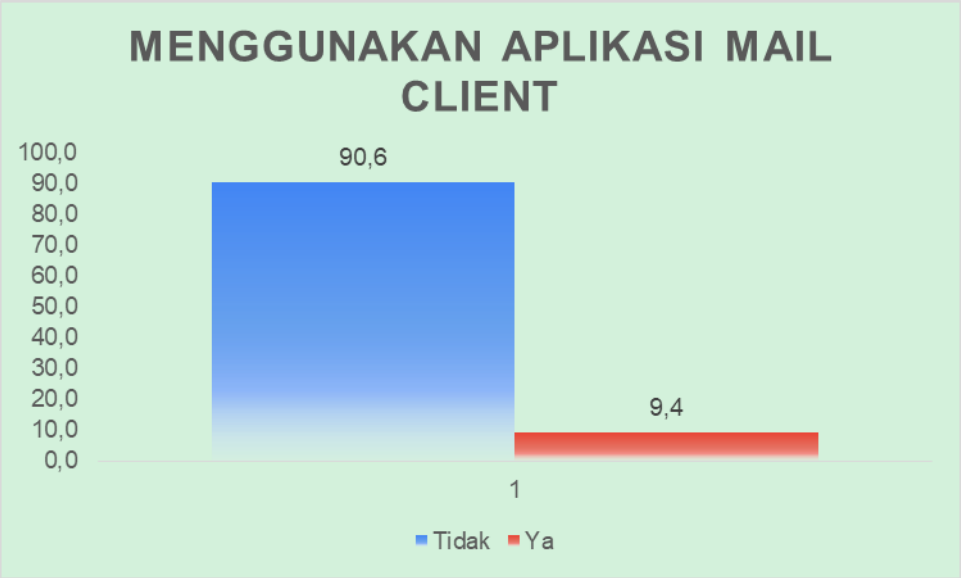
Sedangkan dari pengguna blog tersebut di atas paling banyak platform blog yang di gunakan adalah blogspot/blogger sebanyakl 38%, di ikuti wordpress sebanyak 5% saja dan yang paling sedikit penggunaannya adalah Wixe sebanyak 1%. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.16

Platform blog yang digunakan

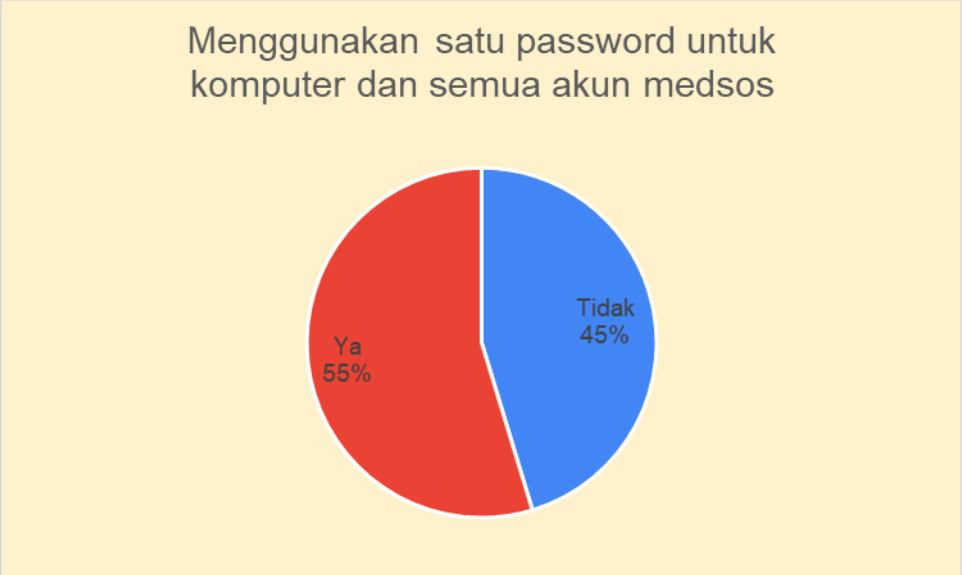
Sedangkan aplikasi mail cleint menjadi aplikasi yang paling banyak tidak di gunkan oleh warga Kabupaten Sidoartjo. Hal tersebut seperti dijelaskan pada gambar 4.23 di atas yakni 90,6% tidak menggunakan dan hanya 9,4% yang menggunakan aplikasi mail cleint tersebut. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.17

Menggunakan aplikasi Mail client

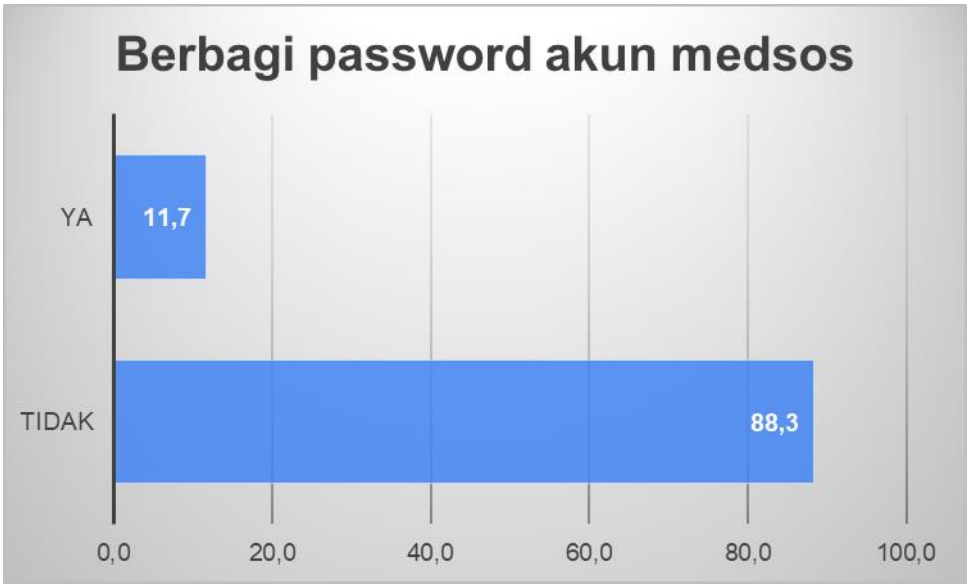
Dari keseluruhan media sosial yang ada di perangkat keras yang masyarakat Kabupaten Sidoarjo miliki sebanyak 55% yang menggunakan satu pasword untuk semua akun serta perangkat keras mereka, sedangkan sebanyak 45% tidak menggunakan satu pasword untuk semua akun serta perangkat keras baik ponsel atau komputer yang dimiliki. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.18

Menggunakan pasword untuk komputer dan semua akun media sosial

Pada penggunaan password yang masyarakat buat untuk media sosial mereka 88,3% hanya untuk pribadi atau tidak dibagikan kepada orang lain. Sedangkan, 11,7% saja dari masyarakat di Kaupaten Sidoarjo ini yang mau membagikan pasword media sosial mereka. Data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.19

Berbagi pasword akun media sosial

4.3. ANALISIS LITERASI MEDIA DIGITAL

Analisis literasi media digital pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo Tahun 2020 dilakukan pada delapan unsur utama diantaranya kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi; komunikasi efektif; kolaborasi; kehadiran digital; berpikir kritis dan evaluatif; kreativitas; keterampilan praktis yang efektif; dan budaya, sosial, dan etika. Pertama, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi di Kabupaten Sidoarjo termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai indeks sebesar **83,15**. Perhitungan tersebut dinilai dari tujuh unsur yaitu kemampuan menemukan aplikasi teknologi informasi komunikasi yang tepat untuk mencari informasi di media online dengan nilai indeks sebesar 83,76; kemampuan memilih informasi yang tepat dan

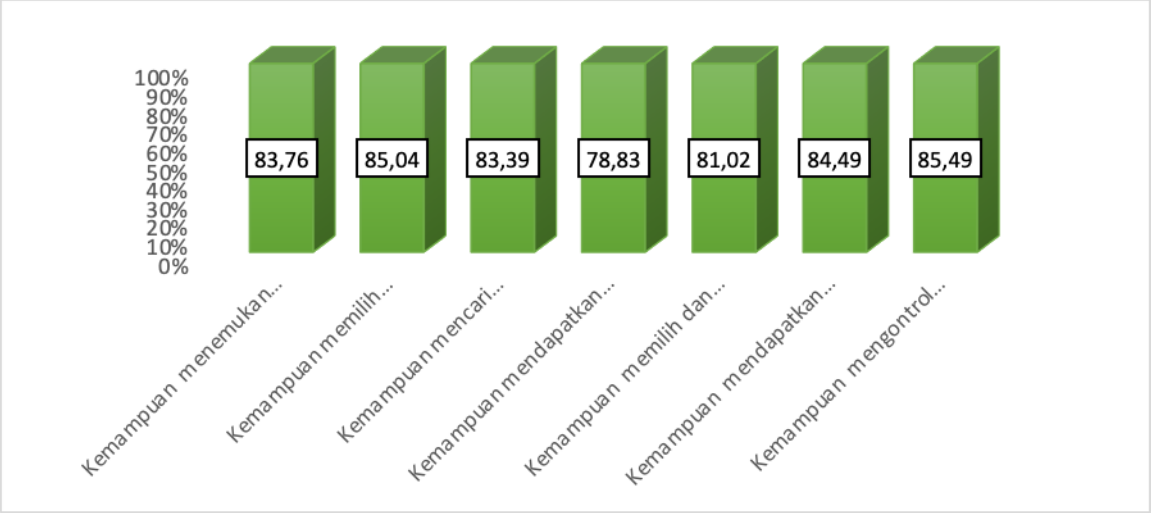
sesuai dengan yang dibutuhkan dari media online dengan nilai indeks sebesar 85,04; Kemampuan mencari informasi yang andal di media online dengan nilai indeks sebesar 83,39; Kemampuan mendapatkan informasi yang valid di media online dengan nilai indeks sebesar 78,83; Kemampuan memilih dan memilahkan antara informasi yang terpercaya dengan informasi hoaks di media online dengan nilai indeks sebesar 81,02; Kemampuan mendapatkan informasi yang tepat untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri sendiri dengan nilai indeks sebesar 84,49; Kemampuan mengontrol pesan/informasi/ berita media on-line/media social dengan nilai indeks sebesar 85,49. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1.

Kemampuan menemukan, memilih, & menganalisis informasi

No	Kemampuan untuk Menemukan, Memilih, dan Menganalisis informasi	Skor	Rerata	Indeks
1.1	Kemampuan menemukan aplikasi teknologi informasi komunikasi yang tepat untuk mencari informasi di media online	918	3,35	83,76
1.2	Kemampuan memilih informasi yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan dari media online	932	3,40	85,04
1.3	Kemampuan mencari informasi	914	3,34	83,39

	yang andal di media online			
1.4	Kemampuan mendapatkan informasi yang valid di media online	864	3,15	78,83
1.5	Kemampuan memilih dan memilahkan antara informasi yang terpercaya dengan informasi hoaks di media online	888	3,24	81,02
1.6	Kemampuan mendapatkan informasi yang tepat untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri sendiri	926	3,38	84,49
1.7	Kemampuan mengontrol pesan/informasi/ berita media on-line/media social	937	3,42	85,49
	Rata-rata total	911,29	3,33	83,15



Gambar 5.1

Indeks Literasi Digital Kemampuan Menemukan, Memilih, & Menganalisis Informasi

Kedua, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap komunikasi efektif termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai indeks sebesar **81,36**. Perhitungan tersebut dinilai dari sepuluh unsur yaitu Kemampuan menggunakan Google Meet untuk berkomunikasi langsung online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat maupun banyak teman dengan nilai indeks sebesar 75,91; Kemampuan menggunakan Video Call untuk berkomunikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat dan banyak teman dengan nilai indeks sebesar 90,97; Kemampuan menggunakan Zoom untuk berkomunikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat dan banyak teman dengan nilai indeks sebesar 74,09; Kemampuan menggunakan Google Clasroom untuk berkomunikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan banyak teman dengan nilai indeks sebesar 72,45; Kemampuan menggunakan Skype untuk berkomuni-kasi langsung secara online dan efektif ataupun berdis-kusi dengan banyak teman ataupun siswa dengan nilai indeks sebesar 62,96;

Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pe-san yang mudah dipahami oleh orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Instagram, Facebook dengan nilai indeks sebesar 90,69; Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pe-san secara santun kepada orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Instagram, Facebook dengan nilai indeks sebesar 90,60; Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pesan secara jujur kepada orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Instagram, Facebook dengan nilai indeks sebesar 88,59; Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pesan yang dapat dipercaya orang lain dengan menggunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Instagram, Facebook dengan nilai indeks sebesar 87,96; Intensitas dan kemampuan men-share informasi/video/gambar yang upto date dan santun dengan nilai indeks sebesar 79,38. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut

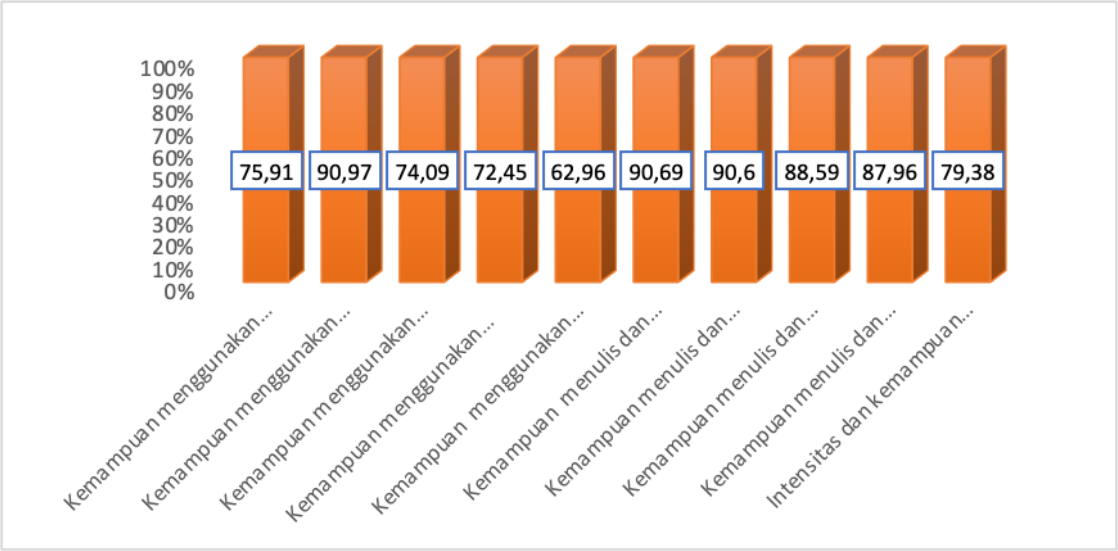
Tabel 4.2.1

Komunikasi Efektif

II	Komunikasi Efektif	SKOR	RERATA	INDEKS
2.1	Kemampuan menggunakan GOOGLE MEET untuk berkomunikasi langsung online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat maupun banyak teman	832	3,04	75,91
2.2	Kemampuan menggunakan VIDEO CALL untuk berko-munikasi langsung secara online	997	3,64	90,97

	dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat dan banyak teman			
2.3	Kemampuan menggunakan ZOOM untuk berko-munikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan teman sejawat dan banyak teman	812	2,96	74,09
2.4	Kemampuan menggunakan GOOGLE CLASROOM untuk berkomunikasi langsung secara online dan efektif ataupun berdiskusi dengan banyak teman	794	2,90	72,45
2.5	Kemampuan menggunakan SKYPE untuk berkomuni-kasi langsung secara online dan efektif ataupun berdis-kusi dengan banyak teman ataupun siswa	690	2,52	62,96
2.6	Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pe-san yang mudah dipahami oleh orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Insta-gram, Facebook	994	3,63	90,69

2.7	Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pe-san secara SANTUN kepada orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Insta-gram, Facebook	993	3,62	90,60
2.8	Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pe-san secara JUJUR kepada orang lain dengan meng-gunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Insta-gram, Facebook	971	3,54	88,59
2.9	Kemampuan menulis dan menyampaikan informasi/pe-san yang DAPAT DIPERCAYA orang lain dengan menggunakan aplikasi TIK seperti WhatsApp, Line, Instagram, Facebook	964	3,52	87,96
2.10	Intensitas dan kemampuan men-share informasi/video/gambar yang upto date dan santun	870	3,18	79,38
	Rata-rata	891,7	3,25	81,36



Gambar 5.2

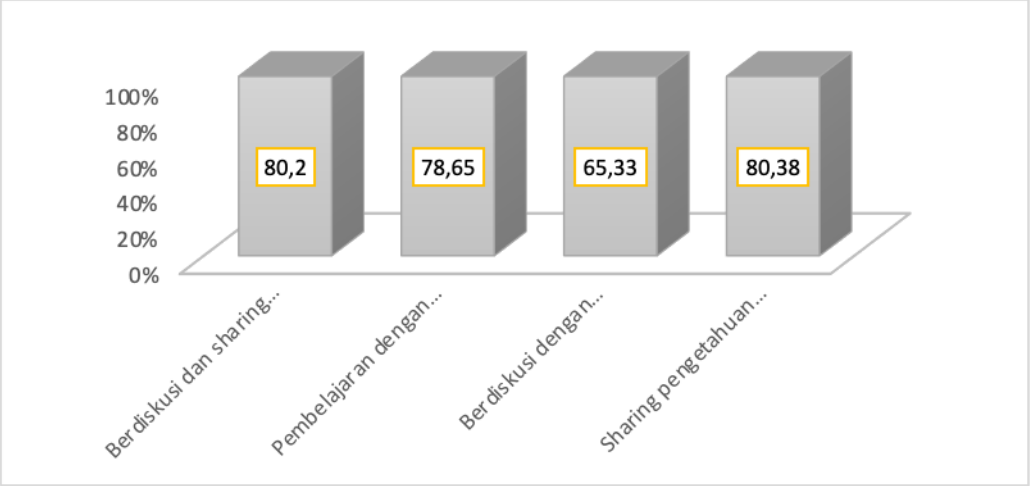
Indeks Literasi Digital Komunikasi Efektif

Ketiga, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap kolaborasi termasuk dalam kategori **Baik** dengan nilai indeks sebesar **76,14**. Perhitungan tersebut dinilai dari empat unsur yaitu Berdiskusi dan sharing informasi dengan menggunakan Zoom/Meet/Video Call dengan nilai indeks sebesar 80,20; Pembelajaran dengan mengguna-kan Zoom/ Meet/ Video Call/Google Classroom dengan nilai indeks sebesar 78,65; Berdiskusi dengan teman/kolega/partisipan lainnya dalam forum seminar di media online/Webinar dengan nilai indeks sebesar 65,33; Sharing pengetahuan melalui Twitter, WhatsApp, Pinterest, Line, Facebook, Instagram dengan teman ataupun kolega kerja dengan nilai indeks sebesar 80,38. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2.2

Kolaborasi

III	**Kolaborasi**	SKOR	RERATA	INDEKS
3.1	Berdiskusi dan sharing informasi dengan menggunakan ZOOM/MEET/VIDEO CALL	879	3,21	80,20
3.2	Pembelajaran dengan menggunakan ZOOM/ MEET/ VI-DEO CALL/GOOGLE CLASSROOM	862	3,15	78,65
3.3	Berdiskusi dengan teman/kolega/partisipan lainnya dalam forum seminar di media online/Webinar	716	2,61	65,33
3.4	Sharing pengetahuan melalui Twitter, Whats-App, Pinte-rest, Line, Facebook, Instagram dengan teman ataupun kolega kerja	881	3,22	80,38
	RAT-RATA	834,5	3,05	76,14



Gambar 5.3

Indeks Literasi Digital Kolaborasi

Keempat, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap kehadiran digital termasuk dalam kategori **Baik** dengan nilai indeks sebesar **71,81**. Perhitungan tersebut dinilai dari sebelas unsur yaitu Kemampuan mengaplikasikan Google Scholar untuk mencari informasi ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil penelitian dengan nilai indeks sebesar 66,15; Kemampuan mengaplikasikan Semantic Scholar untuk mencari informasi ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil penelitian dengan nilai indeks sebesar 68,89; Kemampuan mengaplikasikan Google Trans-late untuk keperluan transliterasi Bahasa dengan nilai indeks sebesar 87,86; Kemampuan mengaplikasikan Google Class-room untuk pembelajaran jarak jauh dengan nilai indeks sebesar 72,90; Kemampuan mengaplikasikan Google Meet untuk pertemuan dengan teman ataupun kolega kerja dengan nilai indeks sebesar 76,37; Kemampuan mengaplikasikan Zoom untuk pertemuan dengan teman ataupun kolega kerja dengan nilai indeks sebesar 73,72; Kemampuan mengelola media Youtube, Instagram, Facebook untuk unggah video, foto, gambar, ataupun informasi

dengan nilai indeks sebesar 87,41; Kemampuan mengaplikasikan Mendeley untuk mem-buat perpustakaan online dengan nilai indeks sebesar 56,48; Kemampuan menggunakan Online Journal System (OJS) yang dimiliki publisher untuk publikasi karya ilmiah dengan nilai indeks sebesar 55,84; Kemampuan menggunakan aplikasi e-Banking untuk transaksi online dengan nilai indeks sebesar 73,63; Kemampuan menggunakan aplikasi e-Commerce untuk transaksi dan belanja online dengan nilai indeks sebesar 70,62. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut:

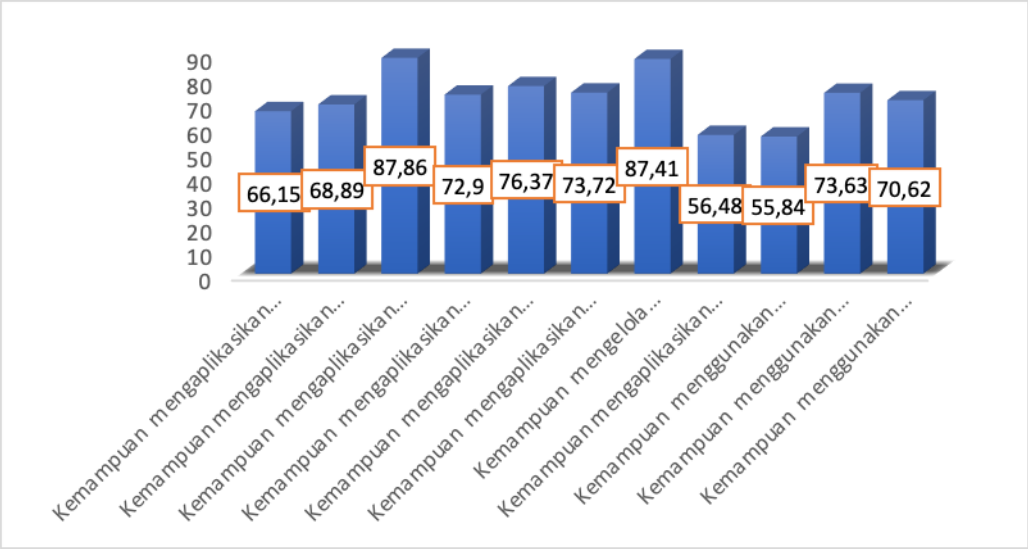
Tabel 4.1.3

Kehadiran Digital

IV	Kehadiran Digital	SKOR	RERATA	INDEKS
4.1	Kemampuan mengaplikasikan **Google Scholar** untuk mencari informasi ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil penelitian	725	2,65	66,15
4.2	Kemampuan mengaplikasikan **Semantic Scho-lar** untuk mencari informasi ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil penelitian	755	2,76	68,89
4.3	Kemampuan mengaplikasikan **Google**	963	3,51	87,86

	Trans-late untuk keperluan transliterasi Bahasa			
4.4	Kemampuan mengaplikasikan **Google Class-room** untuk pembelajaran jarak jauh	799	2,92	72,90
4.5	Kemampuan mengaplikasikan **Google Meet** untuk pertemuan dengan teman ataupun kolega kerja	837	3,05	76,37
4.6	Kemampuan mengaplikasikan **Zoom** untuk pertemuan dengan teman ataupun kolega kerja	808	2,95	73,72
4.7	Kemampuan mengelola media Youtube, Instagram, Facebook untuk unggah video, foto, gambar, ataupun informasi	958	3,50	87,41
4.8	Kemampuan mengaplikasikan **Mendeley** untuk mem-buat perpustakaan online	619	2,26	56,48
4.9	Kemampuan menggunakan **Online Journal System** (OJS) yang dimiliki publisher untuk publikasi karya ilmiah	612	2,23	55,84

4.10	Kemampuan menggunakan aplikasi **e-Banking** untuk transaksi online	807	2,95	73,63
4.11	Kemampuan menggunakan aplikasi **e-Commerce** untuk transaksi dan belanja online	774	2,82	70,62
	Rerata	787	2,87	71,81



Gambar 5.4

Indeks Literasi Digital Kehadiran Digital

Kelima, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap berpikir kritis dan evaluasi termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai indeks sebesar **84,66**. Perhitungan tersebut dinilai dari enam unsur yaitu Penggunaan media digital dapat mendorong saya untuk berpikir kritis dan evaluative dengan nilai indeks sebesar 82,85; Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mendapat-kan dan menyatukan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan nilai indeks sebesar 87,32; Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk membuat

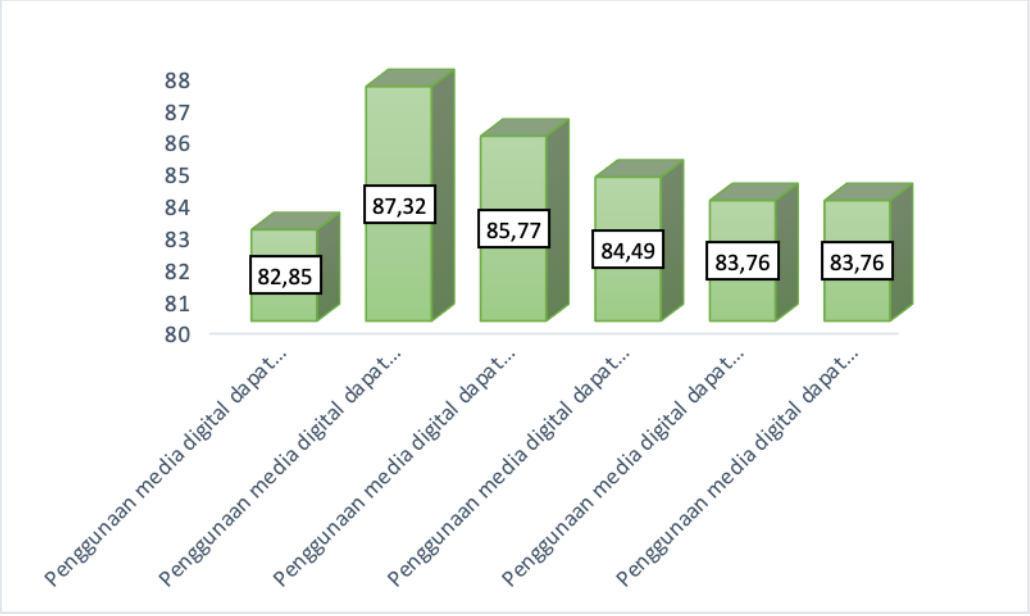
sintesis argumentasi dan membentuk ide dari berbagai informasi dengan nilai indeks sebesar 85,77; Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mengembangkan argumentasi dari berbagai informasi dengan nilai indeks sebesar 84,49; Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk merefleksikan diri dengan nilai indeks sebesar 83,76; Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk merepresentasikan diri dengan nilai indeks sebesar 83,76. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2

Berpikir Kritis dan Evaluasi

V	Berpikir Kritis dan Evaluasi	SKOR	RERATA	INDEKS
5.1	Penggunaan media digital dapat mendorong saya untuk berpikir kritis dan evaluative	908	3,31	82,85
5.2	Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mendapat-kan dan menyatukan berbagai informasi yang dibutuh-kan	957	3,49	87,32
5.3	Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk membuat sintesis argumentasi dan membentuk ide dari berbagai informasi	940	3,43	85,77

5.4	Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mengem-bangkan argumentasi dari berbagai informasi	926	3,38	84,49
5.5	Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk merefleksikan diri	918	3,35	83,76
5.6	Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk merepresentasikan diri	918	3,35	83,76
	RERATA	927,83	3,39	84,66



Gambar 5.5

Indeks Literasi Digital Berpikir Kritis dan Evaluasi

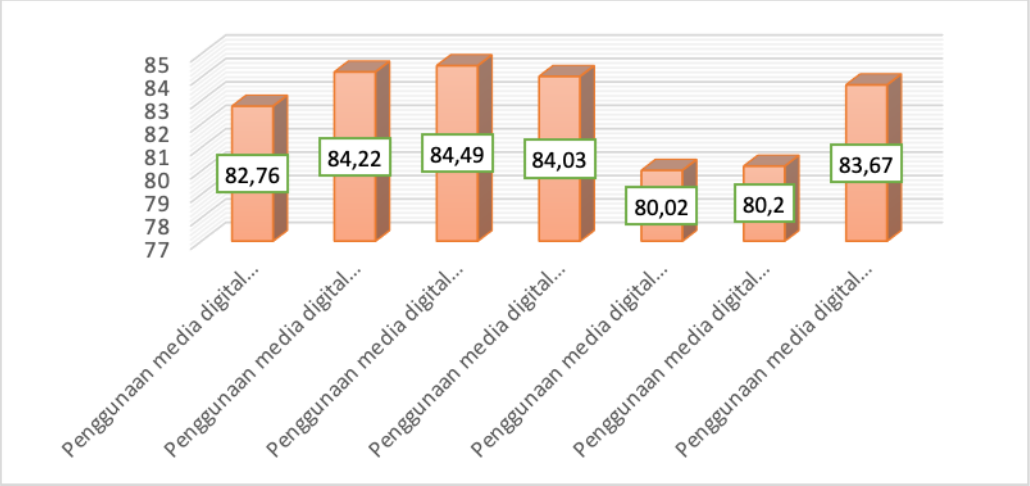
Keenam, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap berpikir kreativitas termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai indeks sebesar **82,77**. Perhitungan tersebut dinilai dari tujuh unsur yaitu Penggunaan media digital membantu saya untuk menghasilkan dan menyajikan informasi dan konten baru dengan nilai indeks sebesar 82,76; Penggunaan media digital membantu Saya untuk memilih dan memanfaatkan potensi kreatif dari teknologi informasi komunikasi dengan nilai indeks sebesar 84,22; Penggunaan media digital membantu saya untuk mengembangkan potensi diri dengan nilai indeks sebesar 84,49; Penggunaan media digital membantu saya me-ningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk mengeksplorasi dan menciptakan hal-hal baru dengan nilai indeks sebesar 84,03; Penggunaan media digital membantu saya untuk mempresentasikan informasi dengan cara baru (presentasi online, mengajar secara online) dengan nilai indeks sebesar 80,02; Penggunaan media digital membantu saya untuk membuat video/panduan pengguna/podcast dengan nilai indeks sebesar 80,20; Penggunaan media digital membantu saya untuk berinteraksi secara online dengan menyertakan video, tampilan power point, lampiran penugasan dengan nilai indeks sebesar 83,67. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3.

Kreativitas

VI	Kreativitas	SKOR	RERATA	INDEKS
6.1	Penggunaan media digital membantu saya untuk menghasilkan dan menyajikan informasi dan konten baru	907	3,31	82,76
6.2	Penggunaan media digital membantu Saya untuk memilih dan memanfaatkan potensi kreatif dari teknologi informasi komunikasi	923	3,37	84,22
6.3	Penggunaan media digital membantu saya untuk mengembangkan potensi diri	926	3,38	84,49
6.4	Penggunaan media digital membantu saya me-ningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk mengeksplorasi dan menciptakan hal-hal baru	921	3,36	84,03
6.5	Penggunaan media digital membantu saya untuk mempresentasikan informasi dengan cara baru (presentasi online, mengajar secara online)	877	3,20	80,02

6.6	Penggunaan media digital membantu saya untuk membuat video/panduan pengguna/podcast	879	3,21	80,20
6.7	Penggunaan media digital membantu saya untuk berinteraksi secara online dengan menyertakan video, tampilan power point, lampiran penugasan.	917	3,35	83,67
	Rerata	907,14	3,31	82,77



Gambar 5.6

Indeks Literasi Digital Kreativitas

Ketujuh, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap keterampilan praktis yang efektif termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai indeks sebesar **84,27**. Perhitungan tersebut dinilai dari lima unsur yaitu Penggunaan media digital dapat membantu saya mengembangkan dan

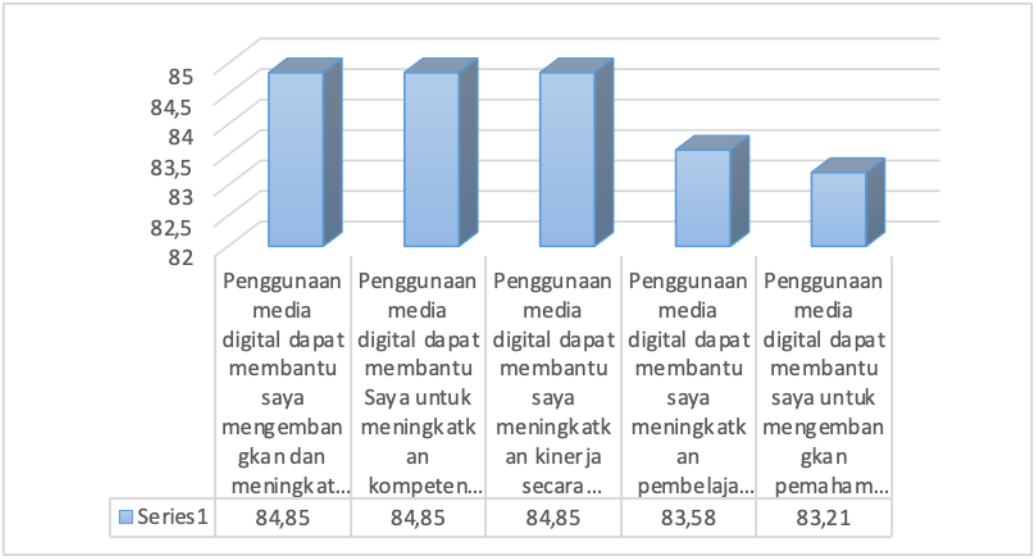
meningkatkan keterampilan teknis TIK dengan nilai indeks sebesar 84,85; Penggunaan media digital dapat membantu Saya untuk meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri dengan nilai indeks sebesar 84,85; Penggunaan media digital dapat membantu saya meningkatkan kinerja secara efektif dan efisien dengan nilai indeks sebesar 84,85; Penggunaan media digital dapat membantu saya meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan nilai indeks sebesar 83,58; Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang alat dan fungsi perangkat lunak untuk mendorong kerja yang efisien dengan nilai indeks sebesar 83,21. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4

Keterampilan Praktis yang Efektif

VII	Keterampilan Praktis yang Efektif	SKOR	RERATA	INDEKS
7.1	Penggunaan media digital dapat membantu saya mengembangkan dan meningkatkan keterampilan teknis TIK	930	3,39	84,85
7.2	Penggunaan media digital dapat membantu Saya untuk meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri	930	3,39	84,85

7.3	Penggunaan media digital dapat membantu saya meningkatkan kinerja secara efektif dan efisien	930	3,39	84,85
7.4	Penggunaan media digital dapat membantu saya meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien	916	3,34	83,58
7.5	Penggunaan media digital dapat membantu saya untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang alat dan fungsi perangkat lunak untuk mendorong kerja yang efisien.	912	3,33	83,21
	Rerata	923,6	3,37	84,27



Gambar 6.1

Indeks Literasi Digital Keterampilan Praktis yang Efektif

Kedelapan, berikut merupakan perhitungan indeks literasi digital terhadap budaya, sosial, dan etika termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai indeks sebesar **82,45**. Perhitungan tersebut dinilai dari sepuluh unsur yaitu Kemampuan menulis informasi/pesan/berita di media online/media sosial tanpa menjiplak tulisan/karya orang lain dengan nilai indeks sebesar 76,92; Kemampuan menulis informasi/pesan/berita secara original di media online/media sosial berdasarkan fakta ataupun data yang ada dengan nilai indeks sebesar 80,02; Memahami bahwa menjiplak tulisan/karya orang lain baik sebagian atupun seluruhnya dalam menulis berita/informasi dapat dikenai sanksi plagiasi seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat dengan nilai indeks sebesar 85,22; Pemahaman menulis informasi/berita yang tidak benar dan mengandung kebencian/perundungan/ fitnah dapat dikenai sanksi hukum berdasarkan UU ITE Nomor 19/2016 tentang perubahan UU ITE

11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan nilai indeks sebesar 86,04; Kemampuan menulis informasi/pesan di media online/media sosial sesuai dengan norma dan etika budaya yang berlaku dalam komunikasi online dengan nilai indeks sebesar 84,67; Kemampuan menulis informasi/pesan di media online sesuai dengan etika dalam berkomunikasi online dengan nilai indeks sebesar 85,86; Intensitas berkomunikasi di media online/media sosial secara SANTUN dengan nilai indeks sebesar 86,77; Intensitas berkomunikasi di media online/media sosial sesuai etika dan norma budaya dengan nilai indeks sebesar 86,50; Intensitas berkomunikasi di media online/media sosial dengan ujaran kebencian, fitnah, maupun pembully-an dengan nilai indeks sebesar 72,54; Intensitas menshare video/gambar yang sesuai etika dan norma sosial budaya dengan nilai indeks sebesar 80,02. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut.

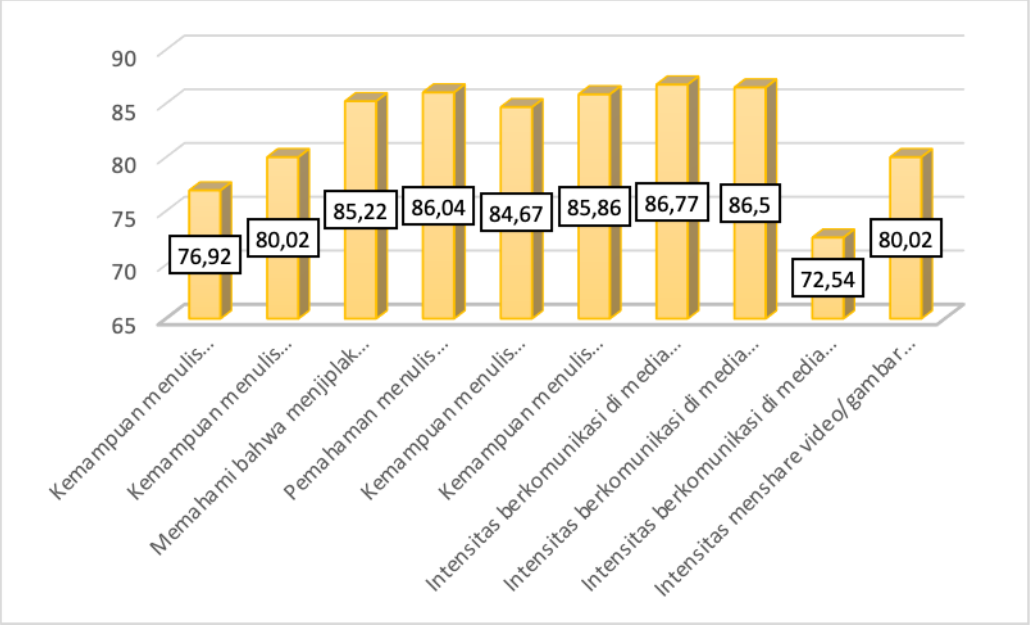
Tabel 4.5

Budaya, Sosial, dan Etika

VIII	Budaya, Sosial, dan Etika	SKOR	RERATA	INDEKS
8.1	Kemampuan menulis informasi/pesan/berita di media online/media sosial tanpa menjiplak tulisan/karya orang lain	843	3,08	76,92
8.2	Kemampuan menulis informasi/pesan/berita secara original di media	877	3,20	80,02

	online/media sosial berdasarkan fakta ataupun data yang ada.			
8.3	Memahami bahwa menjiplak tulisan/karya orang lain baik sebagian atupun seluruhnya dalam menulis berita/informasi dapat dikenai sanksi plagiasi seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat	934	3,41	85,22
8.4	Pemahaman menulis informasi/berita yang tidak benar dan mengandung kebencian/perundungan/ fitnah dapat dikenai sanksi hukum berdasarkan UU ITE Nomor 19/2016 tentang perubahan UU ITE 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	943	3,44	86,04
8.5	Kemampuan menulis informasi/pesan di media online/media sosial sesuai dengan norma dan etika	928	3,39	84,67

	budaya yang berlaku dalam komunikasi online			
8.6	Kemampuan menulis informasi/pesan di media online sesuai dengan etika dalam berkomunikasi online	941	3,43	85,86
8.7	Intensitas berkomunikasi di media online/media sosial secara SANTUN	951	3,47	86,77
8.8	Intensitas berkomunikasi di media online/media sosial sesuai etika dan norma budaya	948	3,46	86,50
8.9	Intensitas berkomunikasi di media online/media sosial dengan ujaran kebencian, fitnah, maupun pembully-an	795	2,90	72,54
8.10	Intensitas menshare video/gambar yang sesuai etika dan norma sosial budaya	877	3,20	80,02
	Rerata	903,7	3,30	82,45



Gambar 6.2

Indeks Literasi Digital Budaya, Sosial, dan Etika

Berdasarkan delapan unsur utama analisis literasi digital diatas, maka secara keseluruhan Rerata Indeks Literasi Digital Masyarakat Sidoarjo termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dengan nilai rerata indeks sebesar **80,83**. Perhitungan tersebut dinilai dari delapan unsur yaitu Kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi dengan nilai indeks sebesar 83,15; komunikasi efektif dengan nilai indeks sebesar 81,36; kolaborasi dengan nilai indeks sebesar 76,14; kehadiran digital dengan nilai indeks sebesar 71,81; berpikir kritis dan evaluatif dengan nilai indeks sebesar 84,66; kreativitas dengan nilai indeks sebesar 82,77; keterampilan praktis yang efektif dengan nilai indeks sebesar 84,27; budaya, sosial, dan etika dengan nilai indeks sebesar 82,45. Data diatas dapat dilihat pada tabel berikut

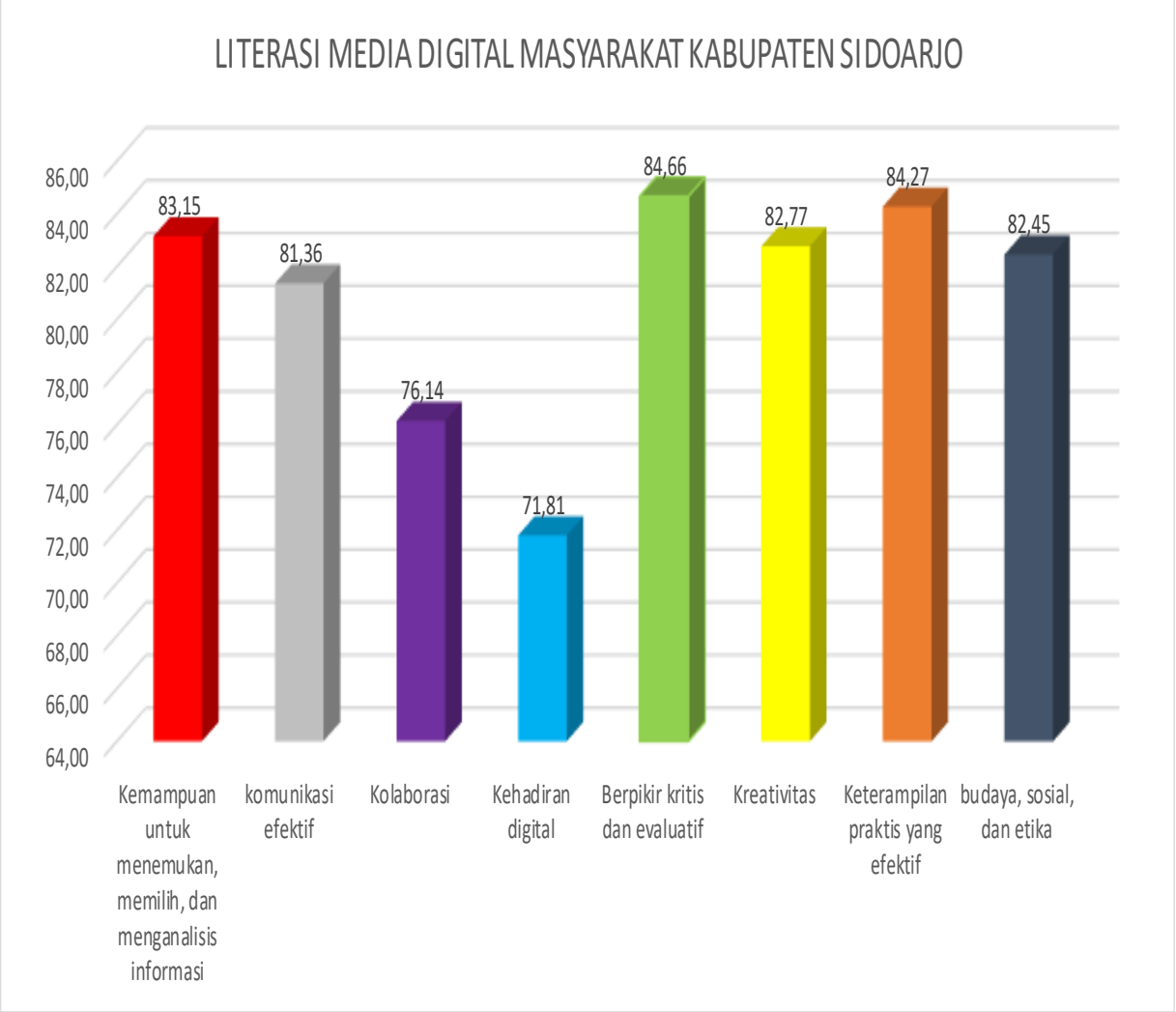
Tabel 4.6

Literasi Media Digital Masyarakat Sidoarjo

No.	Unsur	IDL
1	Kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi	83,15
2	komunikasi efektif	81,36
3	Kolaborasi	76,14
4	Kehadiran digital	71,81
5	Berpikir kritis dan evaluative	84,66
6	Kreativitas	82,77
7	Keterampilan praktis yang efektif	84,27
8	budaya, sosial, dan etika	82,45
	Rerata Indeks Literasi Media Digital Masyarakat Sidoarjo	**80,83**

Gambar 6.3

Literasi Media Digital Masyarakat Kabupaten Sidoarjo



BAB 5

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Kajian Literasi Media Digital Masyarakat Sidoarjo oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Sidoarjo Tahun 2020 dilakukan melalui delapan unsur utama diantaranya kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi; komunikasi efektif; kolaborasi; kehadiran digital; berpikir kritis dan evaluatif; kreativitas; keterampilan praktis yang efektif; dan budaya, sosial, dan etika. Hasil rekapitulasi masing-masing unsur utama menunjukkan bahwa pada unsur *pertama* kemampuan untuk menemukan, memilih, dan menganalisis informasi nilai ILD sebesar 83,15 dengan kategori Sangat Baik; *kedua* komunikasi efektif nilai ILD sebesar 81,36 dengan kategori Sangat Baik; *ketiga* kolaborasi nilai ILD sebesar 76,14 dengan kategori Baik; *keempat* kehadiran digital nilai ILD sebesar 71,81 dengan kategori Baik; *kelima* berpikir kritis dan evaluatif nilai ILD sebesar 84,66 dengan kategori Sangat Baik; *keenam* kreativitas nilai ILD sebesar 82,77 dengan kategori Sangat Baik; *ketujuh* keterampilan praktis yang efektif nilai ILD sebesar 84,27 dengan kategori Sangat Baik; dan *kedelapan* budaya, sosial, dan etika nilai ILD sebesar 82,45 dengan kategori Sangat Baik. Sehingga, pada perhitungan rata-rata ILD (Indeks Literasi Digital) Masyarakat Sidoarjo sebesar **80,83** dengan kategori **Sangat Baik**.

5.2. SARAN

1. Dinas Komunikasi dan Infomatika Kabupaten Sidoarjo perlu melakukan optimalisasi sosialisasi kepada masyarakat luas khususnya di bidang pendidikan untuk memperkenalkan kehadiran digital agar melek teknologi. Berbagai macam aplikasi-aplikasi yang canggih modern telah hadir dalam mempermudah

dan mempercepat transaksi yang dibutuhkan oleh masyarakat misalnya Google Scholar, Semantic Scholar, Google Translate, Google Clasroom, Google Meet, Zoom, Youtube, Instagram, Facebook, Mendeley, dsb.

2. Perlu adanya optimalisasi sosialisasi media kolaborasi yang berbasis IT dikalangan masyarakat khususnya di lingkungan pendidikan sebagai sasaran utama media pembelajaran melalui diskusi dan sharing informasi menggunakan zoom/meet/video call; berdiskusi dengan teman/kolega dalam bentuk seminar virtual/media online, serta sharing pengetahuan melalui media sosial.
3. Perlu adanya pelatihan-pelatihan bagi masyarakat di wilayah-wilayah perbatasan tentang literasi media baik dari televisi maupun internet. Sehingga masyarakat khususnya remaja dapat melek informasi dan memilah yang penting bagi diri mereka dan lingkungan. Perlu adanya pelatihan pemanfaatan TIK bagi masyarakat setempat sehingga dapat melek teknologi agar dapat dimanfaatkan bagi pengembangan pembangunan ekonomi dan kesejahteraan kehidupan masyarakat di wilayah perbatasan. Sektor swasta terus menggalakkan pembangunan infrastruktur di wilayah-wilayah terpencil dan di perbatasan sehingga masyarakat di sana ikut merasakan kemajuan teknologi dan yang dapat segera memenuhi kebutuhan mereka terhadap informasi dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Baran & Davis. (2010). Teori Komunikasi Massa : B. Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan, Edisi Kelima. Jakarta : Salemba Humanika

Bawden. (2001). *Information And Digital Literacy : A Riview Of Concepts*. Journal of documentation.

Belshaw. (2011). *What Is Digital Literacy? A Pragmatic Investigation*. Thesis. Durham : University of Durtham.

Clay, M. M. (2001). *Change Over Time in Children's Literacy Development*. Porthsmouth : Heinemann dalam Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Eadie. (2009). *Twenty First Century Communication*. Sage Publishing, Inc. SansDiego University USA.

Hobbs, R. (1996). Media Literacy, Media Activist. Telemedium the Journal of Media Literacy, 48 (1), hlm 16-32.

Iriantara, Yosal. (2009). Literasi Media : Apa, Mengapa, dan Bagaimana. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta.

Kern, Richard. (2000). *Literacy & Language Teaching*. Oxford : Oxford University Press

Mayes & Fowler. (2006). "Learner, Learning Literacy and The Pedagogy of E-Laerning", Digital Literacies for Learning. London : Facet.

Peraturan Bupati Sidoarjo Nomor 104 Tahun 2016 tentang Pedoman Pelaksanaan Literasi Di Kabupaten Sidoarjo.

Peraturan Daerah Kabupaten Sidoarjo Nomor 10 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2006 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Kabupaten Sidoarjo Tahun 2006-2025.

Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 1 Tahun 2009 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Provinsi Jawa Timur Tahun 2005–2025

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Potter, W. J. (2001). *Media Literacy*. New York : Sage Publications.

Romdhoni, Ali. (2013). Al-Qur'an dan Literasi. Depok : Literatur Nusantara.

Rubin, A. (1998). *Media Literacy : Editor's Note*. Journal of Communication. 48 (1), hlm. 3-4.

Setyawan, Ibnu Adji. (2018). Kupas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi. https://gurudigital.id/jenis-pengertian-literasi-adalah/

Silverblatt. (1995). Media *Literacy : Key To Interpreting Media Messages*. Publisher : Preager. USA.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.