

TINGKAT LITERASI DIGITAL MAHASISWA JURUSAN TARBİYAH DAN KEGURUAN SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE

Febrianty Milenia¹, Muhammad Idris Hasanuddin², Bulqia Mas'ud³

^{1,2,3} Prodi PAI, STAIN Majene, Majene, Indonesia

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan desain penelitian jenis survei, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik proporsional sampling. Adapun teknik pengumpulan data adalah kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene berada pada nilai mean 35,33. Nilai tersebut berada pada rentang kategori 35,0 – 48,9 yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa berada pada kategori Intermediate. Hasil analisis tingkat kemahiran kompetensi digital mahasiswa menunjukkan bahwa dari 21 kompetensi digital, sebanyak 18 kompetensi digital mahasiswa masih berada pada tingkat kemahiran dasar (foundation), 2 komponen kompetensi pada tingkat menengah (Intermediate), dan 1 komponen kompetensi pada tingkat canggih (Advance).

Kata kunci: Literasi Digital, Mahasiswa, Tarbiyah dan Keguruan, STAIN Majene

Abstract

This study aims to analyze how the level of digital literacy of students in Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. This type of research is descriptive quantitative using a survey type research design approach, the sampling technique used is proportional sampling. The data collection technique is a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis. The results showed that the level of digital literacy of students majoring in Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene was at a mean value of 35.33. This value is in the category range of 35.0 - 48.9 which indicates that the digital literacy level of students is in the Intermediate category. The results of the analysis of the level of proficiency of student digital competencies show that of the 21 digital competencies, 18 student digital competencies are still at the basic level of proficiency (foundation), 2 competency components at the intermediate level, and 1 competency component at the advanced level.

Keywords: Digital Literacy, Students, Tarbiyah and Keguruan, STAIN Majene

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat yang mengakibatkan penggunaannya dapat dengan mudah memperoleh dan menyebarkan informasi yang telah terkumpulkan serta memungkinkan untuk terhubung dari berbagai penjuru dunia. Laporan dari Data Portal menunjukkan adanya peningkatan pengguna internet di dunia sebanyak 4% dari tahun 2021 hingga tahun 2022. Tercatat sebanyak 4,95 miliar pengguna kini terhubung dengan internet (KataData, 2022).

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2021- 2022 yang dirilis pada bulan Juni menunjukkan bahwa sebanyak 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021 termasuk dalam pengguna internet tersebut (APJII, 2022). Indonesia berada di peringkat ke-66 di dunia dan ke-5 di Asia Tenggara untuk Indeks Internet Inklusif pada tahun 2021 berdasarkan data yang dirilis oleh

Economist Intelligence Unit (EIU) (KataData, 2021). Indeks internet inklusif merupakan pengukuran inklusivitas akses internet yang menggunakan empat indikator pengukuran yakni ketersediaan mencakup luas dan kualitas infrastruktur untuk mengakses internet, keterjangkauan mencakup biaya akses internet dan persaingan antar penyedia layanan, relevansi mencakup ketersediaan informasi yang sesuai kebutuhan dan menggunakan bahasa lokal, serta kesiapan mencakup kapasitas dalam memanfaatkan internet termasuk kemampuan penerimaan budaya dan dukungan kebijakan.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini kemudian mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Data APJII (2022) mengklasifikasikan tingkat penetrasi pengguna internet berdasarkan pekerjaan dan menempatkan pelajar/mahasiswa di urutan pertama dengan persentase 99,26% penetrasi pengguna internet. Ini menunjukkan bahwa dari seluruh mahasiswa hampir seluruhnya merupakan pengguna internet. Alasan paling umum penggunaan internet pun diantaranya adalah untuk mengakses media sosial, mengakses informasi dan berita, melakukan pekerjaan atau bersekolah dari rumah, mengakses layanan publik, dan menggunakan e-mail (APJII, 2022).

Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi dampak positif dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan seperti dalam hal sebagai sumber bahan belajar, media pembelajaran, dan sebagai media dalam menjalin hubungan dengan masyarakat. Bahkan kini teknologi dipandang sangat penting sebagai sistem yang dapat meningkatkan kemampuan kinerja serta hasil belajar yang nantinya akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Ajizah & Munawir, 2021). Di sisi lain, teknologi informasi dan komunikasi dapat juga menjadi dampak negatif jika tidak digunakan dengan baik. Populernya penggunaan media blog yang tidak mencantumkan kejelasan sumber sebagai referensi rujukan tugas akademik merupakan salah satu contoh dampak negatif dari kelimpahan informasi yang ditawarkan teknologi informasi dan komunikasi bagi mahasiswa saat ini (Nurrizqi & Rodin, 2020). Merespon adanya dampak positif dan negatif yang ditawarkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan tersebut, kemampuan literasi digital, informasi, dan teknologi kini dipandang sama pentingnya dengan kemampuan umum yang lain (Kemendikbud, 2017).

Literasi digital adalah pemahaman dan keterampilan menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam mencari, mengevaluasi, menggunakan, mengolah, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan patuh hukum dalam rangka berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2017). Kemampuan ini merupakan salah satu komponen pendukung perwujudan empat prioritas rencana pembangunan jangka menengah nasional (RPJMN) 2020-2024 dalam bidang pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Empat prioritas tersebut adalah pembelajaran anak, struktur kelembagaan, menggerakkan revolusi mental masyarakat, dan terakhir pengembangan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Perpres RI No.18, 2020). Literasi digital merupakan kemampuan yang dituntut ada pada bidang pendidikan sebagai keterampilan abad ke-21 yang nantinya akan menghadapi peserta didik generasi alpha (Wulandari & Nurhisyam, 2019).

Sama seperti orang-orang yang lahir di era digital native, generasi alpha (Rentang

kelahiran 2011-2025) merupakan generasi yang lahir sebagai penduduk asli era digital, namun generasi alpha diklaim sebagai generasi paling cerdas dan paling akrab dengan teknologi dibanding generasi-generasi sebelumnya (Fadlurrohimi et. al, 2019). Generasi alpha memiliki karakteristik yang sangat lekat dengan teknologi. Mc Crindler dalam Fadlurrohimi menyatakan bahwa seorang ahli mendeskripsikan generasi alpha sebagai generasi dengan karakteristik yang tidak bisa lepas dari gadget, kurang bersosialisasi, daya kreatifitas yang rendah, dan memiliki sikap individualis yang mendorong mereka pada keterisolasian sosial (Fadlurrohimi et. al, 2019). Generasi ini lebih menyukai hal instan dan kurang memperhatikan proses. Dalam memahami teknologi, generasi alpha memandangnya sebagai keperluan untuk mempermudah kegiatan sehari-hari. Dalam proses pendidikannya, generasi alpha dapat dengan mudah mencari dan menemukan informasi mengenai materi pelajaran secara leluasa tanpa terikat waktu ataupun tempat. Mereka berpandangan bahwa pelajaran tidak harus berasal dari kelas atau buku (Surani, 2019).

Perkembangan gaya belajar generasi Alpha ini akhirnya membawa dunia pendidikan pada tuntutan baru untuk berubah dan memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. sebagaimana metode pembelajaran yang disarankan oleh beberapa ahli teori TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi), untuk menarik peserta didik dan membantu mereka dalam belajar kita harus berbicara dengan bahasa mereka (Kivunja, 2014). Dunia pendidikan harus menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan cara dan gaya belajar generasi alpha utamanya bagi para guru selaku pelaku utama proses pendidikan (Widodo & Rofiqoh, 2020). Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tergantung pada keberhasilan seorang pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuannya (Almasitoh, 2014). Guru yang memiliki kemampuan dalam literasi digital memiliki peluang lebih besar untuk dapat diterima dan diikuti oleh peserta didik sekaligus memanfaatkan potensi yang memang sudah ada (Ganjar S, 2020).

Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia memerintahkan untuk selalu berupaya meningkatkan kemampuan ilmiah. Sebagaimana dalam Q.S. Thaha, 20:114;

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكِ الْحَقِّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Terjemahan Kemenag:

“(114) Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang Sebenar-benarnya, dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai di wahyukan kepadamu, dan katakanlah: ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu padaku’.”

Terjemahan bahasa Mandar:

“(114) Jari Masarro Matinggi (Marayai) Puang Allah Taala Mara'dia iya sitongatoganna, anna da (Muhammad) mukasusui mambaca Koroang di andiannapa dipasukku' na wahyukan di sesemu, anna pa'uang'o: 'E Puangngu, tambaianga pa'issangan'.” (Balitbang Agama Makassar, 2019).

Perintah untuk terus belajar dan mencari ilmu pengetahuan juga ada pada wahyu pertama yang diturunkan kepada Rasulullah Saw. yakni Q.S. Al-Alaq ayat 1-5;

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahan Kemenag:

“(1) Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Terjemahan bahasa Mandar:

“(1) Bacai sawa' (marrappe) sangana Puangmu, Puang iya mappapia. (2) Iya mappapia rupa tau pole di cera' sambo'ong. (3) Bacai, anna Puangmu, Puang (Iya) Masarro Mala'bi'. (4) Iya mappa'guru (tau) sawa' Qalam. (5) Iya mappa'guru rupa tau, iya andiang naissang.” (Balitbang Agama Makassar, 2019).

Quraish Shihab dalam bukunya *Wawasan Al-Qur'an* menjelaskan bahwa Al-Qur'an menghendaki umatnya membaca bacaan yang *bismi Rabbik*, artinya dapat membawa manfaat untuk kemanusiaan. *Iqra'* berarti bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu, bacalah alam, tanda-tanda zaman, sejarah maupun diri sendiri, yang tertulis maupun yang tidak. Alhasil, objek perintah *Iqra'* mencakup segala sesuatu yang dapat dijangkaunya (Shihab, 1996).

Penelitian mengenai tingkat literasi digital mahasiswa sudah dilakukan oleh beberapa peneliti di berbagai wilayah khususnya pulau Sumatera dan Jawa, diantaranya penelitian oleh Nurriqzi dan Rodin (2020) yang menunjukkan tingkat literasi digital mahasiswa tergolong tinggi. Karsoni Berta Dianata (2021) juga melakukan penelitian dengan judul 'Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa', penelitian ini menunjukkan hasil kemampuan literasi digital mahasiswa berada pada kategori baik. Meski demikian penelitian mengenai literasi digital yang menunjukkan hasil baik baru dilakukan di pulau dengan tingkat penetrasi internet yang tinggi.

Sementara itu badan APJII (2022) menempatkan Sulawesi Barat sebagai wilayah dengan tingkat penetrasi terendah di Indonesia yang hanya mencapai 57,58% dibandingkan dengan wilayah di 34 provinsi lainnya. Sebuah penelitian kualitatif yang menyelidiki praktik literasi digital oleh mahasiswa pascasarjana (Rinekso, Rodliyah, & Pertiwi, 2021) menyarankan bahwa perguruan tinggi harus menyediakan lebih banyak pelatihan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital bagi mahasiswa. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene merupakan salah satu instansi pendidikan di Sulawesi Barat yang memiliki jurusan Tarbiyah dan Keguruan sebagai wadah untuk mempersiapkan calon pendidik dan penerus selanjutnya pelaku utama proses pendidikan.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan format deskriptif. yang bertujuan untuk menyajikan, menggambarkan, dan mendeskripsikan tingkat literasi digital mahasiswa jurusan tarbiyah dan keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene yang terletak di Jl. Balai Lapangan Kerja Totoli, Kec. Banggae, Kab. Majene, Sulawesi Barat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian survei. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menjelaskan dan menggambarkan kondisi pada populasi yang besar. Dalam penelitian ini tidak dilakukan

perlakuan khusus terhadap variable yang diteliti melainkan hanya mengumpulkan data untuk menjelaskan keadaan sosial sebuah populasi melalui kegiatan jajak pendapat.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene tahun 2022 berjumlah 1.156 mahasiswa. Populasi ini merupakan populasi berstrata yakni populasi yang terdiri atas golongan-golongan, kelompok-kelompok, dan sebagainya yang memiliki sifat bertingkat atau berlapis. Adapun ukuran sampel dari penelitian kali ini ditentukan melalui tabel penentuan sampel Isaac dan Michael. Maka diperoleh jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 256 sampel dengan taraf kesalahan 5%. Metode sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling atau metode sampling yang tidak sepenuhnya acak, hal ini karena jenis populasi yang hendak diteliti merupakan jenis populasi berstrata. Teknik sampling yang digunakan adalah proporsional sampling yakni penggunaan perwakilan sampel yang berimbang. Menimbang ukuran sampel sebanyak 256 mahasiswa maka akan diambil 25.5% sampel dari tiap strata. Maka Semester VII angkatan 2019 diwakili oleh 62 mahasiswa, semester V diwakili oleh 63 mahasiswa, semester III diwakili oleh 60 mahasiswa, dan semester I diwakili oleh 71 mahasiswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner. Kuesioner bertindak sebagai metode pengumpulan data primer. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman kuesioner yang disusun berdasarkan *framework* yang berasal dari proyek *Digital Competency (DIGCOMP)* yang dikembangkan oleh *European Commission, Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies* dengan judul “*A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*” pada tahun 2013. Uji Validitas terhadap alat ukur Kuesioner Tingkat Literasi Digital dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS dan Uji Reabilitas secara internal menggunakan teknik Alpha Cronbach dan dilakukan dengan bantuan software SPSS.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan *Editing* yakni kegiatan pemeriksaan ulang, *Coding* yakni pengkodean, *Tabulating* atau proses pembeberan yakni proses memasukkan data-data ke dalam tabel serta mengatur angka-angka dan menghitungnya. Tabel tersebut kemudian digunakan untuk mendeskripsikan data sehingga akan mempermudah dalam memahami struktur data. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS Statistik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yakni mendeskripsikan data hasil survei yang telah dilakukan. Pemberian skor pada setiap pilihan jawaban, setelah pemberian skor kemudian memberi kategori yang telah ditentukan. Adapun analisis tingkat digital mahasiswa pada ke-21 komponen literasi digital akan dinilai berdasarkan kategori tingkat kemahiran yang telah ditentukan pada *framework* yang digunakan.

Hasil

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari penelitian yang dilakukan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene terkhusus pada mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan untuk mengetahui bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa. Pengambilan data menggunakan skala likert melalui lembar kuesioner. Setelah data terkumpul selanjutnya

dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil dari variable yang diteliti. Hasil penelitian yang diperoleh adalah:

Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene

Data skor yang diperoleh dalam hasil penelitian tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan di STAIN Majene yang terdiri dari 256 orang responden ditabulasi serta dihitung jumlah skor tiap responden. Berikut analisis deskriptif tingkat literasi digital mahasiswa.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Tingkat Literasi Digital

	N	Minimum	Maksimum	Mean
Kuesioner Tingkat Literasi Digital	256	21	59	35.33
Valid N (Listwise)	256			

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tingkat literasi digital mahasiswa maka diperoleh skor minimum 21, skor maksimum 59, rata-rata 35,33, dan standar deviasi 8,129 dari jumlah responden ($n = 256$ orang).

Kategori gambaran tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Data Tingkat Literasi Digital

Interval	Kategori	<i>fi</i>	Persentase
49,0 – 63,0	Advance	11	4,3%
35,0 – 48,9	Intermediate	117	45,7%
21,0 – 34,9	Foundation	128	50%
Jumlah		256	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut, dengan memperhatikan 256 mahasiswa sebagai sample, 11 responden (4,3%) dari total responden berada pada kategori *Advance*, 117 responden (45,7%) berada dalam kategori *Intermediate*, dan 128 responden (50%) berada pada kategori *Fondation*. Hal tersebut menggambarkan bahwa tingkat literasi mahasiswa berdasarkan frekuensi terbanyak berada diantara kategori *Fondation* dan *Intermediate*. Hal ini sejalan dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 35,49 yang berada pada skor kategori *Intermediate* terendah.

Berikut analisis deskriptif tingkat literasi digital mahasiswa berdasarkan semester:

Tabel 2. Kategorisasi Data Tingkat Literasi Digital

Semester	N	Minimum	Maksimum	Mean
I (Satu)	67	21	59	34.60
III (Tiga)	60	21	52	34.87
V (Lima)	67	23	54	36.34
VII (Tujuh)	62	23	48	35.48
Jumlah	256			

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tingkat literasi digital mahasiswa per semester maka diperoleh skor minimum pada mahasiswa semester I yakni 21, skor maksimum 59, dan rata-rata 34,60 dari jumlah responden ($n = 67$ mahasiswa). Berdasarkan rata-rata skor yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa semester I masih berada pada kategori *Fondation*.

Skor minimum pada mahasiswa semester III yakni 21, skor maksimum 52, dan rata-rata 34,87 dari jumlah responden (n) = 60 mahasiswa. Berdasarkan rata-rata skor yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa semester III berada pada kategori *Foundation*.

Skor minimum pada mahasiswa semester V yakni 23, skor maksimum 54, rata-rata 36,34 dan standar deviasi 7,397 dari jumlah responden (n) = 67 mahasiswa. Berdasarkan rata-rata skor yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa semester V berada pada kategori *Intermediate*.

Skor minimum pada mahasiswa semester VII yakni 23, skor maksimum 48, dan rata-rata 35,48 dari jumlah responden (n) = 62 mahasiswa. Berdasarkan rata-rata skor yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa semester VII juga berada pada kategori *Intermediate*.

Analisis Tingkat Kemahiran Mahasiswa Terhadap Komponen Literasi Digital

Analisis tingkat kemahiran mahasiswa terhadap 21 komponen literasi digital yang ada pada kuesioner ini dinilai berdasarkan kisi penilaian mandiri yang telah ditetapkan pada proyek DIGCOMP kemudian dikategorikan berdasarkan tiga tingkat kemahiran. Adapun ketiga kategori yang digunakan adalah *Foundation*, *Intermediate*, dan *Advance*. Garis besar dari penilaian dimulai dari; ‘Sadar dan memiliki pemahaman tentang ...’ untuk tingkat *foundation*; ‘Mampu menggunakan ...’ untuk tingkat *Intermediate*; dan ‘Terlibat aktif sebagai praktik...’ untuk tingkat *Advance*.

Menjelajahi, Mencari, dan Memfilter Informasi

Kompetensi ini berkaitan dengan mengakses dan mencari informasi online, untuk mengartikulasikan kebutuhan informasi, untuk menentukan informasi yang relevan, untuk memilih sumber daya secara efektif, untuk menavigasi antara sumber online, dan untuk membuat strategi informasi pribadi. Hasil jawaban responden mengenai komponen menjelajah, mencari, dan memfilter informasi menunjukkan bahwa sebanyak 65 responden (25,4%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat melakukan beberapa pencarian online melalui mesin pencari dan tahu bahwa mesin pencari yang berbeda dapat memberikan hasil yang berbeda pula. Sedangkan 129 responden (50,4%) memilih opsi jawaban kedua, responden dapat menelusuri internet untuk mencari informasi secara online dan dapat mengartikulasikan kebutuhan informasi serta memilih informasi sesuai yang dicari. Sisanya sebanyak 62 responden (24,2%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat menggunakan beragam strategi pencarian saat mencari informasi dan menjelajah di internet. Responden yang memilih opsi *advance* juga memiliki kemampuan untuk menyaring dan memantau informasi serta tahu siapa yang harus diikuti di tempat berbagi secara online (*micro-blogging*). Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Intermediate* dalam hal kemampuan menjelajah, mencari, dan memfilter informasi.

Mengevaluasi Informasi

Kompetensi ini berkaitan dengan bagaimana mengumpulkan, mengolah, memahami, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Hasil jawaban responden mengenai komponen

mengevaluasi informasi menunjukkan bahwa sebanyak 128 responden (50,0%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu bahwa tidak semua informasi online dapat diandalkan. Sedangkan 74 responden (28,9%) memilih opsi jawaban kedua, responden yang memilih opsi jawaban ini sudah dapat membandingkan berbagai sumber informasi yang berbeda. Sisanya sebanyak 54 responden (21,1%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden pada tingkat ini kritis tentang informasi yang ditemukan dan dapat mengecek kembali (*cross-check*) dan menilai validitas serta kredibilitasnya. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan mengevaluasi informasi.

Menyimpan dan mengambil Informasi

Kompetensi ini berkaitan dengan kemampuan memanipulasi dan menyimpan informasi dan konten untuk pengambilan yang lebih mudah, untuk mengatur informasi dan data. Hasil jawaban responden mengenai komponen Menyimpan dan Mengambil Informasi menunjukkan bahwa sebanyak 131 responden (51,2%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu cara menyimpan file dan konten (misalnya teks, gambar, musik, video, dan halaman web) serta tahu bagaimana untuk kembali ke konten yang telah disimpan. Sedangkan 99 responden (38,7%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat menyimpan dan menandai file, konten, dan informasi. Responden memiliki strategi penyimpanan sendiri, dapat mengambil dan mengelola informasi dan konten yang disimpan. Sisanya sebanyak 26 responden (10,2%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat menerapkan metode yang berbeda dan alat untuk mengatur file, konten, dan informasi. Responden juga dapat menerapkan serangkaian strategi konten yang telah dirinya atau orang lain simpan. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan menyimpan dan mengambil informasi.

Berinteraksi melalui teknologi

Kompetensi ini berkaitan dengan interaksi melalui berbagai perangkat dan aplikasi digital, pemahaman bagaimana komunikasi digital didistribusikan, ditampilkan, dan dikelola. Pemahaman cara berkomunikasi yang tepat melalui sarana digital, untuk merujuk pada format komunikasi yang berbeda, dan menyesuaikan mode dan strategi komunikasi dengan khalayak tertentu. Hasil jawaban responden mengenai komponen berinteraksi melalui teknologi menunjukkan bahwa sebanyak 97 responden (37,9%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur dasar alat komunikasi, (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, atau email). Sedangkan 86 responden (33,6%) memilih opsi jawaban kedua, responden yang memilih opsi kedua dapat menggunakan beberapa alat digital untuk berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur alat komunikasi yang lebih canggih. Sisanya sebanyak 73 responden (28,5%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden terlibat dalam penggunaan berbagai alat untuk komunikasi online, dapat mengadopsi mode digital dan cara komunikasi yang paling sesuai dengan tujuan. Responden dapat menyesuaikan format dan cara komunikasi ke *audience* serta dapat mengelola berbagai jenis komunikasi yang diterima. Berdasarkan kategori yang telah

ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan berinteraksi melalui teknologi.

Berbagi informasi dan konten

Kompetensi ini berkaitan dengan berbagi lokasi dan informasi kepada orang lain, bersedia dan mampu berbagi pengetahuan, konten, dan sumber daya. Bertindak sebagai perantara, proaktif dalam menyebarkan berita, konten, dan sumber daya, serta mengetahui tentang praktik kutipan dan mengintegrasikan informasi baru ke dalam tubuh pengetahuan yang ada. Hasil jawaban responden mengenai komponen berbagi informasi dan konten menunjukkan bahwa sebanyak 155 responden (60,5%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden sudah dapat membagikan file dan konten dengan orang lain melalui sarana teknologi sederhana (misalnya mengirim lampiran ke email, upload gambar di internet, dll.). Sedangkan 68 responden (26,6%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua berpartisipasi dalam situs jejaring social dan komunitas online tempat di mana seseorang menyampaikan atau berbagi pengetahuan, konten, dan informasi. Sisanya sebanyak 33 Responden (12,9%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden secara aktif berbagi informasi, konten, dan sumber daya dengan orang lain melalui jaringan komunikasi online dan platform kolaborasi. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan berbagi informasi dan konten.

Terlibat dalam kewarganegaraan online

Kompetensi ini berkaitan dengan partisipasi dalam masyarakat melalui keterlibatan online, untuk mencari peluang pengembangan diri dan pemberdayaan dalam menggunakan teknologi dan lingkungan digital, menyadari potensi teknologi untuk partisipasi warga negara. Hasil jawaban responden mengenai komponen terlibat dalam kewarganegaraan online menunjukkan bahwa sebanyak 148 responden (57,8%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden sudah tahu bahwa teknologi bisa digunakan untuk berinteraksi dengan layanan dan secara pasif menggunakannya (misalnya, komunitas daring, pemerintah, rumah sakit atau pusat medis, dan bank). Sedangkan 48 responden (18,8%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua secara aktif dapat menggunakan beberapa fitur dasar layanan online misalnya situs pemerintah, rumah sakit atau pusat Kesehatan, bank, dll. Sisanya sebanyak 60 responden (23,4%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden secara aktif berpartisipasi di ruang online, tahu bagaimana terlibat secara aktif dalam partisipasi online, dan dapat menggunakan beberapa jasa layanan online yang berbeda. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan terlibat dalam kewarganegaraan online.

Berkolaborasi melalui saluran digital

Kompetensi ini berkaitan dengan penggunaan teknologi dan media untuk kerja tim, proses kolaboratif dan konstruksi bersama serta kreasi bersama sumber daya, pengetahuan, dan konten. Hasil jawaban responden mengenai komponen berkolaborasi melalui saluran

digital menunjukkan bahwa sebanyak 88 responden (34,4%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat berkolaborasi dengan orang lain menggunakan teknologi tradisional misalnya email. Sedangkan 73 responden (28,5%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat membuat dan mendiskusikan *output* dalam kerja dengan orang lain menggunakan alat digital sederhana. Sisanya sebanyak 95 responden (37,1%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden sering dan percaya diri menggunakan beberapa alat dan sarana kolaborasi digital untuk bekerja sama dengan orang lain dalam pembuatan dan berbagi sumber, pengetahuan, dan konten. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Advance* dalam hal kemampuan berkolaborasi melalui saluran digital.

Netiket

Kompetensi ini berkaitan dengan pengetahuan tentang norma perilaku dalam interaksi online/virtual, kesadaran akan aspek keragaman budaya, mampu melindungi diri sendiri dan orang lain dari kemungkinan bahaya online misalnya *cyber bullying*, dan mengembangkan strategi aktif untuk menemukan perilaku yang tidak pantas. Hasil jawaban responden mengenai komponen netiket menunjukkan bahwa sebanyak 146 responden (57,0%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu perilaku norma dasar yang berlaku Ketika berkomunikasi dengan orang lain menggunakan alat digital. Sedangkan 70 responden (27,3%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua tahu prinsip-prinsip etiket online dan dapat menerapkan dalam konteks pribadi. Sisanya sebanyak 40 responden (15,6%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat menerapkan berbagai aspek dari etiket online ke ruang komunikasi digital dan konteks berbeda. Responden telah mengembangkan strategi untuk mengetahui perilaku yang tidak pantas. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan netiket.

Mengelola identitas digital

Kompetensi ini berkaitan dengan membuat, mengadaptasi, dan mengelola satu atau beberapa identitas digital, melindungi reputasi seseorang, dan menangani data yang dihasilkan seseorang melalui beberapa akun dan aplikasi. Hasil jawaban responden mengenai komponen mengelola identitas digital menunjukkan bahwa sebanyak 149 responden (58,2%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden memiliki kesadaran mengenai manfaat dan risiko terkait dengan identitas digital. Sedangkan 46 responden (18,0%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat membentuk identitas digital online dan melacak jejak digitalnya sendiri. Sisanya sebanyak 61 responden (23,8%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat mengelola beberapa identitas digital sesuai dengan konteks dan tujuan, bisa memantau informasi dan data yang dihasilkan melalui interaksi online, serta tahu bagaimana melindungi reputasi digitalnya. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan mengelola identitas digital.

Mengembangkan konten

Kompetensi ini berkaitan dengan pembuatan konten dalam berbagai format termasuk multimedia, mengedit, dan menyempurnakan konten yang dibuatnya atau dibuat orang lain, serta mengekspresikan secara kreatif melalui media dan teknologi digital. Hasil jawaban responden mengenai komponen mengembangkan konten menunjukkan bahwa sebanyak 152 responden (59,4%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden sudah dapat membuat konten sederhana misalnya teks, tabel, gambar, audio, dll. Sedangkan 62 responden (24,2%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format termasuk multimedia misalnya teks, tabel, gambar, suara, dll. Sisanya sebanyak 42 responden (16,4%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format, platform, dan lingkungan. Responden dapat menggunakan berbagai alat digital untuk membuat produk multimedia yang original. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan mengembangkan konten.

Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang

Kompetensi ini berkaitan dengan memodifikasi, menyempurnakan, dan menggabungkan sumber daya yang ada untuk membuat konten dan pengetahuan yang baru, orisinal, dan relevan. Hasil jawaban responden mengenai komponen mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang menunjukkan bahwa sebanyak 101 responden (39,5%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat membuat perubahan mendasar pada konten yang telah dihasilkan oleh orang lain. Sedangkan 93 responden (36,3%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat mengedit, menyempurnakan, dan memodifikasi konten yang dibuat sendiri atau konten yang diproduksi oleh orang lain. Sisanya sebanyak 62 responden (24,2%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat menyatukan item yang memiliki konten untuk membuat sesuatu yang baru. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang.

Hak cipta dan lisensi

Kompetensi ini berkaitan dengan pemahaman mengenai hak cipta dan lisensi yang berlaku untuk informasi dan konten. Hasil jawaban responden mengenai komponen hak cipta dan lisensi menunjukkan bahwa sebanyak 167 responden (65,2%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu bahwa beberapa dari konten yang digunakan dapat dilindungi oleh hak cipta. Sedangkan 45 responden (17,6%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua memiliki pengetahuan dasar tentang perbedaan hak cipta, *copyleft*, dan *creative commons*, dan dapat mendaftarkan beberapa lisensi untuk konten yang dibuatnya. Sisanya sebanyak 44 responden (17,2%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden tahu bagaimana perbedaan berbagai jenis lisensi yang berlaku pada setiap informasi dan sumber yang dibuat atau digunakan. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden

berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan hak cipta dan lisensi.

Pemrograman

Kompetensi ini berkaitan dengan menerapkan pengaturan, memodifikasi program, aplikasi program, perangkat lunak, perangkat dan memahami prinsip-prinsip pemrograman serta memahami apa yang ada dibalik suatu program. Hasil jawaban responden mengenai komponen pemrograman menunjukkan bahwa sebanyak 137 responden (53,5%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat memodifikasi beberapa fungsi perangkat lunak dan aplikasi sederhana (menerapkan pengaturan dasar). Sedangkan 85 responden (33,2%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat menerapkan beberapa modifikasi pada perangkat lunak dan aplikasi (pengaturan lanjutan, modifikasi program dasar). Sisanya sebanyak 34 responden (13,3%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden dapat menggunakan (membuka) program, memodifikasi, mengubah, dan menulis kode sumber, serta dapat membuat kode dan program di beberapa bahasa. Responden mengerti system dan fungsi yang ada di balik program. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan pemrograman.

Melindungi perangkat

Kompetensi ini berkaitan dengan melindungi perangkat sendiri untuk memahami resiko dan ancaman online, mengetahui Langkah-langkah keselamatan keamanan. Hasil jawaban responden mengenai komponen melindungi perangkat menunjukkan bahwa sebanyak 166 responden (64,8%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat menggunakan Langkah-langkah dasar untuk melindungi perangkat (misalnya menggunakan anti-virus, kata sandi, dll.). Sedangkan 56 responden (21,9%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua tahu bagaimana melindungi perangkat digital milik pribadi dan melakukan *update* strategi keamanan. Sisanya sebanyak 34 responden (13,3%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden sudah sering meng-*update* strategi keamanan dan bisa mengambil tindakan saat perangkat berada di bawah ancaman. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan netiket.

Melindungi data pribadi

Kompetensi ini berkaitan dengan pemahaman mengenai ketentuan umum layanan, perlindungan aktif data pribadi, pemahaman mengenai privasi orang lain, perlindungan diri dari penipuan dan ancaman online serta intimidasi *cyber*. Hasil jawaban responden mengenai komponen melindungi data pribadi menunjukkan bahwa sebanyak 135 responden (52,7%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu bahwa mereka hanya dapat berbagi jenis informasi tertentu tentang diri sendiri atau orang lain di lingkungan daring. Sedangkan 86 responden (33,6%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat melindungi privasi online dirinya dan orang lain, memiliki pemahaman umum tentang masalah privasi serta memiliki dasar pengetahuan

tentang bagaimana data dikumpulkan dan digunakan. Sisanya sebanyak 35 responden (13,7%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden sering mengubah *default* pengaturan privasi layanan online untuk meningkatkan perlindungan privasi, memiliki informasi dan pemahaman yang luas tentang masalah privasi, serta tahu bagaimana data dikumpulkan dan digunakan. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan melindungi data pribadi.

Melindungi kesehatan

Kompetensi ini berkaitan dengan risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan teknologi dalam hal ancaman terhadap kesejahteraan fisik dan psikologis. Hasil jawaban responden mengenai komponen melindungi kesehatan menunjukkan bahwa sebanyak 107 responden (41,8%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu cara menghindari *cyberbullying* dan tahu bahwa teknologi dapat mempengaruhi kesehatan jika disalahgunakan. Sedangkan 76 responden (29,7%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua tahu bagaimana melindungi diri sendiri dan orang lain dari *cyber bullying* dan mengerti risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan teknologi (dari aspek ergonomi untuk kecanduan teknologi). Sisanya sebanyak 73 responden (28,5%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden sadar bagaimana penggunaan teknologi yang benar untuk menghindari masalah kesehatan dan tahu bagaimana menemukan keseimbangan yang baik antara dunia online dan dunia offline. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan melindungi kesehatan.

Melindungi lingkungan

Kompetensi ini berkaitan dengan pengetahuan mengenai dampak TIK terhadap lingkungan. Hasil jawaban responden mengenai komponen melindungi lingkungan menunjukkan bahwa sebanyak 66 responden (25,8%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden mengambil langkah-langkah dasar untuk menghemat energi. Sedangkan 138 responden (53,9%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua mengerti dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi pada lingkungan. Sisanya sebanyak 52 responden (20,3%) memilih opsi jawaban ketiga, responden memiliki informasi mengenai dampak teknologi pada kehidupan sehari-hari, konsumsi online, dan lingkungan.. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Intermediate* dalam hal kemampuan melindungi lingkungan.

Memecahkan masalah teknis

Komponen ini berkaitan dengan mengidentifikasi kemungkinan masalah teknis dan menyelesaikannya. Hasil jawaban responden mengenai komponen memecahkan masalah teknis menunjukkan bahwa sebanyak 148 responden (57,8%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden meminta dukungan khusus dan bantuan ketika teknologi

tidak bekerja atau saat menggunakan perangkat baru, program, atau aplikasi. Sedangkan 73 responden (28,5%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat memecahkan masalah mudah yang muncul ketika teknologi tidak bekerja. Sisanya sebanyak 35 responden (13,7%) memilih opsi jawaban ketiga, responden dapat memecahkan berbagai macam permasalahan yang muncul dari penggunaan teknologi. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan memecahkan masalah teknis.

Mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi

Komponen ini berkaitan dengan bagaimana menilai kebutuhan pribadi dalam hal pengembangan sumber daya, alat, dan kompetensi. Menyesuaikan kebutuhan dengan solusi yang memungkinkan, menyesuaikan alat dengan kebutuhan pribadi, dan mengevaluasi secara kritis kemungkinan solusi dan alat digital. Hasil jawaban responden mengenai komponen mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi menunjukkan bahwa sebanyak 128 responden (50,0%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden dapat menggunakan beberapa teknologi untuk memecahkan masalah, tapi hanya untuk beberapa hal terbatas. Responden juga dapat membuat keputusan dalam memilih alat digital untuk praktek rutinitas. Sedangkan 90 responden (35,2%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua mengerti apa yang dapat dilakukan teknologi untuknya dan apa yang tidak bisa. Dapat memecahkan masalah yang tidak biasanya dengan mengeksplorasi kemungkinan teknologi, dapat memilih alat yang sesuai dengan tujuan, serta dapat mengevaluasi keefektifan alat tersebut. Sisanya sebanyak 38 responden (14,8%) memilih opsi jawaban ketiga, responden dapat membuat keputusan yang tepat ketika memilih alat, perangkat, aplikasi, perangkat lunak, atau layanan untuk tugas serta sadar atas perkembangan teknologi baru. Responden juga mengerti bagaimana alat baru bekerja dan beroperasi dan dapat kritis mengevaluasi alat terbaik untuk mencapai tujuannya. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Fondation* dalam hal kemampuan mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi.

Inovasi dan kreatifitas menggunakan teknologi

Kompetensi ini berkaitan dengan inovasi teknologi, partisipasi aktif dalam produksi digital dan multimedia kolaboratif, mengekspresikan diri secara kreatif melalui media dan teknologi diital, menciptakan pengetahuan, dan memecahkan masalah konseptual dengan dukungan perangkat digital. Hasil jawaban responden mengenai komponen inovasi dan kreativitas menggunakan teknologi menunjukkan bahwa sebanyak 152 responden (59,4%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden tahu bahwa teknologi dan alat digital dapat digunakan untuk tujuan kreatif dan dapat membuat beberapa hal kreatif dengan teknologi. Sedangkan 67 responden (26,2%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua dapat menggunakan teknologi untuk menghasilkan hal kreatif, dapat menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah (yakni memvisualisasikan masalah), berkolaborasi dengan orang lain dalam menciptakan hasil

yang inovatif dan kreatif namun responden tidak mengambil inisiatif. Sisanya sebanyak 37 responden (14,5%) memilih opsi jawaban ketiga, responden bisa memecahkan masalah konseptual dengan mengambil keuntungan dari teknologi dan alat digital, dapat berkontribusi dalam penciptaan pengetahuan melalui sarana teknologi, dapat berpartisipasi dalam tindakan inovatif melalui penggunaan teknologi, dan secara proaktif bekerja sama dengan orang lain untuk menghasilkan keluaran kreatif dan inovatif. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan inovasi dan kreativitas menggunakan teknologi.

Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital

Kompetensi ini berkaitan dengan pemahaman bahwa kompetensi digital pribadi perlu ditingkatkan atau diperbarui, dan mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digital mereka, serta tetap mengikuti perkembangan baru. Hasil jawaban responden mengenai komponen mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital menunjukkan bahwa sebanyak 152 responden (59,4%) dari total responden memilih opsi pilihan pertama, responden memiliki beberapa pengetahuan dasar namun sadar akan keterbatasannya dalam menggunakan teknologi. Sedangkan 83 responden (32,4%) memilih opsi jawaban kedua. Responden yang memilih opsi jawaban kedua tahu bagaimana belajar melakukan sesuatu yang baru dengan teknologi. Sisanya sebanyak 21 responden (8,2%) memilih opsi jawaban ketiga. Responden memperbarui kebutuhan kompetensi digitalnya. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa mayoritas responden berada pada tingkat *Foundation* dalam hal kemampuan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kuesioner, hasil skor rata-rata 35,49 mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene berada pada kategori *Intermediate* namun dengan skor minimum di kategori tersebut. Uraian hasil tingkat literasi digital berdasarkan jenjang semester menunjukkan hasil pada jenjang semester I dan III berada pada kategori *Foundation* dan jenjang semester V dan VII berada pada kategori *Intermediate*.

Hasil ini didukung pula dengan adanya analisis 21 komponen literasi digital yang memuat tiga pernyataan tingkat kemahiran yang perlu dipilih oleh responden sesuai dengan kondisinya. Berdasarkan hasil tabulasi tersebut diketahui bahwa:

1. Bidang kompetensi informasi, memperoleh hasil kategori *Foundation* pada komponen Mengevaluasi Informasi dan komponen Menyimpan dan Mengambil Informasi. Sedangkan komponen Menjelajah, Mencari, dan Menyaring Informasi berada pada kategori *Intermediate*.
2. Bidang kompetensi informasi, memperoleh hasil kategori *Foundation* pada komponen Berinteraksi Melalui Teknologi, komponen Berbagi Informasi dan Konten, komponen Terlibat Dalam Kewarganegaraan Online, komponen Netiket, serta komponen Mengelola Identitas Digital. Sedangkan komponen Berkolaborasi Dalam Saluran Digital berada pada kategori *Advance*.

3. Bidang kompetensi Pembuatan Konten, memperoleh hasil kategori *foundation* di semua komponennya.
4. Bidang kompetensi Keamanan, memperoleh hasil kategori *Foundation* pada komponen Melindungi Perangkat, komponen Data Pribadi, dan komponen Melindungi Kesehatan. Sedangkan komponen Melindungi Lingkungan berada pada kategori *Intermediate*.
5. Bidang kompetensi Pemecahan Masalah, memperoleh hasil kategori *Foundation* di semua komponennya.

Ini menunjukkan bahwa mayoritas komponen pada masing-masing bidang kompetensi berada pada kategori *Foundation* yakni sebanyak 19 komponen. Adapun dua komponen yang berada di tingkat *Intermediate* dan satu komponen di tingkat *Advance* memungkinkan total skor rata-rata Mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene mencapai skor minimum kategori *Intermediate* tingkat literasi digital.

Kemampuan mayoritas responden dalam mengevaluasi informasi, menyimpan dan mengambil informasi, berinteraksi melalui teknologi, berbagi informasi dan konten, terlibat dalam kewarganegaraan online, netiket, mengelola identitas digital, mengembangkan konten, mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang, hak cipta dan lisensi, pemrograman, melindungi perangkat, melindungi data pribadi, melindungi kesehatan, memecahkan masalah teknis, mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi, serta mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital responden masih berada pada tingkat dasar (*foundation*) dan masih harus ditingkatkan.

Kemampuan responden yang berada pada tingkat kemahiran menengah (*Intermediate*) yakni kompetensi menjelajah, mencari, dan memfilter informasi serta kompetensi melindungi lingkungan menunjukkan bahwa responden dapat menelusuri internet untuk mencari informasi secara online, dapat mengartikulasikan kebutuhan informasi serta memilih informasi sesuai dengan yang dicari. Selain itu Responden mengerti dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi pada lingkungan. Sedangkan kompetensi yang respondennya sudah mencapai tingkat canggih (*Advance*) yakni kompetensi berkolaborasi melalui saluran digital menunjukkan bahwa responden sudah dapat menggunakan beberapa alat dan sarana kolaborasi digital untuk bekerja sama dengan orang lain dalam pembuatan dan berbagi sumber, pengetahuan, dan konten.

Hasil yang diperoleh masih berada di bawah hasil penelitian tingkat literasi digital mahasiswa yang pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya yakni Nurrizqi & Rodin (2020) yang menunjukkan hasil berada pada kategori tinggi. Hal ini bisa terjadi disebabkan karena adanya perbedaan lingkungan. Penelitian yang menunjukkan hasil tingkat literasi digital yang tinggi berada pada wilayah dengan tingkat penetrasi internet yang tinggi. Sedangkan mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene berada pada wilayah dengan tingkat penetrasi terendah di Indonesia, yakni Sulawesi Barat. Sebagaimana penelitian mengenai faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital mahasiswa di era revolusi industri 4.0. menjelaskan bahwa kompetensi literasi digital mahasiswa dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor dukungan lingkungan, kondisi sosial ekonomi, dan intensitas penggunaan media digital (Rosalina et. al, 2021).

Analisis pada kompetensi mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital yang berkaitan dengan pemahaman akan perlunya peningkatan dan pembaruan literasi digital serta

mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digital juga masih berada pada tingkat dasar, yakni sebanyak 152 responden (59,4%) dari total responden yang diteliti. Responden memiliki beberapa pengetahuan dasar mengenai literasi digital tetapi masih berada pada tingkat ‘sadar’ akan keterbatasannya menggunakan teknologi. Responden belum mengambil tindakan untuk ‘melakukan’ dan ‘berperan aktif’ dalam mengatasi adanya kesenjangan kompetensi digital. Padahal kompetensi ini juga berperan penting dalam upaya peningkatan Literasi Digital Mahasiswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa berada pada nilai *mean* 35,33. Nilai tersebut berada pada rentang 35,0 – 48,9 yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa berada pada kategori *Intermediate*. Hasil analisis tingkat kemahiran kompetensi digital mahasiswa menunjukkan bahwa dari 21 kompetensi digital, sebanyak 18 kompetensi digital mahasiswa masih berada pada tingkat kemahiran dasar (*foundation*) yakni sadar dan memiliki pemahaman tentang kompetensi digital yang dimaksud, 2 komponen kompetensi pada tingkat menengah (*Intermediate*) yakni mampu menggunakan atau melakukan kompetensi digital yang dimaksud, dan 1 komponen kompetensi pada tingkat canggih (*Advance*) yakni terlibat aktif dalam praktik komponen literasi digital yang dimaksud.

Referensi

- Ajizah, Imroatul dan Munawir Munawir. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*.
- Almasitoh, Ummu H. (2014). Guru Sebagai Pelaku Utama Proses Pendidikan. *Magistra*.
- APJII. (2022). Profil Internet Indonesia 2022 *Laporan Survei Internet Indonesia*.
- Dianata, Karsoni Berta. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*.
- Dianata, Karsoni Berta. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Eksponen*
- Fadlurrohman, Ishak, dkk. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*.
- KataData. (2021). Pengguna Internet di Dunia Capai 4,95 Miliar Orang Per Januari 2022. *Databoks.katadata.co.id*, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/07/pengguna-internet-capai-4,95-miliar-orang-per-januari-2022>.
- KataData. (2021). Skor Indeks Internet Inklusif Swedia Tertinggi di Dunia. *Databoks.katadata.co.id*, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/05/skor-indeks-internet-inklusif-swedia-tertinggi-di-dunia>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Koroang Mala'bi': Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*. Makassar: Balitbang Agama Makassar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*:

Gerakan Literasi Nasional. Jakarta.

- Kivunja, Charles. (2014). Theoretical Perspective of How Digital Natives Learn. *International Journal of Higher Education*.
- Nurrizqi, Ade Dwi & Rhoni Rodin. (2020). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan *E-Resources* UIN Fatah Palembang. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024.
- Rinekso, Aji Budi, dkk. (2021). Digital Literacy Practices in Tertiary Education: A Case of EFL Postgraduate Students. *Studies in English Language and Education*
- Rosalina, Dhian, dkk. (2021). Faktor-faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*.
- Shihab, Quraish. (1996). *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i Atas Berbagai Persoalan Umat*. Bandung: Mizan.
- STAIN Majene. (2022). *Data Mahasiswa Aktif Tahun Akademik 2022 Ganjil*. UPT Teknologi Informasi dan Pangkalan Data.
- STAIN Majene. (2020). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Majene: P3M STAIN Majene.
- Widodo, Ganjar S & Kharisma S Rofiqoh. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.
- Wulandari, Cici dan Ismika Nurhisyam. (2019). *Analisis Relevansi Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar.