

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



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah Dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

**FEBRIANTY MILENIA
NIM: 10156118072**

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febrianty Milenia
NIM : 10156118072
Tempat, Tanggal Lahir : Tapong, 04 Februari 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Passarang
Judul : Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama
Islam Negeri Majene

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 22 Juni 2023

Febrianty Milenia

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Febrianty Milenia** NIM, 10156118072, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti ujian Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 13 Februari 2023

Pembimbing I



M. Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP: 198411122019031007

Pembimbing II



Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.
NIP: 198911102019032020

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene” yang disusun oleh **Febrianty Milenia, NIM: 10156118072**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu 25 Januari 2023 M, bertepatan dengan Rabu, 3 Rajab 1444 H. Dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

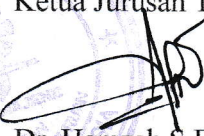
Majene, 22 Juni 2023 M

Majene, 03 Dzulhijah 1444 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Hamzah S Fathani, M.Th.I	(.....)
Sekretaris	: Aan Setiawan, M.Pd.	(.....)
Munaqisy I	: Usri, M.Pd.	(.....)
Munaqisy II	: Darwis, S.Si., M.Si.	(.....)
Pembimbing I	: Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I.	(.....)
Pembimbing II	: Bulqia Mas'ud, M.Ed.	(.....)

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Hamzah S Fathani, M.Th.I
NIP. 197106232014111001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, nikmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana. Shalawat dan salam semoga tetap melimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai sang revolusioner dengan akhlak yang mulia serta pembawa ajaran kedamaian kepada seluruh alam.

Dengan selesainya penyusunan skripsi dengan judul “Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene” penulis patut menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap keluarga besar terkhusus Ibunda Marintang dan Ayahanda Usman Sima selaku orang tua penulis yang telah mengikhlaskan pengorbanannya dalam memelihara, mendidik, menghidupi serta membiayai penulis sejak kecil hingga studi ke tingkat perguruan tinggi, saudara dan saudariku yang telah banyak memberikan dukungan serta bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini dan kepada berbagai pihak. Sedikit atau banyaknya bantuan mereka semuanya menjadikan penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Berkenaan dengan itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis patut berikan kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. selaku ketua STAIN Majene.
2. Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos. I. selaku Wakil ketua bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
3. Dr. Suddin Bani, M.Ag. selaku wakil ketua bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan.

4. Dr. Anwar Sadat, M.Ag. selaku wakil ketua bidang kemahasiswaan dan kerjasama.
5. Dr. Hamzah S. Fathani, S.Ag., M.Th. I. selaku ketua jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
6. Usri, S.Pd. I., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam sekaligus penguji pertama yang telah memberikan masukan dan arahan.
7. Seluruh dosen PAI yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama perkuliahan.
8. M. Idris Hasanuddin, S.Pd. I., M.Pd.I., selaku Pembimbing Pertama yang telah banyak membantu dan mengarahkan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed., selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak membantu dan mengarahkan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Darwis, S.Si., M.Si., selaku penguji kedua yang telah memberikan masukan dan arahan.
11. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu jalannya penelitian.
12. Kepada teman-teman mahasiswa angkatan 2018, Khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam Tp. 3 yang senantiasa menemani, memberi semangat dan memotivasi serta menemani masa kuliah sampai dengan penyelesaian skripsi ini.
13. Teman Nurmadina, S.H., Emilinia, S.Pd., dan Sri Mutmainnah yang selalu sabar memberi bantuan, arahan serta bimbingan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga dapat menjadi amal Ibadah disisi Allah SWT.
14. Dan semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu, ucapan terimakasih atas segala bantuannya kepada penulis selama masa perkuliahan.

Namun tidak lepas dari semua itu, saya menyadari sepenuhnya bahwa terdapat kekurangan baik dari segi penyusun bahasa maupun segi lainnya. Oleh karena itu dengan lapang dada penulis membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin memberikan kritik dan saran sehingga peneliti dapat memperbaiki skripsi ini.

Akhirnya penyusun mengharapkan semoga dari skripsi ini dapat diambil hikmah dan manfaatnya sehingga dapat memberikan inspirasi terhadap pembacanya.

Majene, 22 Juni 2023

Febrianty Milenia
10156118072

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	9
D. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	9
E. Tujuan Dan Kegunaan.....	11
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Literasi Digital	13
1. Pengertian Literasi Digital	13
2. Prinsip Dasar Literasi Digital.....	14
3. Komponen Penting Literasi Digital	15
B. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa di Indonesia	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Dan Lokasi Penelitian	27
B. Pendekatan Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	28

D. Metode Pengumpulan Data	29
E. Instrument Penelitian	29
F. Validasi dan Realibilitas.....	31
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Hasil Data Penelitian	34
2. Uji Analisis Data.....	61
B. Pembahasan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Deskriptif Tingkat Literasi Digital.....	34
Tabel 2. Kategorisasi Data Tingkat Literasi Digital	35
Table 3. Analisis Tingkat Literasi Digital Per-Semester	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Tingkat Kemampuan Menjelajah, Mencari, dan Memfilter Informasi	37
Gambar 2. Diagram Tingkat Kemampuan Mengevaluasi Informasi	39
Gambar 3. Diagram Tingkat Kemampuan Menyimpan dan Mengambil Informasi	40
Gambar 4. Diagram Tingkat Kemampuan Berinteraksi Melalui Teknologi....	41
Gambar 5. Diagram Tingkat Kemampuan Berbagi Informasi dan Konten	42
Gambar 6. Diagram Tingkat Kemampuan Terlibat Dalam Kewarganegaraan Online	43
Gambar 7. Diagram Tingkat Kemampuan Berkolaborasi Melalui Saluran Digital	44
Gambar 8. Diagram Tingkat Kemampuan Netiket	46
Gambar 9. Diagram Tingkat Kemampuan Mengelola Identitas Digital	47
Gambar 10. Diagram Tingkat Kemampuan Mengembangkan Konten	48
Gambar 11. Diagram Tingkat Kemampuan Mengintegrasikan dan Mengelaborasi Ulang	49
Gambar 12. Diagram Tingkat Kemampuan Hak Cipta dan Lisensi	50
Gambar 13. Diagram Tingkat Kemampuan Pemrograman.....	51
Gambar 14. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Perangkat	52
Gambar 15. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Data Pribadi	53
Gambar 16. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Kesehatan.....	54
Gambar 17. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Lingkungan	55
Gambar 18. Diagram Tingkat Kemampuan Memecahkan Masalah Teknis	56
Gambar 19. Diagram Tingkat Kemampuan Mengidentifikasi Kebutuhan dan Respon Teknologi	57

Gambar 20. Diagram Tingkat Kemampuan Inovasi dan Kreativitas Menggunakan Teknologi	59
Gambar 21. Diagram Tingkat Kemampuan Mengidentifikasi Kesenjangan Kompetensi Digital	60

ABSTRAK

Nama :Febrianty Milenia
Nim :10156118072
Program Studi :Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul :Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

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*

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang Masalah*

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.¹

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.² 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)*.³ 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

¹KataData. “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-di-dunia-capai-495-miliar-orang-per-januari-2022> (2022).

²APJII, “Profil Internet Indonesia 2022”, *Laporan Survei Internet Indonesia* (2022).

³KataData, “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> (2021).

kebutuhan dan menggunakan bahasa lokal, serta kesiapan mencakup kapasitas dalam mamfaatkan 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 mengklasifikasikan tingkat penetrasi pengguna internet berdasarkan pekerjaan dan menempatkan pelajar/mahasiswa di urutan pertama dengan persentase 99,26% penetrasi pengguna internet.⁴ 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.⁵

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.⁶ 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

⁴APJII, “Profil Internet Indonesia 2022”, Laporan Survei Internet Indonesia (2022).

⁵APJII, “Profil Internet Indonesia 2022”, Laporan Survei Internet Indonesia (2022).

⁶Imroatul Ajizah dan Munawir Munawir, “Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.”, *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 4, no.3 (2021): h. 34-35.

akademik merupakan salah satu contoh dampak negatif dari kelimpahan informasi yang ditawarkan teknologi informasi dan komunikasi bagi mahasiswa saat ini.⁷ 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.⁸

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.⁹ 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.¹⁰ Literasi digital merupakan kemampuan yang dituntut ada pada bidang pendidikan sebagai

⁷Ade Dwi Nurrisqi dan Rhoni Rodin, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang", *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 12 no.1 (2021):h.75

⁸Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta, 2017), h.4

⁹Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta, 2017), h.16.

¹⁰Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024.

keterampilan abad ke-21 yang nantinya akan menghadapi peserta didik generasi alpha.¹¹

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.¹² Generasi alpha memiliki karakteristik yang sangat lekat dengan teknologi. Mc Crindler, 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. Generasi ini lebih menyukai hal instan dan kurang memperhatikan proses.¹³ 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.¹⁴

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

¹¹Cici wulandari dan Ismika Nurhisyam, "Analisis Relevansi Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.", *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar 4*, no.1 (2019).

¹²Ishak Fadlurrohimi, dkk, "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0" *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial 2*, no.2 (2019).

¹³Ishak Fadlurrohimi, dkk, "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0."

¹⁴Dewi Surani, "Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0.", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no.1 (2019).

teori TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi), untuk menarik peserta didik dan membantu mereka dalam belajar kita harus berbicara dengan bahasa mereka.¹⁵ Dunia pendidikan harus menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan cara dan gaya belajar generasi alpha utamanya bagi para guru selaku pelaku utama proses pendidikan.¹⁶ Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tergantung pada keberhasilan seorang pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuannya.¹⁷ 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.¹⁸

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

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ
وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ۝ ١١٤

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 sitongat-toganna, anna da (Muhammad) mukasusui mambaca Koroang di

¹⁵Charles Kivunja, "Theoretical Perspective of How Digital Natives Learn", *International Journal of Higher Education* 3, no.1 (2014).

¹⁶Ganjar S. Widodo dan Kharisma S. Rofiqoh, "Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no.1 (2020).

¹⁷Ummu H. Almasitoh, "Guru Sebagai Pelaku Utama Proses Pendidikan", *Magistra*, no.87 (2014).

¹⁸Ganjar S. Widodo dan Kharisma S. Rofiqoh, "Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no.1 (2020).

andiannapa dipasukku' na wahyukan di sesemu, anna pa'uang'o: 'E Puangngu, tambaianga pa'issangan'."¹⁹

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;

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝ ۳
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

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.”*²⁰

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.²¹

Penelitian mengenai tingkat literasi digital mahasiswa sudah dilakukan oleh beberapa peneliti di berbagai wilayah khususnya pulau Sumatera dan Jawa, diantaranya penelitian pada tahun 2020 oleh Nurriqzi dan Rodin yang menunjukkan

¹⁹Kementerian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala'bi': Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama Makassar, 2019), h.557.

²⁰Kementerian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala'bi': Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama Makassar, 2019), h.1156.

²¹Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i Atas Berbagai Persoalan Umat*, (Bandung: Mizan, 1996).

tingkat literasi digital mahasiswa tergolong tinggi.²² Pada tahun 2021 Karsoni Berta Dianata juga melakukan penelitian dengan judul ‘Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa’, penelitian ini menunjukkan hasil kemampuan literasi digital mahasiswa berada pada kategori baik.²³ Meski demikian penelitian mengenai literasi digital yang menunjukkan hasil baik baru dilakukan di pulau dengan tingkat penetrasi internet yang tinggi.

Badan APJII tahun 2022 menempatkan Sulawesi Barat sebagai wilayah dengan tingkat penetrasi terendah di Indonesia yang hanya mencapai 57,58% dibandingkan dengan wilayah di 34 provinsi lainnya.²⁴ sebuah penelitian kualitatif yang menyelidiki praktik literasi digital oleh mahasiswa pascasarjana menyarankan bahwa perguruan tinggi harus menyediakan lebih banyak pelatihan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital bagi mahasiswa.²⁵ 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.

Berdasarkan pra-observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di STAIN Majene terkhusus jurusan Tarbiyah dan Keguruan, bahwa masih ada beberapa mahasiswa yang belum bisa menggunakan atau memanfaatkan teknologi digital dengan baik. Contohnya mahasiswa belum bisa menggunakan beberapa aplikasi

²²Ade Dwi Nurrisqi dan Rhoni Rodin, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang."

²³Karsoni Berta Dinata, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (2021).

²⁴APJII, "Profil Internet Indonesia 2022", Laporan Survei Internet Indonesia (2022).

²⁵Aji Budi Rinekso, Rojab Siti Rodliyah, dan Intan Pertiwi, "Digital literacy practices in tertiary education: A case of EFL postgraduate students." *Studies in English Language and Education* 8, no.2 (2021).

pembelajaran dengan maksimal seperti belum tahu cara membuat *schedule meeting* di aplikasi ZOOM, mencari kata kunci yang sesuai di google cendekia, belum bisa mengunduh file dokumen di internet, kurang terampil dalam mengubah atau menggabungkan file dalam format tertentu, serta belum bisa menggunakan email sebagai sarana berbagi tugas. Beberapa mahasiswa juga masih asing dengan beberapa perangkat lunak *e-learning* seperti Menti, Prezi, Kahoot Learning Game, dan Google Doks. Selain itu pemahaman mahasiswa mengenai keamanan dalam internet, identitas digital, serta hak cipta dan lisensi dalam pembuatan sebuah konten juga masih minim.

Dari hal di atas menimbulkan permasalahan tentang tingkat kemampuan pemanfaatan penggunaan teknologi berbasis digital di kalangan mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene. Belum diketahui apakah seluruh mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan di STAIN Majene sebagai salah satu sekolah tinggi yang menyediakan wadah calon pendidik di Sulawesi Barat sudah memanfaatkan teknologi berbasis digital dengan baik dan benar. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Definisi operasional digunakan untuk mencegah adanya kesalahan penafsiran oleh pembaca terhadap variable yang dikaji, sedangkan ruang lingkup digunakan untuk memberi batas cakupan penelitian.²⁶

Literasi Digital adalah kemampuan dalam mengolah informasi dan menggunakan teknologi digital dengan benar, meliputi kompetensi digital informasi, komunikasi, pembuatan konten, keamanan, dan pemecahan masalah.²⁷

D. Tinjauan Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Dwi Nurrisqi (UIN Raden Fatah Palembang) dan Rhoni Rodin (IAIN Curup) dengan judul Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang pada tahun 2020. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Perbedaannya ada pada fokus penelitian di mana penelitian terdahulu fokus pada literasi digital dalam pemanfaatan e-resources sedangkan penelitian ini fokus pada tingkat literasi digital mahasiswa sebagai calon pendidik menghadapi peserta didik generasi Alpha. Selain itu acuan indikator komponen literasi digital yang digunakan merupakan teori milik Gilster tahun 1997, sedangkan

²⁶STAIN Majene, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, (Majene:P3M STAIN Majene,2020), h.10.

²⁷Anusca Ferrari dan Yves Punie, *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, (Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013), h.4.

penelitian kali ini menggunakan acuan indikator komponen literasi digital Ferrari dan Punie tahun 2013.²⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Karsoni Berta Dinata dengan judul Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa pada tahun 2021. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan literasi digital mahasiswa. penelitian dilakukan pada seluruh mahasiswa semester tujuh program studi Pendidikan Matematika fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kotabumi tahun akademik 2020/2021. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan berada pada fokus. Pada penelitian terdahulu fokus penelitiannya menganalisis kemampuan literasi digital mahasiswa dengan acuan indikator kompetensi milik Hangué dan Payton tahun 2011, sedangkan pada penelitian ini mengkaji literasi digital mahasiswa dengan acuan indikator komponen literasi digital yang dikembangkan oleh Ferrari dan Punie tahun 2013.²⁹
3. Penelitian oleh Aji Budi Rinekso, dkk dengan judul *Digital Literacy Practices in Tertiary Education: A Case of EFL Postgraduate Students* pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menyelidiki praktik literasi digital oleh mahasiswa pascasarjana EFL (*English as a Foreign Language*). Adapun acuan indikator komponen literasi digital yang digunakan dalam wawancara menggunakan delapan dimensi literasi digital Den Haag dan Payton. Hasil dari penelitian berkaitan dengan bagaimana penggunaan perangkat digital untuk tujuan akademis, penelitian, dan umum

²⁸Ade Dwi Nurrisqi dan Rhoni Rodin, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang."

²⁹Karsoni Berta Dinata, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa."

oleh mahasiswa. Penelitian ini juga merekomendasikan lebih banyak pelatihan literasi digital pada tingkat perguruan tinggi.³⁰

E. Tujuan dan Kegunaan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

Adapun kegunaan dari penulisan karya ini, diantaranya:

1. Kegunaan Ilmiah
 - a. Kegunaan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam kajian tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene untuk referensi perpustakaan.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran kepada penelitian-penelitian yang akan datang apabila akan melakukan penelitian yang serupa maupun yang akan melanjutkan penelitian ini.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Manfaat diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pihak yang memerlukan terutama pihak STAIN Majene tentang tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

³⁰Aji Budi Rinekso, Rojab Siti Rodliyah, dan Intan Pertiwi, "Digital literacy practices in tertiary education: A case of EFL postgraduate students".

- b. Pengetahuan mengenai tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene dengan tujuan agar literasi digital mendapat perhatian lebih dari pihak STAIN Majene sehingga dapat meningkatkan kualitas keterampilan setiap mahasiswa calon pendidik.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. *Literasi Digital*

1. Pengertian Literasi Digital

Ada beberapa pendapat dari ahli mengenai literasi digital. Dalam buku berjudul *Digital literacy* karya Paul Gilster, menjelaskan definisi literasi digital sebagai sebuah kemampuan dalam memahami serta menggunakan berbagai bentuk informasi dari sumber yang sangat luas yang penggunaannya diakses menggunakan komputer¹. Pada tahun 2001, Bawden membawa pendapat baru mengenai literasi digital. Pendapat Bawden ini berakar pada literasi komputer dan literasi informasi yang menjelaskan bahwa literasi digital cenderung lebih dikaitkan pada keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Sedangkan diperlukan adanya pendekatan budaya dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik menyaring informasi yang diterima.²

Pendapat lain juga di kemukakan oleh Douglas Alan Jonathan Belshaw dalam tesisnya yang berjudul *What is digital Literacy ?A Pragmatic Investigation* dalam Maulana, dalam tesisnya tersebut ia menjelaskan bahwa literasi digital merupakan sistem kebijakan dan kemajuan teknologi yang memiliki konsep dasar yang sama yaitu kemampuan dalam mengevaluasi, menemukan dan menggunakan serta memahami dari sebuah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi

¹Paul Gilster, *Digital Literacy*, (New York: Wiley Computer Pub., 1997).

²Karsoni Berta Dinata, "Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring", *Ekspone* 11, no.1 (2021): h.24.

dalam bidang digital untuk mewujudkan dan mendukung dalam dunia pendidikan dan ekonomi.³

Dari beberapa pengertian di atas dapat dilihat bahwa literasi digital adalah sebuah kemampuan, keterampilan, merangkai, dan menyebarluaskan serta menggunakan berbagai bentuk informasi dari sumber yang sangat luas selain itu juga untuk memahami dari sebuah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang digital untuk mewujudkan dan mendukung dalam dunia pendidikan.

2. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Prinsip dasar pengembangan literasi digital diantaranya adalah:

- a. Pemahaman. Prinsip pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan eksplisit 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 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 diberikan tidak hanya dapat

³Murad Maulana, "Defenisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital", *SeorangPustakawan Blogger* 1, no.2 (2015).

menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagai 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.⁴

3. Komponen Penting Literasi Digital

Komponen merupakan bagian dari keseluruhan yang membentuk suatu kesatuan. Menurut Maulana Komponen utama literasi digital adalah berkenaan dengan keahlian apa saja yang wajib dimiliki dalam menggunakan komunikasi dan teknologi informasi.⁵ Paul Gilster sebagai pencetus awal literasi digital mengelompokkan literasi digital ke dalam empat komponen penting, yakni:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*), ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan berbagai hal atau aktivitas dalam internet. Komponen ini mencakup kemampuan dalam menggunakan mesin pencari, melakukan pencarian informasi, serta melakukan berbagai aktivitas internet.

⁴Sutrisna, I.P.G., “Gerakan Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19” *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni* 8, no.2 (2020).

⁵Mustofa dan B Heni Budiwati, “Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now”, *Pustakaloka* 11 no.1 (2019): h.120.

2. Pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), ini berkaitan dengan keterampilan membaca dan memahami navigasi *hypertext* dalam web browser. Komponen ini mencakup pengetahuan mengenai *hypertext* dan *hyperlink*, cara kerja web, serta pemahaman mengenai karakteristik halaman web.
3. Evaluasi konten informasi (*content evaluation*), ini berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis dan menilai informasi yang ditemukan di internet serta dapat mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi. Komponen ini mencakup persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman, kesadaran untuk mencari tahu pembuat dan sumber informasi yang ditemukan, serta kemampuan menganalisa sebuah halaman web.
4. Penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*), ini berkaitan dengan kemampuan mengolah pengetahuan yang didapatkan dari berbagai sumber serta mengevaluasi fakta dan opini yang baik secara objektif. Komponen ini menyangkut kemampuan dalam menganalisa sumber informasi, melakukan *crosscheck* terhadap informasi yang ditemukan, serta menyusun sumber informasi yang diperoleh.⁶

Tahun 2012, Steve Wheeler dalam tulisannya yang berjudul *Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures* menguraikan komponen literasi digital ke dalam sembilan komponen penting. Komponen tersebut membahas beberapa kompetensi yang sebelumnya belum ada pada komponen literasi digital Gilster sekaligus meng-*upgrade* beberapa komponen yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Sembilan komponen menurut Wheeler tersebut adalah:

⁶Paul Gilster, *Digital Literacy*, (New York: Wiley Computer Pub., 1997).

- a. *Social Networking*, merupakan kemampuan dalam memanfaatkan layanan jejaring sosial secara efektif, seperti pengetahuan mengenai fungsi dasar dari setiap fitur yang disediakan serta etika dalam penggunaan media sosial.
- b. *Transliteracy*, merupakan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai platform yang ada dalam mengelola konten serta mengkomunikasikannya, dan kemampuan dalam membedakan serta menentukan alat mana yang lebih efektif dan tepat untuk digunakan terhadap konteks tertentu.
- c. *Maintaining Privacy*, Merupakan pemahaman mengenai berbagai macam *cybercrime* seperti penipuan atau pencurian online sehingga penting untuk memastikan bahwa data-data pribadi tetap terlindungi.
- d. *Managing Digital Identity*, berhubungan dengan kemampuan dalam menciptakan identitas yang tepat di berbagai platform jejaring sosial.
- e. *Creating Content*, Berkaitan dengan keterampilan membuat konten di berbagai aplikasi online dan platform.
- f. *Organising and Sharing Content*, Berkaitan dengan cara mengatur serta berbagi konten informasi guna memudahkan penyebaran serta mempermudah pengaksesan oleh pengguna internet.
- g. *Reusing/ Repurposing Content*, yakni mampu mengolah konten dari berbagai informasi dan menghasilkan konten baru yang dapat digunakan kembali dalam berbagai kebutuhan, juga memahami mengenai hak cipta dan etika dalam penggunaan konten milik orang lain ke dalam konten pribadi.
- h. *Filtering and Selecting Content*, yakni kemampuan untuk mencari dan memilah informasi yang dibutuhkan melalui berbagai platform pencarian.

- i. *Self Broadcasting*, bertujuan untuk berbagi ide atau gagasan serta konten multimedia melalui blog, forum, atau wikis.⁷

Sebuah studi DIGCOMP melakukan proyek dengan fokus masalah pemahaman dan pengembangan kompetensi digital di Eropa. Studi yang dilakukan dalam kurung waktu 2 tahun yakni sejak tahun 2010-2012 tersebut bertujuan untuk menciptakan konsensus di tingkat Eropa tentang komponen kompetensi digital, dengan mengembangkan kerangka konseptual melalui konsultasi multi-stakeholder. Hasil proyek ini adalah sebuah *meta-framework* yang dapat digunakan dalam *framework*, inisiatif, kurikulum, serta sertifikasi. *Framework* tersebut disusun berdasarkan lima bidang kompetensi digital yang sejalan dengan kompetensi literasi digital milik Wheeler yakni: Informasi, Komunikasi, Pembuatan Konten, Keamanan, dan Pemecahan Masalah.⁸

1. Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data ke dalam bentuk yang lebih bermanfaat bagi penerima dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pengambilan suatu keputusan.⁹ Komponen ini terdiri atas;

- a. Menjelajah, mencari, dan menyaring informasi.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengakses dan mencari informasi online, mengartikulasikan kebutuhan informasi, menemukan informasi yang relevan, memilih sumber daya secara efektif, menavigasi antara sumber online, dan membuat strategi informasi pribadi.

⁷Steve Wheeler, "Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures", *eLC Research Paper Series 5*, (2012).

⁸Anusca Ferrari dan Yves Punie, *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, h. 5-6.

⁹Wahyono, Teguh, "Sistem Informasi", *Yogyakarta: Graha Ilmu*, (2004).

b. Mengevaluasi informasi.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengumpulkan, memproses, memahami, dan mengevaluasi informasi secara kritis.

c. Menyimpan dan mengambil informasi.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk memanipulasi dan menyimpan informasi atau konten untuk pengambilan yang lebih mudah, serta kemampuan mengatur informasi dan data.

2. Komunikasi

Kegiatan manusia dalam berkomunikasi yang difasilitasi oleh teknologi membentuk komunitas *cyber* yang menyerupai kondisi sosial masyarakat dunia nyata namun dengan budaya komunikasi yang berbeda dengan sebelumnya.¹⁰ Oleh karena itu penting untuk menguasai kompetensi komunikasi dalam literasi digital. Komponen ini terdiri atas;

a. Berinteraksi melalui teknologi.

Ini berkaitan dengan kemampuan berinteraksi melalui berbagai perangkat dan aplikasi digital, memahami bagaimana cara kerja komunikasi digital ditampilkan dan dikelola, memahami cara berkomunikasi melalui sarana digital yang benar, kemampuan merujuk ke format komunikasi yang berbeda, kemampuan menyesuaikan mode dan strategi komunikasi dengan audiens tertentu.

b. Berbagi informasi dan konten.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk berbagi informasi, pengetahuan, konten, sumber daya atau lokasi dengan orang lain, pemahaman mengenai praktik kutipan, dan mampu mengintegrasikan sebuah informasi ke dalam tubuh pengetahuan yang sudah ada.

¹⁰Herawati, Erni, "Komunikasi Dalam Era Teknologi Komunikasi Informasi." *Humaniora* 2, no.1 (2011): h.108.

c. Terlibat dalam kewarganegaraan online.

Ini berkaitan dengan kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat online, mencari peluang pengembangan diri dan pemberdayaan dalam menggunakan teknologi dan lingkungan digital, serta kesadaran akan potensi teknologi dalam partisipasi warga.

d. Netiket.

Ini berkaitan dengan pengetahuan tentang norma dalam berinteraksi dan berperilaku secara online, kesadaran akan keragaman budaya, mampu melindungi diri sendiridan orang lain dari bahaya online misalnya *cyber bullying*, dan mampu mengembangkan strategi untuk menemukan perilaku yang tidak pantas.

e. Mengelola identitas digital.

Ini berkaitan dengan kemampuan dalam membuat, mengadaptasi, dan mengelola satu atau beberapa identitas digital, mampu melindungi reputasi seseorang, dan mampu menangani data yang dihasilkan melalui beberapa akun atau aplikasi yang digunakan.

3. Pembuatan Konten

Perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya industri konten digital. Konten digital ini mencakup informasi yang disebarluaskan secara digital.¹¹ Komponen dalam kompetensi pembuatan konten terdiri atas;

a. Mengembangkan konten.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk membuat konten dalam berbagai format termasuk multimedia, mengedit dan meningkatkan

¹¹Sugiono, Shiddiq, "Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0: *Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective*", *JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi* 22, no.2 (2020): h.177.

konten yang diciptakan atau diciptakan oleh orang lain, berekspresi secara kreatif melalui media digital dan teknologi.

b. Mengintegrasikan dan mengkolaborasikan ulang.

Ini berkaitan dengan kemampuan memodifikasi, menyempurnakan, dan menggabungkan sumber daya yang ada untuk menciptakan pengetahuan atau konten yang baru, orisinal, dan relevan.

c. Hak cipta dan lisensi.

Ini berkaitan dengan kemampuan memahami bagaimana hak cipta dan lisensi berlaku untuk informasi dan konten.

d. Pemrograman.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk menerapkan pengaturan, modifikasi program, aplikasi program, perangkat lunak, perangkat, hingga memahami prinsip-prinsip pemrograman guna memahami apa yang ada di balik sebuah program.

4. Keamanan

Semakin bertambahnya manusia yang bergabung dalam komunitas *cyber*, menjadikan masalah keamanan digital semakin kompleks dan sulit diatasi.¹² Bentuk serangan *cyber* sebagai contoh: kriminalitas *cyber*, botnets, serangan terhadap layanan finansial keuangan, penyebaran *Multi Purpose Malcode*, aktivitas *cyber* yang disponsori oleh negara dan *hacking* memerlukan kesiapan mulai dari sektor pemerintah, pelaku bisnis, hingga masyarakat digital untuk mengatasi masalah keamanan tersebut.¹³ Kompetensi keamanan terdiri atas komponen;

¹²Ramadhan, Alan, "Keamanan Digital di Masa Depan: Menghadapi Tren Lingkungan Metaverse", Bandung: *Universitas Komputer Indonesia*.

¹³Rahmawati, Cynthia, "Tantangan dan Ancaman Keamanan Siber Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.", *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO) 2*, (2020).

a. Melindungi perangkat.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk melindungi perangkat sendiri, memahami risiko dan ancaman online, serta pengetahuan tentang keselamatan dan langkah-langkah keamanan.

b. Melindungi data pribadi.

Ini berkaitan dengan pemahaman tentang persyaratan layanan umum, perlindungan aktif data pribadi, dan pemahaman privasi orang lain. Kemampuan untuk melindungi diri dari penipuan dan ancaman online serta intimidasi dunia maya.

c. Melindungi kesehatan.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk menghindari risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan teknologi dari segi ancaman fisik dan kesejahteraan psikologis.

d. Melindungi lingkungan.

Ini berkaitan dengan pengetahuan tentang dampak TIK terhadap lingkungan.

5. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah tergolong dalam salah satu kategori kecakapan abad ke-21.¹⁴

Penting untuk memiliki keterampilan ini terutama dalam lingkungan digital.

Adapun komponen dalam pemecahan masalah terdiri atas;

a. Memecahkan masalah teknis.

Ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengidentifikasi kemungkinan masalah dan menyelesaikannya (dari pemecahan masalah hingga pemecahan lebih lanjut masalah kompleks) dengan bantuan sarana digital.

¹⁴Prayogi, Rayinda Dwi, "Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan", *Manajemen Pendidikan* 14, no. 2 (2020).

b. Mengidentifikasi kebutuhan dan tanggapan teknologi.

Ini berkaitan dengan kemampuan menilai kebutuhan sendiri dalam hal sumber daya, alat, dan pengembangan kompetensi untuk mencocokkan kebutuhan dengan solusi yang memungkinkan dan alat yang sesuai dengan kebutuhan pribadi serta mampu mengevaluasi secara kritis kemungkinan solusi dan alat digital.

c. Berinovasi dan kreatif menggunakan teknologi.

Ini berkaitan dengan kemampuan berinovasi dengan teknologi, berpartisipasi aktif dalam kolaborasi digital dan multimedia produksi, mengekspresikan diri secara kreatif melalui media dan teknologi digital, menciptakan pengetahuan dan memecahkan masalah konseptual dengan dukungan alat digital.

d. Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

Ini berkaitan dengan pemahaman dan kesadaran di mana kompetensi diri perlu ditingkatkan atau diperbarui, mendukung orang lain dalam pengembangan kompetensi digital mereka, serta tetap *up-to-date* dengan perkembangan baru.

Di Indonesia sendiri, terdapat empat kerangka kerja literasi digital yang digunakan sebagai dasar dalam merancang program dan kurikulum literasi digital Indonesia tahun 2020-2024, yakni kemampuan berdigital, etika berdigital, budaya berdigital, dan keamanan berdigital.¹⁵ Sejalan dengan empat kerangka kerja literasi digital tersebut, ICT Watch sebuah organisasi masyarakat sipil yang menaruh perhatian pada literasi digital Indonesia berkolaborasi dengan Kemenkominfo menjelaskan 3 bagian utama kerangka literasi digital Indonesia, yakni;

¹⁵Literasi Digital, “Indonesia Makin Cakap Digital”, *literasidigital.id*: <https://literasidigital.id/> (31 Oktober 2022).

a. Proteksi (*safe guard*)

Bagian ini menjelaskan tentang pentingnya kesadaran dan pemahaman terhadap keselamatan dan kenyamanan semua pengguna Internet. Perlindungan data pribadi (*personal data protection*), keamanan dalam jaringan (*online safety & security*), dan privasi setiap pengguna (*individual privacy*) dengan adanya fitur enkripsi sebagai alternatif yang ditawarkan. Berbagai macam bentuk *cybercrime* seperti isu *cyberbully*, *cyber stalking*, *cyber harassment* dan *cyber fraud* masuk pula dalam dalam bagian ini.

b. Hak-hak (*rights*)

Bagian ini terkait hak-hak mendasar yang harus diketahui dan junjung tinggi oleh para pengguna Internet. Hak tersebut diantaranya terkait kebebasan berekspresi (*freedom of expression*), hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property rights*), dan hak untuk berkumpul dan berserikat (*assembly & association*) termasuk keniscayaan ketika bicara tentang aktivisme sosial (*social activism*), contohnya dalam mengutarakan kritik sosial melalui hashtag di media sosial, advokasi melalui karya multimedia (meme, kartun, video, dll) hingga memicu perubahan dengan petisi online.

c. Pemberdayaan (*Empowermen*)

Bagian ini menyoroti hal seperti jurnalisme warga (*citizen journalism*) yang berkualitas, kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang memanfaatkan TIK dan/atau menggunakan produk digital, pelaku *start-up* digital dan pemilik UMKM. Selain itu bagian ini juga meliputi etika informasi (*information ethics*) seperti tantangan hoax, disinformasi, dan ujaran kebencian, serta upaya menghadapinya dengan memfilter informasi, *wise while online, think before posting*.¹⁶

¹⁶ICT Watch, *Kerangka Literasi Digital Indonesia*, (ICT Watch-Indonesia,2017),h.4-5.

Komponen dalam kerangka literasi digital Indonesia ini sejalan dengan komponen kompetensi digital yang dipaparkan oleh para ahli sebelumnya. Tiga bagian utama kerangka literasi digital Indonesia dapat ditemukan dalam uraian komponen para ahli.

B. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa di Indonesia

Penelitian mengenai tingkat literasi digital mahasiswa sudah dilakukan oleh beberapa peneliti di berbagai wilayah pulau Sumatera dan Jawa, diantaranya penelitian pada tahun 2016 yang dilakukan oleh Kurniawati dan Baroro terhadap literasi media digital mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Penelitian ini menemukan fakta bahwa tingkat pemahaman mahasiswa dalam literasi media digital masih berada pada kategori sedang dengan kompetensi individual literasi media digital mahasiswa di level *basic*.¹⁷

Penelitian mengenai literasi digital kemudian mulai banyak bermunculan di Indonesia pada tahun 2020 yakni pasca pandemi covid-19, Nurrisqi dan Rodin melakukan penelitian tingkat literasi digital mahasiswa jurusan Ilmu Perpustakaan angkatan 2016 dalam memanfaatkan *e-resource* UIN Raden Fatah Palembang, hasil dari penelitian menunjukkan tingkat literasi digital mahasiswa tergolong tinggi.¹⁸ Fatmawati dan Safitri juga melakukan penelitian terkait kemampuan literasi informasi dan literasi teknologi pada mahasiswa di IKIP PGRI Pontianak, hasilnya juga menunjukkan bahwa tingkat literasi mahasiswa berada pada kategori baik.¹⁹ Begitu pun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nada dan Sari

¹⁷Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu." *Jurnal komunikator* 8, no. 2 (2016).

¹⁸Ade Dwi Nurrisqi dan Rhoni Rodin, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang.", h. 87.

¹⁹Erni Fatmawati dan Endah Safitri, "Kemampuan Literasi Informasi dan Teknologi Mahasiswa Calon Guru Menghadapi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 18, no.2 (2020).

terkait literasi digital mahasiswa calon guru kimia dalam pelaksanaan PPL berbasis virtual di masa pandemi covid-19 UIN Walisongo Semarang.²⁰

Tahun 2021, penelitian terkait literasi digital kembali dilakukan. Karsoni Berta Dinata menganalisis kemampuan literasi digital mahasiswa program studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kotabumi dan menemukan hasil kemampuan literasi digital mahasiswa berada pada kategori baik.²¹ Hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian oleh Perwita mengenai literasi media digital mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman.²²

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut maka dapat dipastikan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa di Indonesia berada pada kategori baik. Meski begitu para peneliti tetap menyarankan adanya peningkatan dan pengembangan literasi digital bagi mahasiswa. Sebuah penelitian kualitatif yang menyelidiki praktik literasi digital oleh mahasiswa pascasarjana juga menyarankan bahwa perguruan tinggi harus menyediakan lebih banyak pelatihan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital bagi mahasiswa.²³

²⁰Wiwik Kartika Sari dan Ella Izzatin Nada, "Analisis Literasi Digital Calon Guru Kimia Dalam Pelaksanaan PPL Berbasis Virtual di Masa Pandemi Covid-19." *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no.2 (2020).

²¹Karsoni Berta Dinata, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa."

²²Dyah Perwita, " Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman." *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya* 9, no.1 (2021).

²³Aji Budi Rinekso, Rojab Siti Rodliyah, dan Intan Pertiwi, "Digital literacy practices in tertiary education: A case of EFL postgraduate students."

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan format deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif bertujuan untuk menyajikan, menggambarkan, dan mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian secara faktual, sistematis, dan akurat tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap variabel yang diteliti.¹

Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, Jl. Balai Lapangan Kerja Totoli, Kec. Banggae, Kab. Majene, Sulawesi Barat. STAIN Majene ini merupakan salah satu instansi pendidikan di Sulawesi Barat yang memiliki jurusan Tarbiyah dan Keguruan sebagai wadah untuk mempersiapkan calon pendidik.

B. *Pendekatan Penelitian*

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian jenis survei. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menjelaskan dan menggambarkan sebuah kondisi, situasi, ataupun variabel pada populasi yang besar.² Dalam penelitian ini tidak dilakukan perlakuan khusus terhadap variabel yang diteliti melainkan hanya mengumpulkan data untuk menjelaskan keadaan sosial sebuah populasi melalui kegiatan jajak pendapat (*public opinion poll*).³

¹Zulmiyetri,dkk, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Cet.1, Jakarta: Prenadamedia Group , 2020), h.73.

²Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Cet.10 Jakarta: Prenadamedia Group, 2005), h.44.

³Morissan, *Metodologi Penelitian Survei*, (Cet.5 Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), h.166.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Objek ini dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. 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. Mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene terdiri atas:

(Angkatan 2019)	Semester VII	: 243 mahasiswa,
(Angkatan 2020)	Semester V	: 249 mahasiswa,
(Angkatan 2021)	Semester III	: 237 mahasiswa,
(Angkatan 2022)	Semester I	: 283 mahasiswa. ⁴

2. Sampel

Dalam penelitian yang melibatkan populasi dengan jumlah yang besar dan meneliti setiap anggota populasi tidak dapat dilakukan karena kendala tertentu, pengambilan sampel menjadi prosedur yang dapat dilakukan. Sampel adalah bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi yang bersifat representative. Hasil dari sampel nantinya akan menggambarkan secara general keadaan suatu populasi asal di mana sampel diambil.⁵

Adapun ukuran sampel dari penelitian kali ini ditentukan melalui tabel penentuan sampel Isaac dan Michael. Berdasarkan tabel tersebut maka jumlah

⁴STAIN Majene, *Data Mahasiswa Aktif Tahun Akademik 2022 Ganjil*, UPT Teknologi Informasi dan Pangkalan Data, (2022).

⁵Morissan, *Metodologi Penelitian Survei*, h.109.

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. Tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.⁶ 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. Dengan 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.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan metode pengumpulan data berupa daftar atau rangkaian pernyataan tertulis yang disusun secara sistematis untuk dijawab oleh responden, daftar pernyataan yang sudah dijawab kemudian dikembalikan kepada peneliti untuk dikumpulkan dan dianalisis.⁷ Kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data primer.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat lunak yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Bagi penelitian dengan metode penelitian kuesioner, kehadiran instrumen penelitian ini berperan sebagai substitusi atau

⁶Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h.119.

⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h.133.

wakil satu-satunya peneliti di lapangan.⁸ 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, sebagai berikut:

Bidang Kompetensi	Komponen
Informasi	1.1 Menjelajah, mencari, dan menyaring informasi.
	1.2 Mengevaluasi informasi.
	1.3 Menyimpan dan mengambil informasi.
Komunikasi	2.1 Berinteraksi melalui teknologi.
	2.2 Berbagi informasi dan konten.
	2.3 Terlibat dalam kewarganegaraan online.
	2.4 Berkolaborasi dalam saluran digital.
	2.5 Netiket
	2.6 Mengelola identitas digital.
Pembuatan Konten	3.1 Mengembangkan konten.
	3.2 Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang.
	3.3 Hak cipta dan lisensi.
	3.4 Pemrograman.
Keamanan	4.1 Melindungi perangkat.
	4.2 Melindungi data pribadi.
	4.3 Melindungi kesehatan.
	4.4 Melindungi lingkungan.
Pemecahan Masalah	5.1 Memecahkan masalah teknis.
	5.2 Mengidentifikasi kebutuhan dan tanggapan teknologi.
	5.3 Berinovasi dan kreatif menggunakan teknologi.
	5.4 Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

⁸Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h.104-105.

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah keakuratan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang hendak diukur. Artinya instrumen penelitian yang disusun benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya dan hendak diukur⁹.

Uji Validitas terhadap alat ukur Kuesioner Tingkat Literasi Digital dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS.

2. Reabilitas Instrumen

Reabilitas adalah tingkat keandalan dan kepercayaan alat ukur dalam mengukur variabel yang hendak diukur. Reabilitas suatu pengukuran dapat dikatakan andal jika dalam beberapa kali pengukuran memperoleh hasil yang sama atau konsisten.¹⁰ Uji reabilitas dapat dilakukan dengan dua cara, pertama secara eksternal yakni dengan mengujicobakan alat ukur kepada responden beberapa kali, dan kedua secara Internal yakni dengan menganalisis konsistensi tiap butir alat ukur dengan teknik tertentu.¹¹

Penelitian kali ini menggunakan uji reabilitas secara internal menggunakan teknik Alpha Cronbach:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

Ket:

r_{11} = Koefisien reabilitas instrumen

k = Jumlah butir pernyataan

⁹Morissan, *Metodologi Penelitian Survei*, h.103.

¹⁰Fred L. Benu dan Agus S. Benu, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, dan Lainnya*, (Cet. 1 Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h.175.

¹¹Morissan, *Metodologi Penelitian Survei*, h.99.

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_b^2 = Varians total

Uji realibilitas terhadap alat ukur Kuesioner Tingkat Literasi Digital dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

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 sebuah data.¹² Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS Statistik.

2. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yakni mendeskripsikan data hasil survei yang telah dilakukan.

Pemberian skor pada setiap pilihan jawaban adalah:

Pilihan Jawaban	Skor
Pilihan Pertama	1
Pilihan Kedua	2
Pilihan Ketiga	3

Setelah pemberian skor, kemudian memberi kategori terhadap tingkat literasi digital responden berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Adapun analisis tingkat digital mahasiswa pada ke-21 komponen literasi digital akan

¹²Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h.175-179.

dinilai berdasarkan kategori tingkat kemahiran yang telah ditentukan pada *framework* yang digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Data Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini 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:

- a. 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	Maximum	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).

1) Rentang Data

$$\begin{aligned} R &= x_t - x_r^1 \\ &= 63 - 21 \\ &= 42 \end{aligned}$$

Ket: R = Rentang Data
 x_t = Skor Maximum
 x_r^1 = Skor Minimum

2) Panjang Kelas

$$\begin{aligned} P &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{42}{3} \\ &= 14 \end{aligned}$$

Ket: P = Panjang Kelas
R = Rentang Data
K = Jumlah Kategori

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	100,00%

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 *Foundation*. Hal tersebut menggambarkan bahwa tingkat literasi mahasiswa berdasarkan frekuensi terbanyak berada diantara kategori *Foundation* 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 3. Analisis Tingkat Literasi Digital Per-Semester

Semester	N	Minimum	Maximum	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 *Foundation*.

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*.

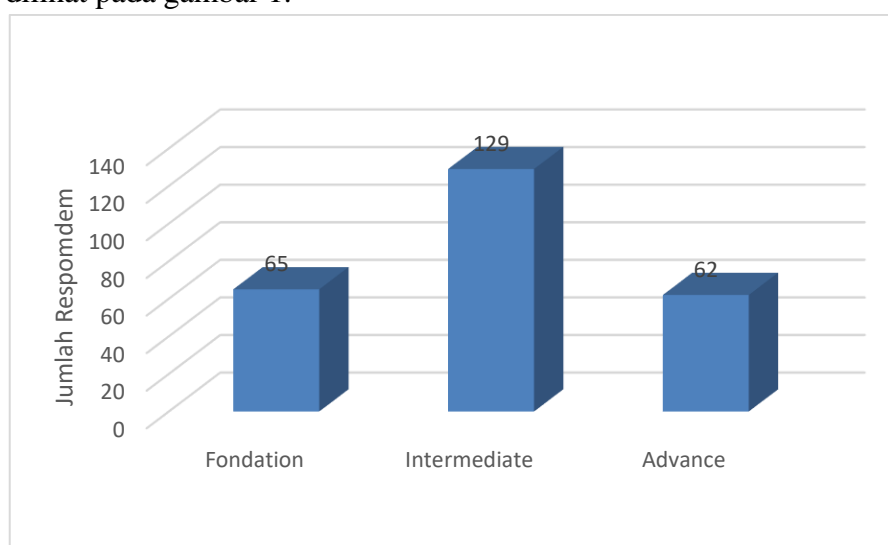
Skor minimum pada mahasiswa semester VII yakni 23, skor maksimum 48, dan rata-rata 35,48 dari jumlah responden ($n = 62$ mahasiswa). Berdasarkan rata-rata skor yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa semester VII juga berada pada kategori *Intermediate*.

b. 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*.

1) 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 dapat dilihat pada gambar 1.

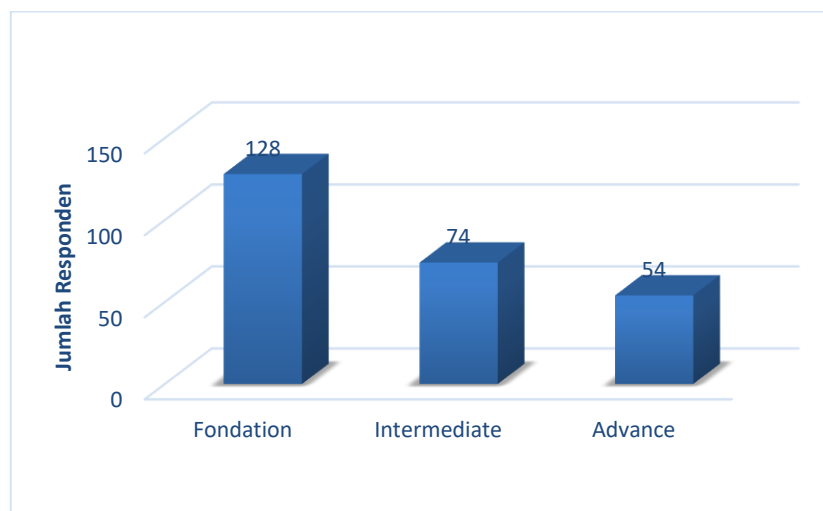


Gambar 1. Diagram Tingkat Kemampuan Menjelajah, Mencari, dan Memfilter Informasi

Gambar 1 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.

2) Mengevaluasi Informasi

Kompetensi ini berkaitan dengan bagaimana mengumpulkan, mengolah, memahami, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Hasil jawaban responden mengenai komponen mengevaluasi informasi dapat dilihat pada gambar 2.

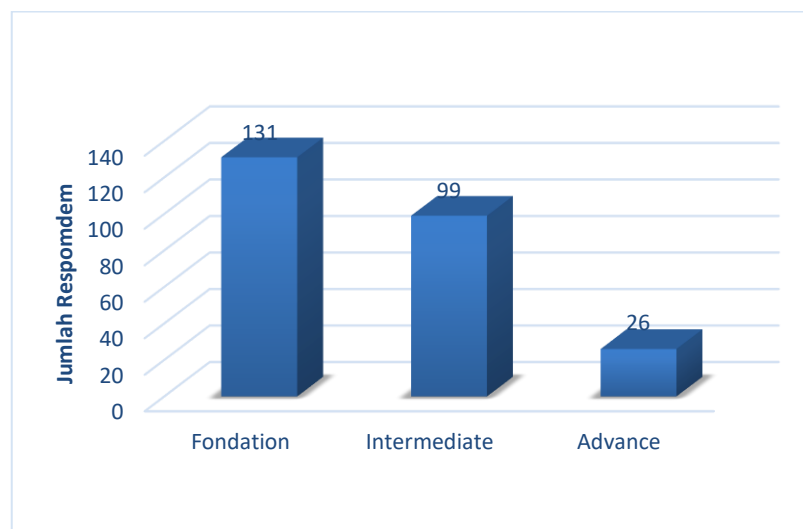


Gambar 2. Diagram Tingkat Kemampuan Mengevaluasi Informasi

Gambar 2 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.

3) 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 dapat dilihat pada gambar 3.



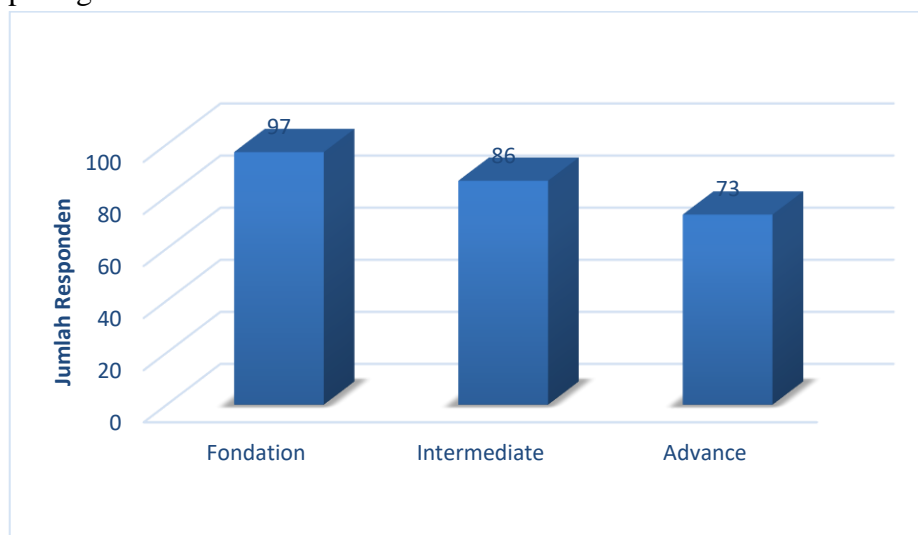
Gambar 3. Diagram Tingkat Kemampuan Menyimpan dan Mengambil Informasi

Gambar 3 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.

4) 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 dapat dilihat pada gambar 4



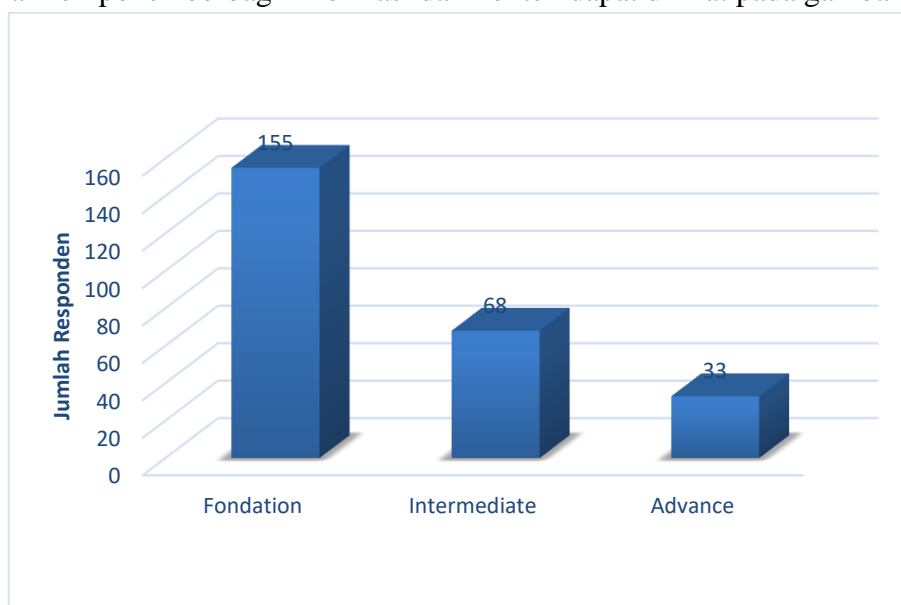
Gambar 4. Diagram Tingkat Kemampuan Berinteraksi Melalui Teknologi

Gambar 4 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.

5) 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 dapat dilihat pada gambar 4



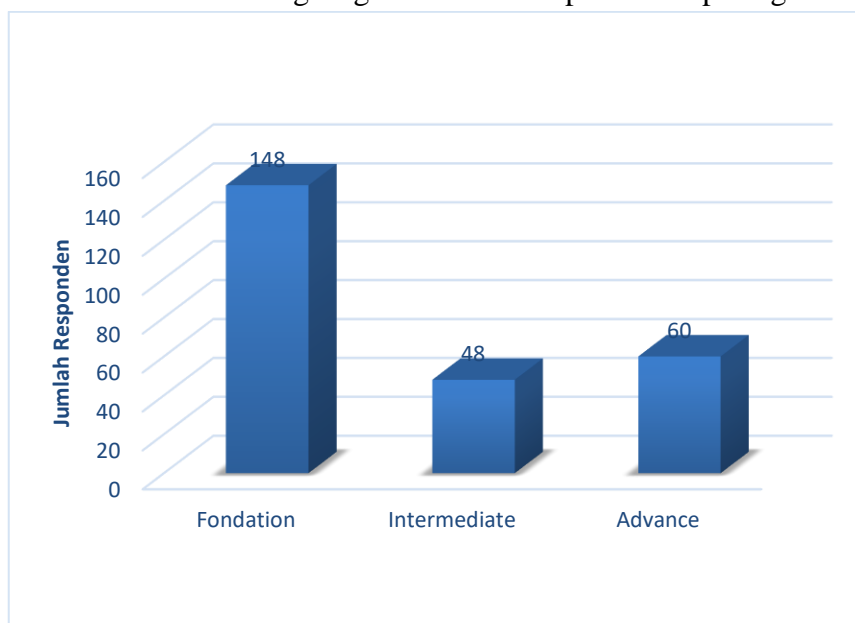
Gambar 5. Diagram Tingkat Kemampuan Berbagi Informasi dan Konten

Gambar 5 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.

6) 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 dapat dilihat pada gambar 6.



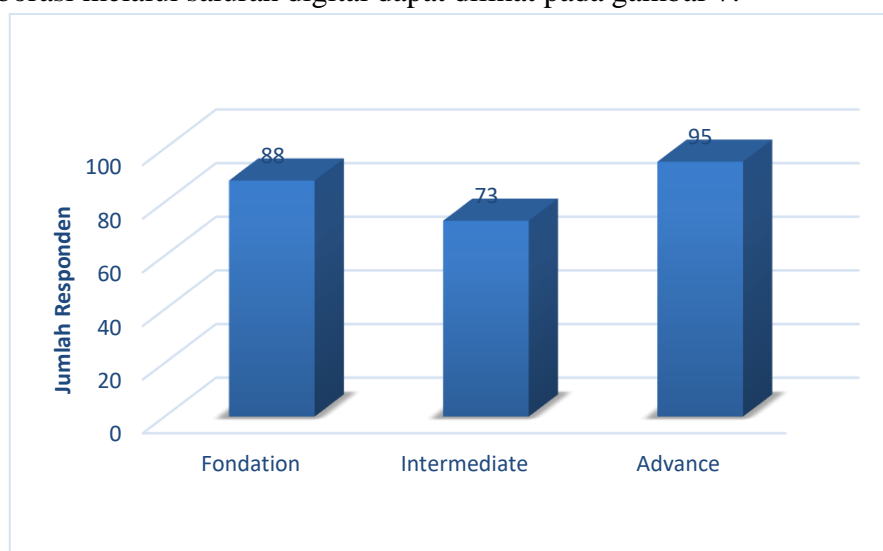
Gambar 6. Diagram Tingkat Kemampuan Terlibat Dalam Kewarganegaraan Online

Gambar 6 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.

7) 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 dapat dilihat pada gambar 7.

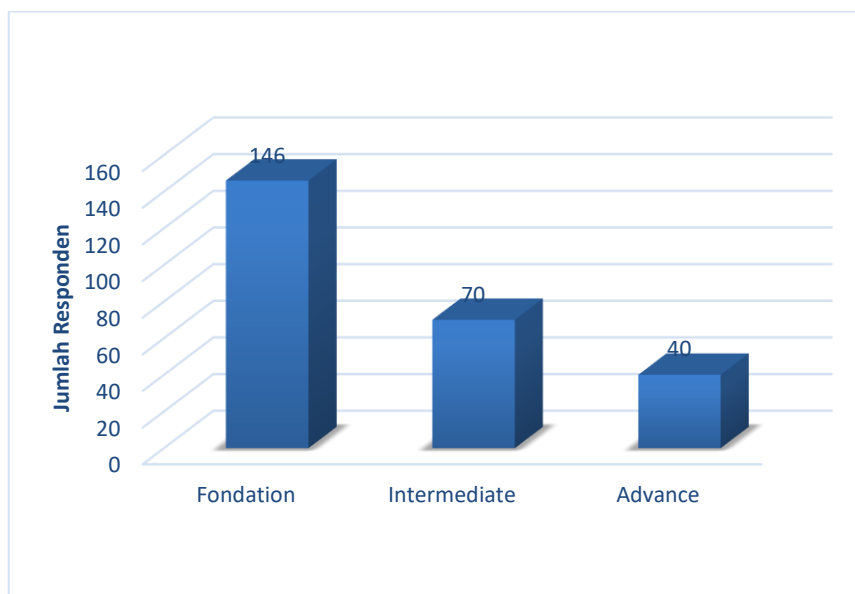


Gambar 7. Diagram Tingkat Kemampuan Berkolaborasi Melalui Saluran Digital

Gambar 7 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.

8) 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 dapat dilihat pada gambar 8.



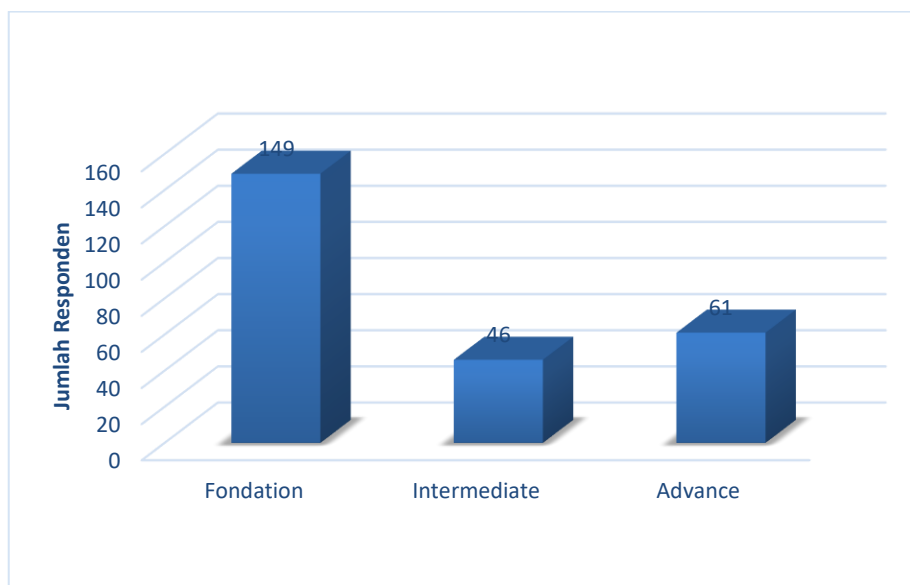
Gambar 8. Diagram Tingkat Kemampuan Netiket

Gambar 8 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.

9) 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 dapat dilihat pada gambar 9.

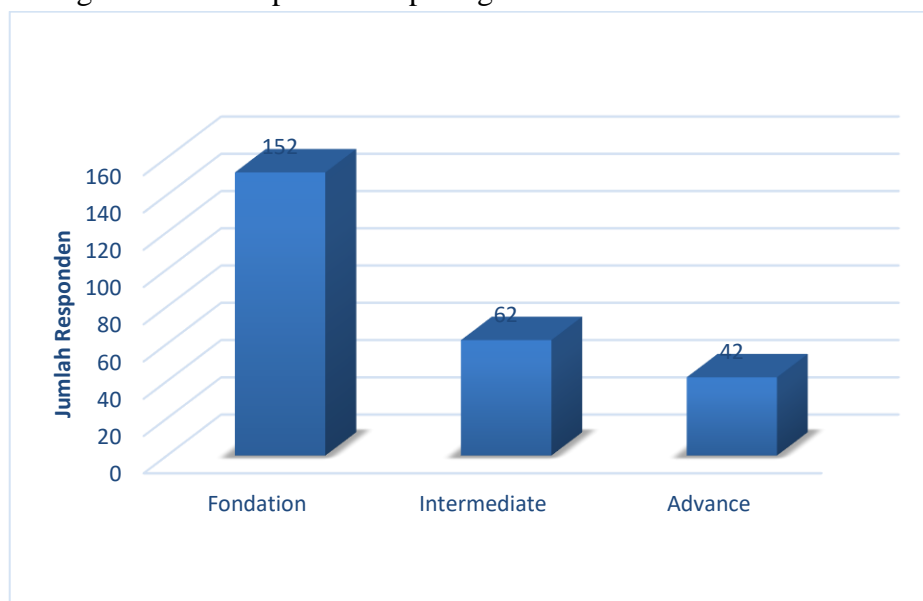


Gambar 9. Diagram Tingkat Kemampuan Mengelola Identitas Digital

Gambar 9 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.

10) Mengebangkan 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 dapat dilihat pada gambar 10.



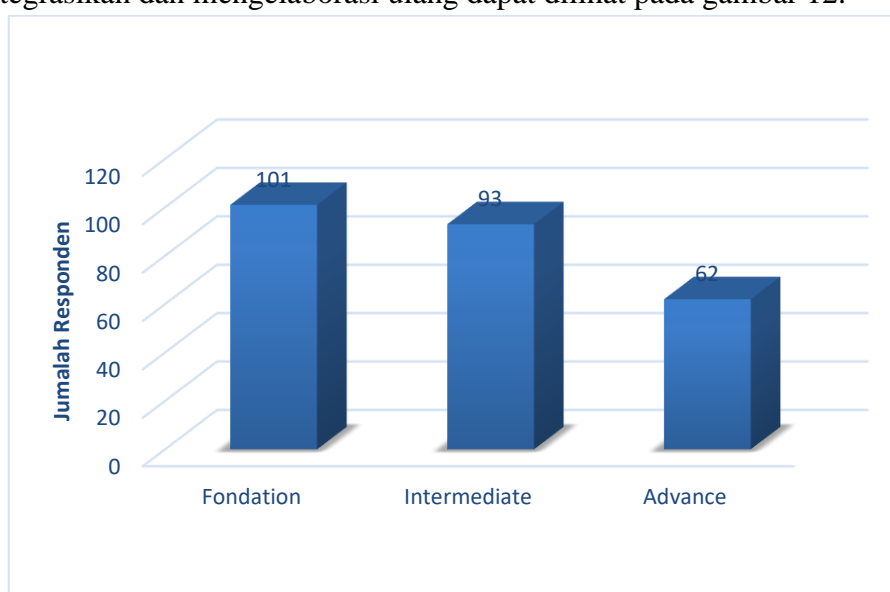
Gambar 10. Diagram Tingkat Kemampuan Mengembangkan Konten

Gambar 10 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.

11) 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 dapat dilihat pada gambar 12.



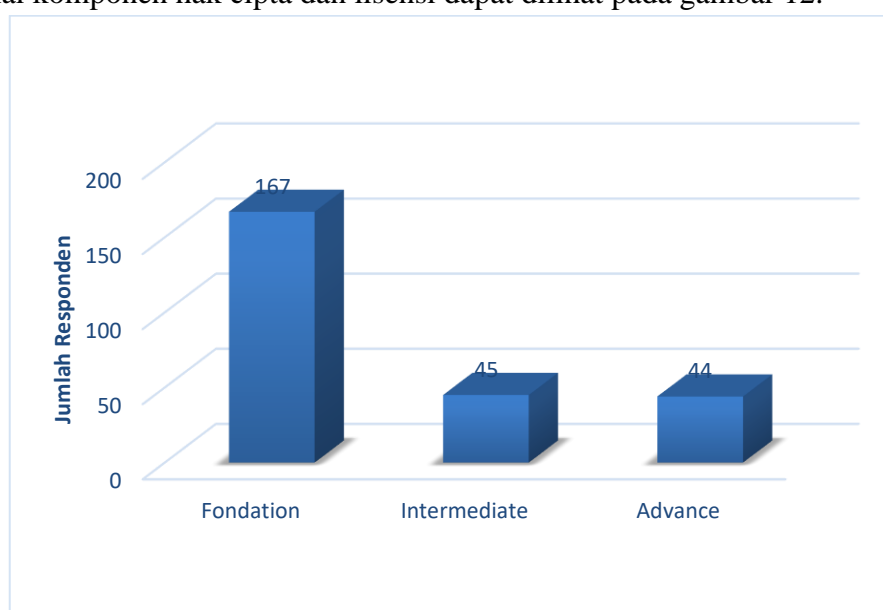
Gambar 11. Diagram Tingkat Kemampuan Mengintegrasikan dan Mengelaborasi Ulang

Gambar 11 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.

12) 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 dapat dilihat pada gambar 12.



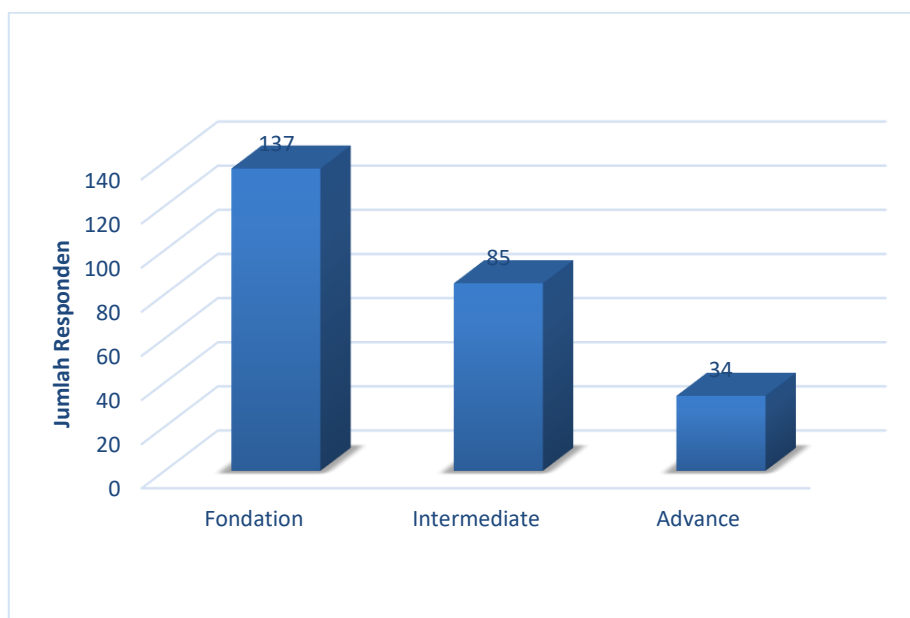
Gambar 12. Diagram Tingkat Kemampuan Hak Cipta dan Lisensi

Gambar 12 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.

13) 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 dapat dilihat pada gambar 13.



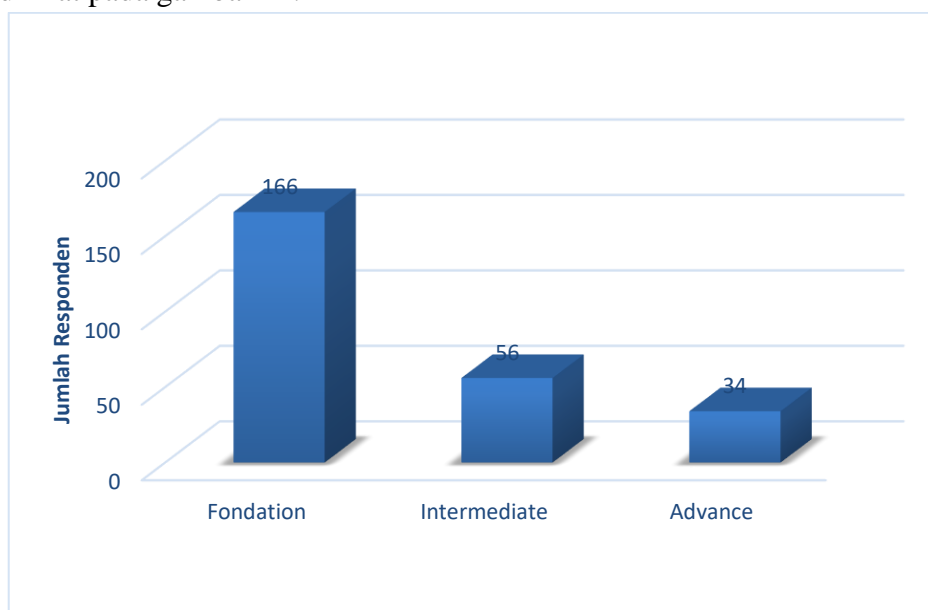
Gambar 13. Diagram Tingkat Kemampuan Pemrograman

Gambar 13 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.

14) 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 dapat dilihat pada gambar 14.



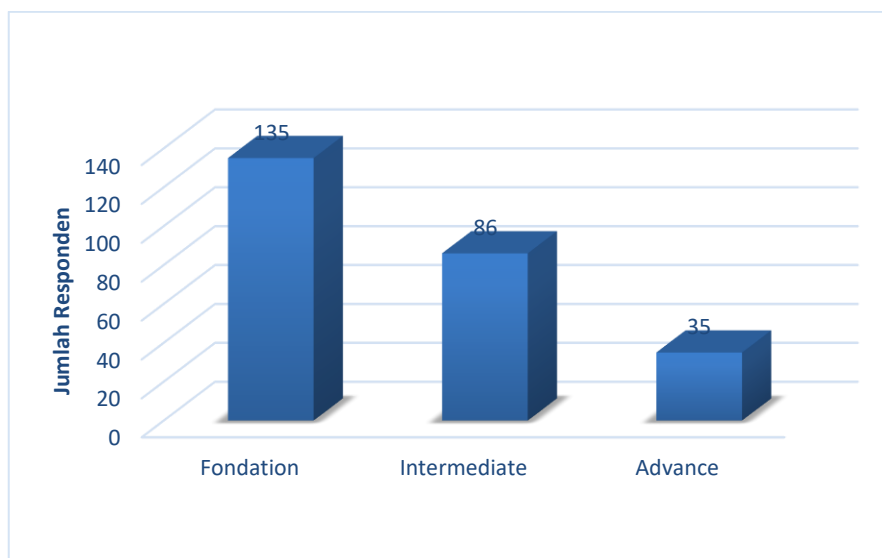
Gambar 14. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Perangkat

Gambar 14 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.

15) 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 dapat dilihat pada gambar 15.



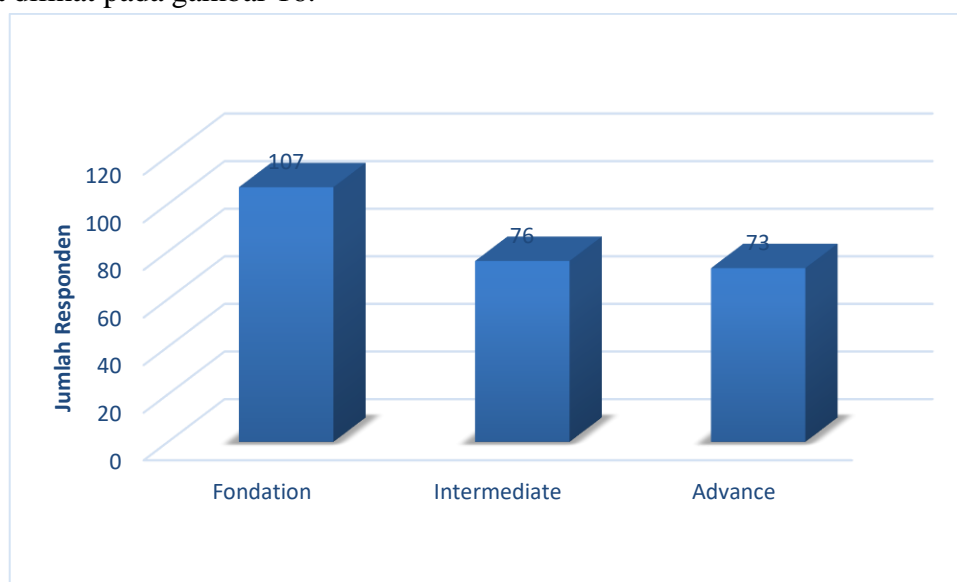
Gambar 15. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Data Pribadi

Gambar 15 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.

16) 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 dapat dilihat pada gambar 16.



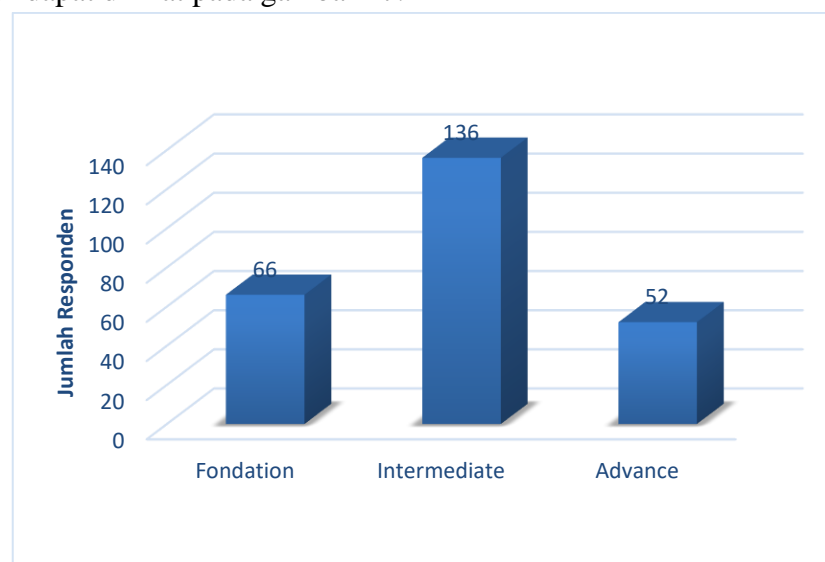
Gambar 16. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Kesehatan

Gambar 16 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.

17) Melindungi Lingkungan

Kompetensi ini berkaitan dengan pengetahuan mengenai dampak TIK terhadap lingkungan. Hasil jawaban responden mengenai komponen melindungi lingkungan dapat dilihat pada gambar 17.



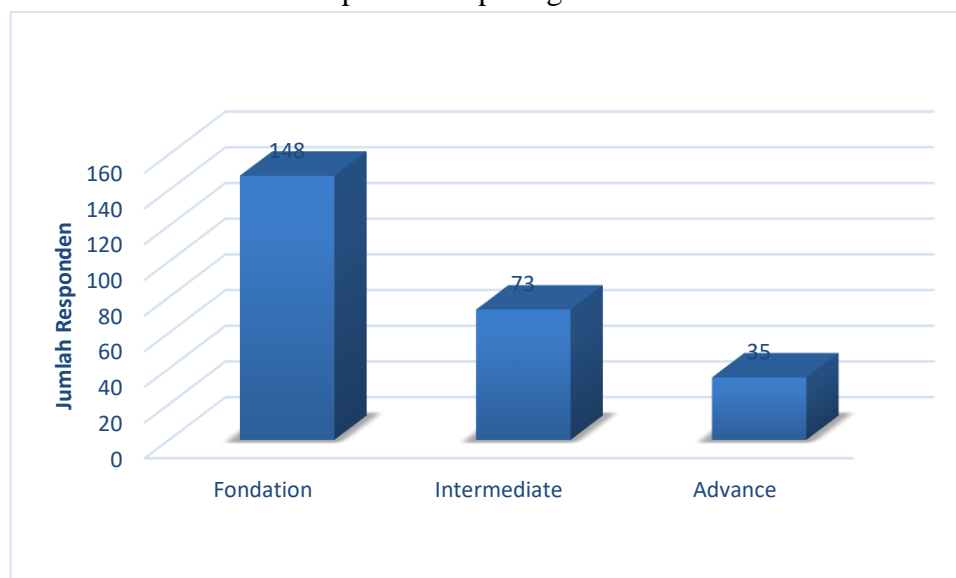
Gambar 17. Diagram Tingkat Kemampuan Melindungi Lingkungan

Gambar 17 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.

18) Memecahkan Masalah Teknis

Komponen ini berkaitan dengan mengidentifikasi kemungkinan masalah teknis dan menyelesaikannya. Hasil jawaban responden mengenai komponen memecahkan masalah teknis dapat dilihat pada gambar 18.



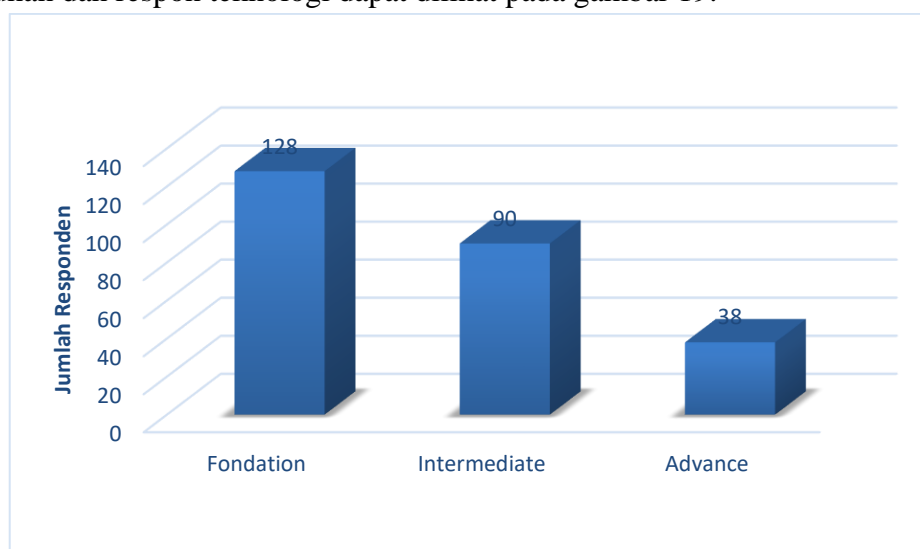
Gambar 18. Diagram Tingkat Kemampuan Memecahkan Masalah Teknis

Gambar 18 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.

19) 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 dapat dilihat pada gambar 19.



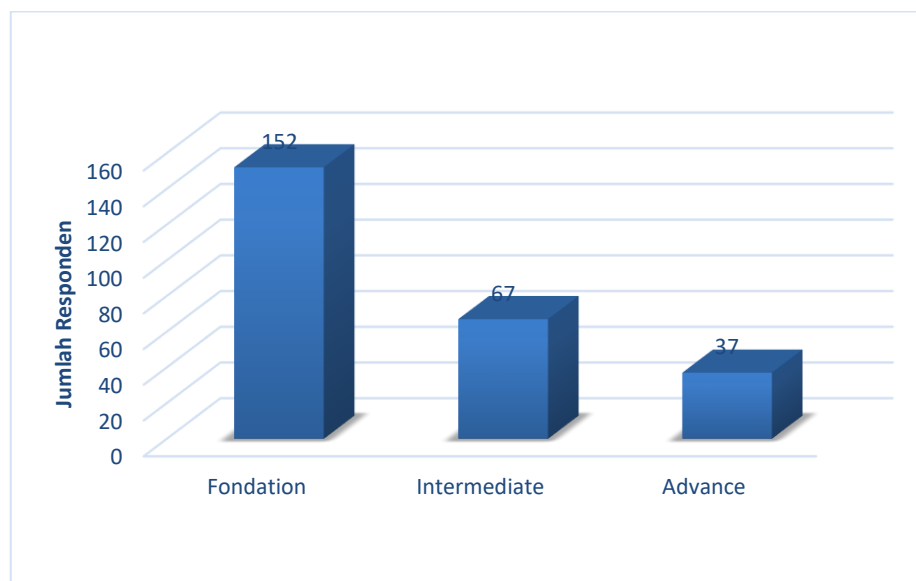
Gambar 19. Diagram Tingkat Kemampuan Mengidentifikasi Kebutuhan dan Respon Teknologi

Gambar 19 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.

20) Inovasi dan Kreativitas 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 dapat dilihat pada gambar 20.



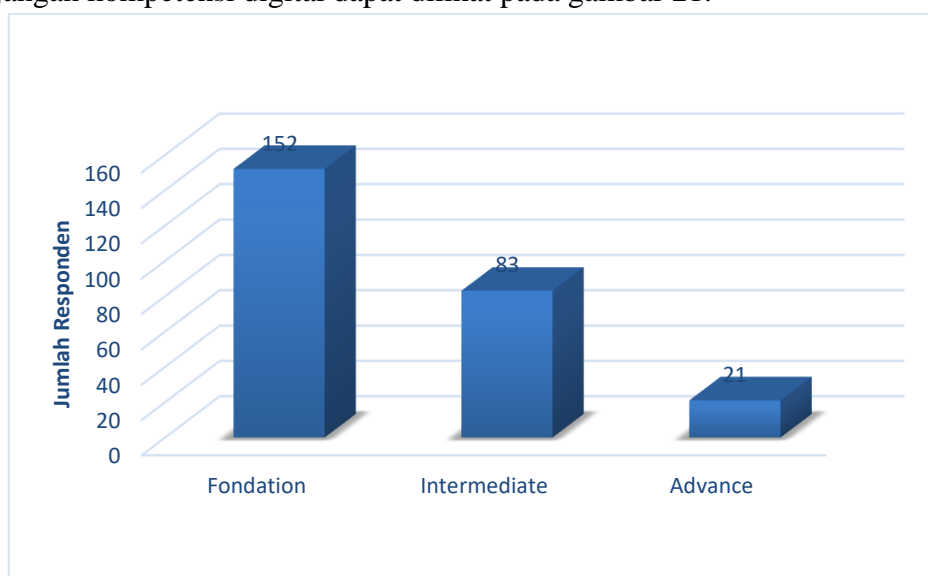
Gambar 20. Diagram Tingkat Kemampuan Inovasi dan Kreativitas Menggunakan Teknologi

Gambar 20 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 *Fondation* dalam hal kemampuan inovasi dan kreativitas menggunakan teknologi.

21) 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 dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Diagram Tingkat Kemampuan Mengidentifikasi Kesenjangan Kompetensi Digital

Gambar 21 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 *Fondation* dalam hal kemampuan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

2. Uji Analisis Data

Pada penelitian ini dilakukan dua uji analisis data yakni uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas Instrumen.

Pengujian validitas tiap-tiap butir pernyataan dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total. Dalam hal ini pengujian dilakukan dengan alat bantu software SPSS untuk mengetahui valid atau tidaknya tiap item pernyataan. Pernyataan dikatakan valid apabila nilai sig. kurang dari 0,05. Jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka pernyataan dinyatakan tidak valid. Berikut hasil uji validitas instrumen penelitian Tingkat Literasi Digital Mahasiswa jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.

Item Pernyataan	Nilai Sig.	Ket.
1	0,000	Valid
2	0,000	Valid
3	0,000	Valid
4	0,000	Valid
5	0,000	Valid
6	0,000	Valid
7	0,000	Valid
8	0,000	Valid
9	0,000	Valid
10	0,000	Valid

11	0,000	Valid
12	0,000	Valid
13	0,000	Valid
14	0,000	Valid
15	0,000	Valid
16	0,000	Valid
17	0,000	Valid
18	0,000	Valid
19	0,000	Valid
20	0,000	Valid
21	0,000	Valid

Berdasarkan uji validitas terhadap kuesioner tingkat literasi digital yang terdiri dari 21 item pernyataan dengan nilai sig. < 0,05 maka item pernyataan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah dilakukan uji validitas terhadap kuesioner tingkat literasi digital mahasiswa selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas dengan menggunakan alat bantu software SPSS. Item dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6. Apabila nilai kurang dari 0,6 maka item dinyatakan tidak reliabel. Berikut uji reliabilitas terhadap kuesioner tingkat literasi digital.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.772	21

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,772 yang artinya nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6 dan item dinyatakan reliabel.

B. 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 ini masih berada dibawah hasil penelitian tingkat literasi digital mahasiswa yang pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya yakni Nurrizqi dan Rodin yang menunjukkan hasil berada pada kategori tinggi.¹ 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 factor-faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital mahasiswa di era revolusi industry 4.0. menjelaskan bahwa kompetensi literasi digital mahasiswa dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor dukungan lingkungan, kondisi sosial ekonomi, dan intensitas penggunaan media digital.²

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 di tingkat dasar, yakni sebanyak 152

¹Ade Dwi Nurrizqi dan Rhoni Rodin, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang."

²Dhian Rosalina, dkk, "Faktor-faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0." *Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri* 6, no.2 (2021).

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.

BAB V

PENUTUP

A. 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.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran dan masukan sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pihak STAIN Majene untuk lebih memperhatikan peningkatan literasi digital mahasiswa sebagai salah satu kompetensi utama yang terkait dengan kompetensi abad ke-21 guna meningkatkan kualitas mahasiswa.

2. Diharapkan kepada semua pihak STAIN Majene termasuk individu mahasiswa untuk sadar terhadap kesenjangan digital dan mendukung kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan dan memperbarui kebutuhan kompetensi berliterasi digital.
3. Diharapkan adanya penelitian lanjutan terkait dengan literasi digital mahasiswa di STAIN Majene baik itu penelitian yang melanjutkan penelitian ini ataupun penelitian yang mengkhususkan area kompetensi literasi digital tertentu.
4. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang literasi digital mahasiswa hendaknya memperhatikan hal-hal yang menjadi keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, Imroatul dan Munawir Munawir, "Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0." *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 4, no.3 (2021).
- Almasitoh, Ummu H., "Guru Sebagai Pelaku Utama Proses Pendidikan", *Magistra*, no.87 (2014)
- APJII, "Profil Internet Indonesia 2022", *Laporan Survei Internet Indonesia* (2022).
- Benu, Fred L. dan Agus S. Benu., *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, dan Lainnya*, (Cet. I; Jakarta: Prenadamedia Group, 2019).
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Cet. X; Jakarta: Prenadamedia Group, 2005).
- Dianata, Karsoni Berta, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no.1 (2021).
- Dianata, Karsoni Berta, "Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring." *Ekspone* 11, no.1 (2021).
- Fadlurrohman, Ishak, dkk, "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0" *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial* 2, no.2 (2019).
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorin. "Meretas Pendidikan Berkualitas Dalam Pendidikan Islam: Menggagas Pendidik atau Guru yang Ideal dan Berkualitas Dalam Pendidikan Islam, (Cet. I; Yogyakarta: Teras, 2012).
- Fatmawati, Erni dan Endah Safitri. "Kemampuan Literasi Informasi dan Teknologi Mahasiswa Calon Guru Menghadapi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 18, no.2 (2020).
- Ferrari, Anusca dan Yves Punie, *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, (Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013).
- Hendrayadi, Hendrayadi, "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner", *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis* 2, no.2 (2017).
- Herawati, Erni, "Komunikasi Dalam Era Teknologi Komunikasi Informasi." *Humaniora* 2, no.1 (2011): h.108.
- ICT Watch, *Kerangka Literasi Digital Indonesia*, (ICT Watch-Indonesia, 2017).
- KataData, "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> (2021).
- KataData, "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> (2021).
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala'bi': Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama Makassar. 2019).

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta, 2017).
- Kivunja, Charles, "Theoretical Perspective of How Digital Natives Learn", *International Journal of Higher Education* 3, no. 1 (2014).
- Kurniawati, Juliana dan Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu." *Jurnal Komunikator* 8, no.2 (2016).
- Literasi Digital, "Indonesia Makin Cakap Digital" *Literasidigital.id*: <https://literasidigital.id/> (31 Oktober 2022).
- Maulana, Murad, "Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital", *Seorang Pustakawan Blogger* 1, no.2 (2015).
- Morissan, *Metodologi Penelitian Survei*, (Cet. V; Jakarta: Prenadamedia Group, 2012).
- Mustofa dan B Heni Budiwati, "Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now", *Pustakaloka* 11, no. 1 (2019).
- Nurrizqi, Ade Dwi dan Rhoni Rodin, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan *E-Resources* UIN Fatah Palembang", *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 12 no.1 (2021).
- Paul Gilster, *Digital Literacy*, (New York: Wiley Computer Pub., 1997).
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024.
- Perwita, Dyah, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman", *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya* 9, no. 1 (2021).
- Prayogi, Rayinda Dwi, "Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan", *Manajemen Pendidikan* 14, no. 2 (2020).
- Rahmawati, Cynthia, "Tantangan dan Ancaman Keamanan Siber Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.", *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)* 2, (2020).
- Ramadhan, Alan, "Keamanan Digital di Masa Depan: Menghadapi Tren Lingkungan Metaverse", Bandung: *Universitas Komputer Indonesia*.
- Rinekso, Aji Budi, dkk, "Digital Literacy Practices in Tertiary Education: A Case of EFL Postgraduate Students." *Studies in English Language and Education* 8, no.2 (2021).
- Rosalina, Dhian, dkk, "Faktor-faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0." *Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri* 6, no.2 (2021).
- Sari, Wiwik Kartika dan Ella Izzatin Nada, " Analisis Literasi Digital Calon Guru Kimia Dalam Pelaksanaan PPL Berbasis Virtual di Masa Pandemi Covid-19", *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no.2 (2020).
- Shihab, Quraish, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i Atas Berbagai Persoalan Umat*, (Bandung: Mizan, 1996).

- STAIN Majene, *Data Mahasiswa Aktif Tahun Akademik 2022 Ganjil*, UPT Teknologi Informasi dan Pangkalan Data, (2022).
- STAIN Majene, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Majene: P3M STAIN Majene, 2020).
- Sugiono, Shiddiq, “Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0: *Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective*”, *JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi* 22, no.2 (2020): h.177.
- Surani, Dewi, “Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019).
- Sutrisna, I.P.G., “Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19” *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni* 8, no. 2 (2020).
- Wahyono, Teguh, “Sistem Informasi”, *Yogyakarta: Graha Ilmu*, (2004).
- Wheeler, Steve, “ Digital Literacy for Engagement in Emerging Online Cultures”, *eLC Research Paper Series* 5 (2012).
- Widodo, Ganjar S dan Kharisma S Rofiqoh, “Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 1 (2020).
- Wulandari, Cici dan Ismika Nurhisyam, “Analisis Relevansi Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0”, *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019).
- Zulmiyetri, dkk, *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Cet. I; Jakarta: Prenadamedia Group, 2020).

LAMPIRAN

1. Instrumen penelitian kuesioner tingkat literasi digital mahasiswa
2. Kuesioner tingkat literasi digital mahasiswa yang telah diisi responden
3. Surat izin penelitian dari PTSP
4. Surat persetujuan pengajuan permintaan data bagi mahasiswa UPT-TIPD
STAIN Majene

LAMPIRAN 1

KUESIONER TINGKAT LITERASI DIGITAL MAHASISWA TARBIYAH DAN KEGURUAN STAIN MAJENE TAHUN 2022

Nama :.....

Prodi :.....

Semester :.....

A. Berapa rata-rata waktu yang anda habiskan untuk menggunakan perangkat digital?

- a. <1jam b. 1-5 jam c. 6-10 jam d. >10 jam

B. Kegiatan apa saja yang sering anda lakukan ketika menggunakan perangkat digital? (anda dapat memilih lebih dari satu opsi)

- Mengakses media sosial
- Mengakses konten hiburan
- Mengakses dan melakukan berbagai kegiatan pembelajaran
- Mengakses layanan public
- Mengakses layanan keuangan
- Dll.

C. Aplikasi apa yang sering anda akses? (anda dapat memilih opsi lebih dari satu)

- Google chrome
- Uc Browser
- Facebook
- YouTube
- Whatsapp
- Zoom
- Shoope
- Tiktok
- Dll

Pilihlah salah satu jawaban sesuai keadaan anda:

1. Menjelajah, mencari, dan memfilter informasi

- Saya dapat melakukan beberapa pencarian online melalui mesin pencari. Saya tahu bahwa mesin pencari yang berbeda dapat memberikan hasil yang berbeda.
- Saya dapat menelusuri internet untuk mencari informasi dan saya dapat mencari secara online. Saya bisa mengartikulasikan kebutuhan informasi saya dan saya dapat memilih informasi sesuai yang saya temukan.
- Saya dapat menggunakan beragam strategi pencarian saat mencari informasi dan menjelajah di Internet. Saya dapat menyaring dan memantau informasi yang saya terima. Saya tahu siapa yang harus diikuti di tempat berbagi informasi secara online (misalnya micro-blogging).

2. Mengevaluasi Informasi

- Saya tahu bahwa tidak semua online informasi dapat diandalkan.
- Saya dapat membandingkan sumber informasi yang berbeda.
- Saya kritis tentang informasi yang saya temukan dan saya dapat mengecek kembali (*cross-check*) dan menilai validitas dan kredibilitasnya.

3. Menyimpan dan mengambil informasi

- Saya tahu cara menyimpan file dan konten (misalnya teks, gambar, musik, video, dan halaman web). saya tahu bagaimana untuk kembali ke konten yang telah saya simpan.
- Saya dapat menyimpan atau menandai file, konten, dan informasi. Saya memiliki strategi penyimpanan saya sendiri. Saya dapat mengambil dan mengelola informasi dan konten yang saya simpan atau disimpan.
- Saya dapat menerapkan metode yang berbeda dan alat untuk mengatur file, konten, dan informasi. Saya dapat menerapkan serangkaian strategi untuk mengambil konten yang saya atau orang lain telah atur dan simpan.

4. Berinteraksi melalui teknologi

- Saya dapat berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur dasar alat komunikasi, (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, atau email).
- Saya dapat menggunakan beberapa alat digital untuk berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur alat komunikasi yang lebih canggih (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, email).
- Saya terlibat dalam penggunaan berbagai alat untuk komunikasi online (email, chat, SMS, pesan instan, blog, blog mikro, SNS). Saya bisa mengadopsi mode digital dan cara komunikasi yang paling sesuai dengan tujuan. Saya bisa menyesuaikan format dan cara komunikasi saya ke *audience*. Saya bisa mengelola berbagai jenis komunikasi yang saya terima.

5. Berbagi informasi dan konten

- Saya dapat membagikan file dan konten dengan orang lain melalui sarana teknologi sederhana (mis. mengirim lampiran ke email, upload gambar di internet, dll)
- Saya dapat berpartisipasi dalam situs jejaringan sosial dan komunitas online tempat di mana saya menyampaikan atau berbagi pengetahuan, konten, dan informasi.
- Saya dapat secara aktif berbagi informasi, konten, dan sumber daya dengan orang lain melalui jaringan komunitas online dan platform kolaborasi.

6. Terlibat dalam kewarganegaraan online

- Saya tahu bahwa teknologi bisa digunakan untuk berinteraksi dengan layanan dan saya secara pasif menggunakan beberapa (mis.: komunitas daring, pemerintah, rumah sakit atau pusat medis, bank).
- Saya secara aktif dapat menggunakan beberapa fitur dasar layanan online (misalnya: situs pemerintah, rumah sakit atau pusat kesehatan, bank, layanan eGovernment, dll).
- Saya secara aktif berpartisipasi di ruang *online*. Saya tahu bagaimana terlibat secara aktif dalam partisipasi *online* dan saya dapat menggunakan beberapa jasa layanan online yang berbeda.

7. Berkolaborasi melalui saluran digital

- Saya dapat berkolaborasi dengan orang lain menggunakan teknologi tradisional (misalnya email).
- Saya dapat membuat dan mendiskusikan output dalam kerja sama dengan orang lain menggunakan alat digital sederhana.
- Saya sering dan percaya diri menggunakan beberapa digital alat dan sarana kolaborasi untuk bekerja sama dengan orang lain dalam pembuatan dan berbagi sumber, pengetahuan, dan konten.

8. Netiket

- Saya tahu perilaku norma dasar yang berlaku ketika berkomunikasi dengan orang lain menggunakan alat digital.
- Saya tahu prinsip-prinsip etiket online dan saya bisa menerapkannya dalam konteks saya sendiri.
- Saya dapat menerapkan berbagai aspek dari etiket online ke ruang komunikasi digital dan konteks yang berbeda. Saya telah mengembangkan strategi untuk mengetahui perilaku yang tidak pantas.

9. Mengelola identitas digital

- Saya menyadari manfaat dan risiko terkait dengan identitas digital.
- Saya dapat membentuk identitas digital online saya dan melacak jejak digital saya.
- Saya dapat mengelola beberapa identitas digital sesuai dengan konteks dan tujuan. Saya bisa memantau informasi dan data yang saya hasilkan melalui interaksi online saya. Saya tahu bagaimana melindungi reputasi digital saya.

10. Mengembangkan konten

- Saya dapat membuat konten digital sederhana (misalnya teks, atau tabel, atau gambar, atau audio, dll.).
- Saya dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format termasuk multimedia (misalnya teks, tabel, gambar, suara, dll)

- Saya dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format, platform, dan lingkungan. Saya dapat menggunakan berbagai alat digital untuk membuat produk multimedia yang original.

11. Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang

- Saya dapat membuat perubahan mendasar pada konten yang telah dihasilkan oleh orang lain.
- Saya dapat mengedit, menyempurnakan, dan memodifikasi konten yang saya atau orang lain produksi.
- Saya dapat menyatukan item yang ada konten untuk membuat sesuatu yang baru.

12. Hak Cipta dan Lisensi

- Saya tahu bahwa beberapa dari konten yang saya gunakan dapat dilindungi oleh hak cipta.
- Saya memiliki pengetahuan dasar tentang perbedaan hak cipta, copyleft dan creative commons dan saya bisa mendaftar beberapa lisensi untuk konten yang saya buat.
- Saya tahu bagaimana perbedaan berbagai jenis lisensi yang berlaku pada setiap informasi dan sumber yang saya gunakan atau buat.

13. Pemrograman

- Saya dapat memodifikasi beberapa fungsi perangkat lunak dan aplikasi sederhana (menerapkan pengaturan dasar).
- Saya dapat menerapkan beberapa modifikasi pada perangkat lunak dan aplikasi (pengaturan lanjutan, modifikasi program dasar).
- Saya dapat mengganggu (membuka) program, memodifikasi, mengubah, atau menulis kode sumber, saya dapat membuat kode dan program di beberapa bahasa, saya mengerti sistem dan fungsi yang ada di balik program.

14. Melindungi perangkat

- Saya dapat menggunakan langkah-langkah dasar untuk melindungi perangkat saya (misalnya: menggunakan anti-virus, kata sandi, dll.).

- Aku tahu bagaimana melindungi perangkat digital milik saya, saya meng-*update* strategi keamanan saya.
- Saya sering meng-*update* strategi keamanan saya. Saya bisa mengambil tindakan saat perangkat saya di bawah ancaman.

15. Melindungi data pribadi

- Saya tahu bahwa saya hanya dapat berbagi jenis informasi tertentu tentang diri saya atau orang lain di lingkungan daring
- Saya bisa melindungi privasi online saya dan orang lain. Saya memiliki pemahaman umum tentang masalah privasi dan saya memiliki dasar pengetahuan tentang bagaimana data saya dikumpulkan dan digunakan.
- Saya sering mengubah default pengaturan privasi layanan online untuk meningkatkan perlindungan privasi saya. Saya memiliki informasi dan pemahaman yang luas tentang masalah privasi dan saya tahu bagaimana data saya dikumpulkan dan digunakan.

16. Melindungi kesehatan

- Saya tahu cara menghindari *cyberbullying*. Saya tahu itu teknologi dapat mempengaruhi saya kesehatan jika disalahgunakan.
- Saya tahu bagaimana melindungi diri saya sendiri dan orang lain dari *cyber bullying* dan saya mengerti risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan teknologi (dari aspek ergonomi untuk kecanduan teknologi).
- Saya sadar penggunaan teknologi yang benar untuk menghindari masalah kesehatan. Aku tahu bagaimana menemukan keseimbangan yang baik antara dunia online dan dunia offline.

17. Melindungi lingkungan

- Saya mengambil langkah-langkah dasar untuk menghemat energi.
- Saya mengerti dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi pada lingkungan.
- Saya memiliki informasi mengenai dampak teknologi pada kehidupan sehari-hari, konsumsi online, dan lingkungan.

18. Memecahkan masalah teknis

- Saya dapat meminta dukungan yang ditargetkan dan bantuan ketika teknologi tidak bekerja atau saat menggunakan perangkat baru, program, atau aplikasi.
- Saya dapat memecahkan masalah mudah yang muncul ketika teknologi tidak bekerja.
- Saya dapat memecahkan berbagai macam permasalahan yang muncul dari penggunaan teknologi.

19. Mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi

- Saya dapat menggunakan beberapa teknologi untuk memecahkan masalah, tapi untuk tugas terbatas. saya bisa membuat keputusan dalam memilih alat digital untuk praktek rutinitas.
- Saya mengerti apa yang dapat dilakukan teknologi untuk saya dan apa yang tidak bisa. Saya bisa memecahkan masalah yang tidak biasanya dengan mengeksplorasi kemungkinan teknologi. Saya dapat memilih alat yang sesuai dengan tujuan dan saya dapat mengevaluasi keefektifan alat tersebut.
- Saya dapat membuat keputusan yang tepat ketika memilih alat, perangkat, aplikasi, perangkat lunak atau layanan untuk tugas yang asing bagi saya. saya sadar atas perkembangan baru teknologi. saya mengerti bagaimana alat baru bekerja dan beroperasi. Saya bisa kritis mengevaluasi alat terbaik untuk mencapai tujuan saya.

20. Inovasi dan kreativitas menggunakan teknologi

- Saya tahu bahwa teknologi dan alat digital dapat digunakan untuk tujuan kreatif dan saya bisa membuat beberapa hal kreatif dengan teknologi.
- Saya dapat menggunakan teknologi untuk menghasilkan hal kreatif dan saya dapat menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah (yaitu memvisualisasikan masalah). saya berkolaborasi dengan orang lain dalam menciptakan hasil yang inovatif dan kreatif, tapi saya tidak mengambil inisiatif.
- Saya bisa memecahkan masalah konseptual dengan mengambil keuntungan dari teknologi dan alat digital, Saya dapat berkontribusi untuk penciptaan pengetahuan

melalui sarana teknologi, saya bisa berpartisipasi dalam tindakan inovatif melalui penggunaan teknologi. saya secara proaktif bekerja sama dengan orang lain untuk menghasilkan keluaran kreatif dan inovatif.

21. Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital

- Saya memiliki beberapa pengetahuan dasar, tapi saya sadar akan keterbatasan saya saat menggunakan teknologi.
- Saya tahu bagaimana belajar melakukan sesuatu yang baru dengan teknologi.
- Saya sering memperbarui kebutuhan kompetensi digital saya.

LAMPIRAN 1

KUESIONER TINGKAT LITERASI DIGITAL MAHASISWA TARBIYAH DAN KEGURUAN STAIN MAJENE TAHUN 2022

Nama :.....

Prodi :.....

Semester :.....

A. Berapa rata-rata waktu yang anda habiskan untuk menggunakan perangkat digital?

- a. <1jam b. 1-5 jam c. 6-10 jam d. >10 jam

B. Kegiatan apa saja yang sering anda lakukan ketika menggunakan perangkat digital? (anda dapat memilih lebih dari satu opsi)

- Mengakses media sosial
- Mengakses konten hiburan
- Mengakses dan melakukan berbagai kegiatan pembelajaran
- Mengakses layanan public
- Mengakses layanan keuangan
- Dll.

C. Aplikasi apa yang sering anda akses? (anda dapat memilih opsi lebih dari satu)

- Google chrome
- Uc Browser
- Facebook
- YouTube
- Whatsapp
- Zoom
- Shoope
- Tiktok
- Dll

Pilihlah salah satu jawaban sesuai keadaan anda:

1. Menjelajah, mencari, dan memfilter informasi

- Saya dapat melakukan beberapa pencarian online melalui mesin pencari. Saya tahu bahwa mesin pencari yang berbeda dapat memberikan hasil yang berbeda.
- Saya dapat menelusuri internet untuk mencari informasi dan saya dapat mencari secara online. Saya bisa mengartikulasikan kebutuhan informasi saya dan saya dapat memilih informasi sesuai yang saya temukan.
- Saya dapat menggunakan beragam strategi pencarian saat mencari informasi dan menjelajah di Internet. Saya dapat menyaring dan memantau informasi yang saya terima. Saya tahu siapa yang harus diikuti di tempat berbagi informasi secara online (misalnya micro-blogging).

2. Mengevaluasi Informasi

- Saya tahu bahwa tidak semua online informasi dapat diandalkan.
- Saya dapat membandingkan sumber informasi yang berbeda.
- Saya kritis tentang informasi yang saya temukan dan saya dapat mengecek kembali (*cross-check*) dan menilai validitas dan kredibilitasnya.

3. Menyimpan dan mengambil informasi

- Saya tahu cara menyimpan file dan konten (misalnya teks, gambar, musik, video, dan halaman web). saya tahu bagaimana untuk kembali ke konten yang telah saya simpan.
- Saya dapat menyimpan atau menandai file, konten, dan informasi. Saya memiliki strategi penyimpanan saya sendiri. Saya dapat mengambil dan mengelola informasi dan konten yang saya simpan atau disimpan.
- Saya dapat menerapkan metode yang berbeda dan alat untuk mengatur file, konten, dan informasi. Saya dapat menerapkan serangkaian strategi untuk mengambil konten yang saya atau orang lain telah atur dan simpan.

4. Berinteraksi melalui teknologi

- Saya dapat berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur dasar alat komunikasi, (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, atau email).
- Saya dapat menggunakan beberapa alat digital untuk berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur alat komunikasi yang lebih canggih (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, email).
- Saya terlibat dalam penggunaan berbagai alat untuk komunikasi online (email, chat, SMS, pesan instan, blog, blog mikro, SNS). Saya bisa mengadopsi mode digital dan cara komunikasi yang paling sesuai dengan tujuan. Saya bisa menyesuaikan format dan cara komunikasi saya ke *audience*. Saya bisa mengelola berbagai jenis komunikasi yang saya terima.

5. Berbagi informasi dan konten

- Saya dapat membagikan file dan konten dengan orang lain melalui sarana teknologi sederhana (mis. mengirim lampiran ke email, upload gambar di internet, dll)
- Saya dapat berpartisipasi dalam situs jejaringan sosial dan komunitas online tempat di mana saya menyampaikan atau berbagi pengetahuan, konten, dan informasi.
- Saya dapat secara aktif berbagi informasi, konten, dan sumber daya dengan orang lain melalui jaringan komunitas online dan platform kolaborasi.

6. Terlibat dalam kewarganegaraan online

- Saya tahu bahwa teknologi bisa digunakan untuk berinteraksi dengan layanan dan saya secara pasif menggunakan beberapa (mis.: komunitas daring, pemerintah, rumah sakit atau pusat medis, bank).
- Saya secara aktif dapat menggunakan beberapa fitur dasar layanan online (misalnya: situs pemerintah, rumah sakit atau pusat kesehatan, bank, layanan eGovernment, dll).
- Saya secara aktif berpartisipasi di ruang *online*. Saya tahu bagaimana terlibat secara aktif dalam partisipasi *online* dan saya dapat menggunakan beberapa jasa layanan online yang berbeda.

7. Berkolaborasi melalui saluran digital

- Saya dapat berkolaborasi dengan orang lain menggunakan teknologi tradisional (misalnya email).
- Saya dapat membuat dan mendiskusikan output dalam kerja sama dengan orang lain menggunakan alat digital sederhana.
- Saya sering dan percaya diri menggunakan beberapa digital alat dan sarana kolaborasi untuk bekerja sama dengan orang lain dalam pembuatan dan berbagi sumber, pengetahuan, dan konten.

8. Netiket

- Saya tahu perilaku norma dasar yang berlaku ketika berkomunikasi dengan orang lain menggunakan alat digital.
- Saya tahu prinsip-prinsip etiket online dan saya bisa menerapkannya dalam konteks saya sendiri.
- Saya dapat menerapkan berbagai aspek dari etiket online ke ruang komunikasi digital dan konteks yang berbeda. Saya telah mengembangkan strategi untuk mengetahui perilaku yang tidak pantas.

9. Mengelola identitas digital

- Saya menyadari manfaat dan risiko terkait dengan identitas digital.
- Saya dapat membentuk identitas digital online saya dan melacak jejak digital saya.
- Saya dapat mengelola beberapa identitas digital sesuai dengan konteks dan tujuan. Saya bisa memantau informasi dan data yang saya hasilkan melalui interaksi online saya. Saya tahu bagaimana melindungi reputasi digital saya.

10. Mengembangkan konten

- Saya dapat membuat konten digital sederhana (misalnya teks, atau tabel, atau gambar, atau audio, dll.).
- Saya dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format termasuk multimedia (misalnya teks, tabel, gambar, suara, dll)

- Saya dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format, platform, dan lingkungan. Saya dapat menggunakan berbagai alat digital untuk membuat produk multimedia yang original.

11. Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang

- Saya dapat membuat perubahan mendasar pada konten yang telah dihasilkan oleh orang lain.
- Saya dapat mengedit, menyempurnakan, dan memodifikasi konten yang saya atau orang lain produksi.
- Saya dapat menyatukan item yang ada konten untuk membuat sesuatu yang baru.

12. Hak Cipta dan Lisensi

- Saya tahu bahwa beberapa dari konten yang saya gunakan dapat dilindungi oleh hak cipta.
- Saya memiliki pengetahuan dasar tentang perbedaan hak cipta, copyleft dan creative commons dan saya bisa mendaftar beberapa lisensi untuk konten yang saya buat.
- Saya tahu bagaimana perbedaan berbagai jenis lisensi yang berlaku pada setiap informasi dan sumber yang saya gunakan atau buat.

13. Pemrograman

- Saya dapat memodifikasi beberapa fungsi perangkat lunak dan aplikasi sederhana (menerapkan pengaturan dasar).
- Saya dapat menerapkan beberapa modifikasi pada perangkat lunak dan aplikasi (pengaturan lanjutan, modifikasi program dasar).
- Saya dapat mengganggu (membuka) program, memodifikasi, mengubah, atau menulis kode sumber, saya dapat membuat kode dan program di beberapa bahasa, saya mengerti sistem dan fungsi yang ada di balik program.

14. Melindungi perangkat

- Saya dapat menggunakan langkah-langkah dasar untuk melindungi perangkat saya (misalnya: menggunakan anti-virus, kata sandi, dll.).

- Aku tahu bagaimana melindungi perangkat digital milik saya, saya meng-*update* strategi keamanan saya.
- Saya sering meng-*update* strategi keamanan saya. Saya bisa mengambil tindakan saat perangkat saya di bawah ancaman.

15. Melindungi data pribadi

- Saya tahu bahwa saya hanya dapat berbagi jenis informasi tertentu tentang diri saya atau orang lain di lingkungan daring
- Saya bisa melindungi privasi online saya dan orang lain. Saya memiliki pemahaman umum tentang masalah privasi dan saya memiliki dasar pengetahuan tentang bagaimana data saya dikumpulkan dan digunakan.
- Saya sering mengubah default pengaturan privasi layanan online untuk meningkatkan perlindungan privasi saya. Saya memiliki informasi dan pemahaman yang luas tentang masalah privasi dan saya tahu bagaimana data saya dikumpulkan dan digunakan.

16. Melindungi kesehatan

- Saya tahu cara menghindari *cyberbullying*. Saya tahu itu teknologi dapat mempengaruhi saya kesehatan jika disalahgunakan.
- Saya tahu bagaimana melindungi diri saya sendiri dan orang lain dari *cyber bullying* dan saya mengerti risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan teknologi (dari aspek ergonomi untuk kecanduan teknologi).
- Saya sadar penggunaan teknologi yang benar untuk menghindari masalah kesehatan. Aku tahu bagaimana menemukan keseimbangan yang baik antara dunia online dan dunia offline.

17. Melindungi lingkungan

- Saya mengambil langkah-langkah dasar untuk menghemat energi.
- Saya mengerti dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi pada lingkungan.
- Saya memiliki informasi mengenai dampak teknologi pada kehidupan sehari-hari, konsumsi online, dan lingkungan.

18. Memecahkan masalah teknis

- Saya dapat meminta dukungan yang ditargetkan dan bantuan ketika teknologi tidak bekerja atau saat menggunakan perangkat baru, program, atau aplikasi.
- Saya dapat memecahkan masalah mudah yang muncul ketika teknologi tidak bekerja.
- Saya dapat memecahkan berbagai macam permasalahan yang muncul dari penggunaan teknologi.

19. Mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi

- Saya dapat menggunakan beberapa teknologi untuk memecahkan masalah, tapi untuk tugas terbatas. saya bisa membuat keputusan dalam memilih alat digital untuk praktek rutinitas.
- Saya mengerti apa yang dapat dilakukan teknologi untuk saya dan apa yang tidak bisa. Saya bisa memecahkan masalah yang tidak biasanya dengan mengeksplorasi kemungkinan teknologi. Saya dapat memilih alat yang sesuai dengan tujuan dan saya dapat mengevaluasi keefektifan alat tersebut.
- Saya dapat membuat keputusan yang tepat ketika memilih alat, perangkat, aplikasi, perangkat lunak atau layanan untuk tugas yang asing bagi saya. saya sadar atas perkembangan baru teknologi. saya mengerti bagaimana alat baru bekerja dan beroperasi. Saya bisa kritis mengevaluasi alat terbaik untuk mencapai tujuan saya.

20. Inovasi dan kreativitas menggunakan teknologi

- Saya tahu bahwa teknologi dan alat digital dapat digunakan untuk tujuan kreatif dan saya bisa membuat beberapa hal kreatif dengan teknologi.
- Saya dapat menggunakan teknologi untuk menghasilkan hal kreatif dan saya dapat menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah (yaitu memvisualisasikan masalah). saya berkolaborasi dengan orang lain dalam menciptakan hasil yang inovatif dan kreatif, tapi saya tidak mengambil inisiatif.
- Saya bisa memecahkan masalah konseptual dengan mengambil keuntungan dari teknologi dan alat digital, Saya dapat berkontribusi untuk penciptaan pengetahuan

melalui sarana teknologi, saya bisa berpartisipasi dalam tindakan inovatif melalui penggunaan teknologi. saya secara proaktif bekerja sama dengan orang lain untuk menghasilkan keluaran kreatif dan inovatif.

21. Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital

- Saya memiliki beberapa pengetahuan dasar, tapi saya sadar akan keterbatasan saya saat menggunakan teknologi.
- Saya tahu bagaimana belajar melakukan sesuatu yang baru dengan teknologi.
- Saya sering memperbarui kebutuhan kompetensi digital saya.

KUESIONER LEVEL LITERASI DIGITAL MAHASISWA TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE TAHUN 2022

Nama : Rehmat Arbab

Prodi : PAL (Pendidikan Agama Islam)

Semester : 7 (tujuh)

A. Berapa rata-rata waktu yang anda habiskan untuk menggunakan perangkat digital?

- a. <1jam 1-5 jam c. 6-10 jam d. >10 jam

B. Kegiatan apa saja yang sering anda lakukan ketika menggunakan perangkat digital? (anda dapat memilih lebih dari satu opsi)

- Mengakses media sosial
- Mengakses konten hiburan
- Mengakses dan melakukan berbagai kegiatan pembelajaran
- Mengakses layanan public
- Mengakses layanan keuangan
- Dll.

C. Aplikasi apa yang sering anda akses? (anda dapat memilih opsi lebih dari satu)

- | | | |
|--|---|---|
| <input checked="" type="radio"/> Google chrome | <input checked="" type="radio"/> YouTube | <input type="radio"/> Shoope |
| <input type="radio"/> Uc Browser | <input checked="" type="radio"/> Whatsapp | <input checked="" type="radio"/> Tiktok |
| <input checked="" type="radio"/> Facebook | <input checked="" type="radio"/> Zoom | <input type="radio"/> Dll |

Pilihlah jawaban sesuai keadaan anda:

1. Menjelajah, mencari, dan memfilter informasi

- Saya dapat melakukan beberapa pencarian online melalui mesin pencari. Saya tahu bahwa mesin pencari yang berbeda dapat memberikan hasil yang berbeda.
- Saya dapat menelusuri internet untuk mencari informasi dan saya dapat mencari secara online. Saya bisa mengartikulasikan kebutuhan informasi saya dan saya dapat memilih informasi sesuai yang saya temukan.
- Saya dapat menggunakan beragam strategi pencarian saat mencari informasi dan menjelajah di Internet. Saya dapat menyaring dan memantau informasi yang saya terima.

Saya tahu siapa yang harus diikuti di tempat berbagi informasi secara online (misalnya micro-blogging).

2. Mengevaluasi Informasi

- Saya tahu bahwa tidak semua online informasi dapat diandalkan.
- ✦ Saya dapat membandingkan sumber informasi yang berbeda.
- Saya kritis tentang informasi yang saya temukan dan saya dapat mengecek kembali (*cross-check*) dan menilai validitas dan kredibilitasnya.

3. Menyimpan dan mengambil informasi

- Saya tahu cara menyimpan file dan konten (misalnya teks, gambar, musik, video, dan halaman web). saya tahu bagaimana untuk kembali ke konten yang telah saya simpan.
- ✦ Saya dapat menyimpan atau menandai file, konten, dan informasi. Saya memiliki strategi penyimpanan saya sendiri. Saya dapat mengambil dan mengelola informasi dan konten yang saya simpan atau disimpan.
- Saya dapat menerapkan metode yang berbeda dan alat untuk mengatur file, konten, dan informasi. Saya dapat menerapkan serangkaian strategi untuk mengambil konten yang saya atau orang lain telah atur dan simpan.

4. Berinteraksi melalui teknologi

- Saya dapat berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur dasar alat komunikasi, (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, atau email).
- ✦ Saya dapat menggunakan beberapa alat digital untuk berinteraksi dengan orang lain menggunakan fitur alat komunikasi yang lebih canggih (misalnya ponsel, VoIP, obrolan, email).
- Saya terlibat dalam penggunaan berbagai alat untuk komunikasi online (email, chat, SMS, pesan instan, blog, blog mikro, SNS). Saya bisa mengadopsi mode digital dan cara komunikasi yang paling sesuai dengan tujuan. Saya bisa menyesuaikan format dan cara komunikasi saya ke *audience*. Saya bisa mengelola berbagai jenis komunikasi yang saya terima.

5. Berbagi informasi dan konten

- Saya dapat membagikan file dan konten dengan orang lain melalui sarana teknologi sederhana (mis. mengirim lampiran ke email, upload gambar di internet, dll)
- Saya dapat berpartisipasi dalam situs jejaringan sosial dan komunitas online tempat di mana saya menyampaikan atau berbagi pengetahuan, konten, dan informasi.
- Saya dapat secara aktif berbagi informasi, konten, dan sumber daya dengan orang lain melalui jaringan komunitas online dan platform kolaborasi.

6. Terlibat dalam kewarganegaraan online

- Saya tahu bahwa teknologi bisa digunakan untuk berinteraksi dengan layanan dan saya secara pasif menggunakan beberapa (mis.: komunitas daring, pemerintah, rumah sakit atau pusat medis, bank).
- Saya secara aktif dapat menggunakan beberapa fitur dasar layanan online (misalnya: situs pemerintah, rumah sakit atau pusat kesehatan, bank, layanan eGovernment, dll).
- Saya secara aktif berpartisipasi di ruang *online*. Saya tahu bagaimana terlibat secara aktif dalam partisipasi *online* dan saya dapat menggunakan beberapa jasa layanan online yang berbeda.

7. Berkolaborasi melalui saluran digital

- Saya dapat berkolaborasi dengan orang lain menggunakan teknologi tradisional (misalnya email).
- Saya dapat membuat dan mendiskusikan output dalam kerja sama dengan orang lain menggunakan alat digital sederhana.
- Saya sering dan percaya diri menggunakan beberapa digital alat dan sarana kolaborasi untuk bekerja sama dengan orang lain dalam pembuatan dan berbagi sumber, pengetahuan, dan konten.

8. Netiket

- Saya tahu perilaku norma dasar yang berlaku ketika berkomunikasi dengan orang lain menggunakan alat digital.

- Saya tahu prinsip-prinsip etiket online dan saya bisa menerapkannya dalam konteks saya sendiri.
- Saya dapat menerapkan berbagai aspek dari etiket online ke ruang komunikasi digital dan konteks yang berbeda. Saya telah mengembangkan strategi untuk mengetahui perilaku yang tidak pantas.

9. Mengelola identitas digital

- Saya menyadari manfaat dan risiko terkait dengan identitas digital.
- Saya dapat membentuk identitas digital online saya dan melacak jejak digital saya.
- Saya dapat mengelola beberapa identitas digital sesuai dengan konteks dan tujuan. Saya bisa memantau informasi dan data yang saya hasilkan melalui interaksi online saya. Saya tahu bagaimana melindungi reputasi digital saya.

10. Mengembangkan konten

- Saya dapat membuat konten digital sederhana (misalnya teks, atau tabel, atau gambar, atau audio, dll.).
- Saya dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format termasuk multimedia (misalnya teks, tabel, gambar, suara, dll)
- Saya dapat menghasilkan konten digital dalam berbagai format, platform, dan lingkungan. Saya dapat menggunakan berbagai alat digital untuk membuat produk multimedia yang original.

11. Mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang

- Saya dapat membuat perubahan mendasar pada konten yang telah dihasilkan oleh orang lain.
- Saya dapat mengedit, menyempurnakan, dan memodifikasi konten yang saya atau orang lain produksi.
- Saya dapat menyatukan item yang ada konten untuk membuat sesuatu yang baru.

12. Hak Cipta dan Lisensi

- Saya tahu bahwa beberapa dari konten yang saya gunakan dapat dilindungi oleh hak cipta.
- Saya memiliki pengetahuan dasar tentang perbedaan hak cipta, copyleft dan creative commons dan saya bisa mendaftar beberapa lisensi untuk konten yang saya buat.
- Saya tahu bagaimana perbedaan berbagai jenis lisensi yang berlaku pada setiap informasi dan sumber yang saya gunakan atau buat.

13. Pemrograman

- Saya dapat memodifikasi beberapa fungsi perangkat lunak dan aplikasi sederhana (menerapkan pengaturan dasar).
- Saya dapat menerapkan beberapa modifikasi pada perangkat lunak dan aplikasi (pengaturan lanjutan, modifikasi program dasar).
- Saya dapat mengganggu (membuka) program, memodifikasi, mengubah, atau menulis kode sumber, saya dapat membuat kode dan program di beberapa bahasa, saya mengerti sistem dan fungsi yang ada di balik program.

14. Melindungi perangkat

- Saya dapat menggunakan langkah-langkah dasar untuk melindungi perangkat saya (misalnya: menggunakan anti-virus, kata sandi, dll.).
- Aku tahu bagaimana melindungi perangkat digital milik saya, saya meng-*update* strategi keamanan saya.
- Saya sering meng-*update* strategi keamanan saya. Saya bisa mengambil tindakan saat perangkat saya di bawah ancaman.

15. Melindungi data pribadi

- Saya tahu bahwa saya hanya dapat berbagi jenis informasi tertentu tentang diri saya atau orang lain di lingkungan daring
- Saya bisa melindungi privasi online saya dan orang lain. Saya memiliki pemahaman umum tentang masalah privasi dan saya memiliki dasar pengetahuan tentang bagaimana data saya dikumpulkan dan digunakan.

- Saya sering mengubah default pengaturan privasi layanan online untuk meningkatkan perlindungan privasi saya. Saya memiliki informasi dan pemahaman yang luas tentang masalah privasi dan saya tahu bagaimana data saya dikumpulkan dan digunakan.

16. Melindungi kesehatan

- Saya tahu cara menghindari *cyberbullying*. Saya tahu itu teknologi dapat mempengaruhi saya kesehatan jika disalahgunakan.
- Saya tahu bagaimana melindungi diri saya sendiri dan orang lain dari *cyber bullying* dan saya mengerti risiko kesehatan yang terkait dengan penggunaan teknologi (dari aspek ergonomi untuk kecanduan teknologi).
- Saya sadar penggunaan teknologi yang benar untuk menghindari masalah kesehatan. Aku tahu bagaimana menemukan keseimbangan yang baik antara dunia online dan dunia offline.

17. Melindungi lingkungan

- Saya mengambil langkah-langkah dasar untuk menghemat energi.
- ♥ Saya mengerti dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi pada lingkungan.
- Saya memiliki informasi mengenai dampak teknologi pada kehidupan sehari-hari, konsumsi online, dan lingkungan.

18. Memecahkan masalah teknis

- Saya dapat meminta dukungan yang ditargetkan dan bantuan ketika teknologi tidak bekerja atau saat menggunakan perangkat baru, program, atau aplikasi.
- ♥ Saya dapat memecahkan masalah mudah yang muncul ketika teknologi tidak bekerja.
- Saya dapat memecahkan berbagai macam permasalahan yang muncul dari penggunaan teknologi.

19. Mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi

- Saya dapat menggunakan beberapa teknologi untuk memecahkan masalah, tapi untuk tugas terbatas. saya bisa membuat keputusan dalam memilih alat digital untuk praktek rutinitas.

- Saya mengerti apa yang dapat dilakukan teknologi untuk saya dan apa yang tidak bisa. Saya bisa memecahkan masalah yang tidak biasanya dengan mengeksplorasi kemungkinan teknologi. Saya dapat memilih alat yang sesuai dengan tujuan dan saya dapat mengevaluasi keefektifan alat tersebut.
- Saya dapat membuat keputusan yang tepat ketika memilih alat, perangkat, aplikasi, perangkat lunak atau layanan untuk tugas yang asing bagi saya. saya sadar atas perkembangan baru teknologi. saya mengerti bagaimana alat baru bekerja dan beroperasi. Saya bisa kritis mengevaluasi alat terbaik untuk mencapai tujuan saya.

20. Inovasi dan kreativitas menggunakan teknologi

- Saya tahu bahwa teknologi dan alat digital dapat digunakan untuk tujuan kreatif dan saya bisa membuat beberapa hal kreatif dengan teknologi.
- Saya dapat menggunakan teknologi untuk menghasilkan hal kreatif dan saya dapat menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah (yaitu memvisualisasikan masalah). saya berkolaborasi dengan orang lain dalam menciptakan hasil yang inovatif dan kreatif, tapi saya tidak mengambil inisiatif.
- Saya bisa memecahkan masalah konseptual dengan mengambil keuntungan dari teknologi dan alat digital, Saya dapat berkontribusi untuk penciptaan pengetahuan melalui sarana teknologi, saya bisa berpartisipasi dalam tindakan inovatif melalui penggunaan teknologi. saya secara proaktif bekerja sama dengan orang lain untuk menghasilkan keluaran kreatif dan inovatif.

21. Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital

- Saya memiliki beberapa pengetahuan dasar, tapi saya sadar akan keterbatasan saya saat menggunakan teknologi.
- Saya tahu bagaimana belajar melakukan sesuatu yang baru dengan teknologi.
- Saya sering memperbarui kebutuhan kompetensi digital saya.



IZIN PENELITIAN

Nomor : 033/IP/DPM-PTSP/MM/II/2023

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 53 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/128/IV/2020 Tanggal 17 April 2020 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :

N a m a : FEBRIANTY MILENIA
Pekerjaan : Mahasiswi
N I M : 10156118072
Program Study/Jurusan : S1 Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : STAIN Majene
Alamat : Tapong Desa Tapong Kec. Maiwa Kab. Enrekang

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **“TINGKAT LITERASI DIGITAL MAHASISWA JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE”** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 2 (dua) Exemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Majene Cq. Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 24-01-2023
Kepala Dinas



HI. LIES HIRAWATI THAHIR, S.Sos, M.AP
Pangkat: Pembina Utama Muda
Nip. 196809281992032011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAIN) MAJENE
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA

Alamat : Gedung Rektorat STAIN Majene Lt. 2, Jl. Balai Latihan Kerja Kel. Totoli
Kec. Banggae Kab. Majene 91411

Email : upt-tipd@stainmajene.ac.id, Website : www.tipd.stainmajene.ac.id



FORM PENGAJUAN PERMINTAAN DATA BAGI MAHASISWA

(Isikan data berikut dengan lengkap dan jelas!)

NAMA LENGKAP : Febrianty Milenia

PRODI : Pendidikan Agama Islam

NIM : 10156118072

ALAMAT EMAIL : mileniafebrianty@gmail.com

NOMOR TELEPON : 085824829551

JENIS DATA YANG DIMINTA : DATA AKADEMIK DAN KEMAHASISWAAN

Data Mahasiswa Pendidikan Agama Islam, Tadris Bahasa Inggris

Jika permintaan data adalah data mahasiswa : Semester 2022 Ganjil, 2021 Genap, 2021 Ganjil, 2020 Genap, 2020 Ganjil, 2019 Genap, 2019 Ganjil, 2018 Genap, 2018 Ganjil, 2017 Genap, 2017 Ganjil

DETAIL PERMINTAAN DATA : Seluruh mahasiswa AKTIF jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene

TUJUAN PERMINTAAN DATA : Kebutuhan penelitian skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAIN) MAJENE
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA

Alamat : Gedung Rektorat STAIN Majene Lt. 2, Jl. Balai Latihan Kerja Kel. Totoli
Kec. Banggae Kab. Majene 91411

Email : upt-tipd@stainmajene.ac.id, Website : www.tipd.stainmajene.ac.id



Dengan ini menyatakan bahwa isian di atas diisi dengan sebenar-benarnya.

Disetujui Oleh;
Kepala TIPD STAIN Majene

Majene, 28/10/2022
Yang Mengajukan;

MUHAMMAD SAUDI, S.Kom
NIP. 19890213 201903 1 006

Febrianty Milenia
NIM. 10156118072

Catatan;

1. Formulir ini harap diprint dan diajukan ke UPT-TIPD.
2. Formulir ini diajukan dengan melampirkan Surat Tugas yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi dan disetujui/diketahui oleh Ketua Jurusan atau SK Penelitian Tugas Akhir bagi Mahasiswa yang sedang proses penelitian tugas akhir.

BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap Febrianty Milenia, lahir di Tapong pada tanggal 4 Februari 2000, merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, yang terdiri dari dua kakak laki-laki dan satu adik perempuan. Penulis lahir dari pasangan suami istri bapak Usman Sima dan Ibu Marintang.

Penulis memulai pendidikannya sejak umur 6 tahun di SDN 152 Tapong pada tahun 2006, kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Maiwa dan selesai pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikannya ke jenjang sekolah menengah atas pada tahun 2015 tepatnya di SMA Negeri 1 Sidrap.

Setelah penulis menyelesaikan pendidikan di bangku SMA pada tahun 2018, penulis kembali melanjutkan pendidikannya pada salah satu perguruan tinggi yang ada di Majene tepatnya di STAIN Majene dengan Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).