
Literasi Digital Mahasiswa Menggunakan Kerangka Pengukuran Literasi Digital Kominfo

Robertus Koesmaryanto Oetomo¹, Petrus Dwi Ananto Pamungkas², Nithania Septianingsih³

^{1,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita
Kompleks Billy & Moon, Pondok Kelapa, Jakarta, Indonesia

² Program Studi Sekretari, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita
Kompleks Billy & Moon, Pondok Kelapa, Jakarta, Indonesia

koesmaryanto@yahoo.com, petrusananto@gmail.com, nithanias@gmail.com

*Corresponding Author: petrusananto@gmail.com

ABSTRAK

Digitalisasi menjadi hal penting saat pandemi Covid-19, dimana ada pembatasan interaksi sehingga segala kegiatan dilakukan secara daring, termasuk pembelajaran. Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita memiliki keterampilan digital, terutama pemanfaatan media sosial, yang diperoleh selama pembelajaran dari rumah. Tetapi perlu diketahui sampai sejauh mana keterampilan digital tersebut, bagaimana keterampilan pengamanan data pribadi dalam bermedia sosial, dan bagaimana kebiasaan berdigital yang terbentuk selama pemanfaatan media sosial. Melalui metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan mendeskripsikan hasil distribusi kuesioner terhadap pendapat dan persepsi mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita maka dapat diketahui tingkat literasi digital yang termasuk sangat tinggi dimana atribut mahasiswa mampu melakukan kegiatan digital secara mandiri bahkan mampu membantu orang lain yang mengalami kesulitan. Sayangnya, hal tersebut harus mendapatkan perhatian lebih besar karena mahasiswa masih kurang paham pentingnya kerahasiaan data pribadi dan *privacy* orang lain dalam bermedia sosial.

Kata Kunci: digital, literasi digital, media sosial, mahasiswa, pandemi

ABSTRACT

Digitalization is important during the Covid-19 pandemic, where there are restrictions on interaction so that all activities are carried out online, including learning. Tarakanita College of Communication and Secretary students have Digital Skills, especially the use of social media, which they acquired while studying from home. However, it is necessary to know the extent of these Digital Skills, how are the skills in securing personal data on social media, and how digital habits are formed during the use of social media. Through a descriptive quantitative research method by describing the results of the distribution of questionnaires on the opinions and perceptions of Tarakanita College of Communication and Secretary students, it can be seen that the level of digital literacy is very high where students are able to carry out digital activities independently and are even able to help others who are experiencing difficulties. Unfortunately, this should receive greater attention because students still do not understand the importance of confidentiality of personal data and the privacy of others on social media.

Keywords: digital, digital literacy, social media, student, pandemic



RK Oetomo., PDA Pamungkas., Nithania Septianingsih. (2023). Literasi Digital Mahasiswa Menggunakan Kerangka Pengukuran Literasi Digital Kominfo

Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi, 2(1), 73–83.

Retrieved from <https://journal.pandawan.id/mentari/article/view/356>

Notifikasi Penulis: 20 Juni 2023

Akhir Revisi: 01 Agustus 2023

Terbit: 08 Agustus 2023

1. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini mulai merasakan dampak dari digitalisasi, terutama dengan adanya wabah Covid-19 di akhir tahun 2019. Karena keterbatasan interaksi tatap muka untuk mengurangi bahkan memutus rantai penyebaran virus Covid-19, pola kegiatan interaksi sehari-hari berubah menjadi rutinitas interaksi digital [1], [2]. Semua interaksi antar manusia harus dilakukan secara *digital/online*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia yang bekerja sama dengan Katadata *Insight Center*, Indeks Literasi Digital Nasional Indonesia masuk dalam kategori tinggi (dalam skala 5), yaitu sebesar 3,47 (pada tahun 2020), [3] 3,49 (tahun 2021) [4] dan 3,54 (tahun 2022) [5] di mana pengukurannya dilakukan terhadap aspek atau atribut *Digital Skill*, *Digital Safety*, *Digital Ethics* dan *Digital Culture*.

Dalam penelitian ini, istilah *Digital Skill* digunakan secara lebih luas untuk menggambarkan kapasitas seseorang dalam hal pengetahuan, pemahaman, dan penggunaan sistem operasi digital serta *hardware* dan *software* teknologi, informasi, dan komunikasi [6]. Kapasitas seseorang untuk memahami, mengembangkan pola, mengimplementasikan, menilai, dan meningkatkan kesadaran akan perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari lebih ditekankan pada *Digital Safety* [7], [8]. Kapasitas untuk memahami, memodelkan, mengadaptasi, membenarkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika berdigital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari lebih tepat disebut sebagai *Digital Ethics* [9]. *Digital Culture* menekankan pada kapasitas seseorang dalam membaca, mendeskripsikan, mengenal, mengevaluasi, dan mengembangkan wawasan kebangsaan, cita-cita Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari, serta digitalisasi budaya melalui pemanfaatan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) [10], [11].

Salah satu perguruan tinggi yang memberikan pengajaran online selama epidemi Covid-19 adalah Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita (STARKI). Banyak alat pembelajaran yang digunakan, termasuk *e-learning*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan lain sebagainya. Mahasiswa Generasi Z di STARKI, yang terbiasa menggunakan teknologi, tidak mengalami kesulitan untuk mengikuti semua teknik pembelajaran online ini. Satu-satunya kesulitan yang sering mereka hadapi adalah mendapatkan akses online di tempat tinggal mereka. Siswa di STARKI tidak lagi ditantang oleh masalah yang berkaitan dengan menghubungkan perangkat ke internet, mengunduh dan mengunggah konten pendidikan, atau mengirimkan hasil latihan. Bantuan *internet* memudahkan untuk menyelesaikan latihan dan tugas [12]. Namun, kecepatan dan kemudahan dalam menerima informasi dari *website* tidak disertai dengan pengetahuan pribadi yang memadai tentang apakah materi tersebut akurat atau tidak [13]. Salah satu tindakan yang sering dilakukan oleh mahasiswa STARKI tanpa melakukan parafrase adalah *copy-paste*. Beberapa kesimpulan tersebut mendorong peneliti untuk melihat sejauh mana literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa STARKI saat ini. Penelitian ini harus dapat mengidentifikasi karakteristik atau elemen mana yang bermanfaat dan karakteristik atau aspek mana yang sangat membutuhkan peningkatan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian ini, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Viramitha Cahyani, Ilhamsyah, dan Nurul Mutiah dari Universitas Tanjungpura Pontianak mengenai isu munculnya banyak informasi baru dalam waktu singkat, yang berujung pada eksploitasi informasi dan kurangnya pemahaman Generasi Z terhadap informasi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat literasi digital di kalangan Generasi Z dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital untuk membantu pembelajaran, kehidupan sehari-hari, dan bermasyarakat. Dengan menggunakan penyebaran kuesioner, deskripsi kuantitatif adalah metodologi penelitian yang digunakan [14]. Berdasarkan temuan penelitian,

literasi digital mahasiswa FMIPA Untan bernilai baik pada level 1 dan 5, namun tidak baik pada level 6 (ahli) dan 8 (profesional). Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa, rekomendasi yang relevan diberikan pada setiap level yang belum memuaskan. Rekomendasi ini bertujuan untuk memperkuat kekuatan siswa dan memanfaatkan kemungkinan yang ada untuk mengikuti laju kemajuan teknologi digital [15].

Dalam penelitiannya, Petrus Dwi Ananto Pamungkas, Hydriana Ananta Win, dan rekan-rekannya dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Kesekretariatan Tarakanita menggunakan teknik pelatihan daring untuk menunjukkan kepada para peserta bagaimana mengembangkan soal-soal ujian dan mendistribusikannya kepada para siswa menggunakan perangkat lunak *e-learning*. Masalahnya pada saat itu adalah bahwa belajar dari rumah membatasi kesempatan untuk berinteraksi, sehingga seluruh proses pendidikan - dari perkuliahan hingga ujian - harus dilakukan secara *online*. Menurut temuan penelitian, kemampuan literasi digital dosen dan mahasiswa-termasuk kemampuan mereka untuk mengunggah dan mengunduh file dan dokumen, menghubungkan perangkat ke jaringan internet, memecahkan masalah koneksi internet, dan menggunakan mesin pencari untuk mencari informasi-ditingkatkan dengan penggunaan aplikasi *e-learning* [16].

Dari Universitas Darussalam Gontor dan Universitas Gunadarma, Rila Setyaningsih, Abdullah, Edy Prihantoro, dan Hustinawaty melakukan penelitian tentang literasi digital. Isu yang menjadi perhatian mereka adalah masih terbatasnya penggunaan media digital dalam proses pendidikan, padahal pendidikan abad ke-21 menuntut institusi pendidikan untuk tanggap terhadap perkembangan dan perubahan zaman dengan menguasai teknologi informasi. Menemukan paradigma untuk meningkatkan literasi digital di Universitas Darussalam Gontor adalah tujuan dari penelitian ini. Metodologi penelitian kualitatif deskriptif digunakan, dan data dikumpulkan melalui wawancara. Kontribusi penelitian ini adalah sebuah model untuk meningkatkan literasi digital melalui penggunaan pembelajaran online yang menggabungkan komponen komunikasi dan kolaborasi dalam bentuk partisipasi pembelajaran aktif di Universitas Darussalam Gontor [17].

M. Firman Akbar dan Filia Dina Anggaraeni dari Universitas Sumatera Utara melakukan penelitian serupa mengenai literasi digital meskipun mayoritas mahasiswa di sana mengalami kesulitan dalam memotivasi diri mereka sendiri untuk menyelesaikan tugas akhir mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan antara *self-directed learning* dan literasi digital dengan tugas akhir mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara. Dengan menggunakan metode korelasi kuantitatif, ditemukan bahwa *self-directed learning* dan literasi digital berkorelasi secara signifikan pada mahasiswa skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara. Selain itu, terdapat juga kegiatan interaktif antara pengajar dan siswa, seperti forum, chatting, dan diskusi [18].

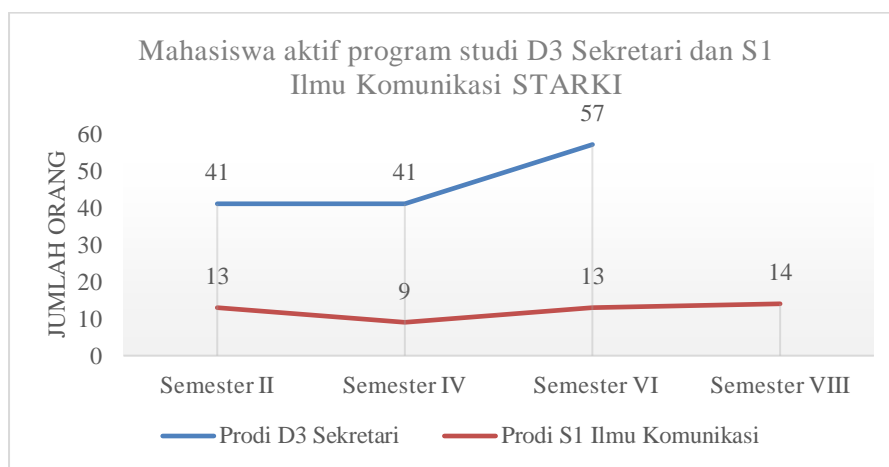
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam konteks penelitian ini merujuk pada kumpulan obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik khusus, yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diinvestigasi dan kemudian ditarik kesimpulannya [19]. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif STARKI tahun akademik 2022/2023 dengan total 368 orang, dari jumlah tersebut, terdapat 272 mahasiswa aktif dari program studi D3 Sekretaris STARKI (terdiri dari 81 mahasiswa aktif di semester 2, 81 mahasiswa aktif di semester 4, dan 110 mahasiswa aktif di semester 6), serta 96 mahasiswa aktif dari program studi S1 Komunikasi STARKI (dengan rincian 26 mahasiswa aktif di semester 2, 17 mahasiswa aktif di semester 4, 26 mahasiswa aktif di semester 6, dan 27 mahasiswa aktif di semester 8).

Sampel adalah komponen dari ukuran dan susunan populasi [20]. Peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi jika populasinya sangat besar dan diragukan bahwa mereka dapat menyelidiki seluruh populasi [21]. Karena temuan dari sampel akan berlaku untuk seluruh populasi, sampel yang digunakan harus secara akurat mewakili populasi. Oleh karena itu, teknik sampel-juga dikenal sebagai teknik pengambilan sampel-diperlukan agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi [19]. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* untuk populasi yang memiliki unsur yang homogen dan bertingkat secara proposional serta rumus *Isaac*

and Michael untuk menentukan jumlah sampel [22]. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 368 orang dengan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan (*sampling error*) 5% dan perbedaan rata-rata populasi dengan rata-rata sampel adalah 0,05. Berdasarkan rumus *Isaac and Michael* maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 188 orang dengan rincian yang terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Mahasiswa aktif program studi D3 Sekretari dan S1 Ilmu Komunikasi STARKI

2.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif, dan menggunakan Google Formulir untuk mengirimkan kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dari para responden. Kemudian, dengan menggunakan informasi dari kuesioner, hasil temuan dari survei tersebut diolah menggunakan program Microsoft Excel. *Digital Skill*, *Digital Safety*, *Digital Ethics*, dan *Digital Culture* adalah empat kategori atribut yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat total 31 item pernyataan, dengan 9 pernyataan untuk *Digital Skill*, 8 pernyataan untuk *Digital Safety*, masing-masing 7 pernyataan untuk *Digital Ethics* dan *Digital Culture*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Atribut	Indikator	Item
1.	<i>Digital Skill</i>	a. Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital. b. Pengetahuan dasar mengenai pencarian dan mesin pencari (<i>search engine</i>). c. Pengetahuan dasar mengenai aplikasi <i>chat</i> dan media sosial. d. Pengetahuan dasar mengenai dompet digital, <i>marketplace</i> , dan transaksi digital.	1. Saya bisa mengunduh (<i>download</i>) file atau aplikasi. 2. Saya bisa menghubungkan perangkat saya ke jaringan internet. 3. Saya bisa mengunggah (<i>upload</i>) file atau dokumen. 4. Saya bisa mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital. 5. Saya memiliki kemampuan menyimpan data, informasi, dan konten dalam media digital. 6. Saya mampu berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital. 7. Saya terbiasa belanja melalui loka pasar (<i>online shop</i>). 8. Saya terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar. 9. Saya terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di <i>website</i> benar atau salah.

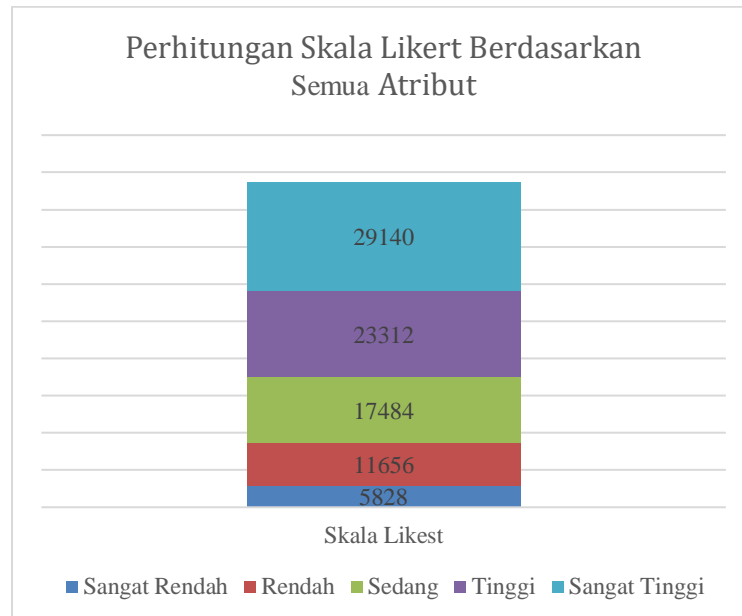
No.	Atribut	Indikator	Item
2.	Digital Safety	a. Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi <i>hardware</i> . b. Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di <i>platform</i> digital. c. Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital. d. Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media sosial.	1. Saya terbiasa membuat <i>password</i> yang aman dengan kombinasi angka, huruf, dan tanda baca. 2. Di akun media sosial, saya bisa mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan saya. 3. Saya dapat menonaktifkan opsi atau pilihan untuk menunjukkan posisi geografis. 4. Saya melakukan <i>back up</i> data di beberapa tempat. 5. Saya mengetahui cara <i>report abuse</i> atau laporkan penyalahgunaan di jejaring sosial. 6. Saya menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus. 7. Saya bisa membedakan <i>e-mail</i> yang berisi <i>spam/ virus/ malware</i> . 8. Saya tidak mengunggah data pribadi di media sosial.
3.	Digital Ethics	a. Etika berinternet (<i>Netiquette</i>). b. Pengetahuan dasar mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya. c. Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku. d. Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku.	1. Saya tidak akan mengajak orang-orang untuk berkomentar negatif. 2. Saya tidak akan membagikan tangkapan layar percakapan pribadi ke media sosial. 3. Saya tidak akan berkomentar kasar jika ada orang yang komentar negatif. 4. Saya tidak membuat grup dan menambahkan orang tanpa izin. 5. Saya tidak mengunggah foto bersama anak orang lain. 6. Saya tidak menandai teman tanpa perlu memberi tahu. 7. Saya tidak akan langsung membagikan informasi kecelakaan.
4.	Digital Culture	a. Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara. b. Digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi. c. Pengetahuan dasar yang mendorong perlakuan mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya. d. <i>Digital Rights</i> .	1. Saya menyesuaikan cara berkomunikasi agar pihak kedua atau pendengar tidak merasa tersinggung atau tidak dihargai. 2. Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama lain. 3. Saya selalu mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya di media sosial saat membagikan pesan atau informasi. 4. Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari suku lain. 5. Saya berbagi seni budaya tradisional dan kontemporer Indonesia secara digital. 6. Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda. 7. Saya mencantumkan nama penulis saat <i>repost</i> .

Sumber: [10]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Analisis Data Berdasarkan Semua Atribut

Dasar yang digunakan untuk mengukur tingkat Literasi Digital mahasiswa STARKI dari semua atribut secara keseluruhan adalah Skala Likert dengan perhitungan pada gambar 2.

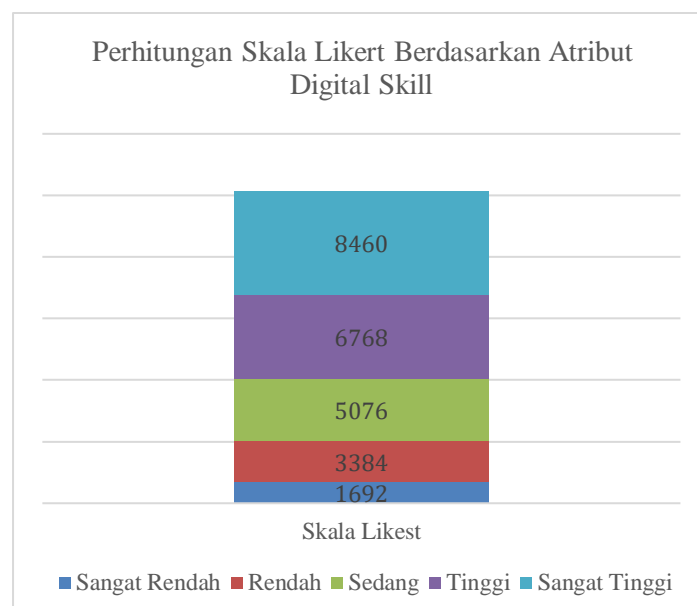


Gambar 2. Perhitungan Skala Likert Berdasarkan Semua Atribut

Hasil pendapat mahasiswa yang diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh jawaban untuk seluruh atribut, diperoleh total nilai jawaban adalah 24058. Dengan membandingkan hasil jawaban responden dan skala Likert, maka nilai 24058 masuk ke dalam klasifikasi Sangat Tinggi.

3.2. Hasil Analisis Data Berdasarkan Atribut Digital Skill

Dasar yang digunakan untuk mengukur tingkat Literasi Digital mahasiswa STARKI dari atribut *Digital Skill* adalah Skala Likert dengan perhitungan seperti gambar 3.

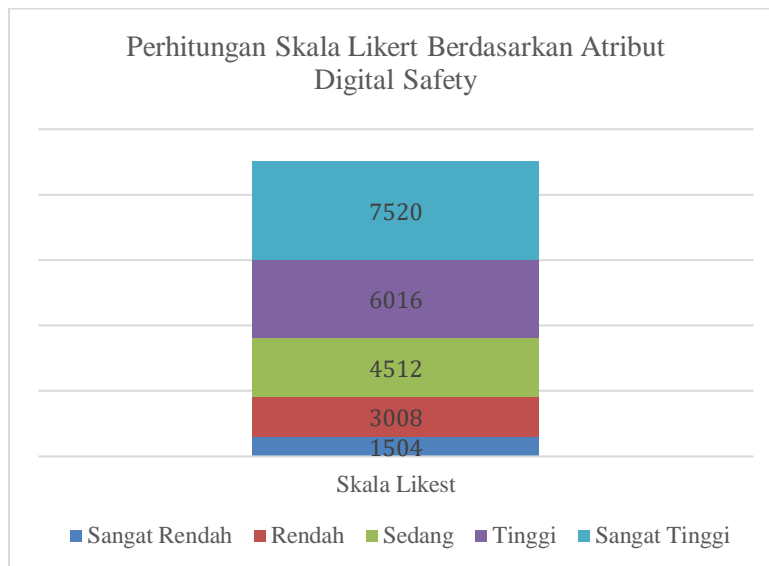


Gambar 3. Perhitungan Skala Likert Berdasarkan Atribut *Digital Skill*

Hasil pendapat mahasiswa yang diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh jawaban untuk atribut *Digital Skill*, diperoleh total nilai jawaban adalah 7538. Dengan membandingkan hasil jawaban responden dan skala Likert, maka nilai 7538 masuk ke dalam klasifikasi Sangat Tinggi.

3.3. Hasil Analisis Data Berdasarkan Atribut *Digital Safety*

Dasar yang digunakan untuk mengukur tingkat Literasi Digital mahasiswa STARKI dari atribut *Digital Safety* adalah Skala Likert dengan perhitungan pada gambar 4.

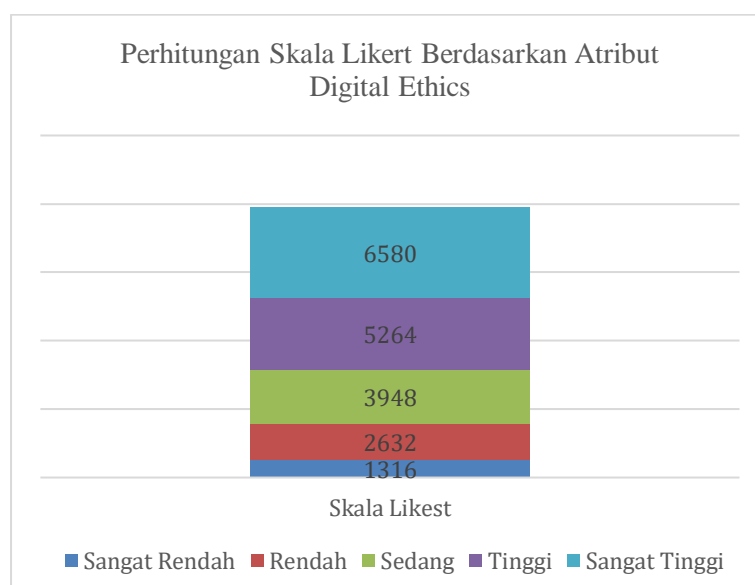


Gambar 4. Perhitungan Skala Likert Berdasarkan Atribut *Digital Safety*

Hasil pendapat mahasiswa yang diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh jawaban untuk atribut *Digital Safety*, diperoleh total nilai jawaban adalah 5897. Dengan membandingkan hasil jawaban responden dan skala Likert, maka nilai 5897 masuk ke dalam klasifikasi Tinggi.

3.4. Hasil Analisis Data Berdasarkan Atribut *Digital Ethics*

Dasar yang digunakan untuk mengukur tingkat Literasi Digital mahasiswa STARKI dari atribut *Digital Ethics* adalah Skala Likert dengan perhitungan yang ada pada gambar 5.

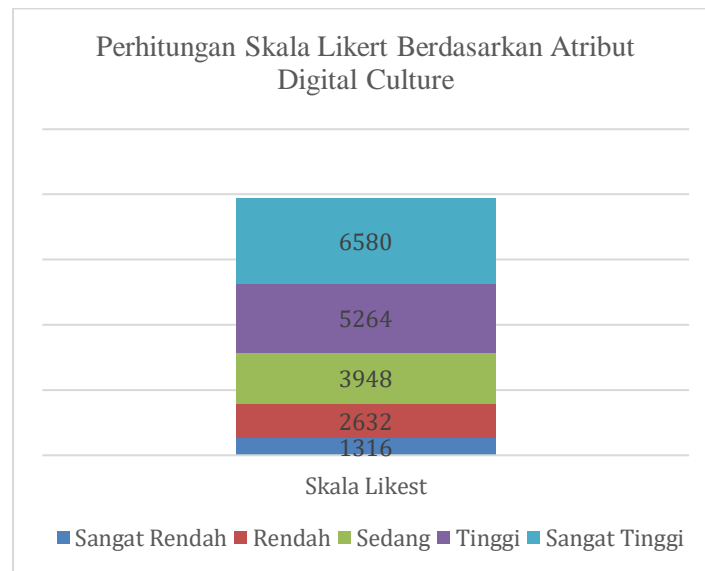


Gambar 5. Perhitungan Skala Likert Berdasarkan Atribut *Digital Ethics*

Hasil pendapat mahasiswa yang diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh jawaban untuk atribut *Digital Ethics*, diperoleh total nilai jawaban adalah 5092. Dengan membandingkan hasil jawaban responden dan skala Likert, maka nilai 5092 masuk ke dalam klasifikasi Tinggi.

3.5. Hasil Analisis Data Berdasarkan Atribut Digital Culture

Dasar yang digunakan untuk mengukur tingkat Literasi Digital mahasiswa STARKI dari atribut *Digital Culture* adalah Skala Likert dengan perhitungan pada gambar 6.



Gambar 6. Perhitungan Skala Likert Berdasarkan Atribut *Digital Culture*

Hasil pendapat mahasiswa yang diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh jawaban untuk atribut *Digital Culture*, diperoleh total nilai jawaban adalah 5531. Dengan membandingkan hasil jawaban responden dan skala Likert, maka nilai 5531 masuk ke dalam klasifikasi Sangat Tinggi.

3.6. Interpretasi Terhadap Semua Atribut

Atribut dalam Literasi Digital mahasiswa STARKI yang dibahas dalam penelitian ini adalah atribut *Digital Skill*, *Digital Safety*, *Digital Ethics*, dan *Digital Culture*. Atribut *Digital Skill* yang diukur antara lain pengetahuan dasar mengenai lanskap digital; pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian; pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial; dan pengetahuan dasar mengenai aplikasi *marketplace* dan transaksi digital. Atribut *Digital Safety* yang diukur antara lain pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras; pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi dalam platform digital; pengetahuan dasar mengenai penipuan digital; dan pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital dalam media. Atribut *Digital Ethics* yang diukur antara lain etika berinternet (*netiquette*); pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya; pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi dalam ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan lainnya; pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik dalam ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku. Atribut *Digital Culture* yang diukur antara lain pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara; digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi; pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri serta kegiatan produktif lainnya. Dan *Digital Rights*. Dari semua atribut, mahasiswa STARKI memiliki tingkat Literasi Digital sangat tinggi.

3.7. Interpretasi Terhadap Atribut Digital Skill

Atribut *Digital Skill* terdiri dari pernyataan (1) Saya mampu mengunduh (*download*) file atau aplikasi. (2) Saya mampu menghubungkan perangkat saya ke jaringan internet. (3) Saya mampu mengunggah

(upload) file atau dokumen. (4) Saya mampu mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital. (5) Saya memiliki kemampuan menyimpan data, informasi, dan konten dalam media digital. (6) Saya mampu berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital. (7) Saya terbiasa belanja melalui loka pasar (*online shop*). (8) Saya terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar. (9) Saya terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di website benar atau salah.

Hasil penelitian menyatakan mahasiswa STARKI memiliki tingkat *Digital Skill* yang sangat tinggi untuk semua pernyataan di atas. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa STARKI mampu melakukan sendiri dalam hal bermedia digital bahkan membantu orang lain yang mengalami kesulitan dalam bermedia digital.

3.8. Interpretasi Terhadap Atribut Digital Safety

Atribut *Digital Safety* terdiri dari pernyataan: (1) Saya terbiasa membuat *password* yang aman dengan kombinasi angka, huruf, dan tanda baca. (2) Di akun media sosial, saya mampu mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan saya. (3) Saya mampu menonaktifkan opsi atau pilihan untuk menunjukkan posisi geografis. (4) Saya melakukan *back up* data di beberapa tempat. (5) Saya mengetahui cara *report abuse* atau laporkan penyalahgunaan di jejaring sosial. (6) Saya menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus. (7) Saya mampu membedakan *e-mail* yang berisi spam/ virus/ malware. (8) Saya tidak mengunggah data pribadi di media sosial.

Hasil penelitian menyatakan mahasiswa STARKI memiliki tingkat *Digital Safety* yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa STARKI mampu melakukan sendiri dalam hal membuat *password* yang aman, mampu mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan, menonaktifkan pilihan posisi geografis, melakukan *back up* data di beberapa tempat, dan mengetahui cara melaporkan penyalahgunaan di jejaring sosial, bahkan mampu membantu orang lain yang mengalami kesulitan dalam hal ini. Dalam hal instalasi aplikasi antivirus dan membedakan *e-mail* yang berisi spam/ virus/ malware, mahasiswa STARKI sudah mampu melakukan sendiri tetapi belum mampu membantu orang lain yang mengalami kesulitan dalam hal ini.

3.9. Interpretasi Terhadap Atribut Digital Ethics

Atribut *Digital Ethics* terdiri dari pernyataan: (1) Saya tidak akan mengajak orang-orang untuk berkomentar negatif. (2) Saya tidak akan membagikan tangkapan layar percakapan pribadi ke media sosial. (3) Saya tidak akan berkomentar kasar jika ada orang yang komentar negatif. (4) Saya tidak membuat grup dan menambahkan orang tanpa ijin. (5) Saya tidak mengunggah foto bersama anak orang lain. (6) Saya tidak menandai teman tanpa perlu memberi tahu. (7) Saya tidak akan langsung membagikan informasi kecelakaan.

Hasil penelitian menyatakan mahasiswa STARKI memiliki tingkat *Digital Ethics* yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa STARKI mampu untuk tidak mengajak orang lain agar berkomentar negatif, tidak berkomentar kasar jika ada orang yang berkomentar negatif, dan tidak membuat grup dan menambahkan orang tanpa ijin. Tetapi terkadang mahasiswa STARKI masih sesekali membagikan tangkapan layar percakapan pribadi ke media sosial, mengunggah foto bersama anak orang lain, menandai teman tanpa perlu memberi tahu, dan langsung membagikan informasi kecelakaan. Hal ini terjadi karena masih terbawa perasaan pribadi yang secara spontan melakukan hal tersebut yang dikira mampu membawa kebahagiaan atau memberikan informasi yang berguna bagi orang lain juga.

3.10. Interpretasi Terhadap Atribut Digital Culture

Atribut *Digital Culture* terdiri dari pernyataan: (1) Saya menyesuaikan cara berkomunikasi agar pihak kedua atau pendengar tidak merasa tersinggung atau tidak dihargai. (2) Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama lain. (3) Saya selalu mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya di media sosial saat membagikan pesan atau informasi. (4) Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari suku lain. (5) Saya berbagi seni budaya tradisional dan kontemporer Indonesia secara digital. (6) Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda. (7) Saya mencantumkan nama penulis saat *repost*.

Hasil penelitian menyatakan mahasiswa STARKI memiliki tingkat *Digital Culture* yang sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa STARKI mampu untuk menyesuaikan cara berkomunikasi, mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama dan suku lain, mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya di media sosial saat membagikan pesan atau informasi, mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda, dan mencantumkan nama penulis saat *repost*. Tetapi terkadang mahasiswa STARKI masih berbagi seni budaya tradisional dan kontemporer Indonesia secara digital.

4. KESIMPULAN

Tingkat Literasi Digital mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita termasuk dalam kategori sangat tinggi. Atribut *Digital Skill* dan *Digital Culture* mahasiswa sudah sangat baik dimana mahasiswa mampu melakukan sendiri bahkan mampu membantu orang lain terkait *Digital Skill* dan *Digital Culture* ini. Walaupun atribut *Digital Safety* dan *Digital Ethics* mahasiswa termasuk baik tetapi perlu diperhatikan, terutama terkait *privacy* orang lain dimana mahasiswa masih secara spontan membagikan tangkapan layar percakapan pribadi ke media sosial, mengunggah foto bersama anak orang lain, menandai teman tanpa perlu memberi tahu, dan bahkan langsung membagikan informasi kecelakaan.

Karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka penelitian ini hanya untuk mengetahui indeks literasi digital saja. Keterwakilan masing-masing mahasiswa tiap semester dan program studi perlu diperhatikan dan dipantau secara terus menerus. Pendekatan kepada para dosen lain juga perlu dilakukan karena melalui mereka distribusi kuesioner dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini hanya memotret mengenai indeks literasi digital mahasiswa STARKI saat ini. Setelah mengetahui indeks literasi digital maka dapat dilanjutkan dengan melakukan pelatihan dan pendampingan terhadap mahasiswa, terutama terhadap atribut yang masih kurang maksimal seperti atribut *Digital Safety* dan *Digital Ethics* mahasiswa STARKI.

SARAN

Penelitian yang melibatkan mahasiswa dapat dilakukan dengan memperhatikan semester yang berjalan. Sebaiknya penelitian dilakukan pada awal tahun akademik baru sehingga kegiatan selanjutnya, berupa pelatihan dan pendampingan, dapat dilakukan secara maksimal dengan mahasiswa yang sama. Perlu juga mengikutsertakan para dosen yang lain dalam pelatihan dan pendampingan dalam setiap perkuliahan sehingga dapat langsung dilakukan penerapan literasi digital selama proses belajar-mengajar. Sebaiknya juga penelitian berjalan setahun ajaran akademik sehingga dapat benar-benar terlihat hasil penelitian, terutama bagi mahasiswa baru dan semester terakhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dana dari LPPM STARKI. Terima kasih sebesar-besarnya atas dukungan penuh dana maupun saran dari pihak LPPM STARKI serta dukungan para dosen STARKI yang sudah membantu selama distribusi kuesioner. Terima kasih tak terhingga juga bagi para mahasiswa STARKI yang sudah banyak membantu dalam pengisian kuesioner. Semoga hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan demi kemajuan bersama STARKI.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Laksono, "The Impact Learning Organization and Organization Culture To Employee Performance, Mediated By Knowledge Sharing (Empirical Study On Bumitama Agri LTD.)," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 5, no. 2, pp. 145–156, 2023.
- [2] R. R. T. Ayuninggati, S. V. Sihotang, and M. I. Mustopa, "Penelitian Minat Ekstrakurikuler Mahasiswa Dalam Bermusik Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Era 4.0," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 175–186, 2023.
- [3] H. Yuniar, I. Hamdani, and G. Ikhtiono, "Upaya peningkatan literasi digital dalam program beasiswa cendekia Baznas (BCB) di kota Bogor," *Komunika: Journal of Communication*

- Science and Islamic Dakwah*, vol. 6, no. 2, pp. 47–60, 2022.
- [4] I. Bahijah, S. N. S. Ishak, N. Rahmatika, and A. Ahmad, “WASATHIYAH ISLAM DI ERA DISRUPSI DIGITAL (Pendidikan Nilai-Nilai Wasathiyah Islam Dalam Bersosial Media Di Kalangan Generasi Milenial dan Generasi Z),” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, no. 4, pp. 1–20, 2022.
- [5] P. Arisna, I. Juliwardi, and M. Qudraty, “ANALISIS EPIC MODEL TERHADAP EFEKTIVITAS VIDEO PROMOSI MELALUI MEDIA SOSIAL,” *Bussman Journal: Indonesian Journal of Business and Management*, vol. 3, no. 1, pp. 535–546, 2023.
- [6] T. Hadi and A. B. Marpaung, “Transformational Leadership and Knowledge Management Impact on Organization Performance: A Systematic Review,” *International Journal of Social Service and Research*, vol. 3, no. 1, pp. 228–235, 2023.
- [7] S. D. Sugiyanti, R. Widayanti, M. B. Ulum, G. Firmansyah, and A. H. Azizah, “Design Dashboard Monitoring Teacher Performance Assessment at Cinta Kasih Tzu Chi High School,” *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITS DI)*, vol. 4, no. 1, pp. 46–56, 2022.
- [8] M. Herlina, “Analisa Model Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Antroposen,” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 144–154, 2023.
- [9] S. Kosasi, S. Millah, and N. P. L. Santoso, “Manajemen dalam Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan menggunakan Komputasi Awan,” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 38–45, 2022.
- [10] Kominfo dan Katadata Insight Center, “Status Literasi Digital di Indonesia 2022,” Jakarta, 2023.
- [11] E. P. Nugroho, K. Hidayat, and E. A. Nurdin, “Development of E-learning-based blended learning to increase student learning motivation during a pandemic,” *APTISI Transactions on Management (ATM)*, vol. 7, no. 2, pp. 160–169, 2023.
- [12] C. D. Qarlina and F. Wulandari, “Pengaruh Media Sosial Sebagai Alat Promosi Terhadap Minat Peserta Didik di SMA Batik Surakarta,” *Technomedia Journal*, vol. 8, no. 1SP, pp. 82–91, 2023.
- [13] W. Sejati and V. Melinda, “Education on the Use of Iot Technology for Energy Audit and Management Within the Context of Conservation and Efficiency,” *International Transactions on Education Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 138–143, 2023.
- [14] Z. Kedah, “Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka,” *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 133–143, 2023.
- [15] V. Cahyani, Ilhamsyah, and N. Mutiah, “Analisis Tingkat Literasi Digital pada Generasi Z dengan Menggunakan Digital Competence Framework 2.1,” *CODING: Jurnal Komputer dan Aplikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 1–11, 2021.
- [16] P. D. A. Pamungkas, H. A. Win, C. W. Astuti, E. Silalahi, and R. K. Setyawati, “Pelatihan Daring Optimalisasi Pemanfaatan E-Learning dalam Mendukung Pembuatan Soal Ujian Daring bagi Dosen,” *Jurnal Karya untuk Masyarakat*, vol. 1, no. 2, p. 10, 2020.
- [17] R. Setyaningsih, Abdullah, E. Prihantoro, and Hustinawaty, “Model Penguatan Literasi Digital melalui Pemanfaatan E-Learning,” *Jurnal ASPIKOM*, vol. 3, no. 6, pp. 1200–1214, 2019.
- [18] M. F. Akbar and F. D. Anggaraeni, “Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi,” *Jurnal Indigenous*, vol. 2, no. 1, pp. 28–38, 2017.
- [19] Sugiyono and P. Lestari, *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Analisis Teks, Cara Menulis Artikel untuk Jurnal Nasional dan Internasional)*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2021.
- [20] W. S. A. Arum, M. Fahri, N. Amelia, and S. Watini, “Implementasi Perkembangan Ilmu dan Teknologi Dalam Pendidikan Karakter Pancasila,” *Technomedia Journal*, vol. 8, no. 1SP, pp. 18–29, 2023.
- [21] S. Purnama and C. Sriliasta, “Independent Learning and Blended Learning Information System Student,” *International Transactions on Education Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 144–150, 2023.
- [22] U. Rahardja, “Implementation of enterprise resource planning (erp) in indonesia to increase the significant impact of management control systems,” *APTISI Transactions on Management (ATM)*, vol. 7, no. 2, pp. 152–159, 2023.