

ANALISIS PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA UIN ARRANIRY TERHADAP *DIGITAL SKILL* DAN *DIGITAL SAFETY*

Ridwan¹, Yusran², dan Cut Addis Maulidia³

¹²³Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh
E-mail: ridwanmt@ar-raniry.ac.id, yusran@ar-raniry.ac.id,
cutaddis@student.arraniry.ac.id

Abstract

The development of information technology is currently developing widely, making the internet one of the needs. The rapid development of information technology allows information disclosure with various digital communication facilities or digital literacy. Digital skills and digital security are part of digital literacy that must be understood and considered when using digital devices. Based on the results of data analysis carried out using the IBM SPSS application and Microsoft Excel at UIN Ar-Raniry University, it was found that the results of the student's level of understanding in understanding digital literacy, digital skills, and digital safety were found. This study aims to analyze students' understanding in understanding digital literacy, digital skills, and digital safety. This research was conducted to see the understanding of students themselves in using digital devices and to see students' understanding of digital skills and digital safety. This research uses a quantitative methodology approach by distributing google forms to students. The sample in this study was 100 students of UIN Ar-Raniry with random sampling technique. The results showed that the results of the digital literacy variable, namely having a percentage of 86.54% with good criteria. The digital skill variable has a percentage of 83.14% with good criteria. And in the digital safety variable has a percentage of 78.95% with sufficient criteria.

Keywords: *digital literacy, digital skills, kuantitatif, internet and digital safety*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang secara luas sehingga menjadikan internet sebagai salah satu kebutuhan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi memungkinkan terjadi keterbukaan informasi dengan berbagai fasilitas komunikasi digital atau literasi digital. Keterampilan digital dan keamanan digital adalah bagian dari literasi digital yang harus dipahami dan diperhatikan ketika menggunakan perangkat digital. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS dan Microsoft Excel di Perguruan Tinggi UIN Ar-Raniry, didapati hasil tingkat pemahaman mahasiswa dalam memahami literasi digital, digital *skill*, dan digital *safety*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang kepehaman mahasiswa dalam memahami literasi digital, digital *skill*, dan digital *safety*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pemahaman mahasiswa itu

ANALISIS PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA UIN ARRANIRY TERHADAP *DIGITAL SKILL* DAN *DIGITAL SAFETY*

sendiri dalam menggunakan perangkat digital dan untuk melihat pemahaman mahasiswa pada *digital skill* dan *digital safety*. Penelitian ini menggunakan pendekatan metodologi kuantitatif dengan menyebarkan google form kepada mahasiswa. Sampel pada penelitian ini adalah 100 orang mahasiswa UIN ArRaniry dengan Teknik *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari variabel literasi digital yaitu memiliki persentase 86.54% dengan kriteria baik. Pada variabel *digital skill* memiliki persentase 83.14% dengan kriteria baik. Dan pada variabel *digital safety* yaitu memiliki persentase 78.95% dengan kriteria cukup.

Kata Kunci: *literasi digital, digital skill, kuantitatif, internet dan digital safety*

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia informasi saat ini sangat berkembang luas seiring dengan kebutuhan zaman. Internet menjadi informasi teknologi terkini yang diperlukan khalayak umum, hingga dijadikan sebagai suatu alat komunikasi utama. Pesatnya teknologi informasi saat ini membuat penyebaran kebudayaan antar komunitas, bahkan antar bangsa, dimungkinkan terjadi berkat keterbukaan informasi dengan berbagai fasilitas komunikasi digital atau literasi digital.

Literasi digital ialah suatu proses berpikir, kompetensi yang dibutuhkan untuk memahami alur menyusun pengetahuan serta membangun informasi yang dapat dijadikan patokan dari berbagai sumber yang berbeda. Literasi digital dalam dimensinya terdapat *digital skill* dan *digital safety*. *Digital skill* dalam artian adalah keterampilan digital. Sedangkan *digital safety* adalah keamanan digital. Tujuan adanya *digital skill* dan *digital safety* adalah sebagai pengetahuan untuk pengguna dalam menggunakan perangkat digital.

Penelitian ini membahas mengenai pemahaman mahasiswa dalam memahami literasi digital, *digital skill* dan *digital safety*. Atas dasar ini lah penulis memilih judul “Analisis pemahaman literasi digital pada mahasiswa UIN Ar-Raniry terhadap *digital skill* dan *digital safety*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman mahasiswa dalam memahami literasi digital, *digital skill* dan *digital safety*.

2. Studi Pustaka

A. Literasi Digital

Literasi digital adalah sebuah teori yang berfokus pada bagaimana memanfaatkan teknologi dan informasi dari platform digital secara efektif dan efisien dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital membutuhkan lebih dari sekedar kemampuan untuk mengoperasikan komputer atau perangkat lain, di samping itu juga membutuhkan pengetahuan tentang kapasitas kognitif, motorik, sosial dan emosional yang harus dimiliki pengguna untuk menggunakan internet secara efektif (Eshet, 2012:267).

B. *Digital Skill*

Digital Skill (keterampilan digital) adalah kemampuan dalam memahami, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan mengelola konten menggunakan perangkat digital seperti komputer dan smartphone. Saat ini teknologi telah menjadi bagian sentral dalam kehidupan sehari-hari, hal ini disebabkan oleh meningkatnya popularitas internet dan perkembangan komunikasi digital. Dalam keterampilan digital menggunakan media diperlukan hal yang memahami dalam memilih dan memilah data.

C. *Digital Safety*

Digital Safety (keselamatan digital) adalah pemahaman bahwa seseorang harus melindungi diri sendiri dan property digitalnya saat berada dalam lingkungan digital.

Dengan akibatnya, ini dapat digunakan untuk manajemen data digital dan banyak forum online. Selain itu juga bisa terjadi peretasan, penipuan, pencurian, pelanggaran data, dan kejahatan dunia maya lainnya terus meningkat karena perangkat digital menjadi lebih umum dan mampu digunakan untuk menipu seseorang (CFDS, 2020).

D. Cybercrime

Cybercrime (kejahatan dunia maya) adalah salah satu bentuk kejahatan kekerasan yang berkembang sebagai hasil dari pertumbuhan aplikasi internet. Kejahatan dunia maya mencakup semua bentuk kejahatan kekerasan serta metode operasinya, yang digunakan sebagai aplikasi internet negatif. Kejahatan dunia maya didefinisikan sebagai tindakan kekerasan yang dilakukan individu, sekelompok orang, atau organisasi kriminal yang menggunakan komputer atau jenis perangkat komunikasi lainnya, seperti telepon, sebagai reaksi terhadap pertumbuhan aplikasi *online* (EPTIK, 2019)

3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan menguji hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2017:17). Tempat penelitian dilakukan di kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Kopelma Darussalam. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun 2022/2023.

Populasi adalah keseluruhan elemen (subyek) yang akan diukur dan diteliti, kemudian dijadikan wilayah generalisasi. (Sugiyono, 2019:126). Bagian kecil dari populasi yang akan diteliti disebut sampel, yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti sehingga diharapkan dapat merepresentasi populasi dan dapat menentukan keabsahan hasil penelitian (Martono, 2016: 269). Penelitian ini memakai metode teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuesioner. Kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan dibagikan kepada responden. Kuesioner bisa diberikan secara langsung atau melalui internet (Sugiyono, 2019:199)

4. Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Uji Validitas

Adapun uji validitas pada hasil yang telah dilakukan ini memakai aplikasi IBM SPSS Statistic 25. r_{tabel} yang digunakan ialah 0.195 yang ditentukan dengan melihat jumlah responden yang telah ditentukan yaitu 100 responden. Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan Corrected Item-Total Correlation, yaitu tahap korelasi skor tiap item dengan skor totalnya. Item soal bisa dikatakan valid apabila nilai r hitung (Corrected Item-Total Correlation) $>$ r_{tabel} sebesar 0.195 dengan menggunakan taraf signifikan sebesar 5%, dan juga sebaliknya apabila nilai r hitung (Corrected Item Total Correlation) $<$ r_{tabel} maka tidak valid. Hasil uji validitas pada ketiga variabel pada literasi digital, *digital skill*, dan *digital safety* dapat ditinjau dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Digital

No.	Corrected Item – Total Correlation	r tabel 5% (100)	keterangan

**ANALISIS PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA UIN ARRANIRY
TERHADAP *DIGITAL SKILL* DAN *DIGITAL SAFETY***

1.	0.439	0.195	Valid
2.	0.450	0.195	Valid
3.	0.617	0.195	Valid
4.	0.641	0.195	Valid
5.	0.647	0.195	Valid
6.	0.737	0.195	Valid
7.	0.348	0.195	Valid
8.	0.274	0.195	Valid
9.	0.607	0.195	Valid
10.	0.354	0.195	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Digital Skill

No.	Corrected Item – Total Correlation	r tabel 5% (100)	keterangan
1.	0.592	0.195	Valid
2.	0.636	0.195	Valid
3.	0.704	0.195	Valid
4.	0.716	0.195	Valid
5.	0.696	0.195	Valid
6.	0.571	0.195	Valid
7.	0.713	0.195	Valid
8.	0.601	0.195	Valid
9.	0.569	0.195	Valid
10.	0.507	0.195	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Digital Safety

No.	Corrected Item – Total Correlation	r tabel 5% (100)	keterangan
1.	0.623	0.195	Valid
2.	0.566	0.195	Valid
3.	0.574	0.195	Valid
4.	0.672	0.195	Valid
5.	0.750	0.195	Valid
6.	0.690	0.195	Valid
7.	0.784	0.195	Valid
8.	0.771	0.195	Valid
9.	0.761	0.195	Valid
10.	0.586	0.195	Valid
11.	0.687	0.195	Valid
12.	0.743	0.195	Valid

13.	0.621	0.195	Valid
14.	0.745	0.195	Valid
15.	0.732	0.195	Valid
16.	0.712	0.195	Valid
17.	0.786	0.195	Valid

B. Deskripsi Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diuji setelah dinyatakan pernyataan sudah valid. Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Variabel dikatakan valid dan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > dari 0,7. Sebaliknya apabila nilai Cronbach's Alpha < dari 0,7 maka variabel dikatakan tidak valid dan tidak reliabel. Uji reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji variabel reliabilitas

No.	Corrected Item – Total Correlation	r tabel 5% (100)	keterangan
1.	Literasi digital	.797	Reliabel
2.	Digital skill	.889	Reliabel
3.	Digital safety	.946	Reliabel

C. Analisis Deskriptif

Hasil jawaban kuesioner yang telah diselesaikan oleh peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk melihat kemampuan mahasiswa dalam memahami literasi digital, dapat diuraikan deskripsi mengenai capaian responden. Hasil analisis untuk variabel literasi digital dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Deskriptif Literasi Digital Pernyataan 1-10

Nomor Instrumen	T					T x SL					N	TCR	idx %	Kriteria TCR
	ST	TS	RR	S	SS	1	2	3	4	5				
1	0	0	8	53	39	0	0	24	212	195	100	431	86.2	Baik
2	0	1	0	47	52	0	2	0	188	260	100	450	90	Baik
3	0	0	3	53	44	0	0	9	212	220	100	441	88.2	Baik
4	0	0	3	50	47	0	0	9	200	235	100	444	88.8	Baik
5	0	1	6	57	46	0	2	18	228	230	100	478	95.6	Sangat Baik
6	0	0	6	56	38	0	0	18	224	190	100	432	86.4	Baik
7	4	15	5	45	31	4	45	15	180	155	100	399	79.8	Cukup
8	1	8	13	49	29	1	16	39	196	145	100	397	79.4	Cukup
9	0	1	22	49	22	0	2	66	196	110	100	374	74.8	Cukup
10	0	1	6	49	44	0	2	18	196	220	100	436	87.2	Baik
MEAN												428.2	85.64	Baik

Hasil jawaban kuesioner yang telah diselesaikan oleh peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk melihat kemampuan mahasiswa dalam memahami digital skill, dapat diuraikan deskripsi mengenai capaian responden. Hasil analisis untuk variabel

**ANALISIS PEMAHAMAN LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA UIN ARRANIRY
TERHADAP *DIGITAL SKILL* DAN *DIGITAL SAFETY***

digital skill dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Deskriptif Digital Skill Pernyataan 11-20

Nomor Instrumen Penelitian (Pernyataan)	T					T x SL					N	TCR	idx	Kriteria TCR
	STS	TS	RR	S	SS	1	2	3	4	5			%	
11	0	2	26	45	27	0	4	78	180	135	100	397	79.4	Cukup
12	0	3	28	42	27	0	6	84	168	135	100	393	78.6	Cukup
13	0	3	21	46	30	0	6	63	184	150	100	403	80.6	Cukup
14	0	3	20	57	26	0	6	60	228	130	100	424	84.8	Baik
15	0	2	22	50	26	0	4	66	200	130	100	400	80	Cukup
16	0	1	5	59	35	0	2	15	236	175	100	428	85.6	Baik
17	0	1	3	57	39	0	2	9	228	195	100	434	86.8	Baik
18	1	1	9	55	34	1	2	27	220	170	100	420	84	Baik
19	0	0	3	64	33	0	0	9	256	165	100	430	86	Baik
20	0	2	7	52	39	0	4	21	208	195	100	428	85.6	Baik
MEAN												415.7	83.14	Baik

Hasil jawaban kuesioner yang telah diselesaikan oleh peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk melihat kemampuan mahasiswa dalam memahami digital, dapat diuraikan deskripsi mengenai tingkat capaian responden. Hasil analisis untuk variabel digital safety dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Deskriptif Digital Safety Pernyataan 21-37

Nomor Instrumen Penelitian (Pernyataan)	T					T x SL					N	TCR	idx	Kriteria TCR
	STS	TS	RR	S	SS	1	2	3	4	5			%	
21	0	0	3	63	34	0	0	9	252	170	100	431	86.2	Baik
22	0	1	2	54	43	0	2	6	216	215	100	439	87.8	Baik
23	0	1	5	54	40	0	2	15	216	200	100	433	86.6	Baik
24	0	3	24	49	24	0	6	72	196	120	100	390	78	Cukup
25	0	7	42	31	20	0	14	126	124	100	100	364	72.8	Cukup
26	0	0	30	42	28	0	0	90	168	140	100	398	79.6	Cukup
27	0	3	25	52	20	0	6	75	208	100	100	389	77.8	Cukup
28	0	4	34	41	21	0	8	102	164	105	100	379	75.8	Cukup
29	0	6	37	40	17	0	0	111	160	85	100	356	71.2	Cukup
30	2	14	37	32	15	2	28	111	128	75	100	342	68.4	Cukup
31	0	5	21	53	21	0	10	63	212	105	100	390	78	Cukup
32	0	2	16	54	28	0	4	48	216	140	100	408	81.6	Baik
33	0	3	8	56	33	0	6	24	224	165	100	419	83.8	Baik
34	1	2	20	47	30	1	4	60	188	150	100	402	80.4	Baik
35	0	2	22	47	29	0	4	66	188	145	100	403	80.6	Baik
36	0	4	24	51	21	0	8	72	204	105	100	389	77.8	Cukup
37	1	7	28	39	25	1	14	84	156	125	100	379	75.8	Cukup
MEAN												394.76471	78.952941	Cukup

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan hasil analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut: Pada variabel literasi digital, digital skill, dan digital safety penulis mengukur hasil yang ingin diketahui dengan menggunakan Aplikasi IBM SPSS dan juga Microsoft Excel. Pada hasil dari variabel literasi digital memiliki presentase 85.64% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman mahasiswa pada literasi digital memiliki kriteria yang baik. Pada hasil variabel digital skill memiliki presentase 83.14% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman mahasiswa pada digital skill memiliki kriteria yang baik. Dan pada hasil variabel digital safety memiliki presentase 78.95% dengan kriteria cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman mahasiswa pada digital safety memiliki kriteria yang cukup.

Referensi

- [1] Eshet, Y. (2012). Thinking in the digital Era: A Revised Model For Digital Literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9, 267-276.
- [2] CFDS, “Kajian Peningkatan Kompetensi Keamanan Digital di Indonesia: Analisis Fenomena Penipuan dengan Teknik Rekayasa Sosial”, UGM, 2020 “Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi (Cyber Crime dan Cyber Law)”
- [3] Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik.
- [4] Sugiyono. (2017&2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Sosial: Konsep-konsep Kunci*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [6] Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.