

IDENTIFIKASI STATUS LITERASI DIGITAL PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SURYAKANCANA TAHUN 2022

IDENTIFICATION OF DIGITAL LITERACY STATUS IN STUDENTS SURYAKANCANA UNIVERSITY IN 2022

Oleh:

¹Paristiyanti Nurwardani Paris, ²M. Yahya Ahmad, ³Trini Handayani

^{1,2,3}paristiyanti@unsur.ac.id
^{1,2,3}Universitas Suryakancana

Masuk: 07 Juni 2024	Penerimaan: 11 Juni 2024	Publikasi: 28 Juni 2024
---------------------	--------------------------	-------------------------

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui status kemampuan mahasiswa Universitas Suryakancana. Sebanyak 471 orang mahasiswa dari lima fakultas dilibatkan dalam penelitian ini pada waktu melaksanakan kuliah kerja nyata. Penelitian survei dilaksanakan dengan penyebaran kuesioner melalui Google Form. Sebanyak 27 pertanyaan diajukan untuk mengukur tujuh variabel penelitian dan menguji Sembilan hipotesis penelitian. Respons yang diperoleh diolah dengan menggunakan pendekatan Structural Equation Modeling. Data yang digunakan telah dibuktikan valid dan riabel. Dari analisis jalur yang dilakukan terhadap data menunjukkan bahwa hanya ada satu hipotesis yang tidak terbukti, yaitu jalur Technology ke personal safety. Berdasarkan hasil penelitian ini maka direkomendasikan agar dikembangkan program peningkatan kompetensi literasi digital yang lebih menekankan pada masalah etika teknologi digital.

Kata kunci: literasi, etika.

ABSTRACT

This research was conducted to determine the ability status of Suryakancana University students. More than 400 From 700 students from five faculties were involved in this research while carrying out real work lectures. Survey research was carried out by distributing questionnaires via Google Form. A total of 27 questions were asked to measure seven research variables and test nine research hypotheses. The responses obtained were processed using the Structural Equation Modeling approach. The data used has been proven to be valid and reliable. From the path analysis carried out on the data, it shows that there is only one hypothesis that is not proven, namely the connection between technology and personal safety. Based on the results of this research, it is recommended that a digital literacy competency improvement program be developed that places more emphasis on ethical issues of digital technology.

Keywords: literacy, ethics.

PENDAHULUAN

Dalam rangka menyiapkan talenta digital yang disampaikan oleh Bapak Presiden Joko Widodo pada akhir tahun 2022 (2022, Kompas) yang menyatakan bahwa Indonesia pada tahun 2035 memerlukan 9 juta talenta digital. Menurut Kementerian Komunikasi dan informatika, talenta digital adalah sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi Literasi digital terdiri dari 7 (tujuh) pilar yaitu; i) informasi dan literasi data; ii) berpikir kritis; iii) kemampuan berkomunikasi; iv) etika dalam teknologi; v) keamanan informasi pribadi; vi) keamanan perangkat dan vii) kemampuan teknologi (Kemenkominfo, 2021). Terkait dengan hal tersebut maka dibutuhkan satu kegiatan pemetaan status di literasi digital. Status literasi digital di Indonesia telah dipetakan, hasilnya adalah Indeks Literasi Digital Indonesia 2021 yang digelar oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerja sama dengan Katadata Insight Center (KIC) diperoleh Indeks Literasi Digital Indonesia 2021 mencapai 3.49 dari skala 1-5. Peta literasi digital Indonesia sangat menggembirakan dan Indonesia diharapkan siap memasuki era digital. Peta literasi digital diupayakan untuk dapat diidentifikasi sampai tingkat institusi Pendidikan. Universitas Suryakencana sebagai satu entitas Lembaga Pendidikan tinggi merespon kebijakan tersebut dengan menambahkan kebijakan bahwa mahasiswanya diwajibkan menambah satu kompetensi digital. Kompetensi tersebut dapat diperoleh melalui berbagai jalur Pendidikan yakni Pendidikan formal, non formal dan informal. Oleh sebab itu untuk mendapatkan data terkini status literasi digital mahasiswa Universitas Suryakencana maka dilakukan penelitian terhadap status literasi digital mahasiswa Universitas Suryakencana Cianjur. Sampai dengan tahun 2022 Universitas Suryakencana Cianjur belum memiliki peta status indeks literasi digital. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti peta dan status literasi digital mahasiswa Universitas Suryakencana Cianjur akan dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk; i) mengidentifikasi pilar literasi digital mahasiswa UNSUR dengan skor kompetensi minimal cukup; ii) mengidentifikasi pilar literasi digital mahasiswa UNSUR dengan skor kompetensi tidak kompeten dan sangat tidak kompeten; iii) mengidentifikasi pilar literasi digital mahasiswa UNSUR dengan skor kompetensi sangat kompeten ; iv) mengidentifikasi pilar literasi digital mahasiswa UNSUR dengan skor sangat tidak kompeten dan v) menyampaikan rekomendasi untuk perbaikan pilar literasi digital mahasiswa UNSUR dengan skor sangat tidak kompeten agar menjadi kompeten atau sangat kompeten. Dengan teridentifikasinya indeks literasi digital mahasiswa Universitas suryakencana Cianjur maka akan diperoleh data kesenjangan literasi digital mahasiswa sehingga dapat dikembangkan kebijakan peningkatan kompetensi digital melalui Pendidikan dan atau pelatihan kompetensi digital sampai dengan penguasaan kompetensi digital sesuai standar (kompeten).

Menurut Kominfo (2021), Pengukuran Indeks Literasi Digital Indonesia 2021 mengacu kepada kerangka kerja yang tercantum dalam Road Map Literasi Digital 2020-2024. Kerangka kerja ini digunakan sebagai basis dalam merancang program dan kurikulum Program Gerakan Nasional Literasi Digital Indonesia 2020-2024. Ada empat pilar yang menjadi bagian dari kerangka kerja pengembangan kurikulum literasi digital, yaitu Digital Skill, Digital Ethics, Digital Safety, dan Digital Culture. Masing-masing diterangkan di bawah ini: 1. Digital Skill atau kecakapan digital adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. 2. Digital Ethics atau etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari. 3. Digital Safety atau keamanan digital adalah kemampuan user (pengguna) dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. 4. Digital Culture atau budaya digital adalah kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK. Pada tahun 2021, pengukuran pilar literasi digital menggunakan kerangka empat pilar, yaitu pilar digital skill, pilar digital ethics, pilar digital safety, dan pilar digital culture. Keempat pilar ini terdiri dari 7 (tujuh) indikator / pilar (2021, Kominfo), yaitu; i) informasi dan literasi data; ii) berpikir kritis; iii) kemampuan berkomunikasi; iv) etika dalam teknologi; v) keamanan informasi pribadi; vi) keamanan perangkat dan vii) kemampuan teknologi. 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). 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 (World Bank, 2021)

Digital ethics atau etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika

digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari (Siberkreasi & Deloitte, 2020) Digital safety (keselamatan digital) adalah pemahaman bahwa seseorang harus melindungi diri sendiri dan property digitalnya saat berada dalam lingkungan digital (Ridwan, *et. al.*, 2020). Selain itu bisa terjadi peretasan, penipuan, pencurian, pelanggaran data, dan kejahatan dunia maya lainnya yang terus meningkat karena perangkat digital menjadi lebih umum dan mampu digunakan untuk menipu seseorang (CFDS, 2020). *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.). Digital culture atau budaya digital adalah kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK (Astuti, *et. al.*, 2021). Tingkat literasi digital mahasiswa Indonesia menurut Nafri, *et. al.*, (2021) dari beberapa universitas yang tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Riau, Sulawesi dan Riau diperoleh data bahwa respon positif dari responden pada aspek literasi informasi sebanyak 87,27%, *digital scholarship* 93,77%, *learning skills* 85,50%, *ict literacy* 69,50%, *manajemen privasi* 77,57%, *communication and collaboration* 79,83% dan *media literacy* 78,57%. Sehingga dapat disimpulkan 81,71% responden, sudah terbiasa melakukan aktivitas sehari-hari yang mengarah pada indikator tingginya tingkat literasi digital seseorang. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya Hal. Oleh karena itu juga diharapkan proses pembelajaran saat ini harus memanfaatkan teknologi agar sesuai dengan kebutuhan saat ini. Setiap orang hendaknya dapat terus meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Hal ini dikarenakan teknologi digital juga sangat mendukung proses seseorang dalam mengembangkan karirnya (Kominfo, 2021). Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Literasi teknologi informasi dan komunikasi merupakan kemampuan menggunakan TIK untuk menemukan, menilai, menggunakan, membuat dan mengkomunikasikan informasi, dalam pelaksanaannya kemampuan-kemampuan tersebut membutuhkan kognitif dan keterampilan teknik . Literasi TIK juga berkaitan dengan kemampuan browsing dan searching informasi secara online seperti mengelola dan mengevaluasi informasi. Kompetensi literasi TIK mencakup kemampuan mencari informasi dari internet, mengolah dan memproduksi informasi digital, menyampaikan ulang informasi, kemampuan komunikasi dalam lingkungan online, merancang

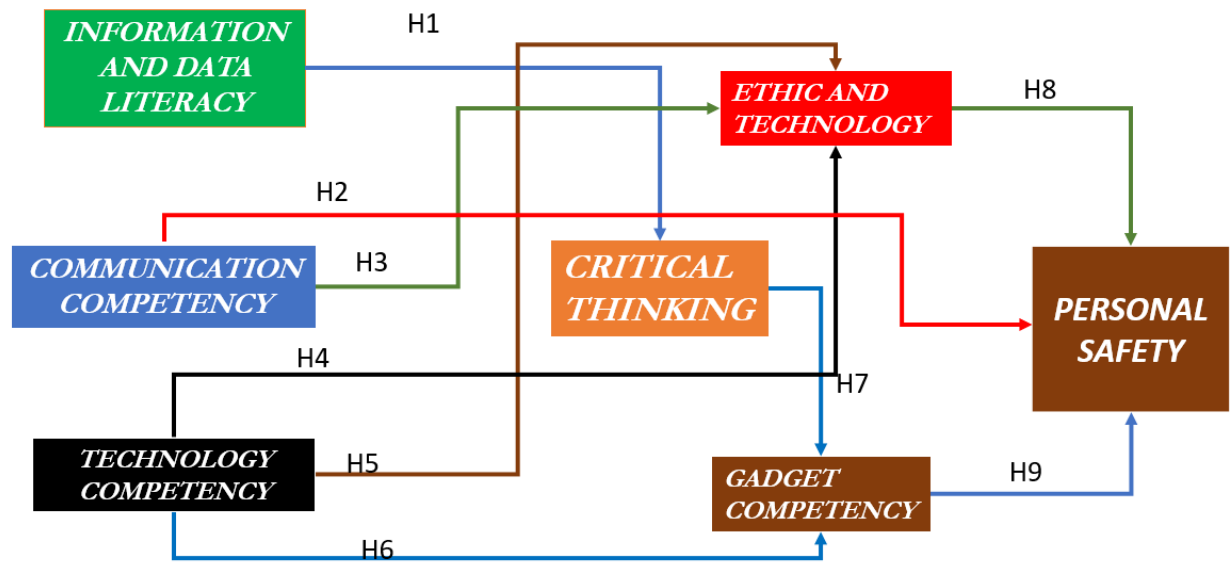
dan memanager proyek virtual. Pada konteks kemampuan mengakses dan membaca buku digital, literasi TIK berkaitan juga dengan kemampuan mengakses buku dan sumber bacaan lain via internet dan membaca atau mendownload buku digital pada berbagai perangkat, seperti laptop, smartphone atau tablet. Lebih lanjut, literasi teknologi berkaitan dengan dua literasi dasar, yaitu 1) dasar-dasar TIK mencakup pengetahuan tentang konsep dan pemahaman prinsip-prinsip teoritis tentang komputer, sistem informasi dan informasi digital, dan 2) pemahaman dan keterampilan menggunakan peralatan TIK, seperti pengolahan angka dan kata. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai literasi teknologi informasi dan komunikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi TIK ini mencakup beberapa hal, yaitu 1) pengetahuan dan keterampilan mengoperasikan perangkat teknologi, seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet. 2) keterampilan dalam mengolah informasi yang bersifat online, mulai dari mencari, mengolah, mengevaluasi, sampai mengkomunikasikan informasi. 3) keterampilan berkomunikasi secara online, baik secara lisan maupun tulisan. Merujuk pada hal tersebut, jika dikaitkan Pada konteks pembelajaran jarak jauh yang memiliki keterkaitan dengan teknologi, maka keterampilan-keterampilan tersebut sangat diperlukan dan harus dimiliki oleh pengajar dan pembelajar. Dari seluruh kegiatan yang dilakukan dapat terlihat bahwa data awareness masih relatif kecil terutama mengenai keuntungan penggunaan data, ketersediaan data (statistik umum maupun sektoral) maupun metode analisisnya. Para peserta mampu mengetahui dan mengerti proses dasar pengambilan, pengolahan, visualisasi, eksplorasi dan analisa data yang dilanjutkan dengan diseminasi data dalam bentuk laporan dan presentasi. Terlihat animo para peserta untuk aktif dalam memenuhi kebutuhan tenaga kerja ilmunan data saat ini (Pramana Setia, 2020). Sepuluh manfaat penting dari adanya literasi digital menurut (Maulana, 2020) yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia. Bawden memberikan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Pada variabel literasi digital, Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman mahasiswa pada digital safety memiliki kriteria yang cukup. 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. Menurut Hyangsewu, *et. al.*, (2021), ada relevansi koneksitas antara penggunaan gadget dengan perubahan dinamika perilaku sosial pada mahasiswa di perguruan tinggi. 43,80% mereka menghabiskan waktu lebih 10 jam perhari menggunakan gadget, Whatsapp menempati ranking pertama dalam pilihan platform, 45,90% lebih menyukai gadget dari pada aktivitas sosial, 83,80% memiliki ketergantungan terhadap gadget. Rahmawati (2020), gadget setidaknya memiliki posisi strategis dalam membangun perkembangan pendidikan anak dengan cara mengoptimalkan fungsinya sebagai sarana komunikasi, sarana sosial, sarana media belajar, dan sarana membangun karakter. Sebuah teori yang dikembangkan oleh Harold Lasswell mengatakan bahwa cara yang paling baik dalam menerangkan proses komunikasi dengan cara membangun pertanyaan 5 W (What, Who, Why, Where, When) (Syahudin, 2019)). Menurut Alinurdina (2019) mahasiswa memiliki kemampuan dalam mencegah tindak kejahatan dan melindungi keselamatan pribadi yang ditandai dengan sikap menutup informasi privasi, menggunakan medsos dengan wajar, dan tidak terbujuk ajakan radikalisme dan terorisme. Namun, mereka masih belum menyadari atau kurang waspada terhadap kejahatan cyber. Mahasiswa juga memiliki kemampuan dalam mencegah pelanggaran hukum di dunia maya yang ditandai dengan sikap menghindari postingan bebas bully, selektif membaca dan/atau menshare berita, menggunakan tata bahasa yang baik dan benar, dan menjauhi tindakan asusila. Begitu juga mahasiswa memiliki cukup kemampuan dalam menghargai hak cipta yang ditandai dengan penguasaan dalam mengutip tulisan, foto atau video dan mereka juga tidak suka mengutip tulisan orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Terdapat beberapa temuan negatif yang perlu mendapat perhatian dari semua pihak, terutama jajaran pimpinan lembaga, baik program studi maupun lembaga secara keseluruhan. Temuan tersebut antara lain kurang waspada terhadap kejahatan cyber, bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi dengan dosen, kurang berhati-hati dalam memilih teman, masih ada yang tidak mengetahui tentang perundang-undangan HAKI, masih ada yang menggunakan medsos di luar kewajaran, seperti memamerkan barang milik pribadi.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Universitas Suryakencana Cianjur pada bulan Juni sampai dengan Agustus Tahun 2022. Tempat penelitian dilakukan pada lima fakultas di lingkungan Universitas Suryakencana Cianjur. Sumber daya yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini adalah 3 orang peneliti dan 471 orang mahasiswa sebagai reponden dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata tahun 2022. Penelitian ini menerapkan metode survey terhadap populasi seluruh mahasiswa Universitas Suryakencana Cianjur yang mengikuti KKN atau kuliah kerja nyata pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2022. Kuesioner disebarakan melalui Google form yang didistribusikan

kepada setiap mahasiswa Universitas Suryakencana Cianjur. Seluruh data dikumpulkan dan diolah menggunakan aplikasi SEM (*Structural Equation Modeling*) dari IBM AMOS versi 22. Adapun hipotesis penelitian diajukan sebagai berikut.



Gambar 1. Hipotesis terhadap tujuh pilar literasi digital

Ada 9 (sembilan) hipotesis penelitian yang diajukan dalam studi ini yang secara lengkap digambarkan dalam diagram seperti tercantum di atas. Kesembilan hipotesis tersebut diuji berdasarkan data yang diperoleh dari 441 responden. Pengujian dilakukan secara simultan dengan melibatkan secara Bersama-sama seluruh variable penelitian. Pembuktian hipotesis selanjutnya akan digunakan menjadi saran guna perbaikan pembelajaran mata kuliah terkait. Di dalam penelitian ini digunakan pendekatan Model structural yang menggambarkan kombinasi Model Confirmatory Factor Analysis (CFA) , Model *Path Analysis* dan Model Pengukuran (*Measurement Model*). Penelitian ini dirancang dengan tingkat kepercayaan 95% dalam melaksanakan survei terhadap populasi mahasiswa Universitas Suryakencana Cianjur untuk indeks literasi digital dilakukan penyebaran kuesioner dengan berisi 28 pertanyaan. Sebanyak 28 pertanyaan diajukan kepada responden, dengan dilengkapi jawaban tertutup. Setiap jawaban pertanyaan diukur dengan skala Likert 5 poin. Skor 1 adalah sangat tidak kompeten, skor 2 adalah tidak kompeten, skor 3 adalah cukup kompeten, skor 4 adalah kompeten dan skor 5 adalah sangat kompeten. Adapun Variabel dan indikator pertanyaan/ pernyataan survey adalah sebagai berikut;

- (1) **Variabel informasi dan literasi data:** diukur dengan mengajukan pertanyaan tentang kemampuan mahasiswa dalam mencari dan mengakses, informasi dan konten di media sosial sesuai kebutuhan.; menyaring data informasi dan konten sesuai kebutuhan di media sosial.
- (2) **Variabel komunikasi dan kolaborasi:** diajukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan menggunakan media sosial dalam perangkat teknologi yang dimilikinya.
- (3) **Variabel kemampuan teknologi:** mengukur sampai sejauh mana mahasiswa memiliki kemampuan menggunakan dan menguasai berbagai perangkat elektronik, computer, telepon seluler dan aplikasi yang menyertainya.
- (4) **Variabel berpikir kritis:** diajukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menganalisis apakah informasi mereka temukan di media sosial sudah benar adanya dan mengetahui sumber informasi yang mereka terima.
- (5) **Variabel etika dan teknologi:** mengukur sejauh mana mahasiswa memahami bahwa dalam berkomunikasi diperlukan sopan santun, menggunakan kata-kata yang baik menghindari tindakan
- (6) **Variabel keamanan perangkat:** diajukan untuk mengukur sejauh mana mahasiswa memahami tentang keamanan perangkat elektronik, computer dan berbagai gadget yang mereka gunakan sehari-hari serta memahami adanya aplikasi yang dapat merugikan mereka.
- (7) **Variabel keamanan pribadi:** mengukur sampai sejauh mana mahasiswa memahami bahwa status yang mereka publikasikan melalui media sosial memiliki dampak terhadap keamanan diri mereka sendiri dan kemampuan melakukan tindakan yang diperlukan manakala mereka mengalami persoalan terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan dan Analisis Data tentang Literasi Digital dihitung dengan menggunakan pendekatan bertingkat: skor dari masing-masing indikator dikumpulkan ke dalam skor pilar, dan skor masing-masing pilar dikumpulkan menjadi skor keseluruhan indeks. Setiap indikator membawa bobot yang sama untuk skor masing-masing pilar. Skor indikator Status Literasi Digital dihitung dengan skala 1 sampai 5, sesuai dengan Skala Likert yang digunakan saat survei, untuk menyetarakan setiap indikator. Skor 1 artinya terburuk untuk suatu indikator, dan skor 5 artinya terbaik untuk suatu indikator. Semakin besar skor, semakin tinggi literasi digital.

Descriptive Statistics

	N	Mean		Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
info_dat1	471	4,3461	,03171	,68818	-,692	,113	-,190	,225
info_dat2	471	4,3057	,03138	,68101	-,591	,113	-,229	,225
info_dat3	471	4,2675	,03295	,71503	-,794	,113	,755	,225
info_dat4	471	4,2357	,03353	,72763	-,727	,113	,503	,225
c_think1	471	4,2378	,03423	,74286	-,695	,113	,203	,225
c_think2	471	3,9830	,03705	,80406	-,413	,113	-,129	,225
c_think3	471	4,2760	,03307	,71774	-,742	,113	,443	,225
comm1	471	4,3461	,03269	,70950	-,898	,113	,757	,225
comm2	471	4,3227	,03340	,72486	-,948	,113	,967	,225
comm3	471	4,4756	,03149	,68334	-1,217	,113	1,506	,225
comm4	471	4,4225	,03216	,69790	-1,136	,113	1,433	,225
ethic1	471	4,4692	,02985	,64792	-1,111	,113	1,321	,225
ethic2	471	4,3312	,03309	,71805	-,969	,113	1,093	,225
ethic3	471	4,1826	,03403	,73845	-,527	,113	-,289	,225
ethic4	471	4,5350	,03474	,75396	-2,079	,113	5,496	,225
safety1	471	4,4098	,03594	,77996	-1,454	,113	2,530	,225
safety2	471	4,2484	,03778	,81988	-1,045	,113	1,283	,225
safety3	471	4,3503	,03422	,74262	-,948	,113	,563	,225
safety4	471	4,1826	,04167	,90424	-1,010	,113	,661	,225
gadget1	471	3,9406	,04274	,92752	-,830	,113	,754	,225
gadget2	471	3,8832	,04275	,92779	-,585	,113	,051	,225
gadget3	471	4,4310	,03371	,73152	-1,299	,113	1,922	,225
gadget4	471	4,2272	,03746	,81305	-,915	,113	,841	,225
t_compet1	471	4,5860	,03335	,72386	-2,195	,113	6,043	,225
t_compet2	471	4,6391	,02950	,64021	-2,241	,113	6,961	,225
t_compet3	471	4,6348	,03089	,67033	-2,438	,113	7,895	,225
t_compet4	471	4,5414	,03353	,72778	-1,874	,113	4,392	,225

Tabel 1. Hasil pengolahan statistic deskriptif

Hasil pengukuran dengan skala Likert 5 poin (yaitu: skala 1 untuk sangat tidak setuju, dan seterusnya sampai skala 5 untuk respon sangat setuju). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa responden yang dilibatkan dalam penelitian ini memberikan respons yang sangat baik, dengan nilai yang berkisar antara 3 sampai dengan 5. Secara umum dapat dikatakan bahwa semua responden memberikan jawaban setuju hingga sangat setuju terhadap pernyataan yang diajukan. Respons yang diberikaat tersebut disajikan dalam table statistic deskriptif di atas. Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dianggap valid jika alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004:137). Sugiyono mengusulkan nilai korelasi bivariate

antar item dengan total item sebagai alat ukur validitas untuk setiap item. sedangkan Hair, *et. al.*, (2014) menyatakan bahwa pengujian validitas dapat menggunakan loading faktor dari Confirmatory Factor Analysis dengan aplikasi SPSS dan Amos. Adapun batas minimum nilai validitas menurut Hair, *et. al.*, (2014) dikaitkan dengan ukuran sampel. Terkait dengan hal ini jika ukuran sampel 350, maka cut off untu uji validitasnya $(\lambda) < 0.30$. Hasil perhitungan loading factor untuk ke-7 variabel penelitian disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil perhitungan loading factor dengan menggunakan Canfirmatory factor Analysis dari SPSS untuk uji validitas

Indikator	Komponen						
	1	2	3	4	5	6	7
info_dat1	,872						
info_dat2	,901						
info_dat3	,883						
info_dat4	,837						
c_think1		,871					
c_think2		,838					
c_think3		,836					
comm1			,829				
comm2			,842				
comm3			,831				
comm4			,809				
ethic_tech1				,838			
ethic_tech2				,781			
ethic_tech3				,774			
ethic_tech4				,734			
safety1					,817		
safety2					,801		
safety3					,840		
safety4					,643		
safe_gadget1						,726	
safe_gadget2						,776	
safe_gadget3						,774	
Safe_gadget4						,771	
tech_compet1							,872
tech_compet2							,938
tech_compet3							,911
tach_compet4							,878

Berdasarkan table diatas maka semua indicator yang digunakan untuk mengukur variable penelitian adalah valid. Dari kedua table tersebut di atas membuktikan bahwa instrument penelitian yang digunakan adalah valid dan dapat digunakan. Status Literasi Digital mahasiswa

Universitas Suryakencana Cianjur berdasarkan hasil pengolahan uji validitas memperoleh angka corrected item-total correlation tiap atribut yang lebih besar dari 0,2702, sehingga dapat disimpulkan bahwa atribut item valid. Di dalam penelitian ini, tehnik analisis data yang digunakan adalah SEM (*Struktural Equation Modeling*) dengan demikian validitas dihitung berdasarkan loading factor dari Confirmatory factor analysis. Keseluruhan indikator penyusun Empat Pilar Indeks Literasi Digital 2021 memiliki hasil yang valid dan dapat digunakan.

Uji Validitas Instrumen Penelitian menggunakan Stuctural Equation Modeling			
Indikator		Variable	Standardized Estimate
info_dat1	<---	Informasi_Data	0,820
info_dat2	<---	Informasi_Data	0,868
info_dat3	<---	Informasi_Data	0,844
info_dat4	<---	Informasi_Data	0,780
c_think1	<---	Critical_Thinking	0,812
c_think2	<---	Critical_Thinking	0,683
c_think3	<---	Critical_Thinking	0,768
comm1	<---	Communication_Competency	0,736
comm2	<---	Communication_Competency	0,743
comm3	<---	Communication_Competency	0,786
comm4	<---	Communication_Competency	0,758
ethic1	<---	Ethic_Technology	0,705
ethic2	<---	Ethic_Technology	0,743
ethic3	<---	Ethic_Technology	0,662
ethic4	<---	Ethic_Technology	0,753
safety1	<---	Personal_Safety	0,735
safety2	<---	Personal_Safety	0,669
safety3	<---	Personal_Safety	0,798
safety4	<---	Personal_Safety	0,558
gadget2	<---	Gadget_competency	0,592
gadget3	<---	Gadget_competency	0,777
gadget4	<---	Gadget_competency	0,671
gadget1	<---	Gadget_competency	0,566
t_compet1	<---	Technology_Competency	0,819
t_compet2	<---	Technology_Competency	0,928
t_compet3	<---	Technology_Competency	0,887
t_compet4	<---	Technology_Competency	0,828

Tabel 3. Uji validitas menggunakan koefisien Loading factor dari Aplikasi SEM AMOS v. 22

Uji reliabilitas (Ghozali, 2009) adalah alat untuk mengukur suatu pertanyaan yang menjadi indikator dari pilar literasi digital. Suatu pertanyaan dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel Untuk mengetahui reliabilitas maka kita membandingkan nilai r tabel dengan r hasil (nilai

alpha pada output data). Dengan ketentuan nilai Cronbach’s Alpha minimal adalah 0,7 artinya kuesioner tersebut reliabel dan dapat digunakan sepenuhnya.

Indikator	Corrected Item-Total Correlation	Indikator	Corrected Item-Total Correlation
info_dat1	,766	safety1	,629
info_dat2	,812	safety2	,592
info_dat3	,782	safety3	,667
info_dat4	,715	safety4	,440
c_think1	,690	gadget1	,518
c_think2	,636	gadget2	,578
c_think3	,632	gadget3	,566
comm1	,687	gadget4	,557
comm2	,704	t_compet1	,772
comm3	,688	t_compet2	,881
comm4	,656	t_compet3	,834
ethic1	,673	t_compet4	,783
ethic2	,590		
ethic3	,580		
ethic4	,534		

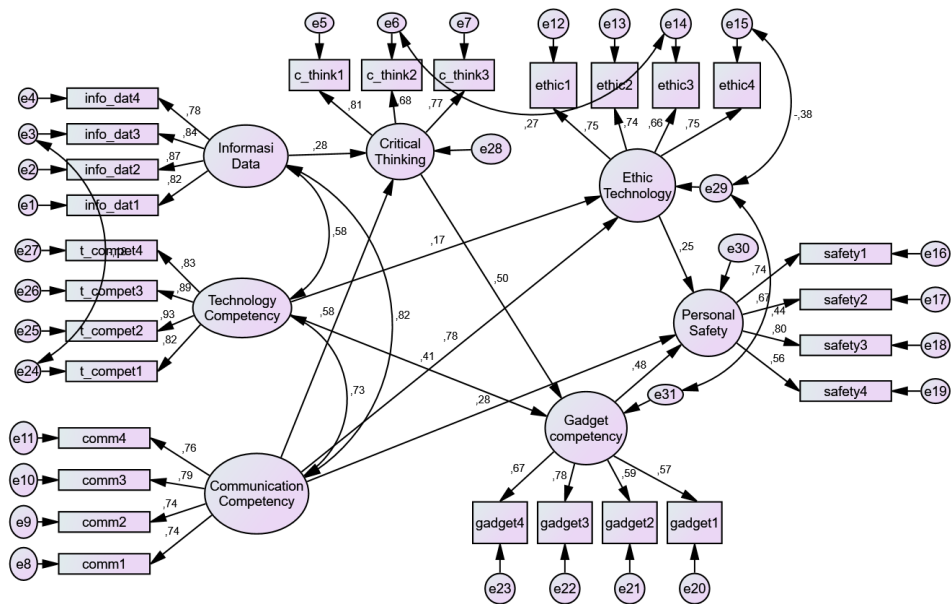
Tabel 4. Nilai Corrected Item-Total Correlation untuk setiap indikator

Statistik Uji Kecukupan Sampel dan Reliabilitas	Informasi data Literasi	Berfikir Kritis	Kemampuan Komunikasi	Etika dan Teknologi	Keamanan Pribadi	Keamanan Perangkat	Kemampuan Menggunakan Teknologi
KMO-MSA	0,839	0,707	0,775	0,78	0,762	0,754	0,84
Bartlet Test							
Chi-Squares	1.122,03	458,51	803,20	526,39	542,73	438,63	1.455,27
df	6	3	6	6	6	6	6
Sig	0	0	0	0	0	0	0
Total Variance Explained	76,27	72.017,00	68,53	61,26	60,70	58,31	81,03
Cronbach alpha	0,90	0,80	0,85	0,78	0,72	0,75	0,92

Tabel 5. Statistik Uji Kecukupan Sampel dan Reliabilitas

Setelah seluruh indikator dibuktikan valid dan reliabel dan model yang diperoleh memiliki tingkat kesesuaian dengan data atau dikatakan bahwa Overall model tersebut adalah fit maka

analisis dapat dilakukan.. Analisis yang perlu dilakukan di sini adalah besarnya koefisien regresi (unstandardized coefficients) atau koefisien path (standardized coefficients) digambarkan dengan angka panah yang keluar dari satu variable ke variable lain. Jika koefisien tersebut signifikan pada taraf 5% maka dinyatakan ada pengaruh dari variable terkait. Secara lengkap semua koefisien path digambarkan dalam model berikut ini.



Gambar 2. Analisis Path terhadap tujuh pilar literasi digital mahasiswa UNSUR

Standardized Regression Weights and Unstandardized Regression Weights		Estimates						
		Standized	Unstandardized	S.E.	C.R.	P	Label	
Critical_Thinking	<--- Informasi_Data	0,279	0,298	0,085	3,511	***	sig	
Critical_Thinking	<--- Communication_Competency	0,575	0,664	0,097	6,834	***	sig	
Ethic_Technology	<--- Technology_Competency	0,168	0,138	0,041	3,326	***	sig	
Gadget_competency	<--- Technology_Competency	0,407	0,36	0,053	6,812	***	sig	
Gadget_competency	<--- Critical_Thinking	0,5	0,435	0,058	7,554	***	sig	
Ethic_Technology	<--- Communication_Competency	0,778	0,722	0,063	11,477	***	sig	
Personal_Safety	<--- Gadget_competency	0,484	0,528	0,087	6,038	***	sig	
Personal_Safety	<--- Ethic_Technology	0,247	0,291	0,167	1,737	0,082	non sig	
Personal_Safety	<--- Communication_Competency	0,279	0,306	0,129	2,369	0,018	sig	

Tabel 6. Hasil Uji Regresi terhadap Sembilan hipotesis

Berdasarkan Tabel 6 yang merupakan hasil analisis Path diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

- (1) **Variabel informasi dan literasi data** yang terdiri dari kemampuan mencari dan mengakses data informasi dan konten di media sosial sesuai kebutuhan; kemampuan

menyaring data informasi dan konten sesuai kebutuhan di media social; kemampuan mengarahkan, mengatur pencarian data informasi dan konten sesuai kebutuhan saya di media digital; kemampuan menyimpan data informasi dan konten dalam media digital; kemampuan mencari tahu apakah informasi yang ditemukan di luar web benar atau salah; kemampuan mencari tahu siapakah penulis informasi untuk mengetahui rekam jejak/kredibilitasnya; dan kemampuan membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar? , berdasarkan analisis Path adalah **signifikan**. **Mahasiswa UNSUR mempunyai skor kompetensi literasi digital sangat kompeten pada pilar informasi data yang terkoneksi dengan literasi digital pilar *critical thinking*.**

- (2) **Variabel komunikasi dan kolaborasi** yang terdiri dari; kemampuan berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital ; kemampuan berbagi data informasi dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai; kemampuan mempertimbangkan dan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang; dan kemampuan mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya agama dan usia teman di media sosial saat membagikan pesan atau informasi, berdasarkan analisis Path adalah **signifikan**. **Mahasiswa UNSUR mempunyai skor kompetensi literasi digital sangat kompeten dalam pilar komunikasi dan kolaborasi yang terkoneksi dengan pilar literasi digital *critical thinking*.**
- (3) **Variabel berpikir kritis** yang terdiri dari; kemampuan mencari tahu apakah informasi yang ditemukan di situs web benar atau salah?; kemampuan mencari tahu siapa penulis informasi untuk mengetahui rekam jejak atau kredibilitasnya?; kemampuan membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar?; dan kemampuan memeriksa lawan berbicara yang ditemui online, berdasarkan hasil analisis Path adalah **signifikan**. **Mahasiswa UNSUR mempunyai skor kompetensi sangat kompeten pada literasi digital pilar berpikir kritis yang terkoneksi dengan kompetensi penguasaan gadget.**
- (4) **Variabel komunikasi dan kolaborasi untuk etika teknologi** yang terdiri dari kemampuan menulis opini atau pendapat yang beragam dengan menggunakan bahasa yang sopan; kesiapan terhadap adanya konsekuensi bahwa apa yang ditulis di internet dapat diakses banyak orang lain; kesadaran dalam mencantumkan atau meminta izin pencipta karya baik itu tulisan desain foto atau gambar dan kewaspadaan untuk tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian hoax dan fitnah, berdasarkan hasil analisis Path adalah **tidak signifikan**. **Mahasiswa UNSUR**

mempunyai skor kompetensi sangat tidak kompeten pada literasi digital pilar etika dalam teknologi digital yang terkoneksi dengan pilar *personal safety*.

- (5) **Variabel keamanan pribadi** yang terdiri dari kemampuan mengatur siapa yang dapat melihat postingan atau konten pribadi; kemampuan untuk mengetahui cara melaporkan penyalahgunaan di jaringan sosial apabila terdapat postingan yang mengandung konten yang merugikan saya atau merugikan orang lain atau bersifat negatif; kemampuan melakukan penonaktifan opsi untuk menunjukkan posisi geografis pribadi pada aplikasi seluler ataupun media sosial lainnya; kemampuan melakukan seleksi data pribadi yang mana yang dapat diunggal di media sosial dan mana yang harus diprivatisasi, berdasarkan hasil analisis Path adalah signifikan. **Mahasiswa UNSUR mempunyai skor kompetensi sangat kompeten pada literasi digital pilar keamanan pribadi yang terkoneksi dengan pilar *digital safety*.**
- (6) **Variabel keamanan perangkat** yang terdiri dari kemampuan menggunakan aplikasi software untuk menemukan dan menghapus virus pada semua gadget termasuk computer; kemampuan membedakan email yang berisi spam atau virus atau Malware dan yang tidak mengandung virus; kemampuan membuat password yang aman dengan kombinasi tanda baca angka dan huruf; kemampuan melakukan backup atau simpan data dan informasi di beberapa tempat, berdasarkan hasil analisis Path adalah signifikan. **Mahasiswa UNSUR mempunyai skor kompetensi sangat kompeten pada literasi digital pilar keamanan perangkat/ gadget yang terkoneksi dengan pilar *digital skill*.**
- (7) **Variabel kemampuan teknologi** yang terdiri dari kemampuan menghubungkan perangkat ke jaringan wi-fi. baik dari sumber pribadi maupun wi-fi dari eksternal; kemampuan melakukan download atau mengunduh file data informasi dari aplikasi berdasarkan internet; kemampuan melakukan uploading data dan file serta informasi ke internet dan kemampuan menginstal program atau aplikasi di perangkat handphone dan computer, berdasarkan hasil analisis Path adalah signifikan. **Mahasiswa UNSUR mempunyai skor kompetensi sangat kompeten pada literasi digital pilar kemampuan teknologi yang terkoneksi dengan pilar *digital skills*.**

Berdasarkan identifikasi skor kompetensi tujuh pilar literasi digital yang dibangun dari sembilan hipotesis, maka hanya satu hipotesis yang tidak signifikan yaitu literasi digital pilar etika digital. Dengan demikian indikator kompetensi kemampuan menulis opini atau pendapat yang beragam dengan menggunakan bahasa yang sopan; kesiapan terhadap adanya konsekuensi bahwa apa

yang ditulis di internet dapat diakses banyak orang lain; kesadran dalam mencantumkan atau meminta izin pencipta karya baik itu tulisan desain foto atau gambar dan kewaspadaan untuk tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian hoax dan fitnah **harus ditingkatkan**. Peningkatan indikator-indikator digital etik dapat dilakukan melalui Pendidikan formal, non formal dan informal, sehingga pada era digital ini mahasiswa UNSUR dapat memiliki kompetensi pilar Digital Skill, Digital Ethics, Digital Safety, dan Digital Culture. Pilar literasi digital mahasiswa UNSUR dengan skor kompeten dan sangat kompeten adalah ; informasi dan literasi data; berpikir kritis; kemampuan berkomunikasi; keamanan informasi pribadi; keamanan perangkat dan kemampuan teknologi. Berdasarkan hasil idenifikasi pada penelitian ini, pilar literasi digital dengan skor **sangat tidak kompeten adalah etika digital**. Pilar literasi digital mahasiswa UNSUR skor kompetensi tertinggi (sangat kompeten) adalah kompetensi kemampuan komunikasi; pilar literasi digital dengan skor paling rendah/sangat tidak kompeten adalah kompetensi etika teknologi digital. Berdasarkan hasil penelitian ini maka direkomendasikan agar dikembangkan program peningkatan kompetensi literasi digital pada pilar etika teknologi digital. Peningkatan literasi digital pilar etika teknologi digital dapat dilakukan melalui kebijakan di tingkat rektorat atau di tingkat dekanat melalui pengembangan program Pendidikan formal, non formal dan informal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tujuh pilar literasi digital mahasiswa UNSUR yang terdiri dari informasi dan literasi data; berpikir kritis; kemampuan berkomunikasi; etika dalam teknologi; keamanan informasi pribadi; keamanan perangkat dan kemampuan teknologi telah berhasil diidentifikasi sesuai tujuan penelitian dengan skor kompetensi sangat kompeten. **Hanya satu pilar literasi digital yakni pilar etika teknologi digital yang hipotesisnya tidak terbukti, skor pilar etika teknologi digital adalah sangat tidak kompeten**. Dengan demikian indikator kompetensi kemampuan menulis opini atau pendapat yang beragam dengan menggunakan bahasa yang sopan; kesiapan terhadap adanya konsekuensi bahwa apa yang ditulis di internet dapat diakses banyak orang lain; kesadran dalam mencantumkan atau meminta izin pencipta karya baik itu tulisan desain foto atau gambar dan kewaspadaan untuk tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian hoax dan fitnah **direkomendasikan harus ditingkatkan**.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latip 2020. Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Alinurdina, A. 2019. Etika Penggunaan Internet (Digital Etiquette) di Lingkungan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i2.y2019.p123-142>
- Center For Digital Society (CFDS). 2021. Literasi Digital Sebagai Kompetensi Dasar Untuk Kehidupan Pasca Pandemi. 1–16.
- EPTIK, 2019. Etika Profesi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta. STIMIK Nusa Mandiri.
- Ghozali, Imam. 2009. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haile G, A. M. and E. A. 2023. Manajemen Pelayanan Mutu di Rumah Sakit di bawah Kementerian Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Akademik Universitas Asia Timur*, 4(1), 88–100.
- Hair, Joseph F., William C. Black, Barry J. Babin, Rolph E. Anderson, & Ronald L. Tatham. 2014. *Multivariate Data Analysis*. New Jersey: Pearson Education.
- Hyangsewu, P., Islamy, M. R. F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. 2021. Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127–136. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39156>
- Imamudin, & Syabaruddin, A. 2022. Implementasi Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 942–950.
- Indra Astuti, S., Nugrahaeni Prananingrum, E., Ratri Rahmiaji, L., Nurhajati, L., H Lotulung, L. J., & Kurnia, N. 2021. *Bermedia Digital*.
- Kaluba Margret. 2012. Itu adalah label harga. *European University Institute*, 2, 2–5. <https://eurlex.europa.eu/legal>
- Kominfo, (2021), Pers Release No. 16/HM/KOMINFO/01/2021, The Development of the four pillars of digital literacy (Tentang Kembangkan Empat Pilar Literasi untuk Percepatan Transformasi Digital) (Sunday, January 17th 2021) https://www.kominfo.go.id/content/detail/32131/siaran-pers_no16hmkominfo012021-tentang-kembangkan-empat-pilar-literasidalam-transformasi_digital/0/siaran_pers
- Kompas. 2020. Indonesia pada tahun 2035 memerlukan 9 juta talenta digital. *Kompas.Com*. <https://pemilu.kompas.com/read/2020/11/18/11220037/jokowi-indonesia-butuh-lebih-banyak-software-engineer-dan-kreator-konten>
- M.T, R., Yusran, Y., & Maulidia, C. A. 2022. Analisis Pemahaman Literasi Digital Pada Mahasiswa Uin Arraniry Terhadap Digital Skill Dan Digital Safety. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 142. <https://doi.org/10.22373/cj.v6i2.15433>
- Makiyah, Y. S., Nana, N., & Mahmudah, I. R. 2020. Korelasi antara kompetensi digital dan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa pendidikan fisika. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 7(2), 85. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v7i2.17798>
- Mashuri, C., Permadi, G. S., & Vitadiar, T. Z. dkk. 2022. *Buku Ajar: Literasi Digital*.
- Milyane, T. M., Darmaningrum, K., Natasari, N., Setiawan, G. A., Sembiring, D., Irwanto, Kraugusteeliana, Fitriyah, N., Sutisnawati, A., Sugena, U., Nurhayati, S., Indriana, I. H., & Putri, M. S. 2023. *Literasi Media Digital (Vol. 01)*.
- Muhamad Arief Maulana, 2019. Perilaku Off Task Dalam Pembelajaran. *Advice Jurnal Bimbingan dan Konseling* 1(1):30. <https://doi.org/10.32585/advice.v1i1.287>

- Munir, D., & Himpong, M. D. 2020. Dampak Gadget Dalam Memotivasi Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan Fisip Unsrat. *Acta Diurna*, 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/27151>
- Pramana, S. 2020. Peningkatan Literasi Data Menuju Indonesia 4.0. *Empowerment in the Community*, 1(1), <https://doi.org/10.31543/ecj.v1i1.369>
- Rahmawati Z, 2020. Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam* (2020) 3(1) 97-113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>.
- Retno Dewi Prisusanti, Budi Mardikawati, Loso Judijanto, Arsyil Majid, D., & Haridah Saputra, M. 2023. Analisis Kompetensi Penggunaan E-Learning, Kesiapan dan Penggunaan Teknologi Digital Mahasiswa. *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 1(2), 93–101. <https://doi.org/10.61220/voice.v1i2.20240>.
- Rizki, A., Rangga, A. H., Indriani, R., & Dkk. 2021. Status Literasi Digital di Indonesia RingkasanEksekutif. *Indeks Literasi Digital Indonesia*, 1–73. <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. 2018. Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.
- Setyawan, A. R. Y. A. R. J. A. 2022. Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Educurio*, 1, 204–208. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. Oktavianti. 2023. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparni, S. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Menggunakan BahanAjar Berbasis Integrasi Interkoneksi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 40–58. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v3i2.716>.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Workbook-, L. *LEARNER WORKBOOK- Digital Competencies Digital competence is the ability to keep abreast with the rapid changes in ICT*. It. 1–16.
- World Bank, 2021. *Digital Skills: Frameworks and Programs*. Washington DC. The World Bank
- Yanti, N., Mulyati, Y., Sunendar, D., & Damaianti, V. 2021. Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 59–71. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i1.22391>
- Yoram Eshet-Alkalai, 2012. Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. *Issues n Informing Science and Information Technology* 9:267-276. <https://doi.org/10.28945/1621>