

TINGKAT LITERASI DIGITAL SISWA SMP DI KOTA SUKABUMI

Heni Nuraeni Zaenudin¹, Ahmad Fahrul Muchtar Affandi², Tito Edy Priandono³,
Muhammad Endriski Agraenzopati Haryanegara⁴

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung, Jawa Barat, 40154, Indonesia

No. Telp./HP: ¹081214436831, ^{2,3,4}(022) 2013163 Ext. 25131 & 25132

E-mail: ¹heni.nuraeni@upi.edu, ²fahrlmuchtar@upi.edu, ³tito.priandono@upi.edu, ⁴meah.endriski@student.upi.edu

Naskah diterima tanggal 22 April 2020, direvisi tanggal 5 Oktober 2020, disetujui tanggal 12 Oktober 2020

DIGITAL LITERACY LEVEL OF SUKABUMI CITY'S JUNIOR HIGH STUDENT

Abstract. *A large number of junior high school student gadget users is a critical case to observe. Several studies on digital literacy show various levels of digital literacy in various degrees of education. There are limited numbers of digital literacy research on junior high school students; therefore, it is vital to conduct a study on junior high school digital literacy level. This study aimed to understand Sukabumi City's junior high student digital literacy level based on Paul Giltser's concept. This research exercised a descriptive survey and collected data through a questionnaire to 400 respondents. The data analysis used was descriptive statistics. The results showed that each component of Internet Searching, Hypertextual Navigation, Content Evaluation, and Knowledge Assembly had a good score. In conclusion, the student's understanding of digital literacy is positioned on a positive level and good category. In general, students have a compatible gadget to access the internet. However, they do not fully understand the proper and optimal use of the gadget; hence it needs to be improved.*

Keywords: *digital literacy, junior high school student, Sukabumi.*

Abstrak. Banyaknya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang menggunakan gawai menjadi hal yang amat diperhatikan. Beberapa penelitian menunjukkan tingkat literasi digital yang bervariasi pada tingkat pendidikan yang beragam. Jumlah penelitian literasi digital terdahulu minim pada tingkatan siswa SMP, sehingga peneliti memandang pentingnya dilakukan penelitian literasi digital terhadap siswa SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa SMP di Kota Sukabumi yang diukur berdasarkan konsep Paul Giltser. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode survei dan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner terhadap 400 responden. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen penelitian *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, dan *Knowledge Assembly* masing-masing memiliki skor yang baik. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terkait literasi digital berada pada taraf positif dengan kategori baik. Secara umum siswa SMP di Kota Sukabumi telah memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses internet. Namun, siswa-siswa tersebut secara umum masih belum dapat memahami secara utuh terkait penggunaan gawai yang baik dan optimal sehingga pemahaman tersebut perlu ditingkatkan lagi.

Kata kunci: literasi digital, siswa SMP, Sukabumi.

PENDAHULUAN

Keragaman informasi dalam berbagai bentuk kini tersedia bagi manusia zaman kekinian. Bila dipandang dalam perspektif sejarah media, McLuhan menjelaskan bahwa era elektronik memungkinkan manusia untuk menghadapi suatu perkembangan pesat dalam informasi yang bisa didapat dengan memanfaatkan mata, telinga dan suara (West & Turner, 2013). Melalui media sebagai penghantar informasi, kuantitas informasi yang diterima manusia berasal dari tingkat kualitas yang beragam. Jolls dan Thoman mengungkapkan bahwa tingkat konsumsi media saat ini tergolong tinggi dan masyarakat secara umum telah ‘sesak’ dengan media (Koltay, 2011). Hal tersebut dapat ditinjau terlebih dahulu dalam perspektif penggunaan internet.

Data terbaru dari Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII, 2019) bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 171,17 juta jiwa dengan 95,34 juta jiwa di antaranya berada di Pulau Jawa. Penelitian ini memperhatikan pada rentang usia 10-14 tahun mencapai 15,62 juta jiwa seturut dengan penetrasi pengguna internet di Indonesia pada pelajar yang mencapai 71.8% (Badan Pusat Statistik, 2020; APJII, 2019). Seluruh responden merangkum hasil bahwa tiga alasan

teratas untuk menggunakan internet di masa kini adalah untuk komunikasi lewat pesan, sosial media, dan mencari informasi terkait pekerjaan (mencapai 94,31 juta pengguna). Cukup sedikit pengguna yang memanfaatkan internet untuk alasan pendidikan (mencapai 29,27 juta pengguna) dengan catatan bahwa belum tentu seluruh pengguna ini adalah siswa pada sekolah menengah pertama. Jumlah penduduk yang berusia 10-14 tahun di Kota Sukabumi tahun 2018 tercatat sejumlah 26.432 jiwa dengan siswa berusia SMP sejumlah 19.658 jiwa (Sukabumi, 2019). Prakiraan jumlah penduduk berusia 10-19 tahun yang menggunakan internet di wilayah Kota Sukabumi adalah sekitar 16,61% dari keseluruhan penduduk. Dalam hal ini, jumlah pengguna internet dapat mencapai sekitar 348.945 jiwa (BPS Kota Sukabumi, 2020, 2019). Jumlah siswa tersebut signifikan mengingat literasi digital kerap dikaitkan dengan remaja.

Vromen mengungkap bahwa anak muda memiliki tingkatan penggunaan media digital lebih tinggi daripada orang dewasa (Rennie & Thomas, 2008). Kendati demikian, terdapat temuan menarik dari peneliti literasi digital berkaitan dengan sasaran di rentang usia remaja. Perbedaan penelitian terdahulu oleh Blummer (2008) yang tersedia pada Tabel 1.

Tabel 1

Sari Informasi Penelitian Terdahulu berkaitan Literasi Digital pada Anak Usia 12-17 Tahun

Nama Peneliti	Hasil Penelitian
Chandler-Olcott dan Mahar (2003)	Remaja putri yang menggunakan teknologi informasi menunjukkan kemampuan literasi digital pada diskusi kelompok seperti halnya dilakukan untuk membuat laman web, melakukan pembuatan cerita <i>fanfiction</i> dan karya sastra penggemar (berkaitan dengan artis idola).
Eshet-Alkali dan Amichai-Hamburger (2004)	Kemampuan literasi digital dapat sangat bervariasi pada setiap kelompok usia. Remaja secara umum telah memiliki kemampuan yang memadai terkait mengoperasikan tampilan pengguna dan melakukan penafsiran tampilan grafis yang tersedia, namun memiliki kemampuan kognitif yang rendah.
Lewis dan Fabos (2005)	Pada anak usia remaja secara umum telah memiliki perhatian terhadap pilihan kata yang digunakan dalam penggunaan aplikasi pesan instan. Tata cara melakukan penyampaian pesan melalui aplikasi pesan instan membuka status seseorang dan bagaimana seseorang dapat terhubung dengan orang lainnya.

Sumber: Blummer (2008).

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya potensi remaja dalam literasi digital. Penelitian yang rata-rata dilaksanakan di Benua Amerika dan Eropa ini menunjukkan adanya kepemilikan perangkat yang baik dan diiringi penggunaan perangkat yang tergolong cukup. Hasil penelitian di Indonesia kurang lebih menunjukkan hal yang serupa pada tingkatan remaja bahkan pada dewasa muda di tingkat pendidikan tinggi.

Penelitian yang dilakukan Kurniawati & Baroroh (2016) mengungkap bahwa pemahaman penggunaan media digital pada tingkatan mahasiswa berada pada kategori sedang yang ditandai dengan kepemilikan perangkat gawai namun tidak diiringi penggunaan gawai yang tepat dan optimal. Penggunaan media digital menurut penelitian tersebut amat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. Namun, hasil berbeda ditunjukkan pada tingkatan sekolah yang lebih rendah yakni tingkat sekolah menengah atas. Hasil penelitian Perdana et al. (2019) menghasilkan simpulan bahwa kemampuan literasi digital siswa sekolah menengah atas di Kota Yogyakarta berada pada tingkat yang amat rendah pada seluruh poin yang diujikan. Komponen *knowledge assembly* menjadi komponen yang paling rendah dari keseluruhan hasil uji.

Penelitian lain dari Sari (2019) turut mendalami pengukuran tingkat literasi digital melalui perspektif Gilster pada siswa SMP dan SMA di kawasan Blitar. Hasil pengukuran tingkat literasi digital mengarah pada hasil kategori yang sedang dengan skor 2,61. Penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa terdapat poin penting yang diperhatikan tentang unsur kemampuan pandu arah. Penelitian lain yang melakukan pendalaman berkenaan tingkat literasi internet juga menjadi sorotan dalam penelitian ini. Penelitian tersebut berhasil mengungkap bahwa tingkat literasi internet pada siswa SMP berada pada kemampuan *moderate skill* (Sumiaty & Sumiaty, 2014). Seluruh data yang tersedia menjadi catatan pembeda terkait gagasan dan ruang lingkup penelitian ini.

Selain itu, poin menarik dalam penelitian literasi digital ditunjukkan dengan sedikitnya sumber literatur yang tersedia atau sekurang-kurangnya mencuplik gambaran

seputar Asia. Berdasarkan perangkuman penelitian berkaitan literasi digital sejak 1997-2017 yang dilakukan oleh Spante et al. (2018) tercatat bahwa 11% penelitian berkaitan literasi digital terjadi di Asia. Hal ini menggambarkan bahwa catatan penelitian internasional atas hal ini dapat tergolong minim. Keseluruhan hal ini mengukuhkan penelitian seputar tingkat literasi digital pada usia remaja yang secara spesifik mengarah pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi penting untuk dilakukan. Sehingga, penelitian ini berfokus pada lingkup konteks literasi digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital pada siswa tingkat SMP di Kota Sukabumi. Mengingat belum tersedia banyak literatur dasar berkaitan dengan tingkat literasi digital pada usia remaja. Selain itu, penelitian ini berupaya untuk menjawab pertanyaan penelitian berikut: “Bagaimanakah tingkat literasi digital siswa SMP di kota Sukabumi?”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perluasan khazanah informasi seputar literasi digital, menyediakan data dasar yang dapat bermanfaat bagi pemangku kepentingan terkait secara khusus pada peneliti-peneliti bidang literasi digital, dan manfaat lain yang menjadi poin perhatian penelitian ini dapat memberikan pemetaan pengembangan kompetensi literasi digital di Indonesia.

LANDASAN KONSEP

Konsep literasi digital pada dasarnya berangkat dari pemahaman dasar terkait literasi. Literasi didefinisikan oleh Buckingham sebagai suatu pelatihan membaca, menulis, dan ilmu literatur hingga kemudian muncul konsep-konsep kompetensi komunikasi yang memanfaatkan diskursus dari Habermas (Pietrass, 2007). Salah satu pencetus literasi digital, Gilster mengemukakan bahwa literasi digital dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami informasi dan -lebih penting lagi- untuk mengevaluasi dan mengintegrasikan format-format yang dapat menyampaikan informasi melalui perangkat komputer (Leaning, 2019).

Literasi digital didefinisikan oleh Daley sebagai konsep yang sebetulnya tersedia lebih dari sekadar teks, literasi digital menyediakan adanya keuntungan sosial dan ekonomis dari berkembangnya kemampuan komunikasi media pada suatu populasi yang besar (Rennie & Thomas, 2008). Literasi digital memiliki banyak panggilan seperti literasi internet, literasi multimedia, literasi siber, literasi daring, dan literasi informasi dan didefinisikan sebagai kapasitas pendukung pengguna untuk meningkatkan aktivitas sosial dan kultural melalui penggunaan beragam media (Noh, 2016).

Literasi digital sebagaimana disebutkan sebelumnya berkaitan dengan ragam istilah. Istilah yang banyak digunakan dalam penelitian secara umum juga adalah kompetensi digital. Namun, keduanya digunakan secara berbeda. Hal ini disarikan oleh Spante et al. sebagaimana tercantum pada Tabel 2.

Penelitian ini memfokuskan diri pada istilah literasi digital sebagaimana telah ditunjukkan pada bagian awal penelitian

melalui seluruh definisi serta latar belakang yang relevan. Literasi digital dipandang sebagai suatu pengembangan referensi berbasis pendidikan yang memerhatikan adanya upaya perubahan praktis pada sasaran. Hal ini sesuai dengan kondisi yang diamati oleh peneliti pada sasaran penelitian. Literasi digital pun tidak hanya berhenti pada aspek definisi, satu catatan penting dalam literasi digital adalah area evaluasi atau yang kerap disebut sebagai kompetensi yang perlu diperhatikan.

Komponen inti kerangka kerja literasi digital turut dikembangkan oleh Hague dan Payton pada delapan poin, yakni: pembuatan makna fungsional, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, penemuan dan seleksi informasi, kesadaran sosial dan kultural, komunikasi yang efektif serta keamanan elektronik (Atoy et al. 2020). Tidak hanya komponen inti, literasi digital memiliki beberapa area evaluasi berdasarkan penelitian yang dilakukan sejumlah ahli. Hal ini disarikan oleh Noh (2016) dan Hidayati et al. (2019) pada Tabel 3.

Tabel 2
Temuan Terkait Literasi Digital dan Kompetensi Digital

Indikator	Literasi Digital	Kompetensi Digital
Kemunculan pertama dalam penelitian (secara umum)	1997 (1997)	2010 (2006)
Area utama	Inggris Raya, Amerika Serikat, Asia	Benua Eropa, Amerika Selatan
Disiplin ilmu yang disoroti	Kesehatan dan Seni	Pendidikan guru dan ekonomi
Tujuan yang mendominasi	Perubahan praktis atau didaktik. Pengembangan sistem pendidikan.	Pengembangan kompetensi siswa dan mahasiswa. Pengembangan kompetensi kampus.
Metoda pengumpulan data yang kerap digunakan	Campuran, survei, wawancara, studi kasus, makalah posisi	Campuran, survei, studi kasus, analisis video
Strategi referensi yang mendominasi	Penelitian	Penelitian dan kebijakan

Sumber: Spante et al., 2018.

Tabel 3
Area Evaluasi Literasi Digital

Peneliti	Area Literasi
Gilster (1997)	<i>Internet Searching</i> <i>Hypertextual Navigation</i> <i>Content Evaluation</i> <i>Knowledge Assembly</i>
Hahn dan Oh (2006)	Literasi Jaringan Literasi Teknis Literasi Komputer Literasi Informasi Literasi Permainan Daring Literasi Lingkungan Literasi Pengetahuan Literasi Sosial
Kwon dan Hyun (2014)	Pertanyaan Umum Aksesibilitas, Penggunaan, Produktivitas
Universitas Hanyang (2013)	Literasi Teknis <i>Bit Literacy</i> Literasi Komunitas Virtual

Sumber : Noh (2016) dan Hidayati et al. (2019).

Penelitian ini akan berfokus pada area evaluasi Gilster yang telah digunakan secara umum. Hal ini mempertimbangkan kondisi sosial yang sesuai dengan lingkup siswa SMP pada wilayah Sukabumi. Adapun area evaluasi dari Gilster (1997) berdasar atas empat kompetensi inti, yaitu:

Internet Searching. Poin ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengoperasikan, menggunakan, dan melakukan aktivitas melalui internet. *Internet Searching* berkaitan dengan pencarian informasi di internet dengan *search engine*, serta aktivitas lain yang relevan.

Hypertextual Navigation. Kompetensi ini melingkupi membaca serta memahami secara dinamis suatu *hypertext*. Seseorang diharapkan dapat memahami navigasi *hypertext* dalam jendela pencari. Selain pengetahuan tersebut, kompetensi lain yang diharapkan adalah perbedaan antara *bandwidth*, *http*, *html*, *url*, dan karakteristik khusus yang dimiliki halaman web.

Content Evaluation. Poin yang berkaitan dengan berpikir kritis dan penilaian atas apa yang ditemukan secara daring juga melingkupi kemampuan untuk melakukan identifikasi kesahihan dan kelengkapan informasi yang disediakan. Hal tersebut didukung dengan

komponen lainnya, yaitu: pengenalan tampilan pada pengguna, kesadaran untuk melakukan penelusuran sumber lebih jauh, mengetahui dan memahami istilah *domain* serta pertanyaan yang sering ditanyakan sebagai fitur pada suatu diskusi kelompok.

Knowledge Assembly. Kemampuan ini berkaitan dengan upaya yang dimiliki seseorang untuk melakukan penyusunan pengetahuan, melakukan konstruk atas kumpulan informasi yang didapat melalui sumber-sumber dan kemampuan untuk melakukan pengumpulan dan evaluasi fakta dan opini yang tidak didasari prasangka. Komponen yang penting dalam kompetensi ini berkaitan dengan kemampuan pencarian informasi menggunakan internet, pembuatan berita mandiri melalui berpartisipasi dan melanggan berita pada suatu sumber berita berbasis kelompok seperti *newsgroup*, *milist* atau grup diskusi yang relevan dengan isu tertentu, kemampuan untuk melakukan cek informasi secara menyeluruh, kemampuan untuk memahami jenis media yang dapat digunakan untuk memastikan kesahihan informasi, serta kemampuan penyusunan informasi yang diperoleh melalui internet dengan kehidupan sehari-hari.

UNESCO (2011) menguatkan poin penting literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital amat berguna pada tiga kelompok manusia yang dijelaskan sebagai berikut:

Kemampuan pengguna teknologi, berkaitan dengan pemilihan dan penerapan sistem teknologi dan alat-alat yang efektif, penggunaan perangkat lunak yang umum dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan perangkat khusus untuk bekerja, dan dapat beradaptasi secara fleksibel terhadap infrastruktur dan aplikasi-aplikasi.

Kemampuan bisnis elektronik, suatu kemampuan yang dibutuhkan untuk memanfaatkan kesempatan bisnis yang disediakan aplikasi-aplikasi berbasis internet. Kemampuan ini akan memunculkan rasionalisasi manajemen, melakukan promosi performa yang lebih efektif dan efisien pada sebuah organisasi, untuk menemukan beragam cara dalam menghadirkan bisnis yang sudah ada dan melahirkan bisnis-bisnis baru.

Kemampuan profesional di bidang teknologi yang membutuhkan kemampuan tinggi dalam bidang penelitian, pengembangan dan perancangan desain perangkat teknologi, pengelolaan, produksi, pemasaran dan penjualan perangkat dan jasa, konsultasi, integrasi dan instalasi aplikasi teknologi yang mendukung, serta pengelolaan, pengadministrasian, pendukung, dan perbaikan sistem teknologi.

Batasan penelitian sebagaimana lingkup yang telah dijabarkan akan memerhatikan fokus kemampuan pengguna teknologi yang relevan dengan sasaran dan tujuan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kuantitatif. Studi kuantitatif yang akan digunakan adalah rancangan survei, yakni peneliti mendeskripsikan secara kuantitatif beberapa kecenderungan perilaku atau opini dari suatu populasi dengan meneliti sampel populasi tersebut. Dari sampel ini, peneliti melakukan generalisasi atau membuat lain tentang populasi itu (Creswell, 2016).

Studi kuantitatif dalam penelitian ini akan menggunakan studi deskriptif. Studi deskriptif merupakan survei yang digunakan untuk menggambarkan populasi yang diteliti dengan fokus riset pada perilaku yang terjadi dan terdiri dari satu variabel (Kriyantono, 2014).

Penelitian dilaksanakan dengan metode survei sebagai upaya pengumpulan data. Metode survei merupakan metode yang bertujuan untuk melihat keadaan objek penelitian secara alamiah dengan melihat data dan informasi yang terdapat dalam lingkup responden/sampel (Indrawan & Yaniawati, 2016).

Pengambilan sampel dilaksanakan dengan metode sampel sengaja (*purposive sampling*). Pengambilan sampel memerhatikan bahwa peneliti memiliki pertimbangan untuk memperoleh gagasan dari subjek yang diminati (Indrawan & Yaniawati, 2016). Sehingga demikian, responden yang diuji adalah responden yang mengikuti kegiatan “Pelatihan Literasi Informasi di Era Digital dalam Menanggulangi Penyebaran *Hoax* bagi Siswa SMP di Kota Sukabumi”. Kegiatan tersebut disertai juga dengan prasyarat khusus seperti: merupakan siswa/siswi yang bersekolah di tingkat SMP, merupakan siswa yang berdomisili di Kota Sukabumi yang dibuktikan dengan surat tugas sekolah, serta merupakan peserta pelatihan yang diselenggarakan oleh peneliti. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan September 2019.

Basis data yang digunakan adalah jumlah siswa SMP di Kota Sukabumi sesuai dengan informasi yang tersedia dari BPS Kota Sukabumi (Sukabumi, 2019) yakni 19.658 jiwa. Dalam hal penarikan sampel digunakan dengan rumus Yamane (Kriyantono, 2006) dengan memerhatikan angka kepercayaan 0,05 atau nilai galat 5% yang dihitung sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N \times (d)^2 + 1}$$

$$n = \frac{19.658}{19.658 \times (0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{19.658}{50,145}$$

$$n = 392,02$$

Didapati bahwa penelitian akan meneliti sekurang-kurangnya 392,02 orang guna mencapai nilai validitas. Memerhatikan bahwa penghitungan responden harus berada dalam angka bulat, maka penelitian dilakukan pada sekurang-kurangnya 400 orang responden yang representatif.

Penelitian dilakukan dengan penyebaran angket pada 412 responden yang mewakili 34 dari 72 sekolah yang terdapat di lingkungan Kota Sukabumi. Adapun keseluruhan asal sekolah responden dijelaskan sebagaimana tercantum pada Tabel 4.

Seluruh sampel bersifat homogen mengingat kesamaan basis pendidikan teknologi dan media yang diterima dari sekolah masing-masing. Catatan dalam penelitian ini bahwa terdapat 12 angket yang tidak memenuhi validitas akhir sehingga hanya dihitung 400 responden saja yang menjadi basis penghitungan dalam penelitian ini. Angket terdiri atas 17 butir pertanyaan yang mencakup empat poin kompetensi literasi digital yang dikemukakan oleh (Gilster, 1997). Angket tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil dapat diteruskan untuk diuji ke lapangan.

Tabel 4
Asal Sekolah Responden

Nama Sekolah	Jumlah Responden
SMP Negeri 1 Sukabumi	12
SMP Negeri 2 Sukabumi	12
SMP Negeri 3 Sukabumi	12
SMP Negeri 4 Sukabumi	12
SMP Negeri 5 Sukabumi	12
SMP Negeri 6 Sukabumi	12
SMP Negeri 7 Sukabumi	12
SMP Negeri 8 Sukabumi	12
SMP Negeri 9 Sukabumi	12
SMP Negeri 10 Sukabumi	12
SMP Negeri 11 Sukabumi	12
SMP Negeri 12 Sukabumi	12
SMP Negeri 13 Sukabumi	12
SMP Negeri 14 Sukabumi	12
SMP Negeri 15 Sukabumi	12
SMP Negeri 16 Sukabumi	12
SMP Negeri 17 Sukabumi	12
SMP Negeri 18 Sukabumi	12
SMP Muhammadiyah 1 Sukabumi	14
SMP Islam Nurul Karomah	12
SMP Yuwati Bhakti	12
SMP IT As-Sakinah	12
SMP Plus An-Naba	13
SMP IT Insan Mandiri	12
SMP IT Hayatan Thayyibah	12
SMP Fathia	12
SMP PGRI 3	12
SMPK Kehidupan Baru	12
SMP Mardi Waluya	13
SMP IT Bintang Madani	12
SMP IT Ittihad	12
SMP Madani	12
SMP PGRI Ciaul	8
SMP Taman Siswa	16
Total Responden	412

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Tabel 5
Rentang Penilaian

Skala	Rentang Penilaian
Sangat Tidak Baik	1,0-1,75
Tidak Baik	1,75-2,5
Baik	2,5-3,25
Sangat Baik	3,25-4,0

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Analisis data kemudian dilakukan untuk memahami data serta menemukan hasil dari setiap data yang masuk. Analisis pada penelitian satu variabel (monovariat) yang dilakukan menggunakan pola statistik deskriptif. Metode yang dimanfaatkan guna menemukan hasil data adalah *central tendency* dengan poin utama *mean*. *Mean* merupakan nilai rerata yang diperoleh berdasarkan pembagian dari keseluruhan nilai anggota populasi dengan jumlah anggota populasi (Indrawan & Yaniawati, 2016).

Hasil angka-angka dari tiap bagian kemudian akan disandingkan dengan kriteria batasan rentang nilai yang ditentukan sebagaimana tertera pada Tabel 5.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama di Kota Sukabumi yang memenuhi kriteria seperti yang telah disebutkan dalam metode penelitian.

Jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan sebanyak 73%. Lalu pada

karakteristik Usia Responden paling banyak adalah usia 14 tahun sebanyak 50% dari total responden. Sebanyak 48% responden paling banyak berasal dari kelas delapan. Untuk komponen Durasi Penggunaan, mayoritas responden sebanyak 50% menjawab lima jam dalam satu hari dan jenis gawai yang digunakan terbanyak adalah *smartphone* sebesar 30 responden atau 62,5%.

Hasil Ukur Kuesioner

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui rata-rata komponen Durasi Penggunaan memiliki nilai 2,89 poin. Angka tersebut tergolong dalam kategori cukup sering. Komponen ini menggambarkan penilaian siswa terhadap durasi penggunaan internet adalah cukup sering. Skor tertinggi berada pada durasi penggunaan selama tiga jam dalam satu hari. Kendati demikian, skor durasi penggunaan pada besaran waktu lainnya (lima jam atau lebih dari lima jam) dalam satu hari tetap tergolong tinggi. Kesadaran mandiri siswa-siswi SMP dalam menggunakan gawai sebagaimana muncul pada Tabel 6 juga memerhatikan adanya intervensi dari pembatasan gawai dari orang tua serta peraturan sekolah.

Tabel 6
Hasil Ukur Kuesioner Komponen Durasi Penggunaan

Pernyataan	Mean	
	Pernyataan	Komponen
Saya mengakses internet 3 jam dalam satu hari.	3,08	
Saya mengakses internet 5 jam dalam satu hari.	2,75	2,89
Saya mengakses internet lebih dari 5 jam dalam satu hari.	2,83	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Tabel 7
Hasil Ukur Kuesioner Komponen *Internet Searching*

Pernyataan	Mean	
	Pernyataan	Komponen
Saya mengakses informasi di internet melalui <i>smart phone</i> .	3,33	
Saya mengakses informasi di internet melalui Laptop/Komputer.	2,67	2,89
Saya sering menggunakan internet untuk mencari berbagai informasi.	3,38	
Saya menggunakan internet hanya untuk mengakses media sosial.	2,19	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Skor tertinggi komponen *internet searching* adalah penggunaan internet untuk mencari berbagai informasi sejumlah 3,38 yang tergolong sebagai pernyataan dalam kategori baik. Pencarian informasi menjadi catatan penting bagi responden, dengan angka rerata pernyataan lebih tinggi dari rerata komponen (Tabel 7).

Mayoritas responden menggunakan *smartphone* atau telepon genggam pintar untuk mengakses informasi sejumlah skor rata-rata 3,33 yang juga tergolong sebagai kategori baik. Hal yang berkaitan dengan akses juga muncul pada pernyataan berkaitan akses informasi melalui komputer jinjing atau set komputer meja, berdasarkan tanggapan responden akses ini tergolong baik pada skor 2,67 meskipun berada di bawah rerata komponen yang diuji. Skor paling rendah muncul dari pernyataan penggunaan internet hanya untuk akses media sosial yang tergolong tidak baik dengan skor 2,19. Hal tersebut menunjukkan bahwa internet digunakan oleh responden dalam beragam kondisi serta kebutuhan seiring dengan perkembangan teknologi.

Melihat irisan yang muncul dari dua alasan besar berkaitan dengan penggunaan internet, dapat terlihat bahwa terdapat akses media sosial yang dilakukan oleh responden juga berkaitan dengan pencarian informasi yang dibutuhkan. Hal tersebut pun seturut dengan tiga besar unsur pendorong atau motivasi melakukan pencarian melalui internet, yakni pemanfaatan media sosial dan pencarian informasi (Badan Pusat Statistik, 2020; APJII, 2019). Hasil tersebut menandakan bahwa fungsi kebermanfaatan internet muncul dari pemahaman responden. Responden telah memiliki tujuan yang jelas dalam penggunaan internet. Skor komponen *Internet Searching* sejumlah 2,89 poin, sehingga dapat digolongkan dalam kategori baik. Kendati demikian, berdasarkan rentang penilaian dalam

skala ukur empat poin nilai komponen berada di bagian tengah kategori baik.

Hasil ukur pada komponen *Hypertextual Navigation* berguna untuk mengungkapkan tingkat pemahaman responden dalam menavigasi tautan pada situs ataupun media sosial. *Hypertextual Navigation* berdasarkan perspektif Gilster (1997) adalah keterampilan yang berkenaan dengan membaca dan memahami dinamis ruang lingkup *hypertext*. Responden memberikan gambaran dari pengetahuan tentang *hypertext* hingga memahami kerja *web* sederhana.

Skor komponen ini tergolong baik karena rata-rata skor sejumlah 3,04. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswi SMP di Kota Sukabumi sebagian besar telah memahami apa tautan dan apa kegunaannya. Pemahaman secara utuh ini menjadi poin yang penting dan sangat mendasari literasi digital. Dalam hal ini kecenderungan nilai dari kategori yang tersedia berada pada kategori baik yang menuju ke arah kategori sangat baik. Komponen ini juga selaras dengan Hague dan Payton berkenaan literasi digital yaitu pemenuhan unsur keamanan elektronik (Atoy et al. 2020).

Selain mengamini pandangan Hague dan Payton sebelumnya, hasil ini turut menunjukkan baiknya unsur *transliteracy* dan *social networking*.

Wheeler dalam Mustofa & Budiwati (2019) mengungkap bahwa *transliteracy* adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia serta *social networking* berfokus pada penggunaan sosial media secara bijak, selektif, dan hati-hati.

Mengingat pemenuhan kognisi yang dilakukan responden berkaitan dengan keamanan data elektronik. Berdasarkan nilai yang muncul, terdapat potensi bagi para siswa untuk dapat melakukan pendalaman pemahaman terkait dengan akses pandu arah ini. Pendalaman pemahaman dapat semakin

memudahkan siswa untuk masuk pada tahapan literasi digital selanjutnya.

Tabel 8 menunjukkan kemampuan komponen *Content Evaluation* pada responden. Komponen *Content Evaluation* berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis serta dapat melakukan penilaian atas informasi yang diterima secara daring juga dapat secara baik melakukan identifikasi berkaitan absah dan lengkapnya suatu informasi yang dirujuk melalui tautan *hypertext* (Gilster, 1997). Kecenderungan yang muncul terkait komponen ini termasuk pada kategori baik yang mengarah menuju sangat baik. Pada pernyataan pertama, responden menggambarkan kemampuan yang sangat baik dalam melaksanakan verifikasi informasi yang diterima dari media internet. Dengan skor 3,36, responden memandang bahwa langkah tersebut menjadi sangat penting guna menghindari informasi/berita bohong.

Responden juga memiliki kemampuan yang sangat baik dalam melakukan konfirmasi, hal tersebut digambarkan dalam pernyataan kedua yang ditanggapi responden. Rata-rata responden atas upaya menanyakan kebenaran informasi melalui multi-sumber, seperti halnya teman, orang tua, atau guru di sekolah mendapat skor 3,46. Fungsi konfirmasi juga menjadi hal yang penting dalam upaya memberikan penilaian kebenaran suatu informasi sebagaimana dijelaskan oleh Gilster berkaitan dengan komponen ini. Poin-poin ini

juga mengamini unsur literasi digital yang dikemukakan Hague dan Payton yaitu berpikir kritis, penemuan, dan seleksi informasi (Atoy et al. 2020).

Dalam upaya mendapat konfirmasi berkaitan dengan kebenaran informasi, responden memberi tanggapan yang baik. Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 9, sebagian besar responden memandang bahwa menjadi sebuah kebutuhan untuk mencari informasi yang lebih dalam, walaupun dibutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekadar melakukan berbagi informasi saja melalui kanal media. Skor 2,75 oleh responden menunjukkan adanya upaya konfirmasi yang dilakukan. Upaya konfirmasi ini merupakan bagian yang penting dalam literasi digital untuk menguatkan kemampuan pencarian dan penyebaran informasi yang bertanggung jawab.

Hal lainnya yang diukur terkait komponen *Content Evaluation* adalah kemampuan responden perihal pencarian sumber informasi. Responden mendapatkan skor 2,77 yang dapat ditafsirkan bahwa sebagian besar responden telah memanfaatkan sumber resmi dalam melakukan pencarian informasi. Dalam penelitian ini, responden menggambarkan telah menggunakan portal berita daring sebagai rujukan pencarian informasi yang ditandai dengan laman yang bertanda khusus pada tautannya, seperti penggunaan .com, .net, dan lainnya.

Tabel 8
Hasil Ukur Kuesioner Komponen *Content Evaluation*

Pernyataan	Mean	
	Pernyataan	Komponen
Saya selalu memverifikasi setiap informasi yang saya dapat dari media internet, untuk menghindari informasi <i>hoax</i> .	3,36	
Saya selalu menanyakan pada teman, orang tua, atau guru mengenai kebenaran informasi yang saya dapatkan.	3,46	3,08
Saya sering menghabiskan waktu untuk mencari informasi di internet agar mendapatkan informasi yang lebih dalam	2,75	
Saya mencari sumber informasi dari situs resmi (.com, .net, dll) dan portal berita <i>online</i> .	2,77	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Sehingga demikian, bila dilakukan penghitungan rata-rata terhadap komponen *Content Evaluation* didapatkan skor 3,08 atau dapat digolongkan dalam kategori baik. Pernyataan dengan skor rata-rata terbesar adalah verifikasi informasi yang dilakukan kepada teman, orang tua, ataupun guru mengenai informasi yang didapatkan. Skor dengan jumlah 3,46 ini menandakan bahwa siswa-siswi SMP di Kota Sukabumi proaktif dalam mencari tahu kebenaran informasi yang didapatkan di internet kepada orang sekitar. Skor terendah pada komponen *Content Evaluation* adalah penggunaan portal berita online atau situs resmi (.com, .net, dll) dalam proses verifikasi informasi agar terhindar dari *hoax*.

Komponen ini menguatkan temuan penting bahwa mayoritas siswa-siswi SMP Kota Sukabumi sudah memahami definisi *hoax* dan bagaimana cara verifikasi informasi secara personal dengan menanyakan kepada lingkungan sekitar. Selaras dengan Wheeler dalam Mustofa & Budiwati (2019) para responden telah memenuhi unsur *filtering and selecting content* dengan tanda bahwa responden telah dapat melakukan penyaringan informasi melalui salah satu cara yang penting dapat membedakan alamat atau tautan yang digunakan. Kemampuan ini dapat mendukung upaya melihat kredibilitas sumber.

Komponen terakhir yang juga penting dalam mengukur literasi digital adalah *Knowledge Assembly* atau penyusunan pengetahuan. Komponen yang berkaitan erat

dengan bagaimana suatu informasi dibangun dengan landasan ragam sumber ini, juga memiliki poin penting dalam upaya menggali, menemukan, dan melakukan evaluasi atas fakta dan opini yang diterima dengan mengesampingkan prasangka (Gilster, 1997).

Pernyataan pertama yang dikonfirmasi pada responden adalah kemampuan responden dalam melakukan verifikasi kebenaran atas informasi yang diterima.

Dalam hal kebutuhan penelitian, peneliti melakukan pembatasan pencarian informasi hanya melalui portal berita daring ternama (yang secara umum diketahui oleh khalayak). Pernyataan ini mendapat skor 2,92 atau dapat memenuhi kriteria kategori baik. Skor ini mendukung poin yang telah ditanyakan pada bagian sebelumnya, bahwa sebagian besar responden memiliki kemampuan yang baik, namun belum mengarah pada kategori sangat baik untuk melakukan pencarian informasi memanfaatkan media.

Upaya pertanggungjawaban responden terhadap ruang lingkup sekitar dalam hal ini lingkungan keluarga terutama terhadap orang tua, lingkungan pertemanan, dan ruang lingkup sekolah yang terwakili oleh guru memiliki skor yang juga tergolong baik. Responden mendapat skor 3,04 terkait upaya penyebaran informasi yang didapat melalui ruang-ruang kedekatan personal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa upaya meminimalisir kemungkinan adanya kecacauan informasi dilakukan oleh responden dengan pencantuman sumber informasi pada informasi yang dibagikan terhadap orang lain.

Tabel 9
Hasil Ukur Kuesioner Komponen *Knowledge Assembly*

Pernyataan	Mean	
	Pernyataan	Komponen
Saya selalu mencari informasi melalui portal berita <i>online</i> ternama untuk melakukan verifikasi kebenaran suatu informasi.	2,92	
Saat menyebarkan informasi kepada teman atau orang tua, saya selalu menyertakan sumber informasi yang saya dapatkan sebelumnya.	3,04	
Sebelum saya menyebarkan informasi saya selalu memastikan kalimat yang saya gunakan mudah dimengerti orang lain.	3,50	3,16
Saya terkadang menyertakan gambar atau video saat menyebarkan informasi kepada teman, orang tua, dan kerabat lainnya agar informasi lebih dipercayai saat diterima.	3,19	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Tabel 10
Rerata Akhir

No	Komponen	Mean
1	Durasi Penggunaan	2,89
2	Internet Searching	2,89
3	Hypertextual Navigation	3,04
4	Content Evaluation	3,08
5	Knowledge Assembly	3,16
Total Rerata		3,012

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2019).

Bentuk upaya lain untuk meminimalisir tersebarnya *hoax* melalui kesalahpahaman juga dilakukan oleh responden. Pernyataan berkaitan dengan penyebaran informasi dilakukan oleh responden dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti tergolong pada kategori sangat baik. Pernyataan tersebut mendapatkan skor 3,50, sekaligus menandai posisi sebagai pernyataan dengan skor tertinggi terhadap keseluruhan pernyataan kuesioner.

Upaya konstruk pesan agar dapat lebih dipercaya juga dapat dipahami oleh responden. Responden menilai dengan baik atau tercatat pada skor 3,19, bahwa penyebaran informasi terhadap teman, orang tua, dan kerabat dilakukan dengan mencantumkan gambar atau video yang relevan. Hal tersebut memberikan indikasi responden melakukan rancang bangun informasi yang tidak hanya menonjolkan unsur teks, tetapi disertai dengan gambar atau video yang sesuai.

Rerata akhir pada komponen *Knowledge Assembly* meraih skor 3,16 dan tergolong pada kategori baik. Pernyataan dengan skor terbesar adalah pemilihan dan penyusunan kalimat sebelum menyebarkan informasi di internet. Kembali merujuk pada komponen kerangka kerja literasi digital dari Hague dan Payton, unsur pembuatan makna fungsional dan kesadaran sosial dan kultural telah terpenuhi dalam penelitian ini (Atoy et al. 2020). Akan tetapi, pernyataan dengan skor terendah adalah melakukan verifikasi pada portal *online* berita ternama. Temuan lain yang dapat digarisbawahi sesungguhnya bahwa terdapat kecenderungan pola konsumsi berita pada siswa-siswi SMP Kota Sukabumi yang sebagian besar telah tertarik dengan membaca berita/informasi atau menggunakan portal

online sebagai sumber referensi. Berdasarkan hasil rata-rata pada keseluruhan komponen pengukuran yang mengambil intisari literasi digital Gilster (1997) dan tambahan khusus berkaitan durasi penggunaan media digital pada responden, didapatkan angka skor akhir 3,012. Skor ini menandakan bahwa kompetensi literasi digital responden telah termasuk dalam kategori baik. Namun demikian, masih perlu untuk dilakukan penguatan. Hal ini tergambar dari pandangan responden yang sebagian masih memanfaatkan internet sebagai upaya menjangkau sosial media saja, sekaligus menandai pernyataan dengan skor terendah dalam pengukuran ini. Terdapat catatan-catatan penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kemampuan literasi digital di masa mendatang. Upaya peningkatan kemampuan literasi digital disoroti secara khusus pada istilah-istilah dalam penggunaan internet seperti *domain*, portal berita yang terpercaya, dan lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan wawasan siswa-siswi SMP untuk menghindari berita *hoax* melalui verifikasi di internet terlebih dahulu.

Hasil penelitian ini cenderung memiliki karakteristik yang mendekati tingkatan mahasiswa sebagaimana diungkapkan oleh Kurniawati & Baroroh (2016) bahwa pemahaman penggunaan media digital pada tingkatan mahasiswa berada pada kategori sedang yang ditandai dengan kepemilikan perangkat gawai namun tidak diiringi penggunaan gawai yang tepat dan optimal. Kendati demikian, perlu diperhatikannya poin *internet searching* yang rendah menjadi catatan penting bahwa siswa SMP di Kota Sukabumi memiliki kesempatan dan akses terhadap gawai yang baik, namun belum sepenuhnya

memahami unsur kebermanfaatan dari penggunaan gawainya.

PENUTUP

Simpulan

Pemahaman siswa SMP di Kota Sukabumi terkait literasi digital berada pada taraf positif dengan kategori yang baik. Seluruh aspek berkenaan *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation*, dan *Knowledge Assembly* berada dalam kategori yang baik.

Siswa SMP di Kota Sukabumi dalam perspektif penelitian ini telah dapat memenuhi unsur-unsur dasar berkaitan literasi digital. Peneliti menyoroti upaya melakukan refleksi diri sebagai bentuk tanggung jawab sosial dalam literasi digital telah tergambarkan dengan baiknya nilai klarifikasi informasi. Pemahaman responden atas konstruk informasi yang baik dalam ranah digital menjadi catatan menarik dalam penelitian ini.

Kendati demikian, seluruh temuan menandai poin penting bahwa potensi-potensi tersebut masih dapat ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa SMP di Kota Sukabumi telah memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses internet, namun demikian siswa-siswa tersebut secara umum masih belum dapat memahami secara utuh terkait unsur kebermanfaatan dan penggunaan gawai yang baik dan optimal.

Saran

Perlunya sosialisasi dan penerapan upaya peningkatan pemahaman literasi digital pada siswa. Pemahaman literasi digital tidak melulu berbentuk sosialisasi luring yang ditujukan pada tiap-tiap sekolah melalui gelar wicara, pemanfaatan buku, bahan ajar atau video yang relevan menjadi alternatif penyampaian informasi seputar literasi digital pada kanal-kanal informasi yang secara luas dan masif dimiliki oleh pemerintah.

Penelitian juga dapat diarahkan pada rancangan strategis yang dapat dilakukan untuk semakin meningkatkan capaian kompetensi literasi digital di kalangan siswa, terutama memerhatikan potensi yang tampak dari angka yang dicapai oleh mayoritas responden ini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII (2019) *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. [Online]. Available from: <https://apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>.
- Atoy, M.B., Garcia, F.R.O., Cadungog, R.R., Cua, J.D.O., et al. (2020) Linking digital literacy and online information searching strategies of Philippine university students: The moderating role of mindfulness. *Journal of Librarianship and Information Science*. [Online] 52 (4), 1015–1027. Available from: doi:10.1177/0961000619898213.
- Badan Pusat Statistik (2020) *Statistik Indonesia 2020: Penyediaan Data untuk Perencanaan Pembangunan*. [Online]. Jakarta, BPS-Statistics Indonesia. Available from: <https://www.bps.go.id/publication/2020/02/28/6e654dd717552e82fb3c2ffe/statistik-indonesia--penyediaan-data-untuk-perencanaan-pembangunan.html>.
- Blummer, B. (2017) Digital literacy practices among youth populations: A review of the literature. *Education Libraries*. [Online] 31 (3), 38. Available from: doi:10.26443/el.v31i3.261.
- BPS Kota Sukabumi (2020) *Kota Sukabumi Dalam Angka 2020, Penyediaan Data Untuk Perencanaan Pembangunan*. [Online]. Available from: sukabumikota.bps.go.id/publication/2020/02/28/0fe2216b18cd9fa7d07c01ff/kota-sukabumi-dalam-angka-2020--penyediaan-data-untuk-perencanaan-pembangunan.html.
- BPS Kota Sukabumi (2019) *Statistik Kesejahteraan Rakyat Kota Sukabumi 2019*. [Online]. Available from: <https://sukabumikota.bps.go.id/publication/2019/12/30/de3c4495fd318af8c312db66/statistik-kesejahteraan-rakyat-kota-sukabumi-2019.html>.
- Creswell, J.W. (2016) *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Terjemahan)*. 4th edition. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Gilster, P. (1997) *Digital Literacy*. New York,

- Wiley.
- Hidayati, S.N., Fauziah, A.N.M. & Subekti, H. (2019) The Effect of Socio-scientific Issues Assisted of Virtual Learning to Improve Digital Literacy of Student. In: *Proceedings of the 1st International Conference on Education Social Sciences and Humanities (ICESSHum 2019)*. [Online]. 2019 Paris, France, Atlantis Press. pp. 228–233. Available from: doi:10.2991/icesshum-19.2019.37.
- Indrawan, R. & Yaniawati, R.P. (2016) *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran*. Revisi. Nurul Farah Atif (ed.). Bandung, Refika Aditama.
- Koltay, T. (2011) The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*. [Online] 33 (2), 211–221. Available from: doi:10.1177/0163443710393382.
- Kriyantono, R. (2006) *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016) Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*. 54.
- Leaning, M. (2019) An Approach to Digital Literacy through the Integration of Media and Information Literacy. *Media and Communication*. [Online] 7 (2), 4–13. Available from: doi:10.17645/mac.v7i2.1931.
- Mustofa, M. & Budiwati, B.H. (2019) PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Pustakaloka*. [Online] 11 (1), 114. Available from: doi:10.21154/pustakaloka.v11i1.1619.
- Noh, Y. (2017) A study on the effect of digital literacy on information use behavior. *Journal of Librarianship and Information Science*. [Online] 49 (1), 26–56. Available from: doi:10.1177/0961000615624527.
- Perdana, R., Yani, R., Jumadi, J. & Rosana, D. (2019) Assessing Students' Digital Literacy Skill in Senior High School Yogyakarta. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. [Online] 8 (2), 169. Available from: doi:10.23887/jpi-undiksha.v8i2.17168.
- Pietrass, M. (2007) Digital Literacy Research from an International and Comparative Point of View. *Research in Comparative and International Education*. [Online] 2 (1), 1–12. Available from: doi:10.2304/rcie.2007.2.1.1.
- Rennie, E. & Thomas, J. (2008) Inside the House of Syn: Digital Literacy and Youth Media. *Media International Australia*. [Online] 128 (1), 95–103. Available from: doi:10.1177/1329878X0812800112.
- Sari, S.S. (n.d.) *Kemampuan Literasi Digital Kalangan Siswa SMP dan SMA di Daerah Pedesaan Kabupaten Blitar*. Universitas Airlangga.
- Spante, M., Hashemi, S.S., Lundin, M., Algers, A., et al. (2018) Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education*. [Online] 5 (1), 1519143. Available from: doi:10.1080/2331186X.2018.1519143.
- Sukabumi, B.P.S.K. (2019) Kota Sukabumi Dalam Angka 2018. *BPS Kota Sukabumi*. [Online]. Available from: <https://sukabumikota.bps.go.id/publication/2018/08/16/da47d0460311ce409139351e/kota-sukabumi-dalam-angka-2018.html>.
- Sumiaty, N. & Sumiaty, N. (2014) Literasi Internet pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Komunikasi*. [Online] 17 (1), 77–88. Available from: doi:10.20422/jpk.v17i1.8.
- UNESCO (2011) *Digital literacy in education*. [Online]. Available from: <https://iite.unesco.org/publications/3214688>.
- West, R. & Turner, L.H. (2008) *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. 3rd edition. Nana Setyaningsih (ed.). Jakarta, Salemba Humanika.