

# Kompetensi Literasi Digital Di Kalangan Anak Muda

Rahmat Musfika<sup>1\*</sup>, Ammar Al-Thariq<sup>2</sup>, Ridwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

<sup>1\*</sup>rahmat.musfika@ar-raniry.ac.id

<sup>2</sup>ammaralthariq99@gmail.com

<sup>3</sup>ridwanmt@ar-raniry.ac.id

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Kompetensi literasi digital anak muda di kota Banda Aceh. Adapun latar belakang dari penelitian ini diangkat karena kian banyaknya pengguna internet sekarang mengakibatkan tsunami informasi yang tak terduga oleh sebab itu kian banyak persoalan di dunia internet seperti informasi hoax, konten dewasa dan kekerasan, pelanggaran privasi dan cyberbullying. Oleh sebab itu sebagai generasi penerus bangsa anak muda sekarang harus memiliki Kompetensi literasi digital yang bagus. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah anak muda kota Banda Aceh. Sampel dalam penelitian ini yaitu 100 sampel yang diambil dari kaum anak muda usia Sekolah Menengah Atas (SMA) Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 8 sub variabel literasi digital anak muda di kota Banda Aceh mendapatkan nilai yang tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa Kompetensi literasi digital anak muda di kota Banda Aceh berada pada taraf yang "Tinggi".

**Kata Kunci** - Literasi Digital, Anak muda, Kota Banda Aceh

**Abstract** - This research aims to determine the level of digital literacy skills of teenagers in the city of Banda Aceh. The background of this research was raised because the growing number of internet users now results in an unstoppable information, therefore there are more and more problems in the internet world such as hoax information, adult and violent content, privacy violations and cyberbullying. For that reason, as the next generation of the nation, teenagers must now have good digital literacy skills. The research method used is descriptive quantitative. The population of this research is teenagers in Banda Aceh city. The sample in this research is 100 samples taken from teenagers or young people of high school age in Banda Aceh. The sampling technique in this study used purposive sampling technique. The results showed that of the 8 sub-variables of digital literacy of adolescents in the city of Banda Aceh received high scores, it can be concluded that the digital literacy skills of adolescents in the city of Banda Aceh are at a "High" level.

**Keywords** – Digital Literacy, Teenagers, Banda Aceh City

## I. Pendahuluan

Literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan dewasa ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Awalnya literasi hanya merujuk pada Kompetensi untuk membaca dan menulis teks serta Kompetensi untuk memaknai [1]. Jadi bukan hanya mencakup Kompetensi membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Kajian yang berkaitan dengan literasi digital sudah banyak dilakukan oleh beberapa ahli, khususnya di Indonesia pemerintah melalui KOMINFO pada tanggal 20 Mei 2021 meluncurkan program nasional yaitu "Membuat Cakap Digital" dengan menasar 34 provinsi dan 514 kabupaten/kota dan diharapkan dengan program tersebut masyarakat lebih cakap digital berarti dapat menggunakan teknologi dengan baik dan bijak, untuk sesuatu yang positif [2]. Serta sesuai dengan rilis dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Aceh termasuk 10 besar secara nasional tingkat literasi digital di tahun 2021 menempati peringkat 9 dengan akumulasi nilai 3,57 [3].

Kompetensi literasi digital berguna untuk menghadapi informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang ditandai dengan kemunculan internet. Internet inilah yang akhirnya memicu terjadinya ledakan informasi, hal ini berhubungan dengan karakteristik internet yang mampu menghubungkan informasi dari berbagai belahan bumi sehingga persebaran informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia setiap tahun meningkat; pada 2021–2022, ada 210.026.769 juta pengguna internet, dari total 272.682.600 juta penduduk Indonesia. Mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia antara 17 hingga 25 tahun, hal ini menunjukkan bahwa anak muda merupakan pengguna internet terbesar di Indonesia [4]. kategori usia ini memiliki karakter yang sangat aktif menggunakan teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet. Berdasarkan hasil survei oleh APJII, dapat diketahui bahwa

anak muda merupakan kelompok usia yang paling banyak mengakses internet.

Permasalahannya, perkembangan dan kemajuan teknologi internet menyebabkan penggunaan TI yang berlebihan di kalangan anak muda. Salah satunya yaitu pemanfaatan internet untuk menelusuri informasi yang tidak sesuai dengan usia. Selain itu fakta bahwa berita hoax juga sangat banyak menyebar di internet, Mastel melakukan survei pada tahun 2019 tentang berita hoax, dengan hasil yang di dapatkan dari 941 responden, (34,60 persen) diantaranya menerima berita hoaks setiap hari dan (14,70 persen) menerima lebih dari satu kali dalam sehari. Media yang menjadi sarana peybaran berita hoaks yaitu radio/radio sebesar (8,10 persen), media cetak (6,40 persen), website sebesar (28 persen), aplikasi chatting sebesar (67,00 persen) dan media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dan Path) sebanyak (87,50 persen) [5].

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi terkait penggunaan internet oleh anak muda dan mengenai hoaks yang menjadi dinamika komunikasi dalam pertukaran informasi yang belum tentu benar. Maka dengan itu edukasi mengenai Kompetensi teknologi dan informasi sudah seharusnya diajarkan sejak dini pada anak dan anak muda, karena anak muda dengan Kompetensi literasi digital yang baik akan mampu berpikir kritis serta dapat mencerna informasi dengan baik. maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana tingkat Kompetensi literasi digital para anak muda. oleh karena itu peneliti mengambil judul "Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Anak muda di Kota Banda Aceh" dengan menggunakan kopetensi milik Hague & Payton.

## II. Kajian Kepustakaan

### A. Literasi

Jika dilihat secara luas, literasi mencakup teknologi, politik, berpikir kritis, kepekaan lingkungan, dan bidang signifikan lainnya. Jika dilihat secara sempit, literasi adalah Kompetensi membaca dan menulis[1]. Dalam dunia pendidikan, membaca dan menulis merupakan keterampilan yang dibutuhkan. Siswa dapat mengenali, memahami, dan menerapkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari di sekolah dengan menggunakan literasi. Kehidupan siswa di dalam dan di sekitar rumah mereka dipengaruhi oleh literasi. Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidik harus mempertimbangkan literasi sebagai ide yang berkembang yang dapat diterapkan sebagai alat pengajaran di kelas. Diharapkan bahwa pengajaran literasi ini akan membantu dalam mencapai hasil belajar terbaik tanpa menambah kerumitan yang tidak perlu dalam proses pembelajaran.

### B. Literasi Digital

Literasi digital adalah kapasitas untuk menggunakan teknologi informasi melalui perangkat digital dengan sukses dan efisien dalam berbagai konteks, seperti kelas, tempat kerja, dan kehidupan sehari-hari. Martin mengklaim bahwa

menggabungkan berbagai jenis literasi, termasuk komputasi, informasi, teknologi, visi, media, dan komunikasi, menghasilkan literasi digital. Martin menciptakan aspek literasi digital berikut dari enam keterampilan literasi dasar:

- a. Literasi digital melibatkan keterampilan mobilitas digital yang terkait dengan pekerjaan, belajar, bermain, dan aspek kehidupan sehari-hari lainnya.
- b. Literasi digital termasuk juga Kompetensi untuk mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas pribadi, juga Kompetensi untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan digital yang merupakan bagian dari pemecahan masalah dalam kehidupan.
- c) Literasi digital juga melibatkan persepsi seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan perkembangan literasi digitalnya [6].

Dari definisi di atas, dapat dikatakan bahwa literasi digital adalah minat, sikap, dan Kompetensi seseorang untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti smartphone, tablet, laptop, dan PC desktop untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, serta untuk menciptakan pengetahuan baru dan berinteraksi dengan orang lain.

### C. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penampilan keseluruhan dari suatu Kompetensi yang menggabungkan pengetahuan dan keterampilan [7]. Literasi digital, menurut Hague dan Payton, adalah Kompetensi untuk berkreasi, berkolaborasi, dan berbicara secara lebih efektif, serta pengetahuan tentang bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang unggul untuk membantu kegiatan tersebut. Menurut Hauge dan Payton Terdapat 8 komponen literasi digital yang harus dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi yaitu Functional Skill and Beyond, Creativity, Collaboration, Communication, The Ability to Find and Select Information, Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social, E-Safety[8].

## III. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif, atau penelitian yang dirancang untuk memastikan nilai-nilai variabel bebas, didefinisikan sebagai penelitian yang menggunakan satu atau lebih variabel (bebas) tanpa perbandingan atau hubungan dengan variabel lain [9]. Satu masalah, satu objek penelitian, dan satu variabel penelitian adalah semua yang digunakan dalam penelitian deskriptif. Pendekatan yang dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan hasil yang muncul dikenal sebagai pendekatan kuantitatif. [10]. Jadi tidak membangun teori atau menentukan hubungan antara dua variabel adalah tujuan dari penelitian ini. Untuk mengetahui

tingkat literasi digital di kalangan anak muda di Banda Aceh, penelitian ini dilakukan.

Ismiyanton mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subjek atau objek penelitian, yang mungkin meliputi individu, objek, atau hal lain yang dapat diperoleh atau diberikan informasi (data) untuk penelitian [10]. Maka dari itu dalam penelitian ini ditetapkan populasi nya yaitu semua siswa – siswi SMK N 1 Banda Aceh, SMK N 2 Banda Aceh dan SMK N 5 Banda Aceh. Sedangkan Sampel mewakili populasi secara keseluruhan dan mencakup semua anggotanya. Oleh karena itu, sampel harus representatif, artinya dapat mencakup seluruh populasi [11]. Pada penelitian ini, teknik penarikan sampel dilakukan secara non-random sampling dengan teknik purposive sampling (sampel terpilih). Pada tipe penarikan sampel ini, responden atau elemen unit sampel dipilih berdasarkan kriteria atau kualitas tertentu yang telah ditentukan. Adapun kriteria yang ditetapkan pada pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu:

- a. Penduduk asli kota Banda Aceh
- b. Anak muda dengan rentang usia 10-19 tahun (menurut WHO)
- c. Heavy user yakni menggunakan internet dengan rentang waktu lebih dari 40 jam per bulan, jadi dapat diasumsikan penggunaan internet dilakukan selama minimal 1,5 jam per harinya.

Jadi sampel diambil berdasarkan kriteria yang telah disebutkan pada sejumlah 100 anak muda dilokasi yang telah ditentukan.

Teknik Pengumpulan Data engumpulan data dilakukan dengan cara menyebar kuesioner secara langsung kepada para responden di sekolah. Butir pertanyaan Kompetensi literasi digital disusun berdasarkan 8 komponen literasi digital Hague & Payton. Skor penilaian angket menggunakan skala Likert 1-6. Adapun pilihan jawaban setiap butir pernyataan yaitu: STT = Sangat Tidak Tahu; TT = Tidak Tahu; TS = Tidak Setuju; KS = Kurang Setuju; S = Setuju; dan SS = Sangat Setuju.

#### IV. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 100 orang responden penelitian ini berupa nilai rata-rata dari jawaban responden dalam pengisian kuesioner. Olah data dilakukan dengan mengukur tingkat Kompetensi pelajar dengan skala Kompetensi yang memiliki rentang 1 sampai dengan 6.

##### A. *Functional Skill and Beyond*

Kompetensi pertama literasi digital adalah Functional Skill and Beyond. Pada penelitian ini Functional Skill and Beyond memiliki dua indikator, yakni memiliki Kompetensi menggunakan komputer dan memiliki Kompetensi dalam bidang internet. Hasil jawaban responden mengenai Functional Skill and Beyond dapat di lihat pada tabel 1.

Tabel 1 Functional Skill and Beyond

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
----	-----------	-----------	-----------------

1	Saya memiliki Kompetensi dalam bidang ICT untuk mengoperasikan komputer	4,22	4,33
2	Saya memiliki Kompetensi ICT dalam bidang internet	4,44	

Pada tabel 1 dapat kita lihat pada komponen Functional Skill and Beyond setelah dilakukan analisi menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,33 sehingga diperoleh kategori penilaian pada Functional Skill and Beyond adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam mengoprasikan komputer serta memiliki Kompetensi yang baik dalam menggunakan internet.

##### B. *Creativity*

Hasil jawaban responden mengenai komponen Creativity dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Creativity

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
1	Saya mampu mengkreasikan produk dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital	4,32	4,53
2	Saya memiliki Kompetensi berpikir kreatif	4,59	
3	Saya memiliki Kompetensi berpikir imajinatif	4,68	

Pada tabel 2 dapat kita lihat pada komponen Creativity memiliki tiga indikator yaitu Kompetensi mengkreasikan produk dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital kedua memiliki Kompetensi berfikir kreatif dan yang terakhir memiliki Kompetensi berfikir imajinatif. Dari ketiga indikator tersebut setelah dilakukan analisis menggunakan rumus rata-rata maka mendapatkan nilai 4,53 sehingga dapat diperoleh kategori penilaian pada komponen Creativity adalah "Tinggi". Maka dapat disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi kreatifitas yang bagus.

##### C. *Collaboration*

Kompetensi literasi digital yang ketiga yaitu Collaboration pada komponen ini memiliki tiga indikator yaitu Kompetensi berpartisipasi di ruang digital, Kompetensi mejelaskan gagasan-gagasan kepada orang dalam ruang digital dan mampu menegosiasikan gagasan dengan orang dalam ruang digital. Hasil jawaban responden mengenai Collaboration dapat di lihat pada tabel 3.

Tabel 3 Collaboration

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
1	Saya memiliki Kompetensi dalam berpartisipasi dalam ruang digital	4,44	4,35
2	Saya mampu menjelaskan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital	4,29	
3	Saya mampu menegosiasikan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital	4,33	

Pada tabel 3 dapat kita lihat pada komponen Collaboration setelah dilakukan analisis menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,35 sehingga diperoleh kategori penilaian pada Collaboration adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam colaborasi dalam ruang digital.

*D. Communication*

Kompetensi literasi digital yang ke empat yaitu Communication pada komponen ini memiliki tiga indikator yaitu Kompetensi berkomunikasi melalui teknologi media digital, memahami audiens di ruang digital dan mengerti audiens di ruang digital. Hasil jawaban responden mengenai Communication dapat di lihat pada tabel 4.

Tabel 4 Communication

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
1	Saya mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital	5,12	4,49
2	Saya memahami audiens di ruang digital	4,25	
3	Saya mengerti audiens di ruang digital	4,11	

Pada tabel 4 dapat kita lihat pada komponen Communication setelah dilakukan analisis menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,49 sehingga diperoleh kategori penilaian pada Communication adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam berkomunikasi dalam ruang digital.

*E. The Ability to Find and Select Information*

Kompetensi literasi digital yang ke lima yaitu The Ability to Find and Select Information pada komponen ini memiliki dua indikator yaitu mampu mencari informasi di ruang digital dan mampu menyeleksi informasi di ruang digital. Hasil jawaban responden mengenai The Ability to Find and Select Information dapat di lihat pada tabel 5.

Tabel 5 The Ability to Find and Select Information

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
1	Saya mampu mencari informasi di ruang digital	5,08	4,78
2	Saya mampu menyeleksi informasi di ruang digital	4,49	

Pada tabel 5 dapat kita lihat pada komponen The Ability to Find and Select Information setelah dilakukan analisis menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,78 sehingga diperoleh kategori penilaian pada The Ability to Find and Select Information adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam mencari dan memilih informasi di ruang digital.

*F. Critical Thinking and Evaluation*

Kompetensi literasi digital yang ke enam yaitu Critical Thinking and Evaluation pada komponen ini memiliki tiga indikator yaitu mampu berkontribusi saat berhadapan dengan informasi di ruang digital, mampu menganalisis informasi di ruang digital dan mampu berfikir kritis dengan informasi di ruang digital. Hasil jawaban responden mengenai Critical Thinking and Evaluation dapat di lihat pada tabel 6.

Tabel 6 Critical Thinking and Evaluation

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
1	Saya mampu berkontribusi saat berhadapan dengan informasi di ruang digital	4,32	4,31
2	Saya mampu menganalisis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital	4,31	
3	Saya mampu berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital	4,3	

Pada tabel 6 dapat kita lihat pada komponen Critical Thinking and Evaluation setelah dilakukan analisis menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,31 sehingga diperoleh kategori penilaian pada Critical Thinking and Evaluation adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam berfikir kritis dan mengevaluasi informasi di ruang digital.

G. *Cultural and Social Understanding*

Kompetensi literasi digital yang ke tujuh yaitu Cultural and Social Understanding pada komponen ini memiliki satu indikator yaitu memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya. Hasil jawaban responden mengenai Cultural and Social Understanding dapat di lihat pada tabel 7.

Tabel 7 Cultural and Social Understanding

No	Indikator	Rata-Rata
1	Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya	4,48

Pada tabel 7 dapat kita lihat pada komponen Cultural and Social Understanding setelah dilakukan analisi menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,48 sehingga diperoleh kategori penilaian pada Cultural and Social Understanding adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya.

H. *E-Safety*

Kompetensi literasi digital yang terakhir yaitu E-Safety pada komponen ini memiliki tiga indikator yaitu dapat menjamin keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital, menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital dan menjamin keamanan saat berkolaborasi dengan teknologi digital. Hasil jawaban responden mengenai E-Safety dapat di lihat pada tabel 8.

Tabel 8 E-Safety

No	Indikator	Rata-Rata	Total Rata-Rata
1	Saya dapat menjamin keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital	4,34	4,49
2	Saya dapat menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital	4,64	
3	Saya dapat menjamin keamanan saat berkolaborasi dengan teknologi digital	4,51	

Pada tabel 8 dapat kita lihat pada komponen E-Safety setelah dilakukan analisi menggunakan rumus rata-rata maka nilai yang di peroleh adalah 4,49 sehingga diperoleh kategori penilaian pada E-Safety adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa responden memiliki Kompetensi yang baik dalam menjamin keamanan ketika berkaitan dengan teknologi digital.

Setelah mendapatkan rata-rata dari setiap komponen selanjutnya peneliti mencari hasil grand mean untuk menentukan tingkat literasi digital anak muda di kota Banda

Aceh. Dari perhitungan grand mean didapatkan hasil 4,47 yang berarti tingkat literasi digital anak muda di kota Banda Aceh adalah "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwasanya anak muda di kota Banda Aceh memiliki tingkat literasi digital yang bagus.

V. Penutup

A. *Kesimpulan*

Data dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan pada 8 komponen dalam literasi digital. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa Kompetensi responden untuk delapan komponen literasi digital berada pada kategori "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa Kompetensi literasi digital anak muda di kota Banda Aceh berada pada kategori "tinggi".

B. *Saran*

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para calon-calon pendidik terkhusus yang akan mengajarkan pelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi bahwasanya literasi digital itu sangat di perlukan di jaman yang sudah sangat berkembang ini, jadi diharapkan para pengajar lebih mengajarkan tentang pentingnya literasi digital kepada para siswa.

Referensi

- [1] J. Alfin, "Membangun Budaya Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Pentas J. Ilm. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 60–66, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2511>
- [2] "Kementerian Komunikasi dan Informatika." [https://kominfo.go.id/content/detail/34574/siaran-pers-no-170hmkominfo052021-tentang-besok-kominfo-luncurkan-program-literasi-digital-nasional-makin-cakap-digital/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/34574/siaran-pers-no-170hmkominfo052021-tentang-besok-kominfo-luncurkan-program-literasi-digital-nasional-makin-cakap-digital/0/siaran_pers) (accessed Jan. 16, 2022).
- [3] Safrina, "Aceh Masuk 10 Besar Provinsi tertinggi Indeks Literasi Digital Indonesia 2021," *Pemerintah Aceh*, 2022. <https://acehprov.go.id/berita/kategori/iptek-sains/aceh-masuk-10-besar-provinsi-tertinggi-indeks-literasi-digital-indonesia-2021> (accessed Nov. 05, 2022).
- [4] A. P. J. I. Indonesia, "Profil Internet Indonesia 2022," *Apji.or.Od*, no. June, 2022, [Online]. Available: [apji.or.id](http://apji.or.id)
- [5] Masyarakat Telematika Indonesia, "Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019," *Website Masy. Telemat. Indones.*, p. 35, 2019, [Online]. Available: <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- [6] H. dan Riyanti, "Seminar Tahunan Linguistik 2019," *Semin. Tahnunan Linguist.*, pp. 1–7, 2018.

- [7] I. G. N. M. A. Parbawa, "Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, p. 69, 2018, doi: 10.23887/jisd.v2i1.13896.
- [8] K. Nasionalita and C. Nugroho, "Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung," *J. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 1, p. 32, 2020, doi: 10.31315/jik.v18i1.3075.
- [9] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [10] M. K. Dr. Sandu Siyoto, SKM. and M. . M. Ali Sodik, *DASAR METODOLOGI PENEITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- [11] Morissan, *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana prenada media group, 2014.