

**PENGUKURAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA ANGKATAN 2017
PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-
RANIRY BANDA ACEH DALAM PEMBELAJARAN DARING**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RAUDHATUL JANNAH

NIM. 170503031

Program Studi Ilmu Perpustakaan
Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora

Universitas Islam Negeri ar-Araniry Darussalam Banda Aceh

Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1) Ilmu Perpustakaan



Pembimbing I

Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 197701012006041004

Pembimbing II

T. Mulkan Safri, M.IP
NIP. 199101082019031007

SKRIPSI

**Telah Diuji oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam Ilmu Perpustakaan**

**Pada Hari/Tanggal
Senin, 18 Juli 2022
19 Dzulhijjah 1443 H**

**Di Darussalam-Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

**Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 197701012006041004**

Sekretaris

**T. Mulkan Safri, M.IP
NIP. 199101082019031007**

Penguji I

**Drs. Saifuddin A. Rasyid, M.LIS
NIP. 196002052000031001**

Penguji II

**Nazaruddin, S.Ag., S.IP., M.LIS
NIP. 197101101999031002**

AR-RANIRY

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam - Banda Aceh**



**Dr. Fauzi Ismail, M.Si
NIP. 196805111994021001**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudhatul Jannah
NIM : 170503031
Prodi : S1 Ilmu Perpustakaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan pemanipulasian dan pemalsuan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN ar-Raniry.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 23 Juni 2022

Yang Menyatakan,



(Raudhatul Jannah)

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. yang memberikan segala nikmat dan taufik serta hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat merampungkan skripsi dengan judul “Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dalam Pembelajaran Daring”.

Shalawat dan salam senantiasa dicurahkan ke pangkuan Baginda Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan kerabatnya yang telah membawa umat dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak luput dari kesalahan baik dari segi penyampaian maupun teknis dalam pengolahan dan analisis data. Namun dosen pembimbing selalu memberi arahan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS selaku Pembimbing I dan Bapak T. Mulkan Safri, M.IP selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih

kepada mahasiswa dan Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah bersedia mendukung dan ikut berkontribusi dalam penelitian ini.

Selanjutnya peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibunda tersayang yang tanpa henti menyertakan peneliti dalam doa dan restunya, serta selalu menjadi penyokong bagi peneliti supaya selalu bersemangat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian tidak lupa pula peneliti ingin berterima kasih kepada diri peneliti sendiri yang sudah berhasil bertahan dan bekerja keras hingga sampai pada tahap ini. Terima kasih kepada keluarga tersayang, terutama abang-abang dan kakak yang juga tidak pernah bosan memberi dukungan dan doa kepada peneliti. Serta terima kasih saya ucapkan kepada teman-teman seperjuangan saya yang dengan suka rela selalu bersama dalam suka maupun duka dan yang tak kenal lelah selalu berbagi informasi mengenai apapun.

Dan terakhir, terima kasih banyak peneliti ucapkan kepada pihak-pihak terkait yang telah ikut membantu proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Banda Aceh, 22 Juni 2022
Peneliti,

Raudhatul Jannah

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dalam Pembelajaran Daring”. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry yang berjumlah 65 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi tergolong baik (79,49%). Hal ini didasari dari nilai rata-rata enam indikator. Pertama, tingkat kemampuan *foundational competencies* (kompetensi dasar), diperoleh nilai baik (63,69%). Kedua, aspek kemampuan *basic competencies* (kompetensi utama), tergolong baik (79%). Ketiga, tingkat kemampuan *intermediate competencies* (kemampuan menengah), tergolong sangat baik (84,37%). Keempat, tingkat kemampuan *advanced competencies* (kemampuan lanjutan), tergolong sangat baik (82,26%). Kelima, tingkat kemampuan *technical competencies* (kompetensi teknik), diperoleh nilai baik (79,38%). Keenam, tingkat kemampuan *proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital), tergolong sangat baik (82,31%).

Kata Kunci: *Literasi, Literasi digital, Pembelajaran daring,*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB SATU: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penjelasan Istilah	8
BAB DUA: LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Literasi Digital	14
1. Pengertian Literasi Digital	14
2. Tujuan dan Manfaat Literasi Digital	18
3. Indikator Literasi Digital	20
4. Prinsip Perkembangan Literasi Digital	26
5. Pentingnya Kemampuan Literasi Digital	27
C. Pembelajaran Daring	28
1. Definisi dan Hakikat Pembelajaran Daring	28
2. Prinsip dan Manfaat Pembelajaran Daring	31
D. Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring	33
1. Pemanfaatan Perangkat Digital dalam Pembelajaran Daring	33
2. Peran Literasi Digital	34
BAB TIGA: METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel	37
D. Validitasi dan Reliabilitas Alat Ukur	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	45
G. Alur Pelaksanaan Penelitian	47
BAB EMPAT: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian	49
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan	59
BAB LIMA: PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Kompetensi Literasi Digital	21
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Alat Ukur.....	41
Tabel 3. <i>Blueprint</i> Indikator Instrument Literasi Digital	44
Tabel 4. Kategori Penilaian.....	46
Tabel 5. Gambaran Umum Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	49



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK
- Lampiran 2 : Surat Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian dari Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry
- Lampiran 4 : Try Out Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur
- Lampiran 5 : Tabel Tabulasi Hasil Penelitian
- Lampiran 6 : Angket Penelitian
- Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 (Corona Virus Disease 2019) yang melanda berbagai negara memiliki tingkat penyebaran tinggi dan cepat, dan disebutkan pula oleh Rothan dan Byrareddy dalam jurnal Sadikin bahwa pandemi ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia.¹ Beribu manusia telah meninggal dari ratusan ribu yang telah terjangkiti. Fenomena pandemi COVID-19 ini disebutkan sama luar biasanya dengan skala Perang Dunia II, yang mana acara-acara besar ditunda dan dibatalkan.² Keterlambatan upaya pencegahan dapat meningkatkan angka kasus terjangkit COVID-19 melebihi jumlah kasus sebelumnya secara drastis. Hal ini umumnya terjadi dengan siklus yang sama yaitu dimulai dari kurangnya pengetahuan dan kepedulian terhadap COVID-19 yang dapat ditularkan melalui droplet dan kontak fisik sehingga individu yang telah terpapar virus ini tanpa sadar sudah menularkan kepada orang lain, begitu pula seterusnya hingga membentuk rantai penyebaran yang kuat. Caley, Philp dan McCracken menyatakan bahwa pencegahan terinfeksi corona dapat dilakukan dengan tidak melakukan kontak fisik atau interaksi langsung dengan individu yang beresiko

¹ Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19 (Online Learning in the Middle of the COVID-19 Pandemic), *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 02. 2020. Diakses 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>.

² Dana Riksa Buana, Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (COVID-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa, *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*, Vol. 7, No. 3. 2020. Diakses 28 Januari 2021 dari situs: <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15082>.

terinfeksi virus.³ Oleh karena itu WHO memberi himbuan menutup sementara berbagai aktifitas atau kegiatan yang dapat memicu timbulnya kerumunan atau menjaga jarak.⁴ Indonesia termasuk negara yang memiliki jumlah kasus COVID-19 yang tergolong tinggi. Berbagai upaya pencegahan dilakukan oleh masyarakat, dan pemerintah pula turun tangan menanggulangi sekaligus mensosialisasikan pencegahan dan pengetahuan seputar COVID-19 di saat bersamaan. Pada saat ini pun masyarakat dihimbau untuk melakukan *social distancing* yang berarti saling menjaga jarak satu sama lain. Kalangan akademisi di Indonesia adalah salah satu dari sejumlah instansi yang terkena imbas dari COVID-19. Sekolah dan perguruan tinggi terpaksa ditutup sementara untuk menghindari terciptanya kegiatan yang mendorong orang-orang berkumpul. Hal ini menjadi salah satu upaya dalam memutusrantaikan penyebaran COVID-19.

Dalam hal untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar tanpa menimbulkan perkumpulan fisik, akhirnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berpotensi mewujudkan hal tersebut pun dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran jarak jauh. Menanggapi hal tersebut dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19, surat edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah pun dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, yang secara umum surat tersebut berisi tentang implementasi pembelajaran berbasis daring bagi siswa dan mahasiswa. Dosen

³ Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19 (Online Learning in the Middle of the COVID-19 Pandemic), *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 02, 2020. Diakses 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>.

⁴ *Ibid.*

sebagai tenaga pengajar melakukan aktivitas bekerja, mengajar atau memberi kuliah dari rumah melalui pertemuan, dokumen digital dan sarana daring lainnya.⁵

Pembelajaran daring ialah proses belajar dan mengajar yang memanfaatkan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas internet dengan keterampilan yang dapat mewujudkan berbagai interaksi dalam kegiatan pembelajaran.⁶ Ledakan informasi yang terjadi menuntut pelajar untuk senantiasa selektif dalam mengonsumsi informasi sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring yang diikuti. Kegiatan yang sepenuhnya dilaksanakan melalui media digital tentunya membutuhkan kemampuan khusus, sehingga kegiatan pembelajaran daring dapat terwujud dengan maksimal dan efektif. Kemampuan khusus tersebut ialah literasi digital.

Digital literacy atau literasi digital ialah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh seorang individu terkait penggunaan teknologi tanpa terkecuali internet, individu tersebut dapat mengakses lalu memahami, melakukan evaluasi, mengonsumsi dan mengkomunikasikan atau mempresentasikan konten informasi yang didapat dengan baik dan benar.⁷ Literasi digital tidak semata-mata mampu mengoperasikan perangkat digital baik itu *smartphone*, komputer, laptop dan lain sebagainya. Akan tetapi lebih dari itu, terdapat literasi informasi dalam literasi

⁵ Asnita Frida Sebayang dan Asri Nuranisa Dewi, Lingkungan Kampus Menuju Pembiasaan Baru selama Kondisi Pandemi COVID-19, *Populasi: Jurnal Kependudukan dan Kebijakan Universitas Gajah Mada*, Vol. 28, No. 2. 2020. Diakses 28 januari 2021 dari situs: <https://journal.ugm.ac.id/populasi/article/view/63341>.

⁶ Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19 (*Online Learning in the Middle of the COVID-19 Pandemic*), *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 02, 2020. Diakses 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>.

⁷ Suci Lestari, dkk., Pengukuran Kemampuan Literasi Digital Orang Tua Menggunakan *Instant Digital Competence Assesment (Instant DCA)*, *Bibliotech: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 3, No. 2. 2018. Diakses 31 Januari 2021 dari situs: <http://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php/bibliotech/article/view/598>.

digital, hal itu dikombinasikan untuk dapat memahami, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat kemudian mengkomunikasikan informasi atau konten menjadi sama berkualitasnya dengan informasi yang disampaikan dalam perkuliahan luar jaringan (luring). Dengan memanfaatkan fitur-fitur dan aplikasi-aplikasi belajar yang telah tersedia secara tepat dan benar, dengan demikian dapat dikatakan bahwa perangkat digital meningkatkan efektifitas belajar mengajar di masa pandemi.

Kegiatan pembelajaran daring membutuhkan perangkat digital sebagai wadah pelaksanaannya. Tidak dapat dipungkiri segala alat-alat dan informasi yang dibutuhkan dan digunakan bersifat digital. Literasi digital dalam pembelajaran daring merupakan pondasi dasar untuk dapat menggerakkan segala aktifitas belajar menjadi virtual. Dalam pembelajaran daring, kemampuan literasi digital sangat berperan penting sekaligus menjadi kunci kesuksesan pelaksanaan pembelajaran daring. Setiap tindakan dalam pembelajaran daring merupakan bagian dari aspek literasi digital. Misalnya mencari informasi dari pangkalan data digital dan kemampuan menghubungkan diri melalui pertemuan video virtual termasuk ke dalam ranah literasi digital. Mahasiswa yang memiliki kemampuan literasi digital memiliki banyak sumber informasi berkualitas, serta literasi digital yang dimiliki dapat mengefektifkan interaksi belajar secara daring.

Program studi Arsitektur adalah salah satu jurusan dari fakultas Sains dan Teknologi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang melaksanakan pembelajaran daring sejak Maret 2020. Pemanfaatan teknologi dalam keseharian pembelajaran sangat berbeda dengan penggunaan teknologi sebagai media

kegiatan belajar mengajar daring. Jika dalam keseharian pembelajaran mahasiswa Prodi Arsitektur akrab dengan *software-software* desain grafis dan mesin pencari informasi akan tetapi dalam pembelajaran daring perangkat digital digunakan sebagai media untuk menggerakkan segala macam kegiatan pembelajaran secara online. Dari sini diketahui bahwa membutuhkan usaha lebih dalam pemanfaatan perangkat digital sebagai media pembelajaran dalam jaringan (daring).

Ada beberapa alasan mahasiswa prodi Arsitektur dijadikan subjek penelitian ini. *Pertama*, mahasiswa prodi Arsitektur merupakan *digital native* yang berinteraksi tinggi dengan perangkat teknologi digital terutama dalam keseharian pembelajarannya. *Kedua*, mahasiswa prodi Arsitektur merupakan calon arsitek dan calon pendidik di era teknologi mendatang sehingga harus memahami pemanfaatan dan pemecahan masalah suatu produk teknologi digital. *Ketiga*, mahasiswa prodi Arsitektur angkatan 2017 merupakan angkatan senior yang memiliki masa belajar luar jaringan lebih lama daripada belajar dalam jaringan sehingga mereka berangkat dengan keterampilan teknologi seadanya mengalihmediakan segala kegiatan akademis yang sebelumnya dikerjakan secara nyata dan manual menjadi online.

Dengan apa yang telah dipaparkan di atas, peneliti melakukan observasi awal dan menemukan bahwa mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh melaksanakan perkuliahan online melalui berbagai platform: mulai dari *Whatsapp, Email, Google, Google Classroom, Google Meet*, dan *Zoom*. Adapun beberapa software atau platform lainnya yang digunakan dalam pembelajaran,

yaitu *Microsoft Office Word*, *Microsoft Power Point*, *Autocad*, *Sketchup*, *Rendering* dan *Photoshop*. Mahasiswa mengikuti segala kegiatan perkuliahan seperti mengisi absen kehadiran, mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengerjakan tugas, asistensi dan mencari informasi menggunakan jaringan internet. Meskipun Prodi Arsitektur merupakan mahasiswa *digital native* yang berkontribusi besar dalam perkembangan dan berinteraksi tinggi dengan teknologi informasi komunikasi serta memiliki cara sendiri untuk mengatasi permasalahan, akan tetapi masih ada mahasiswa yang tidak menggunakan fitur/aplikasi secara tepat sebagai media pembelajaran daring dan juga merasa kesulitan menjalankan pembelajaran secara daring. Hal ini dilihat dari hasil wawancara yang menyatakan sebagian mahasiswa melakukan asistensi desain grafis (gambar) melalui *Whatsapp*, *Classroom* dan *Email* yang pada dasarnya platform tersebut berbasis tekstual dan jarang menggunakan *Zoom* atau *Google Meet*, penyampaian materi yang sulit dipahami dan kegiatan pembelajaran yang terhambat jaringan internet tidak stabil.⁸

Fakta yang telah ditemukan di lapangan apabila dihubungkan dengan aspek literasi digital, mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry dapat menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran daring, aplikasi tertentu (pengolah kata dan desain grafis) akan tetapi terdapat kekurangan dalam aspek memahami suatu informasi serta penggunaan fitur dan aplikasi yang tidak tepat (tidak dapat memahami materi kuliah tanpa penjelasan dosen dan melakukan konsultasi desain gambar secara tekstual bukan secara visual). Dikarenakan adanya kemampuan dan

⁸ Wawancara mahasiswa Prodi Arsitektur di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, *Komunikasi melalui WhatsApp*, 27 April 2021.

kekurangan yang muncul di setiap aspek kompetensi, maka belum bisa diputuskan baik atau tidaknya kemampuan literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur, dibutuhkan kegiatan pengukuran untuk menilai dan mendeskripsikan tingkat kemampuan literasi digital yang dimiliki.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Untuk itu peneliti menetapkan penelitian skripsi ini dengan judul *“Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Uin Ar-Raniry Banda Aceh dalam Pembelajaran Daring.”*

B. Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi instansi dapat dijadikan sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring dan Program Studi Arsitektur itu sendiri.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk topik penelitian serupa.

E. Penjelasan Istilah

1. Pengukuran literasi digital

Menurut Rina Febriana pengukuran ialah mengukur atau pemberian angka suatu objek yang dinilai sehingga dapat menggambarkan kriteria objek tersebut.⁹ Singkatnya pengukuran ialah kegiatan memberi satuan angka atau nilai pada suatu objek kajian.

ALA's Digital Literacy Task Force mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sekaligus mencakup keterampilan kognitif dan teknis sehingga dapat mengevaluasi, membuat serta mempresentasikan suatu informasi.¹⁰ Sementara Feri Sulianta mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan yang menggabungkan sikap, pemahaman, keterampilan penanganan dan mengkomunikasikan informasi dengan penerapan pengetahuan efektif pada media dan format yang bervariasi.¹¹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan kognitif dan teknis yang di dalamnya terdapat sikap, pemahaman, serta keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sehingga informasi digital terorganisir dan mampu bertindak serta menangani kesalahan teknis yang terjadi.

⁹ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 4.

¹⁰ <https://literacy.ala.org>. *Digital Literacy*, 2021. Diakses pada tanggal 2 Januari 2021 dari situs: <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>.

¹¹ Feri Sulianta, *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Social Studies*, (2020), hlm. 3.

Adapun pengukuran literasi digital yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital, mengakses internet sebagai sumber informasi digital, memahami, mengevaluasi selektif serta kemampuan membuat dan mengkomunikasikan informasi yang akan digunakan dalam perkuliahan daring oleh mahasiswa Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring ialah proses belajar dan mengajar yang memanfaatkan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas internet dengan keterampilan yang dapat mewujudkan berbagai interaksi dalam kegiatan pembelajaran.¹²

Dari pengertian di atas, peneliti mendefinisikan bahwa pembelajaran daring ialah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui jaringan internet, baik dengan via panggilan video atau platform internet lainnya.

Yang dimaksud pembelajaran daring dalam penelitian ini yaitu kegiatan perkuliahan online yang dilaksanakan oleh mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry di masa pandemi dengan menggunakan perangkat digital dan jaringan internet.

¹² Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19 (Online Learning in the Middle of the COVID-19 Pandemic), *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 02, 2020. Diakses 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang telah meneliti tentang subjek yang sama sebelumnya. Untuk menghindari kesamaan atau plagiasi dan untuk perkembangan penelitian karya ilmiah selanjutnya, peneliti membuat perbandingan kajian pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Devi Lester Limbong dengan judul “Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara” pada tahun 2018 di Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan teori Stephen Mutula dan Justus Wamukoya, oleh karena itu ada beberapa aspek yang dinilai, yaitu kemampuan dasar (*foundational competencies*), kemampuan utama (*basic competencies*), kemampuan menengah (*intermediate competencies*), kemampuan lanjutan (*advanced competencies*), kemampuan teknis (*technical competencies*) dan kecakapan literasi digital (*Proficiency digital literacy*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital mahasiswa program studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara tergolong baik pada setiap aspek kecuali kemampuan teknis yang masih tergolong kurang baik. Pada kemampuan dasar, kemampuan berkomunikasi dijadikan sebagai salah satu indikator awal literasi, kemampuan utama diukur dengan pengenalan akan perangkat komputer, kemampuan menengah berhubungan dengan kemampuan menggunakan laptop dan aplikasi laptop termasuk menggunakan email, kemampuan lanjutan diukur dengan kemampuan

mencari informasi menggunakan *search engine*, dalam kemampuan teknis menekankan kemampuan mencari penyelesaian untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada perangkat lunak dan keras, dan pada kemampuan kecakapan literasi digital merupakan kemampuan dalam merumuskan rencana penelusuran informasi mulai dari penentuan *query* yang akan digunakan sampai bagaimana informasi yang didapat kemudian dikomunikasikan.¹³

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan oleh peneliti terdapat perbedaan antara penelitian Devi Lester Limbong dengan penelitian ini, yaitu jumlah subjek, objek dan metode penelitian. Devi Lester Limbong memiliki satu subjek penelitian, menunjuk seluruh mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan Sumatera Utara sebagai objek penelitian dan metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif deskriptif. Sedangkan penelitian ini memiliki dua subjek penelitian, objek penelitiannya seluruh mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Urgensi peneliti merubah metode penelitian dari kualitatif deskriptif menjadi kuantitatif deskriptif ialah untuk dapat mengkaji secara lebih mendalam dan hasil penelitian yang ditemukan dapat digeneralisasikan tidak hanya dengan memaparkan jawaban responden sebagai hasil penelitian sehingga tidak dapat digeneralisasikan sebagaimana yang telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya. Adapun persamaan penelitian Devi Lester Limbong dengan penelitian ini ialah meneliti tentang tingkat kemampuan literasi digital.

¹³ Devi Lester Limbong, "*Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*", (Skripsi). Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Ilmu Perpustakaan, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2018, hlm 72-81.

Kajian kedua adalah penelitian Ana Irhandayaningsih dengan judul “Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19”, yang mengukur literasi digital mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring atau online dengan menggunakan konsepsi Bawden. Penelitian ini menemukan bahwa responden memiliki tingkat literasi digital yang tinggi berdasarkan konsep Bawden. Semua aspek penilaian memiliki nilai yang baik. mahasiswa Universitas Diponegoro menjadi objek penelitian ini.¹⁴

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian Ana Irhandayaningsih dengan penelitian yang tengah dikaji oleh peneliti. Perbedaan tersebut ada pada penentuan objek penelitian. Ana Irhandayaningsih menjadikan seluruh mahasiswa Universitas Diponegoro yang mengikuti pembelajaran daring di masa pandemi sebagai objek penelitian. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menjadikan mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry sebagai populasi dan sampel penelitian. Adapun persamaan penelitian Ana Irhandayaningsih dan penelitian yang dikaji penulis ialah mengukur literasi digital mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring di masa pandemi, dan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.

Terakhir, peneliti mengkaji penelitian yang telah dilakukan oleh Mufti Muhammad Reyhan dengan judul “Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Pendidika Teknik Arsitektur Sebagai *Digital Native* pada Era Revolusi Industri 4.0”. Penelitian ini mengukur literasi digital berdasarkan tiga dimensi literasi digital, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kemampuan

¹⁴ Ana Irhandayaningsih, Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19, *ANUVA*, Volume 4, 2, 2020. Diakses pada tanggal 28 Januari 2021 dari situs: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/download/8073/4203>.

mengoperasikan teknologi dan media digital mendapat skor yang digolongkan baik, pada kemampuan menilai suatu konten digital mendapat skor sangat baik serta kemampuan komunikasi dan tanggung jawab terhadap diri sendiri ketika menggunakan media sosial pula mendapat skor baik. Penelitian ini menjadikan mahasiswa Pendidikan Arsitektur Angkatan 2017 dan 2016 Universitas Pendidikan Indonesia yang akan dan telah mengontrak Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan dan mampu mengoperasikan teknologi digital.¹⁵

Perbedaan dan persamaan yang di dapat dari hasil kajian pustaka antara penelitian Mufti Muhammad Reyhan dengan penelitian yang dikaji peneliti ialah seperti judulnya, pengukuran literasi digital mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur sebagai digital native di era revolusi 4.0. Sedangkan penelitian yang dikaji peneliti mengukur literasi digital mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran daring yang dilaksanakan di masa pandemi. Dan penelitian Mufti mengambil dua angkatan mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur sebagai objek penelitian yaitu angkatan 2016 dan 2017. Sedangkan penelitian ini menjadikan mahasiswa Arsitektur angkatan 2017 sebagai objek penelitian. Persamaan yang didapat berdasarkan hasil kajian pustaka penelitian Mufti dengan penelitian ini adalah kedua penelitian memiliki dua variabel penelitian, mengukur kemampuan literasi digital mahasiswa Program Studi Arsitektur dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif deskriptif.

¹⁵ Mufti Muhammad Reyhan, “*Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur sebagai Digital Native pada Era Revolusi Industri 4.0*”, (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2020.

B. Literasi Digital

1. Pengertian Literasi Digital

Pada dasarnya istilah literasi digital berasal dari kata literasi yang dikaitkan dengan kata digital, kemudian menjadi sebuah istilah yang memiliki definisi tersendiri. Sekarang ini “literasi” telah mengalami perluasan makna. Berdasarkan hasil pertemuan pakar UNESCO di Pertemuan Paris dalam jurnal Hary, “literasi” didefinisikan sebagai cakupan kemampuan mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengkomunikasikan, memperhitungkan, dan menggunakan bahan-bahan cetak dan tulis yang bertautan dengan berbagai konteks.¹⁶ Dapat dipahami bahwa literasi adalah kemampuan kognitif individu dalam berhadapan dan menangani suatu konten.

Adapun pengertian digital adalah suatu sinyal atau data yang dinyatakan dalam serangkaian angka 0 dan 1, dan umumnya diwakili oleh nilai kuantitas fisik, seperti tegangan atau polarisasi. Dan teknologi digital merupakan perangkat teknologi yang membantu manusia untuk tidak melakukan pekerjaan secara manual lagi tetapi lebih kepada sistem pengoperasian otomatis dan komputerisasi.¹⁷ Jadi, digital merupakan sistem komputerisasi yang mana dapat dijalankan secara otomatis begitu suatu perangkat elektronik diberi tegangan atau dihidupkan dan tentunya pengoperasian perangkat melalui kode-kode atau digit-digit tertentu. Semua konten dan data yang berformat digital tidak dapat disentuh fisik kecuali berkas yang telah dicetak.

¹⁶ Hary Soedarto Harjono, Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa, *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 8, 1, 2018. Diakses 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706/9439>.

¹⁷ Syafnidawaty, *Digital*, 14 Mei 2020. Diakses pada tanggal 8 Juli 2021 dari situs: <https://raharja.ac.id/2020/05/14/digital/>.

Selanjutnya “literasi” disandingkan dengan kata “digital”, maka seketika itu pengertian literasi digital lahir karena seluruh indikator literasi berada dalam dunia digital baik itu konten, perangkat teknologi yang digunakan dan aktifitas lainnya. Dalam konteks digital, literasi mengalami penambahan makna yaitu kecakapan (kemampuan) teknis. Karena dalam berinteraksi dengan media teknologi digital kemampuan teknis menghidupkan seluruh aktifitas dan komunikasi yang dilakukan secara digital sekaligus menjadi *problem solving* terhadap masalah pengoperasian perangkat digital.

Dalam menjelaskan pengertian literasi digital, beberapa ahli turut memaparkan pendapatnya. Menurut Feri Sulianta literasi digital merupakan suatu kemampuan yang menggabungkan sikap, pemahaman, keterampilan penanganan dan mengkomunikasikan informasi dengan penerapan pengetahuan efektif pada media dan format yang bervariasi.¹⁸

Devri Suherdi mendefinisikan literasi digital sebagai sebuah pemahaman dan kecakapan dalam memanfaatkan media digital, berbagai alat teknologi komunikasi, konektivitas internet untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, membuat dan menggunakan informasi tersebut dengan penuh etika (bijak, cerdas, cermat, tepat dan tidak melanggar hukum) agar komunikasi dan hubungan dalam keseharian terjalin positif.¹⁹

Hary Soedarto Harjono memberikan definisi literasi digital dengan sangat singkat yaitu keterampilan terkait teknologi informasi dan komunikasi, kritis

¹⁸ Feri Sulianta, *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Social Studies*, (2020), hlm. 3.

¹⁹ Devri Suherdi, dkk, *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*, (Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021), hlm. 3.

dalam berpikir, mampu melakukan kolaborasi atau kerjasama dan memiliki *social awareness* (kesadaran sosial).²⁰

Selain pendapat ahli yang telah disebutkan di atas, Terry Heick juga ikut mendefinisikan pengertian literasi digital sebagai kemampuan menafsirkan dan merancang (menciptakan) komunikasi yang menarik dan interaktif terhadap semua berkas yang berformat digital.²¹ Terakhir, lembaga Trainocate mengatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk mengarahkan dunia digital dengan menggunakan keterampilan membaca, menulis, berpikir kritis dan keterampilan teknis. Hal ini menggunakan teknologi seperti *smartphone*, *PC*, *e-reader* dan lain sebagainya, untuk menemukan, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi.²²

Berdasarkan dari beberapa pemaparan tentang pengertian literasi digital di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah sebuah keterampilan atau kemampuan yang ada pada individu dalam memanfaatkan dan menangani seluruh perangkat dan informasi digital, mulai dari teknis penggunaan perangkat teknologi hingga menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta mengkomunikasikan konten dalam format digital tentunya tanpa melanggar ketentuan hukum terkait yang telah diberlakukan.

²⁰ Hary Soedarto Harjono, Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa, *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 8, 1, 2018, Diakses pada tanggal 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706/9439>.

²¹ Terry Heick, *The Definition of Digital Literacy*, 2022. Diakses pada tanggal 6 Agustus 2022 dari situs: <https://www.teachthought.com/literacy/definition-digital-literacy/>

²² Trainocate, *The Importance of Digital Literacy in 2022*, 26 April 2022. Diakses pada tanggal 6 Agustus 2022 dari situs: <https://trainocate.com.my/the-importance-of-digital-literacy-in-2022/>

Lebih lanjut dalam Nurjanah, *American Library Association Office for Information Technology Policy's Digital Literacy Task Force* juga menguraikan bahwa individu yang dapat disebut memiliki keterampilan literasi digital apabila memiliki berbagai kemampuan kognitif dan kemampuan teknis yang digunakan untuk pengelolaan (menemukan, memahami, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi digital dalam format yang beragam; mampu menggunakan perangkat-perangkat teknologi dengan tepat dan efektif dalam mencari dan menemukan informasi, menafsirkan dan menilai kualitas informasi atau konten yang didapat; memiliki pemahaman tentang hubungan antara teknologi, *long life learning*, privasi pribadi dan penata layanan informasi yang tepat; dapat menggunakan keterampilan dan teknologi untuk melakukan komunikasi dan kolaborasi dengan suatu forum; serta dapat memanfaatkan seluruh kemampuan tersebut untuk dapat berkontribusi dalam masyarakat dan komunitas.²³

Namun Alkali dan Amichai-Hamburger menyebutkan bahwa pemilik literasi digital juga memerlukan sejumlah keterampilan yang saling berhubungan, mencakup kognitif, motorik, sosiologis dan keterampilan, emosional sehingga dapat menggunakan lingkungan digital dengan efektif.²⁴

Sederhananya, individu yang dapat disebut memiliki kemampuan literasi digital ialah individu yang memiliki keterampilan teknis, kognitif, motorik,

²³ Ervina Nurjanah, dkk., Hubungan Literasi Dengan Kualitas Penggunaan E-Resources, *Lentera Pustaka*, Volume 3, 2. 2017. Diakses pada tanggal 31 Januari 2021 dari situs: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/lpustaka/article/view/16737>.

²⁴ Hary Soedarto Harjono, Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa, *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 8, 1, 2018. Diakses pada tanggal 28 Januari 2021 dari situs: <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706/9439>.

sosiologis dan keterampilan emosional. Sehingga mempermudah pekerjaan dan efektif serta dapat mencari, menangani dan mengkomunikasikan suatu informasi digital yang didapat dengan baik dan kreatif dalam suatu forum. Dengan demikian pola literasi yang diimplementasikan dalam keseharian senantiasa menjadikan seorang individu literate dan bijak dalam pemanfaatan teknologi.

Literasi digital juga mencakup berbagai kemampuan lainnya yang diwakili dalam model tujuh elemen yaitu literasi media, komunikasi dan kolaborasi, karir dan manajemen identitas, literacy ICT, kemampuan pembelajaran, digital scholarship dan literasi informasi.²⁵

2. Tujuan dan Manfaat Literasi Digital

Literasi digital mengkolaborasikan literasi informasi dengan literasi teknologi informasi dan komunikasi ditujukan semata-mata untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas serta memiliki daya saing tinggi di abad 21 ini. Adapun tujuan spesifik dari literasi digital ialah;

- a. Untuk mengetahui pentingnya teknologi, informasi dan komunikasi di zaman ini dalam keseharian.
- b. Untuk memiliki pengalaman merasakan peran penting teknologi informasi dan komunikasi sebagai pemecahan masalah (*problem solving*) dalam pencarian informasi.
- c. Untuk memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi dan informasi secara berkelanjutan dalam keseharian.

²⁵ Jisc, *Developing Digital Literacies*. Diakses pada tanggal 8 Juli 2021 dari situs: <https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>.

- d. Untuk memiliki acuan standar penguasaan dan pemahaman teknologi, informasi dan komunikasi yang dapat dijadikan pedoman aktifitas sehari-hari.
- e. Untuk meningkatkan kinerja pekerjaan sehari-hari melalui pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi secara signifikan dan terukur.
- f. Menjadikan informasi dan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pekerjaan sehari-hari sebagai masyarakat yang berbudaya informasi.²⁶

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari literasi digital secara umum ialah untuk membiasakan diri untuk berinteraksi dengan teknologi dalam keseharian. Karena perkembangan zaman menuntut semua individu senantiasa memahami dan mengetahui bagaimana pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagaimana seharusnya.

Di samping tujuan yang telah disebutkan tersebut, terdapat pula manfaat literasi digital. Menurut Brian dalam jurnal yang ditulis Maulana dalam Eti menyebutkan ada beberapa manfaat literasi digital yaitu sebagai berikut; meminimalisir waktu dan keuangan, dapat belajar lebih cepat, lebih aman, selalu mendapat informasi terbaru, selalu terhubung, dengan dapat selalu mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membanding berbagai konten informasi tanpa batas waktu dan tempat mampu membuat individu membuat keputusan yang baik, membantu aktifitas sehari-hari, memberikan hiburan dan memberikan

²⁶ Pusat Kurikulum dan Perbukuan, *Konsep Literasi Digital dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017), hlm. 11.

dampak kepada dunia dengan mempengaruhi pemikiran pembaca atau penonton suatu konten digital.²⁷

Peneliti menyimpulkan bahwa manfaat literasi digital ialah mempermudah pekerjaan menjadi lebih cepat, efektif dan efisien serta selalu *up to date* dan senantiasa *literate*.

3. Indikator Literasi Digital

Indikator kemampuan inti literasi digital mencakup kesadaran diri sebagai pengguna digital dan pengetahuan, pemanfaatan dan aplikasi keterampilan-keterampilan digital. Dua indikator tersebut masing-masing memiliki area fokus. Area fokus indikator kesadaran diri sebagai pengguna digital ialah membuat, terhubung, komunikasi dan kolaborasi, dan identitas digital dan keamanan. Dan area fokus indikator pengetahuan, pemanfaatan dan aplikasi keterampilan-keterampilan digital ialah teknologi dan sistem digital, dan akses, organisir, kehadiran dan pemecahan masalah.²⁸

Perlu diketahui bahwa dalam konteks pengukuran literasi digital, indikator-indikator yang tersebut di atas tidak selamanya menjadi panduan, indikator yang digunakan bisa berubah-ubah sesuai dengan konsep yang digunakan sebagai alat ukur. Akan tetapi dua indikator di atas merupakan indikator secara umum yang disebutkan secara ringkas. Seiring perkembangan zaman, *Developer* web dan aplikasi pun turut turun tangan menciptakan alat ukur

²⁷ Eti Sumiati dan Wijonarko, Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi COVID-19, *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, Volume 3, 2, 2020. Diakses pada tanggal 8 Juli 2021 dari situs: <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/17799/10787>.

²⁸ Australian Government Department of Education, Skills and Employment, *Foundation Skills For Your Future Program: Digital Literacy Skills Framework*, (Australia: Australian Government Department of Education, Skills and Employment, 2020), hlm. 10, 12.

literasi digital instan yang siapapun dapat menggunakannya untuk mengetahui nilai kemampuan literasi digital diri.

Sehubungan dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran daring , salah satu konsep literasi digital yang dapat dijadikan tinjauan alat ukur ialah konsep literasi digital Stephen Mutula dan Justus Wamukoya sebagaimana telah diadaptasikan dalam Limbong. Konsep kompetensi literasi digital Mutula dan Wamukoya sebagai berikut;²⁹

Table 1. Indikator kompetensi literasi digital

Kompetensi	Indikator
<i>Foundational competencies</i> (kompetensi dasar)	Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan dasar seperti kemampuan dasar seperti kemampuan belajar berkomunikasi, analisa dan memecahkan permasalahan.
<i>Basic competencies</i> (kompetensi utama)	Kemampuan pada level ini berhubungan dengan komputer dan teknologi sejenisnya, termasuk pengetahuan tentang komponen komputer dan kegunaannya, pemahaman tentang perangkat input, prosesing dan penyimpanan. Mengetahui bagaimana menghidupkan, mematikan dan memulai ulang komputer. Memiliki pemahaman mengoperasikan tampilan layar seperti dapat mengurangi, mengatur ukuran dan menutup windows. Mengenal aplikasi berbasis teks dan grafis sekaligus kegunaannya. Pemahaman tentang kegunaan komputer di rumah atau dalam keseharian (akun <i>household</i> , <i>e-mail</i> , jelajah internet dan kegunaan komputer di supermarket).

²⁹ Devi Lester Limbong, “*Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*”, (Skripsi), Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Ilmu Perpustakaan, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2018, hlm. 31-33.

<i>Intermediance competencies</i> (kompetensi menengah)	Kemampuan ini berhubungan dengan memahami fitur-fitur dalam aplikasi yang dapat digunakan. Contohnya, individu dapat mengenal dan memahami direktori dasar dan susunan folder, menciptakan direktori dan sub direktori, menyalin, tempel, mencadangkan dan menghapus berkas dari direktori serta dapat menggunakan printer. Apabila dalam ruang lingkup <i>Microsoft Office Word</i> , individu mampu membuat dokumen, mengetahui perbedaan “ <i>save</i> ” dengan “ <i>save as</i> ”, menutup dokumen, membuka, memodifikasi dan menyimpan dokumen yang telah ada sebelumnya, membuka beberapa dokumen secara serentak, mengubah tampilan, menyalin dan memindahkan berkas, menerapkan <i>style</i> tersedia pada dokumen, memodifikasi margin dokumen, membuat tabel, gambar dan foto, mengubah font dan menggunakan <i>italic</i> , mengubah jarak baris, menambahkan bingkai, penomoran halaman, menggunakan periksa ejaan, tampilan dan print dokumen. Berhubungan dengan aplikasi <i>e-mail</i> , individu mampu menerima pesan, membuat dan mengirim pesan, membuka kotak masuk, menentukan pesan yang belum dibaca, melampirkan berkas pada pesan, menggunakan fitur balas pada opsi pengirim, melanjutkan, menghapus pesan dan mengatur pesan-pesan berdasarkan nama dan tanggal.
<i>Advanced competencies</i> (kompetensi lanjutan)	Kemampuan digital literasi level ini mencakup keterampilan mengatur informasi menggunakan berbagai aplikasi <i>software</i> , memiliki pengetahuan tentang alat-alat yang beragam untuk meningkatkan akses informasi seperti perpustakaan digital, OPAC berbasis web, jurnal online, sumber referensi online, mesin pencari dan apa yang disediakan, dan keterampilan menelusur informasi di internet dan menavigasikan melalui web.
<i>Technical competencies</i> (kompetensi teknis)	Keahlian teknis yang dihubungkan dengan TIK itu sendiri (<i>software, hardware</i> , pengelolaan, kebijakan dan masalah regulasi)
<i>Proficiency Digital Literacy</i> (kecakapan literasi)	Individu dengan kemampuan kecakapan literasi adalah individu yang tidak hanya memiliki pemahaman yang lebih luas tentang aplikasi teknologi digital secara spesifik, tetapi juga memahami berbagai permasalahan dalam desain, penerapan dan kegunaan teknologi, memiliki pengetahuan tentang sumber-sumber online dan mesin pencari internet yang beragam, <i>e-mai</i> dan basis

data online, mampu memformulasikan rencana penelusuran untuk mengumpulkan informasi dari sumber online, mengatur, menerapkan, dan mengkomunikasikan informasi menggunakan teknologi digital yang beragam, mengerti permasalahan etika, hukum dan sosial ekonomi di sekitar ruang lingkup informasi dan teknologi, mengakui kegunaan sumber informasi dalam mengkomunikasikan suatu konten atau presentasi menggunakan format sitasi standar, memperbaiki strategi mengumpulkan informasi menggunakan yang terbukti tidak efektif menggunakan Boolean, menggunakan teknologi digital untuk mengevaluasi perbedaan informasi yang didapat, dan menyajikan informasi dengan jelas dan persuasif menggunakan berbagai alat-alat teknologi dan media.

Dari cakupan kompetensi literasi digital yang tersebut di atas, peneliti mendeskripsikan indikator-indikator kompetensi literasi digital secara rinci sebagai berikut:

a. *Foundational competencies* (kompetensi dasar):

1. Memiliki kemampuan belajar mandiri seperti memahami sendiri materi yang diberikan oleh dosen, atau bahkan mencoba hal baru sendiri.
2. Mampu mengkomunikasikan suatu informasi baik dalam hal penyampaian atau mendiskusikan suatu informasi, contohnya aktif dalam forum pembelajaran daring.
3. Dapat menganalisa suatu informasi/permasalahan sehingga menemukan jawaban dan masalah terselesaikan, seperti mengerjakan tugas perkuliahan yang diberikan oleh dosen.

b. *Basic competencies* (kompetensi utama):

1. Mengerti dan mengenal komponen komputer (CPU, *hardisk*, *RAM*, *monitor*, *mouse*, *keyboard*, *memory card*, dll).
 2. Mengenal macam-macam perangkat lepas atau *removeable disk* (*flashdisk*, *hardisk*, *cardreader*, modem, kabel USB, CD/DVD dan lain sebagainya).
 3. Mengetahui cara menghidupkan, mematikan, me-*restart* komputer.
 4. Mengerti cara mengecilkan, mengurangi/menutup, mengubah ukuran bahkan membuka lebih dari jendela secara bersamaan.
 5. Mampu menggunakan aplikasi khusus, seperti aplikasi pengolah kata *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Excel*, *Microsoft Power Point* dan aplikasi desain grafis seperti *Autocad*, *Sketchup*, dan *Photoshop*.
- c. *Intermediate competencies* (kemampuan menengah):
1. Mengenal folder utama dan sub-folder seperti data D dan folder-folder didalamnya.
 2. Mengerti cara membuat folder baru.
 3. Mengetahui cara memperbanyak, memindahkan, menghapus dan menyimpan file.
 4. Mengetahui cara mencetak berkas menggunakan printer
 5. Mengenal dan mengerti penggunaan fitur pada *software*.
 6. Mampu menggunakan email dan mengenal fitur-fiturnya.
- d. *Advanced competencies* (kemampuan lanjutan):

1. Mengetahui alat-alat yang digunakan untuk mengakses pangkalan informasi digital seperti *search engine Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini, Microsoft Edge Browser, dll.*
 2. Dapat mengakses pangkalan data digital seperti repository kampus, Scopus, Jstor, Ebsco, Science direct, dll.
 3. Mampu mengatur dan memilih informasi yang didapatkan sesuai kebutuhan.
- e. *Technical competencies* (kompetensi teknik):
1. Mengetahui cara menghubungkan antar perangkat seperti komputer dengan hp, komputer dengan proyektor, komputer dengan printer, *removeable disk* dengan komputer serta menghubungkan komputer dengan perangkat dasarnya (CPU, *keyboard, mouse, speaker*).
 2. Mengetahui cara menghubungkan perangkat dengan sumber jaringan internet seperti, *wifi, hotspot* dan *modem*.
 3. Mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada perangkat seperti komputer/*smartphone* melambat, eror, bervirus, macet dan sebagainya.
 4. Mengerti pemasangan antivirus atau malware pada komputer.
- f. *Proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital):
1. Memiliki pemahaman terhadap suatu aplikasi (*software*).
 2. Mengetahui banyak sumber pangkalan data digital legal.

3. Menerapkan kemampuan literasi informasi dalam mencari, mendapat dan menggunakan informasi digital, yaitu dengan menentukan topik pencarian, merumuskan strategi penelusuran, memilih, memastikan kebenaran informasi, mendiskusikan, mengolah serta mengorganisasikan dan menggunakan informasi yang sudah didapat sesuai kebutuhan.
4. Mengkomunikasikan (mempresentasikan) konten yang telah dibuat menggunakan media teknologi dengan lugas dan menarik.
5. Pemahaman untuk selalu menyertakan sumber informasi dalam konten tersebut diperoleh.

4. Prinsip Perkembangan Literasi Digital

Kecakapan atau *life skills* yang terdapat dalam literasi digital tidak semata-mata hanya terdiri dari kemampuan-kemampuan teknis TIK akan tetapi juga dibutuhkan kemampuan bersosialisasi, memilih media pembelajaran, sikap, berpikir kritis, kreatif dan inspiratif.

Menurut Lindfors, Petterson dan Olofsson, ada beberapa jenjang prinsip pengembangan literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, pemahaman, konsep pendekatan dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang mengarah pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan bidang tertentu yaitu pendidikan. Ketiga, perubahan berangsur-angsur digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.³⁰

³⁰ Irma Yuliantina dkk, *Menyiapkan Satuan Paud dalam Kondisi Darurat*, (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), hlm. 96.

Namun yang menjadi prinsip dasar pengembangan literasi digital ada empat aspek seperti yang telah disebutkan dalam Devi. Pertama, pemahaman yang mengandung kemampuan menghasilkan ide dari media. Kedua, saling ketergantungan yang merupakan interaksi antar media secara potensi, metaforis, ideal dan harfiah. Ketiga, faktor sosial dapat dilihat dari berbagi informasi tidak hanya memperlihatkan identitas pribadi akan tetapi seorang individu juga dapat melihat siapa informan yang membagi informasi, penerima informasi dan melalui media apa informasi dibagi sehingga membentuk siklus ekosistem organik dalam hal mencari, berbagi, menyimpan informasi sehingga pada akhirnya membentuk ulang media itu sendiri. Keempat, kurasi. Dalam hal ini dapat dijelaskan dengan menjadikan metode “*save to read later*” sebagai contoh.³¹ Metode ini merupakan penyimpanan suatu informasi yang dapat dimanfaatkan dan dibaca dalam jangka waktu panjang. Itu membuktikan bahwa ada kemampuan literasi menilai kualitas suatu konten atau informasi ketika membuat keputusan untuk menyimpan informasi tersebut.

5. Pentingnya Kemampuan Literasi Digital

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi pula terus berkembang dan *cyber crime* juga tak kalah meningkat. Akses yang tidak terbatas menjadi orang-orang sekarang hidup berdampingan dengan ledakan informasi, dimana informasi sangat mudah diperoleh tak peduli itu informasi benar atau berita bohong. Oleh karena itu literasi digital dibutuhkan sebagai penangkal konten negatif dan membangun kesadaran diri setiap individu sebagai pengguna media

³¹ Devi Lester Limbong, “*Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*”, (Skripsi), Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Ilmu Perpustakaan, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2018, hlm. 27.

digital. Menjadi literat digital dapat memilih dan mengevaluasi informasi, memahami pesan juga berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk (menciptakan, kolaborasi, mengkomunikasikan dan bekerja sesuai etika dan paham kapan dan bagaimana teknologi digunakan). Dunia kerja saat ini pula memiliki daya saing tinggi, yang mana pekerja dituntut untuk memiliki kualitas diri dan kemampuan yang terjamin. Tak hanya itu generasi muda sekarang kurang literat dalam hal digital maka akan mudah tersisihkan dalam memperoleh partisipasi demokrasi dan interaksi sosial.³²

Terlebih lagi dengan kondisi COVID-19 saat ini, dimana semua aktifitas dilakukan melalui digital, sehingga sangat besar peluang perkerjaan mudah dikerjakan dan di saat bersamaan pula besar peluang *cyber crime* terjadi. Karena itu literasi digital benar-benar menjadi fokus perhatian saat ini. Dengan demikian di era serba online ini, lingkungan digital yang sehat terwujud.

C. Pembelajaran Daring

1. Definisi dan Hakikat Pembelajaran Daring

Istilah pembelajaran daring pada dasarnya lahir dari kata “pembelajaran” dan “daring”. Kata “pembelajaran” berasal dari “belajar” yang memiliki makna perubahan tingkah laku atau penampilan melalui aktifitas membaca, mengamati, mendengar, meniru juga lainnya sebagai hasil dari pengalaman.³³ Sementara pembelajaran ialah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidikan serta

³² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 4-5.

³³ R. Gilang. K, *pelaksanaan pembelajaran daring di era COVID-19*, (Jawa Tengah: Penerbit Lutfi Gilang, 2020), hlm. 10.

sumber belajar di satu lingkungan belajar.³⁴ Adapun Slamet PH dalam Sutiah mendefinisikan pembelajaran merupakan pemberdayaan peserta didik yang dilakukan melalui interaksi perilaku pengajar dan perilaku pelajar, baik di ruang atau di luar kelas.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah usaha meningkatkan kualitas suatu individu melalui interaksi dalam penyampaian sumber belajar di dalam lingkungan belajar.

Adapun pengertian istilah daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” yang menggantikan kata “*online*” yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet.³⁶ Berkaitan dengan definisi pembelajaran daring, ada beragam pendapat ahli menjelaskan pengertiannya namun masih dalam konteks yang sama. Menurut Syafni, pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran atau jejaring sosial secara online.³⁷ Ada juga yang menguraikan arti pembelajaran daring berdasarkan aktifitas pendidikan yang dilaksanakan dalam sistem pembelajaran daring. Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilaksanakan melalui jejaring internet dengan menyediakan materi dalam format video dan *slideshow* untuk setiap mata kuliah, dan tugas-tugas mingguan dengan batas waktu tertentu dan dengan sistem penilaian yang beragam.³⁸

³⁴ R. Gilang. K, *pelaksanaan pembelajaran daring di era COVID-19.....*, hlm. 15.

³⁵ Sutiah, *teori belajar dan pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hlm. 6.

³⁶ R. Gilang. K, *pelaksanaan pembelajaran daring di era COVID-19.....*, hlm. 17.

³⁷ Syafni Ermayulis, *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi COVID-19*, Agustus 2021. Diakses pada tanggal 9 Juli 2021 dari situs: <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>.

³⁸ R. Gilang. K, *pelaksanaan pembelajaran daring di era COVID-19.....*, hlm. 18.

Sementara Salman dalam seminar Nasional Sejarah ke-4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang menyebut pembelajaran daring sebagai pembelajaran digital, yang mana keseluruhan alat dalam pembelajaran daring adalah perangkat digital. Menurutnya, pembelajaran digital merupakan sistem pembelajaran yang memaksimalkan pemanfaatan alat teknologi informasi dalam keseluruhan aktifitas pembelajaran, mulai dari penggunaan laptop, gawai telepon seluler dan perangkat digital baik perangkat keras atau perangkat lunak lainnya yang sekarang sangat mudah didapat bahkan dengan harga terjangkau.³⁹

Dari uraian-uraian tersebut di atas mengenai definisi pembelajaran daring, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses kegiatan belajar-mengajar yang diluncurkan melalui jaringan internet dengan menggunakan berbagai perangkat digital, aplikasi dan platform yang membangun konektivitas dan interaksi antara pelajar dan pengajar. Dalam aktifitasnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan ketentuan dan silabus yang telah ditentukan atau disepakati bersama, sehingga proses pembelajaran melalui daring bervariasi. Istilah pembelajaran daring juga dikenal dengan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran online, pembelajaran virtual dan pembelajaran digital.

Pembelajaran daring hakikatnya dikembalikan kepada hakikat belajar yang mana itu sendiri merupakan suatu proses interaksi individu dengan situasi sekitarnya. Bahkan dalam keseharian manusia tidak dapat dipisahkan dari belajar karena sebagian besar kegiatan dalam keseharian merupakan proses belajar.

³⁹ Salman Alparis Sormin, dkk., *Konsepsi Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era Disruptif*, Oktober 2021. Diakses pada tanggal 10 Juli 2021 dari situs: <https://osf.io/preprints/inarxiv/bxskc/download>.

Belajar dapat terjadi tanpa pembelajaran akan tetapi pembelajaran hasilnya lebih menguntungkan dan lebih mudah diamati.⁴⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring hanya berbeda media saja dengan pembelajaran luring. Seluruh proses pembelajaran yang dilakukan secara manual tepat seperti sebelum COVID-19 melanda sekarang dilakukan melalui media digital. Pasti membutuhkan usaha lebih dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dan dalam hal belajar setiap individu sekarang ini berinteraksi tinggi dengan perangkat digital, jadi disanalah individu-individu tersebut dapat belajar hal baru dan mengembangkan diri baik peningkatan kemampuan teknis perangkat digital atau mencoba mengerjakan sesuatu yang baru.

2. Prinsip dan Manfaat Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna bukan semata-mata berpaku pada pemberian tugas-tugas kepada pelajar, akan tetapi merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berfokus pada interaksi dan kegiatan pembelajarannya yang mana pengajar dan pelajar saling tersambung dalam proses pembelajaran daring.⁴¹

Prinsip pembelajaran daring merupakan seperangkat landasan yang dijadikan sebagai pegangan dan panduan konsisten agar pembelajaran daring dapat dilaksanakan secara fleksibel dan kreatif dengan memanfaatkan kemudahan teknologi. Prinsip yang tidak kaku berpotensi merangsang kreatifitas pelajar.

⁴⁰ R. Gilang. K, *pelaksanaan pembelajaran daring di era COVID-19.....*, hlm. 20-21.

⁴¹ Albert effendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2020), hlm. 8.

Adapun prinsip-prinsip pembelajaran daring umumnya sebagai berikut: *Pertama*, tidak membebankan pihak pengajar atau pelajar karena tujuan utama pembelajaran daring adalah mempermudah proses belajar-mengajar. *Kedua*, terwujudnya proses belajar-mengajar dalam forum dengan senantiasa menjaga komunikasi, membuka ruang diskusi dan bila perlu member sedikit pemanasan dan humor sebelum dan dalam proses pembelajaran berlangsung tidak semestinya tugas, tes dan ujian. *Ketika*, tersedianya sumber belajar yang dapat digunakan tidak melulu disediakan oleh pengajar. *Keempat*, fleksibel metode belajar dengan kemampuan pelajar, waktu dan tempat. *Kelima*, pembelajaran daring berpotensi memfasilitasi kebutuhan pelajar yang beragam.⁴²

Terkait pembahasan mengenai prinsip pembelajaran daring, ada beragam perspektif yang dijadikan sebagai titik fokus dalam penentuan rincian prinsip-prinsip, diantaranya ada prinsip pembelajaran daring yang disesuaikan dengan kondisi COVID-19 saat ini, sesuai dengan tingkat pendidikan, dan sesuai dengan anjuran pemerintah.

Munculnya metode pembelajaran daring memberikan manfaat tersendiri bagi kalangan akademisi terutama dalam hal berlansungnya pendidikan. Menurut Meidawati dkk, ada enam manfaat pembelajaran daring yaitu mempermudah komunikasi dan diskusi antara pengajar dan pelajar, mempermudah diskusi dan komunikasi antar pelajar, memudahkan interaksi pelajar, pengajar dan wali pelajar. Selanjutnya menjadi sarana yang tepat untuk ujian atau kuis, pengajar dapat dengan mudah memberikan materi dengan tampilan visual dan pelajar dapat

⁴² Afrillia Fahrina, Karla Amelia, dan Cut Rita Zahara (ed.), *Buku minda Guru Indonesia: Guru dan Pembelajaran Inovatif di Masa Pandemi COVID-19*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), hlm. 104-105.

mengunduhnya, terakhir adalah pengajar dapat membuat soal dimana saja dan kapan saja. Pohan pula menambahkan bahwa pembelajaran daring dapat mendorong pelajar tentang hal baru baik teknik interaksi dalam pembelajaran atau penggunaan media-media pembelajaran lainnya. Serta pelajar akan tertarik dan mempelajarinya sendiri.⁴³

D. Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring

1. Pemanfaatan Perangkat Digital dalam Pembelajaran Daring

Keputusan pemerintah untuk tetap melansungkan kegiatan pembelajaran namun secara jarak jauh membuat teknologi mengambil peran penting sebagai media pembelajaran. Dan pada akhirnya developer platform pembelajaran terus meng-*upgrade* dan memodifikasi aplikasi-aplikasi tersebut agar dapat digunakan dengan mudah tanpa terhalang tempat dan waktu serta menunjang keberhasilan pembelajaran daring yang dilaksanakan.

Pernyataan tersebut selaras dengan peran teknologi pendidikan itu sendiri yaitu sebagai sarana pendukung desain pengetahuan. Sebagai sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik, mengemukakan argument, mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan. Dan secara umum dalam pembelajaran daring, teknologi berperan sebagai media interaksi serta pembagian informasi terkait pembelajaran.⁴⁴

⁴³ Albert effendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah.....*, hlm. 8.

⁴⁴ Unik Hanifah Salsabila, dkk., Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19, *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Volume 17, 2, Juli-Desember 2020. Diakses pada tanggal 9 Juli 2021 dari situs: <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/138/105>.

Metode pembelajaran baru seperti pembelajaran daring (*online learning*), pembelajaran campuran (*blended learning*) dan pembelajaran sistem jarak jauh (*distance learning*) lahir dikarenakan adanya pengaruh kemajuan teknologi informasi yang memiliki dampak pada kegiatan belajar serta.⁴⁵

Jadi pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran daring ialah sebagai media interaksi dan komunikasi antara pengajar dan pelajar. Perangkat digital yang sekarang banyak dan mudah digunakan sehingga tidak bisa dilepaskan dalam keseharian yaitu *smartphone*. Tak lagi harus di akses melalui komputer sekarang aktifitas pembelajaran daring telah berada dalam genggaman. Selain untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar, di samping itu setiap individu sekaligus dapat meningkatkan kualitas diri dengan memahami setiap apa yang harus dilakukan ketika berinteraksi dengan perangkat teknologi atau digital.

2. Peran Literasi Digital

Berdasarkan hasil penelitian Santoso dalam Ana menunjukkan bahwa pelajar yang memiliki tingkat literasi digital yang baik serta mempunyai berbagai macam sumber informasi mampu memiliki capaian belajar yang lebih baik.

Ana menyebutkan beberapa contoh kasus dalam keseharian untuk mengemukakan peran literasi digital dalam pembelajaran digital. Literasi digital berperan memudahkan mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan beragam platform, contohnya menghubungkan perangkat ke jaringan internet, dan menginstal perangkat lunak untuk pembelajaran daring. kedua hal tersebut

⁴⁵ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 11.

merupakan kemampuan dasar literasi digital yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi dalam forum pembelajaran daring.

Peran literasi digital dalam prose pembelajaran ialah mengefektifkan interaksi dan komunikasi. Contohnya, kemampuan menggunakan fitur kamera dan mikrofon agar dapat terhubung ke dalam forum pembelajaran dan kemampuan menyajikan teks atau gambar untuk memaksimalkan kolaborasi dan komunikasi yang dijumpai oleh fitur *email*, *online worksheet*, *spreadsheet* dan fitur “lampirkan file” pada berbagai aplikasi.

Dan terakhir, terkait kemampuan mengakses sumber informasi yang berkualitas juga membutuhkan peran literasi digital.⁴⁶

Jika dilihat secara keseluruhan, literasi digital berperan pada semua kegiatan yang dilakukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran secara daring. Karena setiap aktifitasnya merupakan bentuk tindakan dari indikator-indikator literasi digital. Jadi literasi digital yang baik akan menghasilkan pembelajaran daring yang baik mulai dari proses hingga hasil akhir pembelajaran.

⁴⁶ Ana Irhandayaningsih, Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19, *ANUVA*, Volume 4, 2, 2020. Diakses pada tanggal 28 Januari 2021 dari situs: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/download/8073/4203>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Budiwanto dalam Mustafa metode deskriptif merupakan rancangan penelitian dengan tujuan untuk menggambarkan (mendeskripsikan) atau memaparkan secara sistematis, faktual dan akurat secara objektif tentang suatu obyek amatan yang terjadi pada masa kini.⁴⁷ Sementara pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam-macam variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai.⁴⁸ Dalam penelitian ini kuantitatif yang dimaksudkan ialah proses perhitungan data-data yang didapat dari angket yang telah dikembalikan oleh responden sehingga perhitungan yang dilakukan menghasilkan suatu nilai yang objektif atau hasil ukur untuk mendeskripsikan tingkat baik atau buruknya kemampuan literasi digital yang dimiliki.

Berdasarkan pengertian di atas, sehubungan dengan penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa metode deskriptif kuantitatif merupakan rancangan penelitian yang berfokus pada pengolahan angka atau nilai suatu variabel

⁴⁷ Pinton Setya Mustafa dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang: Prodi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020), hlm. 43.

⁴⁸ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 254.

penelitian sehingga nilai hasil penelitian memiliki makna dan dapat menggambarkan masalah penelitian sebagaimana adanya.

Metode penelitian ini digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini berupa pengukuran, yang artinya hasil pengukuran berupa nilai-nilai yang memiliki makna, yang apabila nilai-nilai tersebut dikaitkan dengan variabel penelitian dapat menggambarkan secara objektif. Sederhananya, metode penelitian ini digunakan karena dapat memberi gambaran kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh melalui angka-angka hasil akhir penelitian.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian dilakukan. Penelitian ini akan mengambil lokasi penelitian di Fakultas Sains dan Teknologi UIN ar-Riniry Banda Aceh, dan penelitian ini dilakukan pada tanggal 29 Mei – 5 Juni 2022.

C. Populasi dan Sampel

Margono mendefinisikan bahwa populasi ialah jumlah seluruh objek penelitian merupakan manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik atau kriteria tertentu yang sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam suatu penelitian.⁴⁹ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry, dengan jumlah mahasiswa 183 orang.

⁴⁹ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.....*, hlm. 254.

Menurut Husain dan Purnomo, sampel yaitu sebagian dari jumlah anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling.⁵⁰ Penentuan populasi sebagai sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry yang pernah mengikuti kegiatan pembelajaran daring.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* atau *judgement* yang jumlah sampelnya dihitung dengan menggunakan rumus Slovin. Purposive sampling merupakan teknik non probability sampling yang dilakukan dengan mengambil sampel tertentu yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria atau sifat tertentu sesuai dengan tujuan dari penelitian dengan tidak mengambil sampel secara random. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan penilaian dari peneliti mengenai anggota populasi mana saja yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sampel.⁵¹ Peneliti menilai apabila anggota populasi tersebut memenuhi kriteria sampel yang telah ditetapkan maka anggota populasi tersebut diambil sebagai sampel.

Jumlah sampel yang diambil ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

⁵⁰ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.....*, hlm. 254.

⁵¹ Nafisan Nauroti Salsa Bila dkk, *Purposive Sampling*. Diakses pada tanggal 29 Juli 2021 dari situs: <http://himasta.unimus.ac.id/wp-content/uploads/2021/01/6.-Purposive-Sampling.pdf>.

N= Jumlah populasi

e = *Error level* (tingkat kesalahan)

Tingkat kesalahan dalam rumus Slovin, yaitu:

Nilai e = 5% (0,05) untuk populasi jumlah besar

Nilai e = 10% (0,1) untuk populasi jumlah kecil⁵²

Pengambilan sampel dalam penelitian ini maka dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{183}{1 + (183 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{183}{1 + (183 \times 0,01)}$$

$$n = \frac{183}{1 + 1,83}$$

$$n = \frac{183}{2,83}$$

$$n = 64,66$$

Dibulatkan menjadi 65.

Jadi, sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 65 orang.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dengan kriteria sampel sebagai berikut:

1. Sample merupakan mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Sample pernah mengikuti pembelajaran daring.

⁵² Riva Atul Nisa, *Dampak Program Duta Baca Terhadap Pemanfaatan Koleksi pada Dinas dan Kearsipan Aceh*, (Skripsi) Fakultas Adab dan Humaniora Program Studi Ilmu Perpustakaan, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2021, hlm. 30.

3. Sample yang dibutuhkan berjumlah 65 orang.

D. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

1. Uji Validitas

Validitas merupakan perolehan nilai atau data hasil ukur dari kegiatan mengukur apa yang harus diukur secara benar.⁵³ Dalam konteks ini maka validitas merupakan nilai dari hasil pengukuran setiap butir item alat ukur, yang mana data tersebut dapat menunjukkan kualitas item-item alat ukur. Pengujian validitas instrumen yang dilakukan untuk mendapatkan nilai item alat ukur dalam penelitian ini adalah validitas konstruk. Dengan demikian yang perlu dilakukan dalam mencari validitas sebuah item ialah mengkorelasikan skor item dengan total item dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) \cdot (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} : koefisien korelasi

n : jumlah responden

$\sum X$: jumlah skor item

$\sum Y$: jumlah skor total

Item dinyatakan valid apabila koefisien korelasi antar item dengan total item lebih besar dari 0,244 atau $r_{hitung} > r_{tabel}$. Namun jika nilai korelasi antar item dengan total item yang didapat sebaliknya atau dibawah 0,244, maka item tersebut dikatakan tidak valid.

⁵³ Khatib A. Latief, *Validitas dan Reabilitas*, Maret 2020. Diakses pada tanggal 1 September 2022 dari situs: <https://classroom.google.com/w/NTQ0MDMyMzM5NzBa/t/all?hl=id>.

Adapun hasil uji validitas alat ukur penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Alat Ukur

Item	r hitung	r tabel	Status
1	0,594	0,244	valid
2	0,640	0,244	valid
3	0,635	0,244	valid
4	0,308	0,244	valid
5	0,870	0,244	valid
6	0,357	0,244	valid
7	0,722	0,244	valid
8	0,756	0,244	valid
9	0,246	0,244	valid
10	0,458	0,244	valid
11	0,533	0,244	valid
12	0,375	0,244	valid
13	0,351	0,244	valid
14	0,386	0,244	valid
15	0,246	0,244	valid
16	0,574	0,244	valid
17	0,513	0,244	valid
18	0,392	0,244	valid
19	0,496	0,244	valid
20	0,368	0,244	valid
21	0,497	0,244	valid
22	0,684	0,244	valid
23	0,472	0,244	valid
24	0,557	0,244	valid

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 24 item pernyataan yang telah diuji pada 7 orang mahasiswa adalah valid, karena memiliki nilai r_{hitung} lebih tinggi dari r_{tabel} yang memiliki batasan 0,244 dengan taraf signifikan 5%.

2. Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, alat ukur atau instrumen perlu diuji pula reliabilitasnya. Reliabilitas ialah data hasil ukur harus dapat dipercaya yakni

memberikan data yang sesungguhnya.⁵⁴ Reliabilitas menggambarkan tingkat konsistensi alat ukur dan dilakukan pada setiap item alat ukur yang sudah dinyatakan valid. Sebuah item dapat dinyatakan *reliable* atau layak apabila nilai yang didapat lebih besar dari 0,6 dalam koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini memperoleh koefisien sebesar 0,877. Dari koefisien tersebut dapat dinyatakan bahwa alat ukur ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data disertai alasannya perlu dijelaskan.⁵⁵ Dapat dikatakan bahwa teknik pengumpulan data ialah cara beserta langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan data atau informasi penelitian yang kemudian menjadi jawaban dari masalah penelitian.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket dan dokumentasi.

1. Angket

Angket adalah serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden atau orang yang dianggap sebagai sampel dari penelitian dengan tujuan responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan permintaan peneliti.⁵⁶

⁵⁴ Khatib A. Latief, *Validitas dan Reliabilitas*, Maret 2020. Diakses pada tanggal 2 September 2022 dari situs: <https://classroom.google.com/w/NTQ0MDMyMzM5NzBa/t/all?hl=id>.

⁵⁵ Khatib A. Latief, *Instrumen Pengumpulan Data, Validitas dan Reabilitas*, Maret 2020. Diakses pada tanggal 8 Februari 2021 dari situs: <https://classroom.google.com/u/1/w/NTQ0MDMyMzM5NzBa/t/all>.

⁵⁶ Khatib A. Latief, *Instrumen Pengumpulan Data, Validitas dan Reabilitas*, Maret 2020. Diakses pada tanggal 8 Februari 2021 dari situs: <https://classroom.google.com/u/1/w/NTQ0MDMyMzM5NzBa/t/all>.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup dalam bentuk skala Likert dengan pertanyaan di dalamnya memiliki 2 kategori sifat yaitu *favorable* (positif mendukung pernyataan) dan *unfavorable* (negative tidak mendukung pernyataan). Setiap pernyataan yang diajukan sebagai pertanyaan masing-masing memiliki 5 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket akan disebarakan secara *online* menggunakan *Google Form*. Alasan pemilihan *Google Form* sebagai media penyebaran angket ialah mudah digunakan untuk mendapatkan data (informasi) dan mudah untuk disebarakan. Serta mudah diakses kapan dan dimana saja, mengingat mahasiswa Arsitektur angkatan 2017 yang menyebar dikarenakan sudah ada yang lulus atau bekerja.

Penelitian ini diukur dengan skala psikologi. Oleh karena itu angket yang disusun dalam skala Likert dibagi menjadi dua jenis pernyataan dan pada masing-masing pilihan jawaban tersebut diberi skor atau nilai. Rentang skor kategori item *favorable* adalah 5 sampai dengan 1 sementara skor kategori item *unfavorable* 1 sampai dengan 5. Pernyataan-pernyataan yang ditulis dalam angket disusun berdasarkan konsep kompetensi literasi digital Mutula dan Wamukoya dengan masing-masing indikator yang telah disimpulkan oleh peneliti dalam tabel *blue-print* instrument literasi digital.

Skala psikologi adalah instrument (alat ukur) pengukuran untuk mengidentifikasi konstruk psikologis.⁵⁷ Dapat dikatakan bahwa skala psikologi merupakan alat pengukuran bidang non-fisik yaitu bidang kognitif dan afektif.

⁵⁷ Wahyu Widhiarso, *Skala Psikologi*. Diakses pada tanggal 31 Juli 2021 dari situs: http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/2_-_skala_psikologi.pdf.

Dalam pengukuran atribut kognitif diperlukan respon jenis pendapat yang dapat dikategorikan benar atau salah dan bersifat objektif. Sama halnya yang dilakukan pada penelitian ini yang mengukur tingkat kemampuan atau kompetensi.

Tabel 3. Blue-print Indikator Instrument Literasi Digital

No.	Kompetensi	Indikator	No. Item		Jumlah Item
			Fav.	Unfav.	
1.	<i>Foundational competencies</i> (kompetensi dasar)	Memiliki kemampuan belajar mandiri, mampu mengkomunikasikan atau mendiskusikan suatu informasi dan dapat menganalisa suatu informasi/permasalahan sehingga menemukan jawaban dan permasalahan diselesaikan.	1, 2	3	3
2.	<i>Basic Competencies</i> (kompetensi utama)	Mengenal macam-macam perangkat lepas, mengerti cara membuka lebih dari satu berkas di saat bersamaan, dan mampu menggunakan aplikasi khusus.	4, 6	5, 7	4
3.	<i>Intermediate Competencies</i> (kemampuan menengah)	Mengenal folder utama dan sub-folder, mengerti cara membuat folder baru, mengetahui cara mencetak berkas menggunakan printer, dan menggunakan <i>e-mail</i> .	8, 9, 10, 11, 12	-	5
4.	<i>Advanced Competencies</i> (kemampuan lanjutan)	Mengetahui alat-alat pengakses (search engine) pangkalan informasi digital dan dapat mengakses pangkalan data digital dan mengatur dan memilih informasi.	13, 14, 15	-	3
5.	<i>Technical Competencies</i> (kompetensi	Mengetahui cara menghubungkan perangkat dengan sumber jaringan	16, 17	18	3

teknik)	internet, mengetahui cara menghubungkan perangkat keras dan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada perangkat digital.			
6. <i>Proficiency Digital Literacy</i> (kecakapan literasi digital)	Memiliki pemahaman terhadap suatu aplikasi, mengetahui banyak sumber pangkalan data legal, menerapkan kemampuan literasi informasi, mampu mengkomunikasikan konten dan paham untuk menyertakan sumber informasi yang diperoleh.	19, 20, 21, 23	22, 24	6
Total Item		18	6	24

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik mengumpulkan data dengan mengambil informasi berupa data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁵⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa dokumentasi merupakan pengambilan informasi-informasi penting yang sudah ada dari suatu berkas. Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen tentang pembelajaran daring yang dilaksanakan yaitu pedoman pelaksanaan pembelajaran daring yang digunakan.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data merupakan metode yang digunakan dalam memproses atau mengolah data yang telah didapat dari penyebaran angket.

⁵⁸ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*....., hlm. 149.

Analisis data ialah proses analisa data-data yang telah diperoleh yang berguna untuk memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap.⁵⁹

Setelah penyebaran angket dilakukan kemudian angket tersebut akan dikembalikan kepada peneliti untuk diperiksa dan dinilai. Data yang diperoleh dari angket yang telah dikembalikan oleh responden akan dilakukan pengolahan data dengan tabulasi data menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Office Excel*.

Selanjutnya analisis data dimulai dari mencari skor rata-rata setiap indikator dengan menggunakan rumus *mean* sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata skor setiap indikator

x_i = jumlah butir pernyataan pada masing-masing indikator

n = banyak butir pernyataan setiap indikator.

Skor rata-rata setiap indikator yang didapat kemudian dikonversikan agar dapat melakukan penentuan nilai dalam interval 1-100 dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\bar{x}}{180} \times 100$$

Kategori penilaian atau interpretasi setiap indikator literasi digital ditentukan dengan menggunakan tabel kriteria interpretasi:

Interval Nilai	Kategori Penilaian
81-100	Sangat Baik

⁵⁹ Ali Muhson, *Teknik Analisis Kuantitatif*. Diakses pada tanggal 8 Februari 2021 dari situs: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis%2BKuantitatif.pdf>.

61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Sangat kurang

Untuk menentukan nilai rata-rata kemampuan literasi digital yang didapat oleh responden dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{1}{120} \frac{\sum Y}{30} \times 100$$

Keterangan:

$\sum Y$ = jumlah skor responden.

G. Alur Pelaksanaan Penelitian

Alur pelaksanaan penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan/pengumpulan data dan pengolahan data. Berikut deskripsi tahap pelaksanaan penelitian ini:

1. Persiapan penelitian

Persiapan yang dilakukan pada tahap ini ialah peneliti menentukan sampel. Kemudian meminta data mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh, lalu membuat item-item pertanyaan berupa pernyataan sebagai alat ukur variabel penelitian.

Alat ukur literasi digital dibuat berdasarkan indikator literasi digital oleh Stephen Mutula dan Justus Wamukoya. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian pada alat ukur untuk mengukur validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas alat ukur tersebut dilakukan pada 7 orang mahasiswa yang bukan termasuk sampel. Setelah itu peneliti mengolah data ujian tersebut sehingga

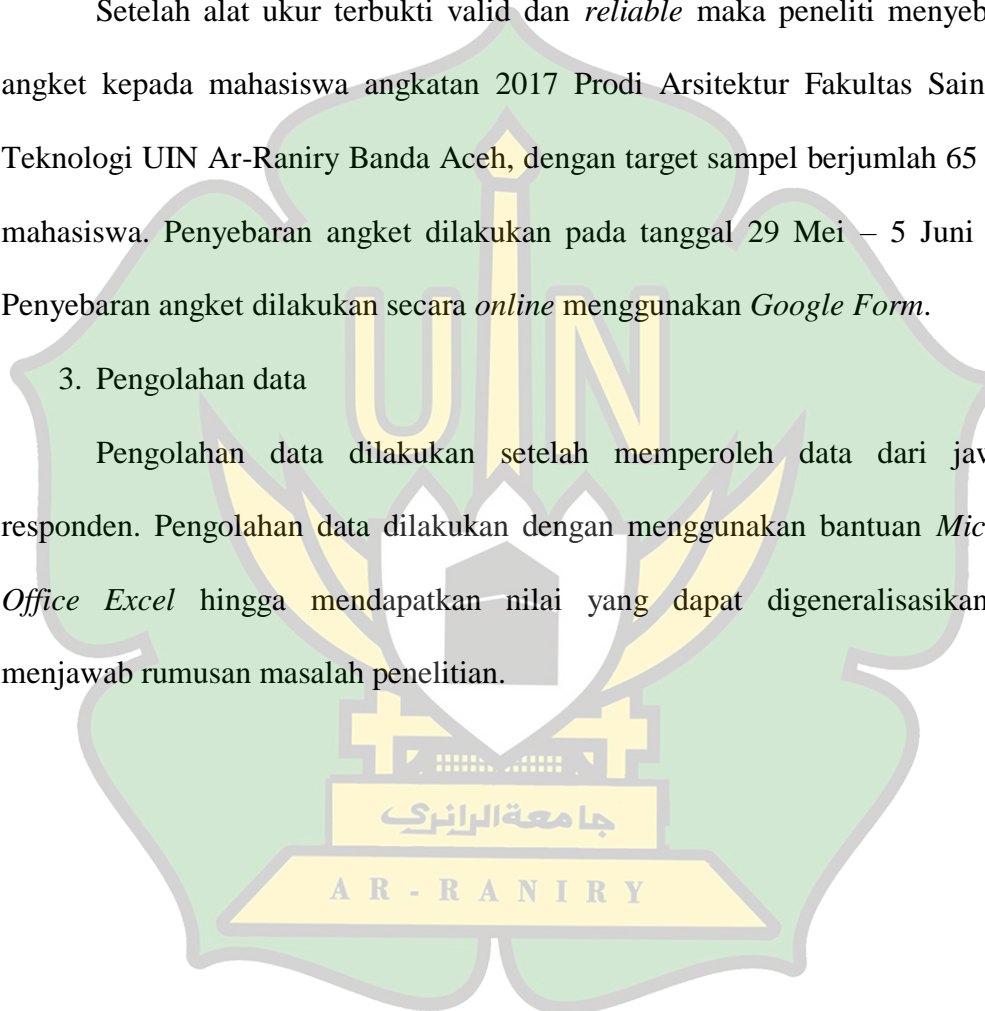
didapatkan hasil validitas dan reliabilitas alat ukur. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semua item pertanyaan sebanyak 24 butir terbukti valid dan memiliki tingkat reliabilitas yang dimiliki juga sangat tinggi.

2. Pelaksanaan/pengumpulan data

Setelah alat ukur terbukti valid dan *reliable* maka peneliti menyebarkan angket kepada mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan target sampel berjumlah 65 orang mahasiswa. Penyebaran angket dilakukan pada tanggal 29 Mei – 5 Juni 2022. Penyebaran angket dilakukan secara *online* menggunakan *Google Form*.

3. Pengolahan data

Pengolahan data dilakukan setelah memperoleh data dari jawaban responden. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* hingga mendapatkan nilai yang dapat digeneralisasikan dan menjawab rumusan masalah penelitian.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Populasi penelitian ini berjumlah 183 orang. Sebanyak 65 orang mahasiswa diambil sebagai sampel penelitian yang menjadi responden untuk menjawab pertanyaan kuesioner penelitian.

1. Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Subjek penelitian ini memiliki karakteristik yang telah ditentukan, yaitu subjek penelitian merupakan mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, pernah mengikuti pembelajaran daring dan berjumlah 65 orang.

Tabel 5. Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Subjek (N)	Persentase (%)
Laki-laki	27	41,54%
Perempuan	38	58,46%
Total	65	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa subjek penelitian yang menjadi responden penelitian dominan berjenis kelamin perempuan dengan 38 orang (58,46%), sementara responden laki-laki berjumlah 27 orang (41,54%).

2. Pembelajaran Daring Program Studi Arsitektur Fakultas Saintek UIN Ar-Raniry

Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan menjadikan “Pedoman Sistem Pembelajaran Daring (SPRING)” sebagai panduan dasar. Adapun mekanisme pembelajaran daring yang dilaksanakan, sebagai berikut:

a. Persiapan Bagi Mahasiswa

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berorientasi atau berfokus pada mahasiswa (*student centered learning*) dan berbagai kemudahan serta fleksibilitas dalam belajar. Hal tersebut menjadi keutamaan yang perlu dibina dalam pemikiran mahasiswa. Agar kegiatan pembelajaran secara daring optimal, mahasiswa perlu mempersiapkan diri dengan baik saat mengikuti Pembelajaran Daring, yaitu:

- 1) Mahasiswa wajib mengisi KRS melalui online sebagaimana biasanya.
- 2) Memastikan menggunakan email resmi dengan domain UIN Ar-Raniry (@student.Ar-Raniry.ac.id).
- 3) Membuat pengelolaan waktu dan pengaturan jadwal perkuliahan.

Disarankan agenda perkuliahan juga disampaikan kepada keluarga atau orang yang tinggal bersamanya sehingga tidak ada gangguan ketika kuliah berlangsung secara *synchronous*. Dan usahakan persiapan selesai 10 menit sebelum pembelajaran dimulai.

- 4) Mempersiapkan segala *software* dan *hardware* yang sekiranya dibutuhkan dalam kegiatan Pembelajaran Daring
- 5) Mempersiapkan sumber koneksi internet seperti *wifi*, *hotspot* atau kuota internet yang sekiranya dapat menyelesaikan durasi kegiatan pembelajaran daring.
- 6) Mengerti penggunaan platform pembelajaran daring. Dan pastikan perangkat pendukung seperti pencahayaan dan speaker dalam kondisi bagus.
- 7) Memilih tempat yang nyaman sehingga fokus ketika kelas berlangsung.
- 8) Menjauhkan diri dari gangguan. Dan mahasiswa harus disiplin pada diri sendiri sehingga tidak terpancing untuk membuka tab lain yang tidak ada kaitannya dengan mata kuliah yang sedang diberikan ketika pembelajaran sedang berlangsung.
- 9) Mahasiswa segera memberitahukan kepada Kasubbag Akademik, Kemahasiswaan, dan alumni dan dosen apabila Pembelajaran Daring *synchronous* tidak dapat diikutinya.
- 10) Mahasiswa yang tidak terjangkau jaringan internet segera menghubungi Kasubbag Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni serta Program Studi dengan menyampaikan Surat Keterangan dari Desa.
- 11) Mahasiswa yang karena faktor ekonomi atau yang termasuk kategori fakir miskin sehingga tidak mencukupi penyediaan kuota

internet segera menghubungi Kasubbag Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni serta Program Studi dengan menyampaikan Surat Keterangan dari Desa.

12) Atas pertimbangan pribadi dan keizinan orang tua, mahasiswa dapat memilih berada di Banda Aceh untuk mengikuti kuliah.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Selama Covid-19 pelaksanaan *synchronous* eLearning atau pembelajaran dimana mahasiswa dan dosen sama-sama online sehingga dapat langsung memberi umpan balik hanya sebanyak 4 kali dalam 1 Semester (2 Pertemuan sebelum UTS dan 2 pertemuan sebelum UAS) untuk seluruh program studi S1, S2, dan S3. Waktu hari *synchronous* sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat dosen dan mahasiswa.

c. Tata Tertib Perkuliahan

Mahasiswa dianggap hadir apabila:

- 1) Mengunduh materi terkait perkuliahan;
- 2) aktif dan tanggap dalam forum belajar (*sysnchronous*);
- 3) menyelesaikan tugas perkuliahan (*assignments*) yang diberikan oleh dosen;
- 4) mengunggah tugas-tugas yang telah dikerjakan sesuai dengan tenggat waktu yang telah diberikan;
- 5) apabila mahasiswa melanggar salah satu poin 1, 2, 3, dan 4, maka hal tersebut akan mempengaruhi nilai;

- 6) tetap berpakaian rapi, sopan, serta menutup aurat saat proses Pembelajaran Daring (*synchronous*);
- 7) memperhatikan kelayakan ruangan pada saat Pembelajaran Daring (*synchronous*), karena hal tersebut dapat memengaruhi pencahayaan video, dan suara audio.

d. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran Daring

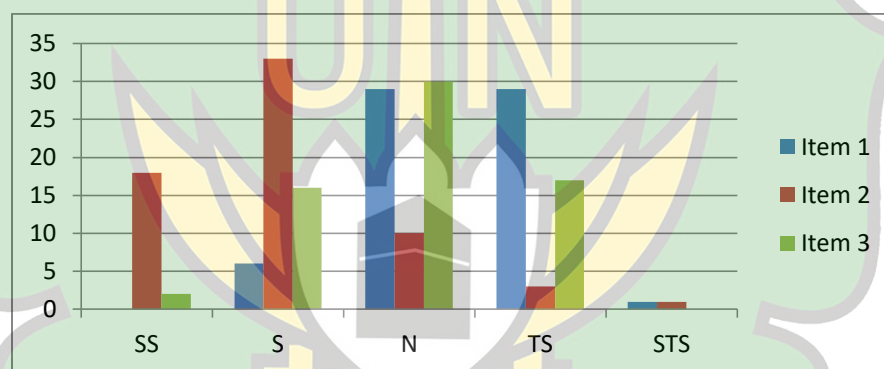
- 1) mengikuti agenda perkuliahan sesuai jadwal perkuliahan;
- 2) tidak meminta join Kelas kepada dosen;
- 3) mengikuti forum belajar sesuai arahan dosen dan waktu perkuliahan;
- 4) mematuhi kontrak perkuliahan secara online;
- 5) dapat melaksanakan perkuliahan secara *synchronous*;
- 6) mempelajari materi terkait yang telah diberikan oleh dosen;
- 7) melakukan diskusi dalam forum;
- 8) mengerjakan dan menyerahkan assignment/kuis/tugas sesuai jadwal;
- 9) mengisi absensi; - R A N I R Y
- 10) tidak diperkenankan mengunggah selain apa yang ditugaskan dosen;
- 11) melaporkan kepada Prodi atau Kasubbag Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni apabila dosen dalam melaksanakan Pembelajaran Daring tidak sesuai dengan RPS-e;

12) melaporkan kepada Prodi atau Kasubbag Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni apabila dosen dalam melaksanakan Pembelajaran Daring menyalahi Kontrak Belajar.⁶⁰

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil respon pada angket yang dibuat berdasarkan indikator 6 komponen kompetensi literasi digital dengan 24 butir pertanyaan yang sudah disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran daring, maka diperoleh hasil penelitian yang dideskripsikan berikut ini:

1. *Foundational Competencies* (Kompetensi Dasar)



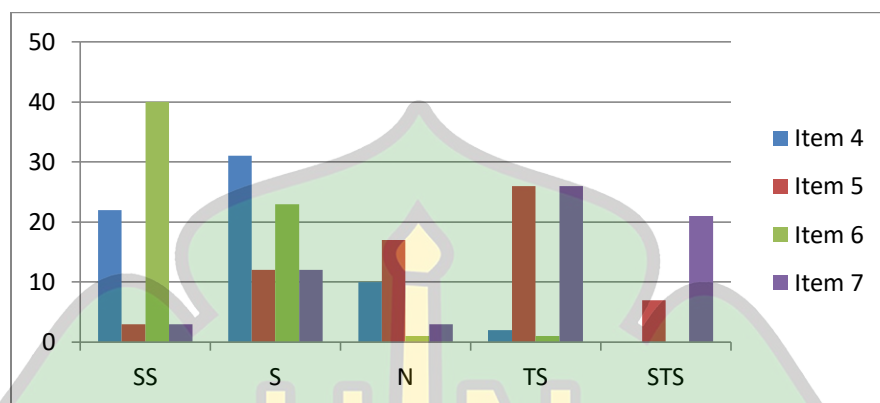
Grafik 1. Respon *Foundational Competencies* (Kompetensi Dasar)

Terkait *Foundational Competencies* (kompetensi dasar), pada grafik 1 menunjukkan bahwa responden paling banyak menjawab “Setuju” pada item pertanyaan 2 dengan rata-rata persentase 79,69%. Sementara item pertanyaan 1 mempunyai persentase sebesar 52,31% dan item pertanyaan 3 sebesar 59,08%. Setelah data responden tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata tiap indikator, maka nilai rata-rata untuk komponen *Foundational Competencies* (kompetensi dasar) adalah 63,69%, dan nilai persentase ini dapat diinterpretasikan

⁶⁰ Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) UIN Ar-Raniry, *Pedoman Sistem Pembelajaran Daring (SPRING)*, (Banda Aceh: LPM UIN Ar-Raniry, 2020), hlm. 22- 30.

bahwa komponen kompetensi dasar dari literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2017 dalam pembelajaran daring tergolong baik.

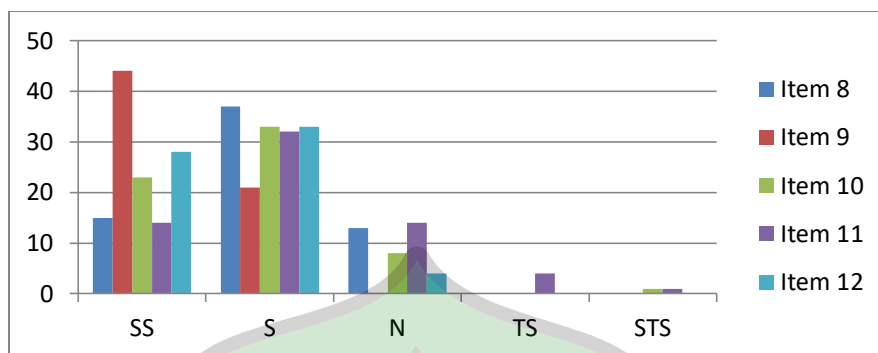
2. *Basic Competencies* (Kompetensi Utama)



Grafik 2. *Basic Competencies* (Kompetensi Utama)

Dari yang tergambarkan dalam grafik 2, bahwa pada komponen *basic competencies* (kemampuan utama), jawaban yang diberikan oleh responden dominan “Sangat Setuju” yang terdapat pada item pertanyaan 6 dengan rata-rata persentase sebanyak 91,38%. Sementara pada item pertanyaan 4 memperoleh persentase sebesar 82,46%, item pertanyaan 5 sebesar 66,77 dan item pertanyaan 7 sebanyak 75,38%. Data yang didapat tersebut dihitung kembali menggunakan rumus rata-rata per indikator, sehingga hasil yang didapat untuk komponen *basic competencies* (kemampuan utama) ialah 79%. Berdasarkan hasil konversi dengan tabel kriteria interpretasi (tabel 3. Kategori Penilaian), 79% berarti “Baik”. Ini artinya kompetensi utama literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2017 dalam pembelajarannya daring tergolong baik.

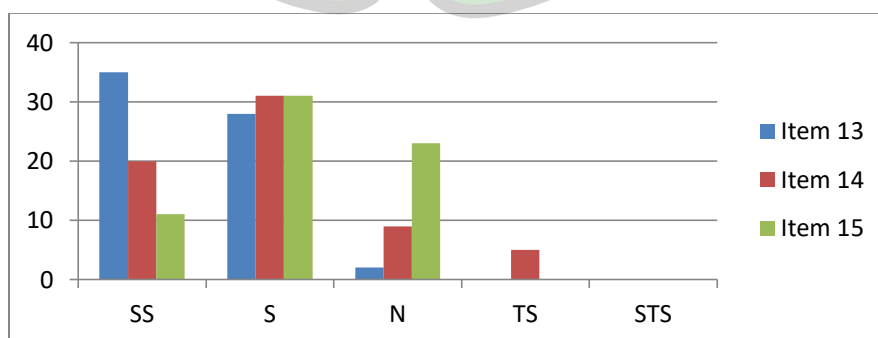
3. *Intermediate Competencies* (Kemampuan Menengah)



Grafik 3. *Intermediate Competencies* (Kemampuan Menengah)

Pada *intermediate competencies* atau kemampuan menengah, pilihan jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden adalah “Sangat Setuju” pada item pertanyaan 9. Item pertanyaan 9 memiliki skor rata-rata 93,54%, item pertanyaan 8 mempunyai rata-rata 80,62%, item pertanyaan 10 sebesar 83,69%, item pertanyaan 11 sebesar 76,62% dan item pertanyaan 12 sebesar 87,38%. Skor rata-rata yang didapat kemudian dihitung kembali persentase rata-rata menggunakan rumus rata-rata perindikator sehingga hasil yang didapat ialah 84,37%, yang mana apabila diinterpretasikan bermakna “Sangat Baik”. Dengan demikian, kemampuan menengah literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2017 tergolong sangat baik.

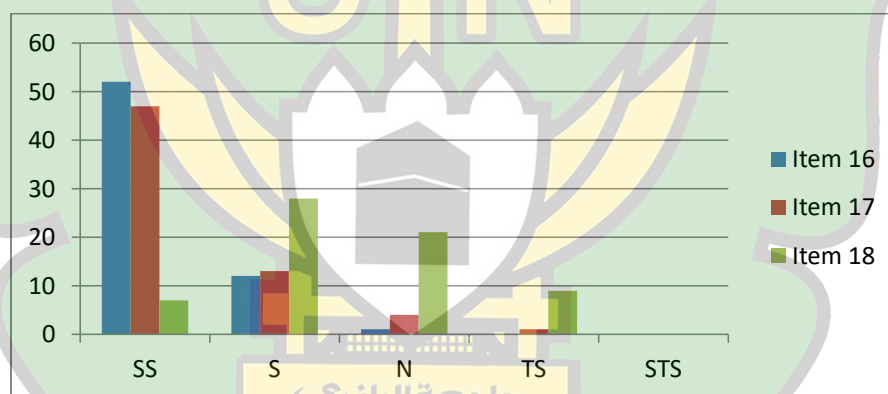
4. *Advanced Competencies* (Kemampuan Lanjutan)



Grafik 4. *Advanced Competencies* (Kemampuan Lanjutan)

Advanced competencies (kemampuan lanjutan) dalam grafik ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menjawab “Sangat Setuju”, yang ada pada item pertanyaan 13. Setelah melalui perhitungan dengan rumus rata-rata, item pertanyaan 13 menghasilkan persentase sebesar 90,15%, item pertanyaan 14 sebesar 80,31% dan item pertanyaan 15 sebanyak 76,31%. Data persentase tersebut dihitung kembali dengan rumus rata-rata per indikator sehingga hasilnya adalah 82,26, yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan lanjutan literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2017 dalam pembelajaran daring tergolong sangat baik.

5. *Technical Competencies* (Kemampuan Teknik)

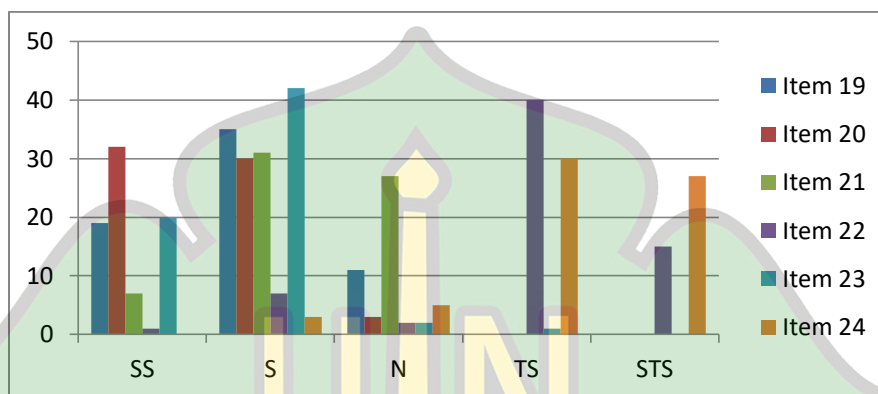


Grafik 5. *Technical Competencies* (Kemampuan Teknik)

Grafik 5 menunjukkan bahwa mayoritas pilihan jawaban responden pada komponen *technical competencies* (kemampuan teknik) ialah “Sangat Setuju” yang terdapat pada item pertanyaan 16. Yang mana item pertanyaan 16 memiliki skor rata-rata 95,69%, diikuti oleh item pertanyaan 17 dengan persentase skor rata-rata 92,62% dan item pertanyaan 18 sebesar 49,85%. Hasil data tersebut dihitung kembali menggunakan rumus rata-rata per indikator, sehingga komponen indikator *technical competencies* (kemampuan teknik) bernilai 79,38%, yang

berkategori “Baik”. Dari data ini dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan teknik literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2017 dalam pembelajaran daring tergolong baik.

6. *Proficiency Digital Literacy* (Kecakapan Literasi Digital)



Grafik 6. *Proficiency Digital Literacy* (Kecakapan Literasi Digital)

Pada komponen indikator *proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital), mayoritas memilih jawaban “Setuju”, yang terdapat pada item pertanyaan 23. Skor rata-rata yang dimiliki oleh item pertanyaan 23 adalah sebesar 84,92%. Selanjutnya item pertanyaan 19 memiliki persentase 82,46%, item pertanyaan 20 sebesar 88,92%, item pertanyaan 21 sebesar 73,85%, item pertanyaan 22 sebesar 78,77% dan item terakhir, pertanyaan 24 memiliki persentase sebesar 84,94%. Rata-rata yang didapat dari perhitungan data indikator *proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital) adalah 82,31%, artinya skor komponen ini tergolong “Sangat Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecakapan literasi digital mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2017 dalam pembelajaran daring sangat baik.

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan hasil data dan fakta yang didapat dari lapangan, yang mana penelitian ini dilakukan berdasarkan teori sebagai pedoman untuk mengukur tingkat kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa terkait dalam pembelajaran daring. Hasil penelitian yang sudah dilakukan pada mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Saintek UIN Ar-Raniry dengan responden berjumlah 65 selaku sampel dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital dalam pembelajaran daring yang dimiliki secara keseluruhan tergolong baik dengan persentase sebesar 79,49%.

Namun berdasarkan analisis respon yang diberikan, maka hasil interpretasi per indikator menunjukkan kemampuan literasi digital terbagi menjadi dua kategori yaitu “Sangat Baik” dan “Baik”. Adapun komponen yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” adalah *intermediate competencies* (kemampuan menengah), *advanced competencies* (kemampuan lanjutan) dan *proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital). Sedangkan komponen yang tergolong “Baik” ialah *foundational competencies* (kemampuan dasar), *basic competencies* (kemampuan utama) dan *technical competencies* (kemampuan teknis). Pembahasan analisis hasil per indikator akan dibahas sebagai berikut:

Komponen pertama adalah *foundational competencies* (kompetensi dasar). Meskipun merupakan kompetensi dasar, terkait pembelajaran daring ternyata komponen ini memiliki rata-rata yang paling rendah dari komponen lain namun masih tergolong baik. Hal ini disebabkan terkait dengan pembelajaran daring, mahasiswa cenderung dituntut untuk dapat belajar mandiri sementara teori

mengenai arsitektur rumit, jadi tidak semua mahasiswa dapat belajar sendiri tanpa penjelasan dan tuntunan dari dosen. Dan dalam hal penugasan pula tidak semua tugas dapat dikerjakan sendiri dikarenakan spesifikasi tugas itu sendiri terdiri dari tugas mandiri dan kelompok. Namun mahasiswa mampu berkontribusi dalam forum perkuliahan daring.

Komponen kedua adalah *basic competencies* (kompetensi utama). Komponen ini memiliki rata-rata yang tergolong baik, artinya mahasiswa mengenal dan mengetahui penggunaan perangkat lepas, dan mampu menggunakan aplikasi khusus seperti *Sketch Up* dan *Microsoft Power Point*. Hal ini wajar dikarenakan keseharian mahasiswa arsitektur yang bergelut dengan desain bangunan serta juga mempresentasikan teori materi perkuliahan.

Komponen ketiga adalah *intermediate competencies* (kemampuan menengah). Komponen ini berfokus pada mengenal dan membuat folder-folder dalam perangkat digital terutama komputer, mampu menggunakan *e-mail* dan printer. Dari rata-rata yang didapat tergolong sangat baik, dapat diartikan bahwa mahasiswa mengenal folder-folder dan mampu membuat folder baru sehingga mampu mengatur segala berkas perkuliahan daring dan melakukan penyimpanan pada *drive* yang aman. Dan mahasiswa juga dapat menggunakan printer dan *e-mail* dengan sangat baik. Tingkat kemampuan yang sangat baik pada komponen indikator ini dikarenakan berkas-berkas perkuliahan merupakan dokumen yang bersifat penting, sehingga dokumen penting tersebut perlu disimpan pada tempat yang keamanannya terjamin dan mudah untuk dilakukan temu kembali atau penelusuran ulang dokumen apabila sewaktu-waktu dibutuhkan. Dan mahasiswa

tidak hanya melakukan kegiatan belajar mengajar jarak jauh namun juga melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan Kuliah Pengabdian Masyarakat Dari Rumah Inovatif (KPM-DRI), sehingga pengurusan berkas melibatkan penggunaan printer dan pengiriman melalui *e-mail*.

Komponen keempat adalah *advanced competencies* (kemampuan lanjutan). Dari hasil rata-rata yang tergolong sangat baik, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa arsitektur mengenal mesin pencari (*search engine*), mampu mengakses pangkalan data digital serta mampu menentukan informasi mana yang layak dikonsumsi untuk keperluan kegiatan pembelajaran daring. Dalam dunia perkuliahan, mesin pencari dengan pangkalan data digital memang digunakan beriringan untuk mencari kevalidan suatu informasi ilmiah. Namun terlepas dari tuntutan perkuliahan, hal ini dilatarbelakangi pula oleh keseharian mahasiswa yang merupakan *digital native* yang cenderung konsumtif terhadap informasi terbaru setiap hari sehingga mesin pencari selalu digunakan untuk mencari informasi lebih lanjut dan banyak hingga menemukan kebenaran dan kualitas informasi tersebut.

Komponen kelima adalah *technical competencies* (kompetensi teknik). Komponen ini menghasilkan tingkat kemampuan yang baik, karena mahasiswa arsitektur mengetahui dan mampu menghubungkan perangkat digital dengan koneksi internet (sumber jaringan internet) dan perangkat keras yang mendukung keberlangsungan proses pembelajaran daring. Meskipun demikian, untuk kemampuan mengatasi perangkat yang bermasalah masih termasuk cukup baik meskipun memiliki skor lebih rendah dari indikator lain dalam komponen ini.

Indikator ini memang bukan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh mahasiswa jurusan Arsitektur, namun tingkat baik yang dihasilkan berasal dari pengalaman-pengalaman ketika terhambatnya pekerjaan karena perangkat digital yang digunakan bermasalah, sehingga inisiatif untuk mencari pemecahan masalah (*problem solving*) sebelum membiarkan perangkat digital tersebut ditangani orang lain.

Komponen keenam adalah *proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital). Komponen ini merupakan komponen literasi digital yang didalamnya terdapat kompetensi literasi informasi. Sebagaimana yang telah disebutkan bahwa kemampuan literasi digital juga mencakup kompetensi literasi informasi. Hasil yang didapat adalah mahasiswa arsitektur memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap suatu aplikasi seperti desain grafis atau desain bangunan dan *Microsoft Office* untuk kebutuhan perkuliahan daring. Dan penerapan kompetensi literasi informasi pada pencarian dan penggunaan informasi juga baik, serta mampu mengkomunikasikan konten atau tugas yang dibuat ke dalam forum perkuliahan daring dengan sangat baik. Jika dilihat kembali, komponen kemampuan ini berhubungan dengan *advanced competencies* (kemampuan lanjutan) yang menyebutkan bahwa mahasiswa dapat mengatur dan memilih informasi dengan sangat baik, jadi sudah sewajarnya penerapan literasi informasi dalam pencarian dan penggunaan informasi juga baik. Dan komponen ini juga sesuai dengan kecakapan atau *life skills* seperti yang telah disebutkan dalam prinsip perkembangan literasi digital, yang mencakup kemampuan bersosialisasi, memilih media belajar, sikap, berpikir kritis, kreatif dan inspiratif. Hal ini berdasarkan

indikator komponen yang mengkolaborasikan pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran dan bersosialisasi dengan kemampuan literasi informasi.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat kemampuan atau kompetensi literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dalam pembelajaran daring baik dan dominan pada pengoperasian, pemanfaatan dan penggunaan *hardware* dan *software* perangkat digital, serta penerapan literasi informasi dalam pengelolaan dan pemanfaatan informasi untuk pembelajaran daring.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan analisis yang dilakukan pada data deskripsi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi tergolong baik (79,49%). Hal ini didasari dari nilai rata-rata enam indikator. Pertama, tingkat kemampuan *foundational competencies* (kompetensi dasar), diperoleh nilai baik dengan persentase sebesar 63,69%. Kedua, aspek kemampuan *basic competencies* (kompetensi utama), tergolong baik dengan persentase sebesar 79%. Ketiga, tingkat kemampuan *intermediate competencies* (kemampuan menengah), tergolong sangat baik dengan persentase sebesar 84,37%. Keempat, tingkat kemampuan *advanced competencies* (kemampuan lanjutan), tergolong sangat baik dengan jumlah persentase sebesar 82,26%. Kelima, tingkat kemampuan *technical competencies* (kompetensi teknik), diperoleh nilai baik dengan persentase 79,38%. Keenam, tingkat kemampuan *proficiency digital literacy* (kecakapan literasi digital), tergolong sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 82,31%.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, peneliti berhasil mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada mahasiswa angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry untuk meningkatkan kemampuan literasi digital terkait belajar mandiri. Karena terlepas dari hal tidak terduga seperti pandemi COVID-19, banyak konten atau hal-hal baru yang bisa dicoba, yang mana itu sangat membantu meningkatkan skill, kualitas, spesifikasi serta branding individu dalam dunia pekerjaan atau dapat pula menjadi bentuk persiapan diri untuk menuju dunia pekerjaan.



DAFTAR PUSTAKA

- Afrillia Fahrina, Karla Amelia, dan Cut Rita Zahara (ed.), *Buku minda Guru Indonesia: Guru dan Pembelajaran Inovatif di Masa Pandemi COVID-19*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020)
- Albert effendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2020)
- Ali Muhson, *Teknik Analisis Kuantitatif*, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis%2BKuantitatif.pdf>, diakses tanggal 8 Februari 2021
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19 (Online Learning in the Middle of the COVID-19 Pandemic), *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 02. 2020, diakses 28 Januari 2021. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/9759>
- Ana Irhandayaningsih, Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19, *ANUVA*, Volume 4, 2, 2020, diakses tanggal 28 Januari 2021. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/download/8073/4203>
- Asnita Frida Sebayang dan Asri Nuranisa Dewi, Lingkungan Kampus Menuju Pembiasaan Baru selama Kondisi Pandemi COVID-19, *Populasi: Jurnal Kependudukan dan Kebijakan Universitas Gajah Mada*, Vol. 28, No. 2. 2020, diakses 28 januari 2021. <https://journal.ugm.ac.id/populasi/article/view/63341>
- Australian Government Department of Education, Skills and Employment, *Foundation Skills For Your Future Program: Digital Literacy Skills Framework*, (Australia: Australian Government Department of Education, Skills and Employment, 2020)
- Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017)
- Dana Riksa Buana, Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (COVID-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa, *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*, Vol. 7, No. 3. 2020, diakses 28 Januari 2021. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15082>

- Devi Lester Limbong, *Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Sumatera Utara, Skripsi*, (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2018)
- Devri Suherdi, dkk, *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*, (Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021)
- Ervina Nurjanah, dkk., Hubungan Literasi Dengan Kualitas Penggunaan E-Resourcess, *Lentera Pustaka*, Volume 3, 2. 2017, diakses tanggal 31 Januari 2021.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/lpustaka/article/view/16737>
- Eti Sumiati dan Wijonarko, Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi COVID-19, *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, Vol. 3, 2, 2020, diakses 8 Juli 2021.
<https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/download/17799/10787>
- Feri Sulianta, *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Social Studies*, 2020
- Hardani, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020)
- Hary Soedarto Harjono, Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa, *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 8, 1, 2018, diakses 28 Januari 2021. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706/9439>
- <https://literacy.ala.org>, *Digital Literacy*, <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>, diakses tanggal 2 Januari 2021
- Irma Yuliantina dkk, *Menyiapkan Satuan Paud dalam Kondisi Darura*, (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021)
- Jisc, *Developing Digital Literacies*. <https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>, diakses tanggal 8 Juli 2021
- Khatib A. Latief, *Instrumen Pengumpulan Data, Validitas dan Reabilitas*, <https://classroom.google.com/u/1/w/NTQ0MDMyMzM5NzBa/t/all>, diakses tanggal 8 Februari 2021
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

- Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) UIN Ar-Raniry, *Pedoman Sistem Pembelajaran Daring (SPRING)*, (Banda Aceh: LPM UIN Ar-Raniry, 2020)
- Mufti Muhammad Reyhan, Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur sebagai Digital Native pada Era Revolusi Industri 4.0. *Skripsi*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2020)
- Nafisan Nauroti Salsa Bila dkk, *Purposive Sampling*. <http://himasta.unimus.ac.id/wp-content/uploads/2021/01/6.-Purposive-Sampling.pdf>, diakses tanggal 29 Juli 2021
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, *Konsep Literasi Digital dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017)
- R. Gilang. K, *pelaksanaan pembelajaran daring di era COVID-19*, (Jawa Tengah: Penerbit Lutfi Gilang, 2020)
- Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019)
- Riva Atul Nisa, Dampak Program Duta Baca Terhadap Pemanfaatan Koleksi pada Dinas dan Kearsipan Aceh, *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2021)
- Salman Alparis Sormin, dkk., *Konsep Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era Disruptif*, <https://osf.io/preprints/inarxiv/bxskc/download>, diakses tanggal 10 Juli 2021
- Suci Lestari, dkk., Pengukuran Kemampuan Literasi Digital Orang Tua Menggunakan *Instan Digital Competence Assesment (Instant DCA)*, *Blibliotech: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 3, No. 2. 2018, diakses Januari 2021. <http://academicjournal.yarsi.ac.id/index.php/blibliotech/article/view/598>
- Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016)
- Syafnidawaty, *Digital*, <https://raharja.ac.id/2020/05/14/digital/>, diakses tanggal 8 Juli 2021
- Syafni Ermayulis, *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi COVID-19*, <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/>, diakses tanggal 9 Juli 2021

Terry Heick, *The Definition of Digital Literacy*, <https://www.teachthought.com/literacy/definition-digital-literacy/>, diakses tanggal 6 Agustus 2022

Trainocate, *The Importance of Digital Literacy in 2022*, <https://trainocate.com.my/the-importance-of-digital-literacy-in-2022/>, diakses tanggal 6 Agustus 2022

Unik Hanifah Salsabila, dkk., Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19, *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Volume 17, 2, Juli-Desember 2020, diakses 9 Juli 2021. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/138/105>

Wahyu Widhiarso, *Skala Psikologi*, http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/2_-_skala_psikologi.pdf, diakses tanggal 31 Juli 2021





SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
Nomor: 591/Un.08/FAH/KP.004/05/2021
TENTANG

PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut.
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

MEMUTUSKAN :

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Pertama : Menunjuk saudara :

1. Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS (Pembimbing Pertama)
2. T. Mulkan Safril, M.IP. (Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing skripsi mahasiswa

Nama : Raudhatul Jannah

NIM : 170503031

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul : Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Angkatan 2017 Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dalam Pembelajaran Daring

Kedua : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 03 Mei 2021 M
21 Ramadan 1442 H

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
3. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Sub Bagian Administrasi Umum dan Kepegawaian Fakultas
5. Yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
6. Arsip

Dekan,


Fauzi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : 558/Un.08/FAH.I/PP.00.9/05/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN ar-Raniry

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : RAUDHATUL JANNAH / 170503031
Semester/Jurusan : X / Ilmu Perpustakaan
Alamat sekarang : Lampeut

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGUKURAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA ANGKATAN 2017 PRODI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH DALAM PEMBELAJARAN DARING**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 31 Mei 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Agustus
2022

Dr. Phil. Abdul Manan, S.Ag.,M.Sc., M.A.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Alamat: Jl. Syeikh Abdurrauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
<http://arsitektur.ar-raniry.ac.id> email: arsitektur@ar-raniry.ac.id

Nomor: B-257/Un.08/ARS-FST/PP.00.9/06/2022

03 Juni 2022

Lamp : -

Hal : **Penerimaan Permohonan
Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : 558/Un.08/FAH.1/PP.00.9/05/2022 Tanggal 31 Mei 2022 Perihal Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa yang bernama di bawah ini :

Nama : Raudhatul Jannah
NIM : 170503031
Jurusan : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pengukuran Literasi Digital Mahasiswa Angkatan 2017 Prodi Arsitektur
Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Ar-raniry Banda Aceh

Dengan ini kami mengizinkan mahasiswa yang tersebut di atas untuk melaksanakan Penelitian Ilmiah pada Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi demi kelancaran penulisan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian yang dapat kami sampaikan, atas kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.



Wassalam,
Ketua Prodi,

Rusyan

TRY OUT UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR

No. Responden	Item																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4
2	3	2	2	3	2	4	4	4	5	3	2	4	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	5
3	3	3	3	3	2	5	3	3	4	3	3	3	5	5	4	3	3	2	4	5	3	4	4	4
4	2	4	2	4	1	4	1	4	5	5	3	3	4	4	5	5	4	2	5	5	5	2	4	2
5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
6	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3
7	3	4	1	5	1	5	2	5	5	3	3	5	5	4	5	5	5	1	5	5	3	4	5	4

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

TABEL TABULASI HASIL PENELITIAN

No. Responden	Item																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3
2	3	2	2	3	2	4	4	4	5	3	2	5	3	5	5	4	5	2	3	4	4	4	5	5
3	2	4	3	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	5	5	5	4	4	4
4	3	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
5	2	4	2	4	1	5	1	4	5	5	3	3	5	5	5	5	4	2	5	5	5	2	4	2
6	3	3	3	3	2	5	3	3	4	3	3	3	5	5	4	3	3	2	4	5	3	4	4	4
7	3	4	1	5	1	5	2	5	5	3	3	5	5	4	5	5	5	1	5	5	3	4	5	4
8	2	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4
9	3	4	3	5	3	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	2	5	5	5	1	5	4
10	2	4	3	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	1	3	3	4	4	4	3
11	2	4	4	2	2	4	5	5	4	4	4	5	4	2	4	5	3	2	3	4	4	4	4	3
12	3	4	2	2	1	5	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4
13	3	3	3	3	2	2	4	5	4	3	3	5	4	4	5	4	3	3	3	3	5	4	4	4
14	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3
15	1	2	2	4	4	5	1	5	5	4	2	5	5	4	4	5	2	4	5	4	5	4	4	4
16	3	5	1	5	3	5	3	5	5	3	3	4	4	2	3	5	4	1	3	5	4	4	5	2
17	3	2	2	3	2	4	4	4	5	3	4	4	4	2	3	5	4	1	3	4	4	4	4	2
18	4	1	2	4	3	3	5	5	5	1	1	4	5	3	5	4	4	4	3	3	4	3	3	5
19	4	4	3	4	3	4	1	5	5	4	2	5	5	2	5	5	5	1	4	5	3	3	4	3

20	3	4	2	5	4	4	2	4	4	5	3	5	5	5	3	5	5	3	3	4	3	5	4	4
21	3	4	3	4	4	5	2	3	4	5	3	4	4	4	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4
22	3	4	3	5	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	5
23	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	2	4	5	4	5	4	5
24	3	5	2	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	2	4	4	4	5	4	5
25	4	5	2	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5
26	2	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5
27	2	4	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5
28	2	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	3	5	5	5
29	2	4	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	4	5	3	4	4	5
30	3	5	3	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	1	5	5	3	5	4	5
31	3	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	5	5	3	5	5	3	3	5	4	5	4	5
32	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	3	4	5	3	5	4	5
33	2	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	3	5	5	3	4	5	3	5	4	5
34	2	5	3	4	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	5	2	4	5	3	4	4	4
35	2	3	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	2	5	5	3	4	5	4
36	3	5	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5
37	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	5	3	4	5	5
38	2	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	3	4	4	3	4	4	4
39	2	3	4	3	4	5	2	3	4	4	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	3	4	5	5
40	2	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	5	5	2	4	5	3	5	4	5
41	2	4	3	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	5	5	2	4	5	3	5	2	4
42	3	5	3	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	4

43	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
44	2	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	2	4	4	3	4	4	5
45	3	4	2	4	2	5	4	3	5	4	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	4	4	4
46	2	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	5	2	4	4	4	4	4
47	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	3	5	4	4	4	4
48	3	3	3	4	3	5	5	3	5	4	4	3	4	3	3	5	5	2	4	4	4	4	5
49	2	5	3	4	4	5	4	3	5	4	3	4	5	3	4	5	5	2	5	4	3	4	4
50	2	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	2	4	4	4	4	4
51	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	2	4	4	4	4	5
52	2	5	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	5	5	2	4	4	3	4	4
53	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4
54	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4
55	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4
56	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4
57	2	3	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	3	4	4	3	4	4
58	3	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4
59	2	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	4	4	4	3	5	5	3	5	5	3	4	5
60	2	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	1	5	5	4	4	5	5
61	3	3	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	3	5	5	4	4	5	4
62	2	5	4	3	3	5	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5
63	3	5	3	4	3	4	4	4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5
64	3	5	4	5	3	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	4	5
65	3	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	2	4	5	3	5	5

ANGKET PENELITIAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL

No.	Aitem pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
	<i>Foundational competencies (kompetensi dasar)</i>					
1.	Saya mampu mempelajari materi perkuliahan daring tanpa penjelasan dari dosen.					
2.	Saya tidak keberatan untuk menuangkan pendapat, kritik dan saran ketika dalam forum perkuliahan daring.					
3.	Saya tidak bisa menyelesaikan tugas perkuliahan daring sendirian.					
	<i>Basic Competencies (kompetensi utama)</i>					
4.	Saya menggunakan <i>flashdisk</i> untuk menyimpan salinan berkas tugas kuliah daring yang telah saya selesaikan.					
5.	Kerja saya menjadi lambat karena saya harus berulang kali buka-tutup satu persatu jendela berkas untuk membandingkan konten/informasi di dalamnya yang nanti akan digunakan sebagai bahan belajar dan tugas perkuliahan daring.					
6.	Tugas desain grafis saya mudah diselesaikan dengan menggunakan aplikasi <i>Sketch Up</i> .					
7.	Saya menyalin seluruh isi makalah ke dalam <i>Microsoft Power Point</i> agar lengkap untuk dipresentasikan dalam forum perkuliahan daring.					
	<i>Intermediate Competencies (kemampuan menengah)</i>					
8.	Saya menyimpan dan mengatur bahan perkuliahan dan					

	tugas ke dalam masing-masing folder mata kuliah perkuliahan daring.					
9.	Saya menyimpan berkas perkuliahan daring dalam data D agar berkas-berkas tersebut tidak hilang apabila suatu saat laptop/komputer saya perlu diinstall ulang.					
10.	Tidak sulit mencetak dokumen perkuliahan daring dengan menggunakan printer.					
11.	Saya mampu melakukan <i>scan</i> berkas perkuliahan daring menggunakan printer.					
12.	Setelah mengirim berkas perkuliahan/tugas melalui <i>e-mail</i> , saya memastikan berkas tersebut terkirim dengan memeriksa fitur <i>sent</i> .					
Advanced Competencies (kemampuan lanjutan)						
13.	Saya menggunakan mesin pencari <i>Chrome</i> untuk mengakses pangkalan data jurnal online.					
14.	Apabila tidak ada <i>Chrome</i> , maka saya menggunakan <i>Mozilla Firefox</i> sebagai penggantinya untuk mengakses pangkalan data jurnal online.					
15.	Sebelum menentukan informasi mana yang akan dikonsumsi, maka saya memeriksa dan membandingkan informasi online tersebut dari berbagai sudut pandang serta keterpercayaan sumbernya.					
Technical Competencies (kompetensi teknik)						
16.	Saya menggunakan <i>hotspot</i> sebagai pengganti <i>wifi</i> untuk terhubung ke dalam forum belajar daring melalui koneksi internet.					
17.	Saya mampu menghubungkan seluruh perangkat keras yang mendukung proses belajar daring seperti <i>earphone/headset/speaker/mic/pencahayaan</i> .					

18.	Saya membutuhkan orang lain untuk mengatasi perangkat digital saya yang eror atau bervirus.					
	<i>Proficiency Digital Literacy (kecakapan literasi digital)</i>					
19.	Saya mahir menggunakan aplikasi desain grafis.					
20.	Saya mampu mengoperasikan <i>Microsoft Office</i> dalam menyelesaikan keperluan perkuliahan daring.					
21.	Ketika membuat tugas biasanya saya menelusuri lebih dari satu pangkalan data legal sebagai sumber informasi untuk melengkapi kebutuhan informasi tugas perkuliahan daring.					
22.	Saya tidak meng- <i>crosscheck</i> kebenarannya sebuah informasi apabila informasi tersebut sesuai dengan keinginan saya.					
23.	Saya berhasil mempresentasikan tugas perkuliahan daring menggunakan <i>Microsoft Power Point</i> melalui media <i>Google Meet</i> atau <i>Zoom</i> .					
24.	Saya tidak mencatatkan sumber sebagai referensi informasi dalam tugas saya, karena yang terpenting adalah isinya.					

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Raudhatul Jannah
NIM : 170503031
Tempat, Tanggal Lahir : Samuti Aman, 19 Februari 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
Email : jraudhatul390@gmail.com
Alamat : Samuti Aman, Kec. Gandapura, Kab. Bireuen.
Nama Orang Tua
– Ayah : M. Isa (alm)
– Ibu : Khamsiah
Pekerjaan Orang Tua
– Ayah : -
– Ibu : PNS
Riwayat Pendidikan
– SD/MI : MIN Asan Biduen
– SMP/MTs : MTsN Model Gandapura
– SMA/MA : SMA N 1 Bireuen
– Perguruan Tinggi : S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry Banda Aceh