

**TINGKAT KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA  
REMAJA DI KOTA BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**AMMAR AL-THARIQ**

**NIM. 160212078**

**Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan**

**Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
2023 M/1444 H**

# SKRIPSI

## TINGKAT KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DI KOTA BANDA ACEH

Oleh:

**AMMAR AL-THARIQ**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

**Nim.160212078**

**Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)**

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

(*Ridwan, S.ST, M.T*)

NIP. 198605272019032011

(*Rahmat Musfekar, M.Kom*)

NIP. 198909132020120104

**TINGKAT KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA  
REMAJA DI KOTA BANDA ACEH  
SKRIPSI**

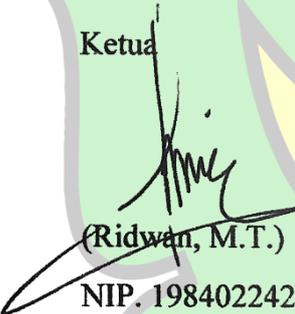
Telah di uji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan lulus  
serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam  
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada :

Sabtu, 27 Juni 2023  
8 Dzulhijjah 1444 H

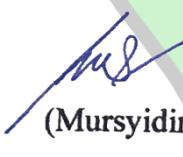
**Darussalam – Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

  
(Ridwan, M.T.)

NIP. 198402242019031004

Penguji I

  
(Mursyidin, M.T.)

NIDN. 0105048203

Sekretaris

  
(Rahmat Musfekar, M.Kom.)

NIP. 198909132020120104

Penguji II

  
(Baihaqi, M.T.)

NIP. 198802212022031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Darussalam, Banda Aceh



  
(Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D)

NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ammar Al-Thariq  
Nim : 160212078  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Tingkat Kemampuan Literasi Digital Pada Remaja di Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian Surat pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.



## ABSTRAK

Nama : Ammar Al-Thariq  
NIM : 160212078  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Tingkat Kemampuan Literasi Digital Pada Remaja di Kota Banda Aceh  
Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)  
Jumlah Halaman : 80  
Pembimbing I : Mursyidin, M.T.  
Pembimbing II : Baihaqi, M.T.  
Kata Kunci : Literasi Digital, Remaja, Banda Aceh.

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat yang telah diberikan sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada pangkuan alam Nabi Muhammad SAW. Tidak lupa pula kami mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

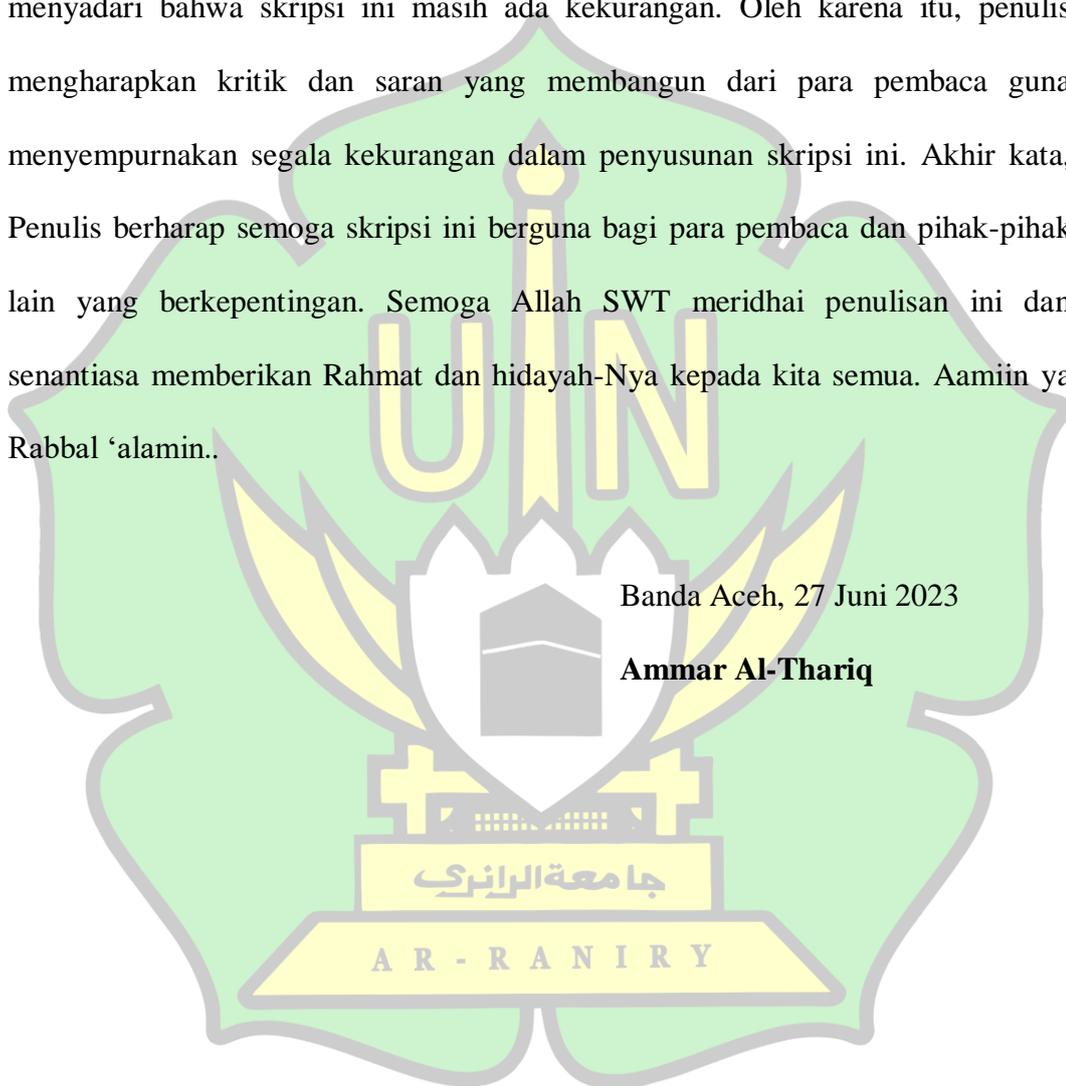
1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memerika segalanya selama menjalani pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
3. Bapak Ridwan, S.ST, M.T. Selaku dosen pembimbing 1 skripsi atas kesempatan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Rahmat Musfika, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me fo doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya Rabbal ‘alamin..

Banda Aceh, 27 Juni 2023

**Ammar Al-Thariq**



## DAFTAR ISI

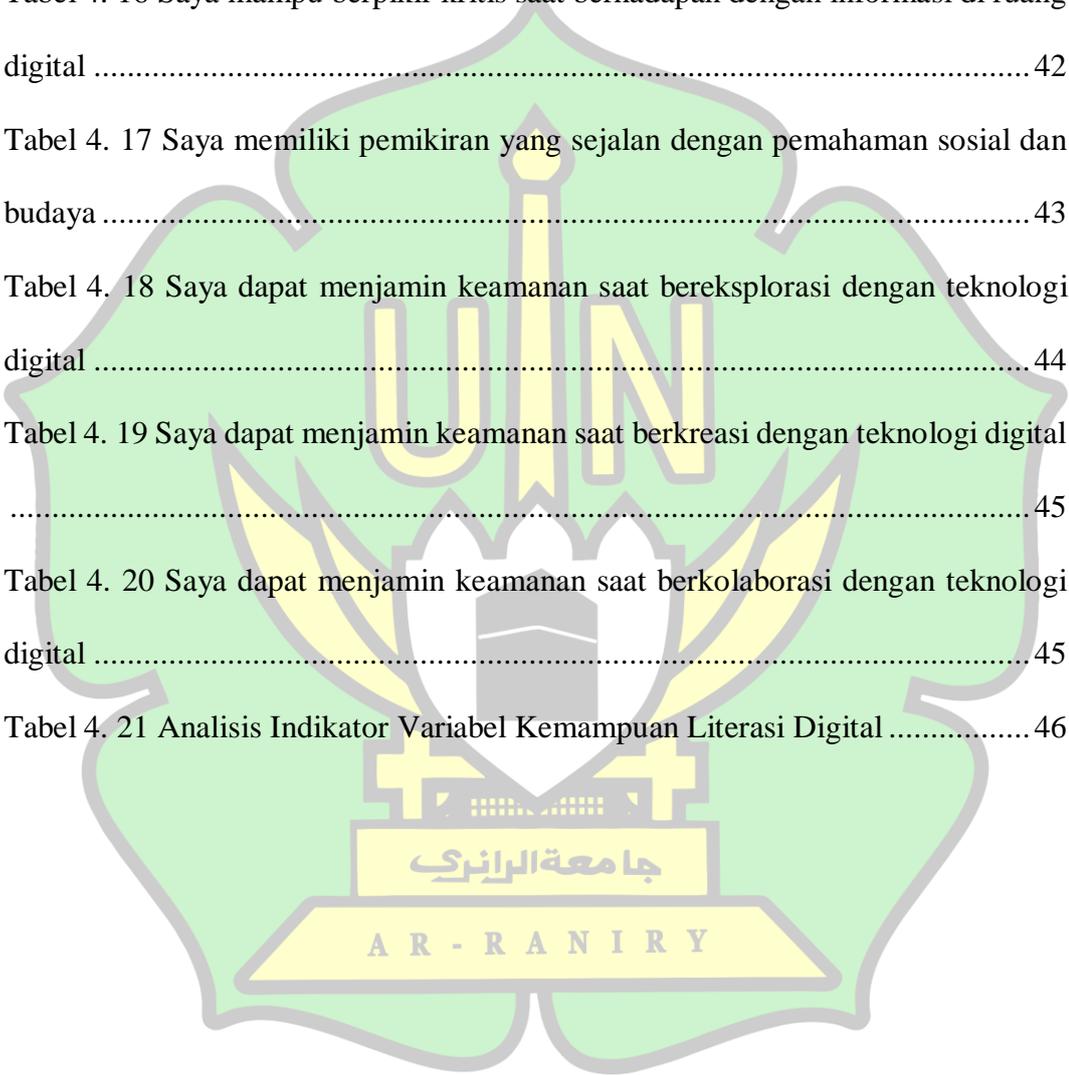
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Literasi .....	10
2.2 Digital .....	10
2.3 Literasi Digital.....	11
2.4 Kompetensi Literasi Digital.....	13
2.5 Remaja .....	15
2.6 Teknik Pengambilan Data.....	16
2.7 Kerangka Berfikir .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Lokasi Penelitian .....	19

3.3 Populasi.....	20
3.4 Teknik Pengambilan Sample .....	20
3.5 Instrumen Penelitian .....	23
3.6 Teknik Analisis Data .....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	28
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian.....	28
4.2 Analisis Tingkat Literasi Digital Remaja Kota Banda Aceh .....	29
4.2.1 Functional Skill and Beyond .....	29
4.2.2 Creativity .....	31
4.2.3 Collaboration .....	33
4.2.4 Communication.....	36
4.2.5 The Ability to Find and Select Information .....	38
4.2.6 Critical Thinking and Evaluation.....	40
4.2.7 Cultural and Social Understanding .....	43
4.2.8 E-Safety .....	44
4.3 Interpretasi Hasil Analisis Data.....	46
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 3. 1 Tabel Sampel.....	23
Tabel 3. 2Instrumen Penelitian [8] .....	24
Tabel 3. 3Kuisisioner [9] .....	25
Tabel 3. 4 Skor Nilai Pernyataan [9] .....	26
Tabel 3. 5Skala Penelitian.....	27
Tabel 4. 1 Kemampuan dalam mengoperasikan komputer.....	29
Tabel 4. 2 Kemampuan ICT dalam bidang internet.....	30
Tabel 4. 3 Kemampuan mengkreasikan produk.....	31
Tabel 4. 4 Kemampuan berfikir kreatif.....	32
Tabel 4. 5 Kemampuan berfikir imajinatif.....	32
Tabel 4. 6 Saya memiliki kemampuan dalam berpartisipasi dalam ruang digital.	33
Tabel 4. 7 Saya mampu menjelaskan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital.....	34
Tabel 4. 8 Saya mampu menegosiasikan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital.....	35
Tabel 4. 9 Saya mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital .....	36
Tabel 4. 10 Saya memahami audiens di ruang digital .....	36
Tabel 4. 11 Saya mengerti audiens di ruang digital.....	37
Tabel 4. 12 Saya mampu mencari informasi di ruang digital .....	38
Tabel 4. 13 Saya mampu menyeleksi informasi di ruang digital .....	39

Tabel 4. 14 Saya mampu berkontribusi saat berhadapan dengan informasi di ruang digital .....	40
Tabel 4. 15 Saya mampu menganalisis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital .....	41
Tabel 4. 16 Saya mampu berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital .....	42
Tabel 4. 17 Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya .....	43
Tabel 4. 18 Saya dapat menjamin keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital .....	44
Tabel 4. 19 Saya dapat menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital .....	45
Tabel 4. 20 Saya dapat menjamin keamanan saat berkolaborasi dengan teknologi digital .....	45
Tabel 4. 21 Analisis Indikator Variabel Kemampuan Literasi Digital .....	46



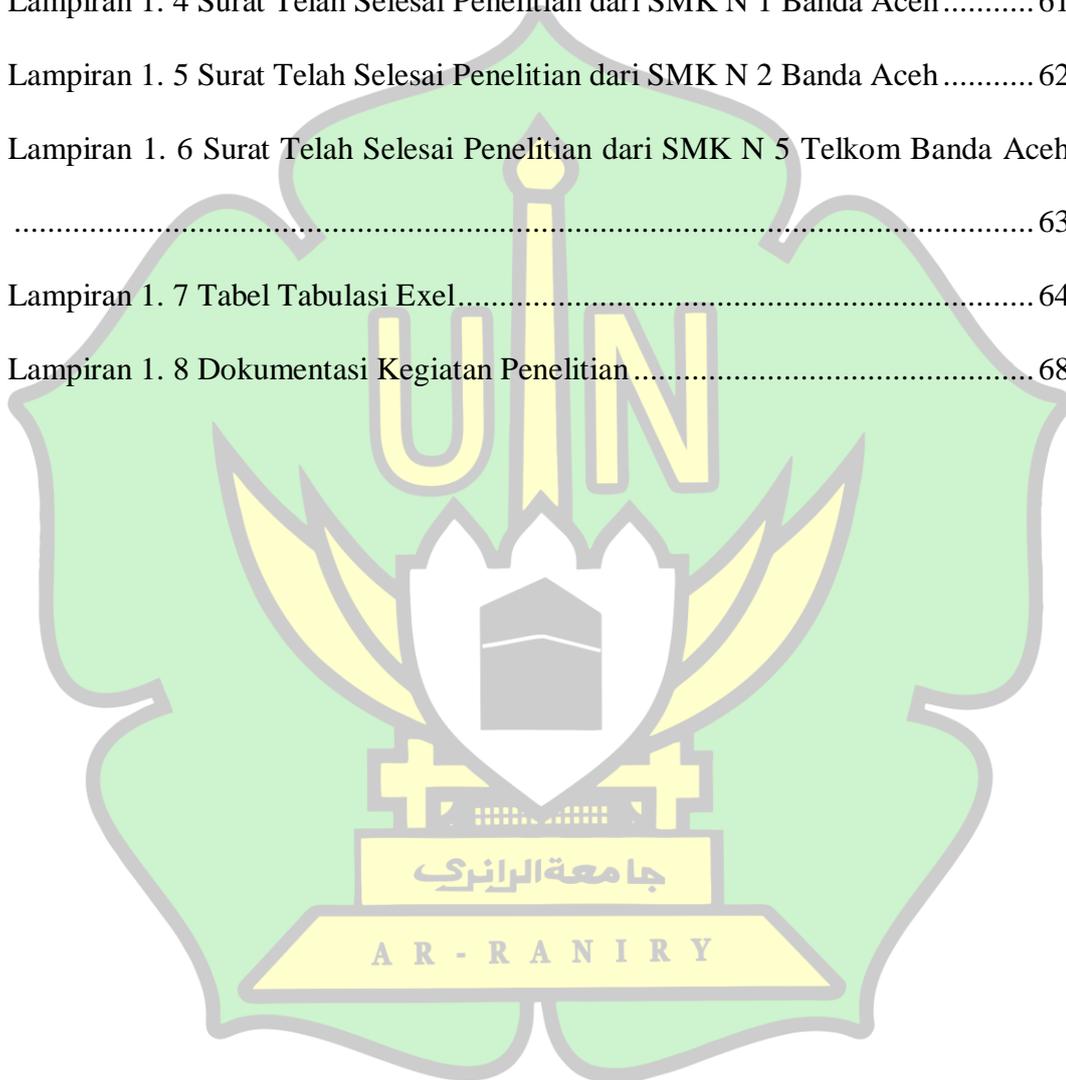
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir .....	18
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Rekapitulasi .....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	58
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian dari Dekan FTK UIN Ar-Raniry .....	59
Lampiran 1. 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Banda Aceh .....	60
Lampiran 1. 4 Surat Telah Selesai Penelitian dari SMK N 1 Banda Aceh.....	61
Lampiran 1. 5 Surat Telah Selesai Penelitian dari SMK N 2 Banda Aceh.....	62
Lampiran 1. 6 Surat Telah Selesai Penelitian dari SMK N 5 Telkom Banda Aceh .....	63
Lampiran 1. 7 Tabel Tabulasi Exel.....	64
Lampiran 1. 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	68



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan dewasa ini. Teknologi berkembang dengan cepat yang mendorong penyesuaian terhadap gagasan literasi itu sendiri. Pada awalnya, istilah "literasi" terbatas pada keterampilan membaca, menulis, dan memperoleh makna dari teks [1]. Namun saat ini, ide literasi terus berkembang dan dipecah menjadi beberapa macam, salah satunya ialah literasi digital. Sejak tahun 1990, gagasan literasi digital telah berkembang. Kapasitas untuk mengetahui dan memanfaatkan informasi dari beragam sumber digital bisa disebut sebagai literasi digital [2]. Untuk menganalisis informasi dari media digital, seseorang harus mampu berpikir kritis selain mampu membaca.

Banyak ahli yang telah melakukan penelitian tentang literasi digital, khususnya di Indonesia. Pada tanggal 20 Mei 2021, pemerintah meluncurkan program nasional yang disebut "Makin Cakap Digital" dengan fokus pada 34 provinsi dan 514 kabupaten/kota dengan harapan dapat meningkatkan literasi digital masyarakat yaitu kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi dengan baik dan bijak untuk kebaikan [3]. Selain itu, Aceh akan menduduki peringkat kesembilan secara nasional untuk literasi digital pada tahun 2021, menurut laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), dengan skor keseluruhan 3,57 [4]. Penulis bermaksud untuk melihat tingkat kemampuan literasi digital, khususnya di kota

Banda Aceh. Untuk mencapai tujuan ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian deskriptif untuk memeriksa tingkat literasi digital di kalangan remaja.

Kemampuan mengelola informasi dari beragam sumber digital bermanfaat untuk mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang dicirikan dengan munculnya internet. Internet pada akhirnya bertanggung jawab atas ledakan informasi; hal ini karena cara internet menghubungkan informasi dari seluruh dunia, sehingga memungkinkan untuk mendistribusikan informasi dengan cepat dan mudah. Selain itu, seseorang dapat dengan cepat melakukan pencarian informasi di internet menggunakan media digital mereka tanpa batasan waktu atau jarak.

Menurut survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Indonesia mempunyai 210.026.769 juta pengguna internet pada tahun 2021-2022, dari total populasi 272.682.600 juta. Di antara pengguna tersebut, remaja merupakan kelompok demografis terbesar. Hal ini terlihat dari fakta bahwa kebanyakan pengguna internet di Indonesia berada di antara rentang umur 17 hingga 25 tahun [5]. Kelompok usia ini memiliki karakter yang sangat sering menggunakan teknologi digital dan mampu menggunakan teknologi berbasis internet.

Remaja ialah kelompok usia yang paling besar jumlahnya dalam memanfaatkan peran internet, menurut hasil survei APJII. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan sejumlah pelajar di Banda Aceh, diketahui bahwa mayoritas pelajar menggunakan internet untuk mencari solusi dari tugas-tugas

pekerjaan rumah yang sulit ditemukan di buku cetak. Selain itu, setelah ditelusuri lebih lanjut oleh para peneliti, ditemukan bahwa para siswa menggunakan internet untuk terlibat dalam platform media sosial sebagai sarana untuk terhubung dengan orang lain. Dari penelitian sebelumnya terhadap remaja di kota Banda Aceh, dapat dipahami perdebatan mengenai kebiasaan penggunaan internet oleh remaja. Remaja memanfaatkan internet untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan kegiatan lainnya, sesuai dengan temuan studi oleh Riski Effendi dan rekannya tentang penggunaan media internet di kalangan siswa SMA N 6 Banda Aceh [6]. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bergantung pada internet untuk sumber daya pendidikan.

Wawancara peneliti dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa remaja secara aktif memanfaatkan jejaring sosial contohnya Facebook, Instagram, dan lainnya, serta layanan chatting online seperti Whatsapp dan Line, selain secara aktif mencari informasi untuk tujuan akademis. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga melaporkan bahwa media sosial (89,15 persen), chatting online (73,86 persen), belanja online (21,26 persen), game online (14,23 persen), dan portal berita (11,98 persen) merupakan penggunaan internet yang paling populer di Indonesia [5].

Masalahnya adalah bahwa remaja menggunakan TI secara berlebihan sebagai akibat dari pertumbuhan dan perkembangan teknologi internet. Salah satunya adalah penggunaan internet untuk mencari hal-hal yang tidak sesuai dengan usianya. Pada tahun 2019, Mastel melakukan jajak pendapat mengenai berita hoaks dengan mengumpulkan data dari 941 responden. Temuan menunjukkan bahwa

34,60 persen responden memperoleh berita hoaks setiap hari, sementara 14,70 persen menerima berita hoaks lebih dari satu kali sehari. Selain itu, didapat bahwa berita hoaks disebarkan secara ekstensif melalui platform online. Radio (8,10 persen), media cetak (6,40 persen), website (28 persen), aplikasi chatting (67,00 persen), dan media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dan Path) hingga (87,50 persen) menjadi media yang digunakan untuk menyebarkan berita hoax [7].

Hoax yang menjadi dinamika komunikasi dalam penyebaran informasi yang belum tentu faktual didasari oleh fenomena dan isu-isu yang muncul terkait penggunaan internet oleh remaja. Karena remaja yang memiliki kemampuan literasi digital yang kuat akan mampu berpikir kritis dan mengolah informasi secara tepat, maka pendidikan mengenai keterampilan teknologi dan informasi perlu diberikan kepada anak dan remaja sejak dini. Tujuan dari studi ini ialah untuk menilai tingkat literasi digital di kalangan remaja. Dengan demikian, peneliti mengambil judul "Tingkat Kemampuan Literasi Digital Pada Remaja di Kota Banda Aceh" dengan menggunakan kopetensi milik Hague & Payton,.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Atas dasar penjabaran latar belakang di atas, maka masalah yang bisa di rumuskan, yaitu "Bagaimana tingkat literasi digital remaja di Banda Aceh".

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin penulis capai pada penelitian ini yakni untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi digital remaja di kota banda aceh.

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Untuk memprioritaskan rumusan masalah dan tujuan yang sudah disebutkan, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam melakukan investigasi lebih lanjut. Secara spesifik, keterbatasan tersebut meliputi hal-hal berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan hanya untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi digital pada remaja di kota Banda Aceh
2. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Banda Aceh
3. Penelitian ini menggunakan Kompetensi literasi digital Hague & Payton

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bisa memperoleh beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoristis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai sumber rujukan serta informasi ilmiah sebagai referensi bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan para remaja bisa memperoleh pengetahuan mengenai literasi digital dalam pemanfaatan media sosial yang tepat untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Relevansi Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Obyek Penelitian	Hasil Penelitian
1	Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa [8]	Seluruh mahasiswa semester 7 Program Studi Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kotabumi tahun 2020/2021 dengan sample yang di ambil sebanyak 30 orang	Menurut temuan, responden memiliki kinerja "sangat baik" dalam keterampilan fungsional ke atas dan "baik" dalam tujuh aspek literasi digital lainnya. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kotabumi memiliki kemampuan literasi digital yang "Baik", berdasarkan hasil analisis data.
2	Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung [9]	Populasi dan sampel adalah generasi milineal baru yaitu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital generasi milenial dikabupaten

		kelompok remaja atau kaum muda usia Sekolah Menengah Atas (SMA) di kabupaten Bandung.	Bandung berada pada level <i>intermediate</i> .
3	Literasi Digital Pelajar di Yogyakarta : Dari Consuming ke Prosuming Literacy [10]	Penelitian ini dilakukan kepada siswa sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki rentang umur 13-19 tahun, sebanyak 60 responden.	Menurut temuan tersebut, para pelajar di Yogyakarta umumnya menggunakan media digital dengan tingkat konsumsi yang tinggi, produksi yang sedang, dan distribusi yang rendah, namun keterlibatan dan kerja sama yang rendah.

Dari ketiga penelitian pada tabel di atas mengenai relevansi penelitian terdahulu, terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Hal yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian ini, diimplementasikan di kota Banda Aceh dengan memanfaatkan sampel pada tiga sekolah yaitu : SMK N 1 Banda Aceh, SMK N 2 Banda Aceh dan SMK N 5 Telkom Banda Aceh. Sedangkan penelitian sebelumnya seperti pada tabel di atas berbeda secara lokasi penelitiannya. Hal ini dibuktikan dari pelaksanaan penelitian terdahulu yang berlokasi seperti berikut :
  - a. Universitas Muhammadiyah Kotabumi
  - b. Sekolah Menengah Atas di kabupaten Bandung
  - c. siswa sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Jumlah Sampel pada penelitian ini yaitu 100 siswa yang di ambil di 3 sekolah yaitu SMK N 1 Banda Aceh, SMK N 2 Banda Aceh dan SMK N 5 Telkom Banda Aceh. Sedangkan sampel pada penelitian sebelumnya adalah :
  - a. 30 Sampel
  - b. 500 Sampel
  - c. 60 Sampel

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar mudahnya tiap pembaca serta paham mengenai skripsi ini, tentunya penulis membaginya pada beberapa bab, dimana tujuannya agar dapat

menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Adapun pembagiannya pada tiap bab ialah sebagai berikut :

#### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Manfaat Penelitian, Relevansi Penelitian Terdahulu dan Sistematika Penulisan

#### BAB II : Landasan Teoritis

Pada bab ini tentunya terkait pembahasan dari teori-teori yang ada kaitannya pada judul penelitian yaitu Tingkat Kemampuan Literasi Digital pada Remaja di Kota Banda Aceh.

#### BAB III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini meliputi : Jenis dan Pendekatan Penelitian, Subjek Penelitian dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data , Teknik Analisa Data dan Rancangan Penelitian.

#### BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan terkait gambaran dari hasil penelitian dan Analisa.

#### BAB V : Penutup

Bagian ini memberikan gambaran umum tentang temuan dan rekomendasi yang didapatkan dari penelitian yang dilaksanakan. Kesimpulan mencakup isu-isu yang teridentifikasi dalam penelitian dan hasil penelitian. Adapun rekomendasi menguraikan strategi potensial untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang teridentifikasi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Literasi**

Jika dilihat secara luas, literasi mencakup teknologi, politik, berpikir kritis, kepekaan lingkungan, dan bidang signifikan lainnya. Jika dilihat secara sempit, literasi adalah kemampuan membaca dan menulis [1]. Studi literasi disebut sebagai pembelajaran dalam bidang bahasa Indonesia, tetapi literasi adalah keterampilan yang dapat digunakan dalam disiplin akademis lain dan biasanya tidak dikaitkan dengan pengajaran bahasa. Definisi literasi saat ini mencakup kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara selain keterampilan dasar membaca dan menulis [11].

Dalam dunia pendidikan, membaca dan menulis ialah keterampilan yang dibutuhkan. Siswa dapat mengenali, memahami, dan menerapkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari di sekolah dengan menggunakan literasi. Kehidupan siswa di dalam dan di sekitar rumah mereka dipengaruhi oleh literasi. Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidik harus mempertimbangkan literasi sebagai ide yang berkembang yang dapat diterapkan sebagai alat pengajaran di kelas. Diharapkan bahwa pengajaran literasi ini akan membantu dalam mencapai hasil belajar terbaik tanpa menambah kerumitan yang tidak perlu dalam proses pembelajaran.

#### **2.2 Digital**

Komputasi digital menggunakan pendekatan numerik. Digital telah menggantikan "analog" di zaman modern. Ketika dikonversi ke 0 dan 1 dan

ditransmisikan melalui Internet sebagai paket, digital memiliki tingkat efisiensi yang lebih besar dan lebih cepat untuk membawa data, gambar, dan teks. konversi pada penerima akhir menjadi data, gambar, dan teks [12].

### 2.3 Literasi Digital

Literasi berasal dari kata bahasa Inggris yakni "literacy" yang artinya baca tulis [13]. Namun, proses membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, berimajinasi, dan mempersepsi semuanya termasuk dalam pengertian pengembangan literasi. Tugas-tugas kognitif, linguistik, dan sosial semuanya terlibat dalam proses membaca. UNESCO mendefinisikan literasi sebagai keterampilan yang diperlukan untuk membaca, menulis, berkreasi, berkomunikasi, menghitung, dan memanfaatkan sumber daya cetak dan tertulis dalam berbagai konteks [14]. Melalui berbagai pengalaman belajar, literasi memungkinkan orang untuk menyadari potensi mereka, memajukan pengetahuan mereka, dan secara aktif terlibat dalam komunitas mereka.

Namun demikian, istilah "digital" berasal dari kata Yunani "digit" yang berarti "jari". Ketika menghitung jari seseorang, hasilnya adalah sepuluh (10), yang mencakup angka 1 dan 0. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa "digital" berkaitan dengan representasi numerik yang terdiri dari 0 dan 1, yang menandakan mati dan hidup (dalam sistem angka). Selain itu, istilah "biner" identik dengan "bit" (Biner Digit).

Literasi digital adalah kemampuan teknis mendasar untuk mengoperasikan komputer dan Internet Selain itu juga mampu memahami dan berpikir kritis serta melakukan evaluasi media digital serta mampu merancang konten komunikasi [15].

Dapat di artikan juga bahwasanya literasi digital ialah kapasitas untuk memanfaatkan teknologi informasi melalui perangkat digital dengan efektif dan efisien dalam berbagai konteks, contohnya kelas, tempat kerja, dan kehidupan sehari-hari[10].

Menurut Martin, literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi, yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi. Dengan enam keterampilan literasi dasar tersebut, Martin merumuskan beberapa dimensi literasi digital berikut ini [16]:

- a) Literasi digital mencakup kemampuan mobilitas internet yang relevan dengan pekerjaan, pendidikan, waktu luang, dan dimensi lain dalam aktivitas sehari-hari.
- b) Selain kemampuan untuk mengatur, melaksanakan, dan menilai tindakan digital yang merupakan komponen untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata, literasi digital juga mencakup kemampuan untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan, teknik, sikap, dan sifat-sifat pribadi.
- c) Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Literasi digital juga berkaitan dengan beberapa aspek diantaranya [17] :

- a) Mendapatkan wawasan, yakni keahlian untuk mencari informasi dari beberapa sumber yang bisa dipercaya.
- b) Keterampilan menyajikan informasi.
- c) Kapasitas untuk membaca dan memahami informasi tertulis.

- d) Memahami nilai dari media tradisional dan bagaimana menghubungkannya dengan media berjejaring (internet).
- e) Kapasitas untuk menyaring informasi yang tidak diinginkan.
- f) Memiliki akses komunikasi dan kemampuan untuk menyebarkan informasi dengan perasaan nyaman.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa literasi digital berkaitan dengan kecenderungan, pola pikir, dan kemahiran seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital dan perangkat komunikasi contohnya smartphone, tablet, laptop, dan komputer desktop. Hal ini melibatkan kapasitas untuk mengakses, mengontrol, menggabungkan, memeriksa, dan menilai informasi, serta menghasilkan pengetahuan baru dan berpartisipasi dalam pertukaran sosial.

#### **2.4 Kompetensi Literasi Digital**

Kompetensi ialah istilah yang dipergunakan untuk menggambarkan penampilan keseluruhan dari suatu kemampuan yang menggabungkan pengetahuan dan keterampilan [18]. Secara umum, kompetensi mengacu pada kapasitas seseorang untuk ekspresi diri, pemeliharaan diri, perlindungan diri, dan peningkatan. Kompetensi atau kecakapan hidup ditunjukkan melalui perilaku, rutinitas, tindakan, dan pertunjukan yang dapat disaksikan dan dievaluasi..

Karena setiap level lebih sulit dari level sebelumnya, seseorang dapat belajar literasi digital secara progresif. kemahiran digital membutuhkan teknologi dan literasi komputer. Namun, individu wajib memahami literasi informasi, visual, media, dan komunikasi agar dapat dikatakan melek digital.

Menurut Hague dan Payton, literasi digital tidak hanya mencakup kompetensi teknis dan keakraban dengan beragam media dan teknologi digital, tetapi juga kemampuan untuk meningkatkan keterampilan berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Oleh karena itu, literasi digital melibatkan lebih dari sekadar kemahiran dalam menggunakan alat digital; literasi digital juga mencakup kemampuan untuk secara kritis dan selektif memproduksi, berbagi, dan mengonsumsi konten media digital [19].

Terdapat 8 komponen literasi digital yang wajib individu miliki agar bisa dianggap berliterasi antara lain [9] :

1. Functional Skill and Beyond

Keterampilan berkaitan dengan aspek praktis dari kegiatan operasional teknologi dan mencakup kemahiran seseorang dalam keterampilan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan hubungannya dengan berbagai media dan materi.

2. Creativity

Aspek kreativitas berhubungan dengan cara kita berpikir, membangun, dan berbagi wawasan tentang bermacam ide menggunakan teknologi digital.

3. Collaboration

Aspek kolaborasi didasari pada karakteristik dasar teknologi digital itu sendiri. Teknologi digital memungkinkan kerja tim juga membuka proses partisipatif.

4. Communication

Elemen ini menyoroti pentingnya komunikasi yang efektif dengan menggunakan metode digital, yang memungkinkan setiap orang untuk bertukar pikiran, ide, dan pemahaman.

#### 5. The Ability to Find and Select Information

Kemampuan ini terkait dengan seberapa baik Anda berpikir tentang bagaimana memproses informasi dan bagaimana memanfaatkan sumber daya secara selektif.

#### 6. Critical Thinking and Social

Pada aspek ini di tekankan untuk tidak terlalu pasif menerima dan menafsirkan informasi namun juga menganalisis dan berfikir kritis terhadap suatu informasi.

#### 7. Cultural dan Social

Praktik digital harus selaras dengan pemahaman sosial dan budaya untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya.

#### 8. Understanding E-Safety

Komponen E-Safety menyoroti pentingnya membuat pilihan yang aman saat pengguna melakukan eksplorasi, kreasi, dan kolaborasi dengan teknologi digital.

### 2.5 Remaja

Menurut WHO, remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 10 - 19 tahun, sedangkan menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan

Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun [20].

Remaja saat ini tidak bisa lepas dari dampak media digital; baik di sekolah, rumah, atau di jalan, mereka terus-menerus menggunakan perangkat mereka, dari komputer hingga game. Penggunaan internet menjadi semakin rumit, termasuk di perangkat seluler dan video game. Sehingga remaja ini sering disebut sebagai anggota masyarakat digital (digital natives)[21].

Remaja menggunakan berbagai media digital untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang secara online, mencari kesenangan, dan mencari informasi [22]. Mereka sering memanfaatkan smartphone, PC, dan laptop untuk mengakses media digital.

## **2.6 Teknik Pengambilan Data**

Teknik yang dimanfaatkan untuk menghimpun informasi merupakan komponen alat penelitian yang menentukan apakah suatu penelitian berhasil atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan beberapa cara untuk mengumpulkan informasi:

### **1. Wawancara**

Wawancara digunakan dalam penelitian ini karena, seperti yang dikatakan oleh Sugiyono, wawancara merupakan metode yang umum digunakan untuk mengumpulkan data ketika seorang peneliti ingin melakukan analisis awal untuk mengidentifikasi isu-isu yang memerlukan investigasi lebih lanjut. Jadi peneliti

mendatangi salah satu sekolah untuk melakukan wawancara kepada beberapa siswa untuk mendapatkan data awal untuk penelitian ini[23].

## 2. Kuesioner

Data dikumpulkan melalui penggunaan instrumen survei. Menurut Sugiono, kuesioner ialah metode penghimpunan data yang dilaksanakan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner terbukti menjadi alat yang efektif untuk pengumpulan data ketika peneliti memiliki pemahaman yang kuat tentang variabel yang akan diukur dan memiliki harapan yang jelas dari responden. Menurut lokasi penelitian yang dipilih, responden menerima kuesioner[23].

Dengan menggunakan kuesioner, peneliti akan lebih mudah untuk mengetahui tingkat literasi remaja kota Banda Aceh. Kuesioner yang akan diberikan kepada remaja yang menjadi sample.

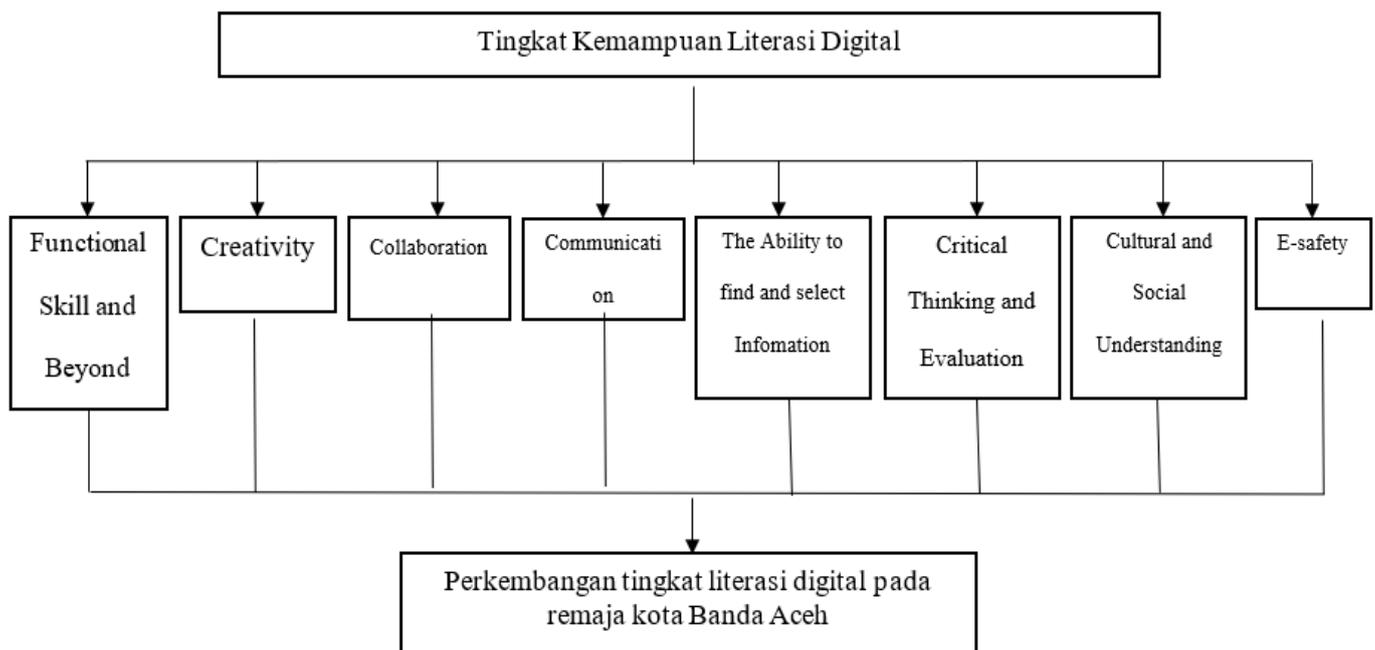
### 2.7 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir pada penelitian ini ialah tingkat kemampuan literasi digital yang menjadi kerangka utama yang di gunakan peneliti untuk penelitian ini. Sehingga di harapkan dapat mengetahui seberapa tingkat literasi digital remaja yang menjadi tujuan dari penelitian ini.

Tingkat kemampuan literasi digital remaja di kota Banda Aceh merupakan masalah yang dirumuskan oleh para akademisi sebagai hasil dari literasi digital ini. Peneliti menggunakan kompetensi literasi digital Hague dan Payton untuk menentukan tingkat literasi digital. Kompetensi ini terdiri dari 8 kompetensi, yang pertama adalah Functional Skills dan Beyond Skills yang berhubungan dengan

operasional teknologi. Kedua, cara kita memahami, menciptakan, dan menyebarkan pengetahuan bergantung pada kreativitas, ketiga Partnership Teamwork yang dimungkinkan oleh teknologi digital, yang juga membuka prosedur partisipatif. Keempat, kapasitas untuk berkomunikasi melalui saluran digital Komunikasi yang efektif dan kapasitas untuk bertukar ide, konsep, dan pemikiran. Kelima ialah keahlian dalam mendapatkan dan memutuskan data untuk dikategorikan. Keenam, berpikir kritis dan evaluasi. Keenam Jangan menerima dan menafsirkan informasi secara pasif. ketujuh Memahami Budaya dan Masyarakat Perilaku digital harus berkaitan dengan pemahaman konteks sosial dan budaya. kedelapan Ketika orang mengeksplorasi, membuat, dan berkolaborasi dengan teknologi digital, mereka harus menerapkan keamanan elektronik. Diagram kerangka kerja penelitian ditunjukkan di bawah ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini memanfaatkan metodologi deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif, atau penelitian yang dirancang untuk memastikan nilai-nilai variabel bebas, didefinisikan sebagai penelitian yang menggunakan satu atau lebih variabel (bebas) tanpa perbandingan atau hubungan dengan variabel lain [24]. Satu masalah, satu objek penelitian, dan satu variabel penelitian adalah semua yang digunakan dalam penelitian deskriptif.

Pendekatan yang dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan hasil yang muncul dikenal sebagai pendekatan kuantitatif. [25]. Jadi tidak membangun teori atau menentukan hubungan antara dua variabel adalah tujuan dari penelitian ini. Untuk mengetahui tingkat literasi digital di kalangan remaja di Banda Aceh, penelitian ini dilakukan.

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ialah tempat untuk pengambilan sample penelitian. Lokasi yang ditentukan untuk melakukan penelitian ini yaitu kota Banda Aceh, dengan memilih 3 sekolah menjadi tempat pengambilan sample yang pertama yaitu SMK N 1 Banda Aceh, SMK N 2 Banda Aceh dan SMK N 5 Banda Aceh. Pemilihan 3 daerah yang berbeda ini di harapkan dapat menghasilkan data yang lebih baik untuk penelitian ini.

### **3.3 Populasi**

Populasi mengacu pada kumpulan objek target pencarian. Ismiyanton mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subjek atau objek penelitian, yang mungkin meliputi individu, objek, atau hal lain yang dapat diperoleh atau diberikan informasi (data) untuk penelitian [25]. Selain itu, Sogiyono mendefinisikan populasi sebagai bidang umum yang terdiri dari: objek/subyek dengan ciri dan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan dari mana kesimpulan itu dibentuk [23]. Akibatnya, populasi dipelajari secara terpisah dan diukur serta dihitung dengan menggunakan data kuantitatif. Maka dari itu dalam penelitian ini ditetapkan populasinya yaitu semua siswa – siswi SMK N 1 Banda Aceh, SMK N 2 Banda Aceh dan SMK N 5 Banda Aceh.

### **3.4 Teknik Pengambilan Sample**

Sampel mewakili populasi secara keseluruhan dan mencakup semua anggotanya. Oleh karena itu, sampel harus representatif, artinya dapat mencakup seluruh populasi [26]. Sampel mewakili populasi secara keseluruhan dan mencakup semua anggotanya. Oleh karena itu, sampel harus bersifat inklusif, artinya dapat mewakili seluruh populasi. Hal ini dilaksanakan untuk memastikan bahwa sampel secara akurat mencerminkan populasi yang lengkap, memungkinkan generalisasi dibuat tentang susunan kelompok dari mana sampel diambil. Untuk mendapatkan sampel yang representatif, pendekatan sampling bekerja dengan menghitung jumlah sampel yang diperlukan tergantung pada ukuran sampel yang akan dijadikan sebagai sumber data sesungguhnya [27].

Metode pengambilan sampel mengacu pada teknik yang dimanfaatkan untuk memilih sampel penelitian dengan cara yang memastikan bahwa sampel tersebut mewakili populasi target [28]. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dimanfaatkan adalah non-acak dan secara khusus menggunakan purposive sampling (sampel terpilih). Jenis pengambilan sampel ini melibatkan pemilihan responden atau elemen unit sampel berdasarkan ciri yang telah ditentukan atau kualitas yang diinginkan. Earl Babbie menggambarkan hal ini sebagai pendekatan non-probability sampling, di mana pemilihan unit elemen untuk diteliti bergantung pada penilaian peneliti dan persepsi pentingnya unit-unit tersebut dalam mewakili keseluruhan populasi [26]. Syarat yang ditentukan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini meliputi aspek-aspek antara lain:

1. Individu yang merupakan penduduk asli kota Banda Aceh.
2. Remaja berusia antara 10 dan 19 tahun, mengikuti pedoman yang ditetapkan oleh WHO.
3. Pengguna internet berat yang menghabiskan lebih dari 40 jam per bulan untuk online, menunjukkan penggunaan internet harian minimum sekitar 1,5 jam.

Teknik penarikan sampel secara purposive sampling diimplementasikan kepada para siswa-siswi SMK N 1 Banda Aceh, siswa siswi SMK N 2 Banda Aceh dan siswa-siswi SMK N 5 Banda Aceh. Menggunakan rumus Slovin sebagai berikut adalah salah satu cara untuk mendapatkan jumlah sampel :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \quad [29]$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas Toleransi Kesalahan

Batas toleransi kesalahan peneliti untuk sampel data ini adalah 10%. Jumlah sampel yang digunakan dalam investigasi ini ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$n = \frac{2254}{1 + 2254(10\%)^2} = \frac{2254}{22,55} = 99,95$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dihasilkn 99,95, maka diperoleh ukuran sampel yang di bulatkan menjadi 100 orang. Dengan demikian, sampel sebanyak 100 remaja dikumpulkan di wilayah yang telah ditentukan dengan menggunakan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya. Jumlah sampel untuk setiap sekolah kemudian dihitung secara proporsional dengan menggunakan rumus berikut untuk menentukan jumlah sampel di setiap sekolah:

$$s = \frac{n}{N} \times S \quad [23]$$

Keterangan :

s = Jumlah Sampel Setiap Sekolah

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

S = Jumlah Keseluruhan Sampel

Sampel dari setiap sekolah ditunjukkan pada tabel di bawah ini setelah dihitung berdasarkan algoritma di atas:

Tabel 3. 1 Tabel Sampel

Nama Sekolah	Jumlah	Perhitungan	Sampel
SMK N 1 Banda Aceh	795	$s = \frac{795}{2254} \times 100 = 34$	34
SMK N 2 Banda Aceh	1034	$s = \frac{1034}{2254} \times 100 = 46$	46
SMK N 5 Banda Aceh	425	$s = \frac{425}{2254} \times 100 = 20$	20
Total			100

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian [30]. Penulis penelitian ini menggunakan skala Likert dalam bentuk skala. Sebuah teknik untuk mengukur sikap, pandangan, pengetahuan, persepsi, dan pemikiran seseorang atau sekelompok orang tentang suatu masalah sosial adalah skala Likert [31].

Kuesioner (angket) adalah instrumen yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Skala Likert digunakan untuk mengukur tanggapan terhadap kuesioner, dan responden diminta untuk mengisi bobot skor untuk setiap pernyataan. Skala Likert yang digunakan adalah skala 1 sampai 6, yang dipilih karena menurut Budiaji, skala ini memiliki nilai indeks validitas dan reliabilitas yang lebih tinggi daripada skala 1 sampai 4 [32].

Tabel 3. 2Instrumen Penelitian [8]

Sub Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan
Functional skill and beyond	Kemampuan teknologi	1,2
Creativity	Kreasi Produk Kemampuan berfikir kreatif dan imajinatif	3,4,5
Collaboration	Kemampuan berpartisipasi Mampu menjelaskan gagasan dengan orang sekitar.	6,7,8
Communication	Mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital kemampuan memahami dan mengerti audiens	9,10,11
The Ability to find and select information	kemampuan mencari dan menyeleksi informasi	12,13
Critical thinking and evaluation	Mampu berkontribusi saat berhadapan dengan informasi	14,15,16
Cultural and Social	Memahami konteks sosial dan budaya	17
E-Safety	Menjamin Keamanan teknologi digital	18,19,20

Langkah selanjutnya adalah membuat pertanyaan bergaya daftar periksa dan skor penilaian skala Likert. Dengan menggunakan daftar pertanyaan ini, peneliti dapat memperbaiki organisasi dan struktur pertanyaan yang diajukan kepada responden, sehingga memudahkan mereka untuk menjawab. Berikut ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang akan dibuat berdasarkan perumusan indikator variabel:

Tabel 3. 3Kuisisioner [9]

No.	Pernyataan	STS	TT	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5	6
1.	Saya mempunyai keahlian dalam bidang ICT untuk menjalankan komputer						
2.	Saya mempunyai keahlian ICT dalam bidang internet						
3.	Saya bisa menciptakan produk ke bermacam bentuk dengan menggunakan teknologi digital						
4.	Saya mempunyai keahlian berkreasi						
5.	Saya mempunyai keahlian imajinatif						
6.	Saya mempunyai keahlian untuk berkolaborasi dalam ruang digital						
7.	Saya dapat menguraikan pemikiran kepada lawan bicara dalam grup di ruang digital						
8.	Saya dapat menawarkan pemikiran kepada lawan bicara dalam grup di ruang digital						
9.	Saya dapat berkomunikasi melalui media teknologi digital						
10.	Saya mengerti audiens di ruang digital						
11.	Saya mengerti audiens di ruang digital						
12.	Saya dapat memperoleh data di ruang digital						
13.	Saya dapat memilih data di ruang digital						
14.	Saya dapat berkolaborasi saat berhadapan dengan data di ruang digital						
15.	Saya dapat mengkritisasi saat berhadapan dengan data di ruang digital						
16.	Saya dapat berpikir kritis saat berhadapan dengan data di ruang digital						
17.	Saya mempunyai gagasan yang sesuai dengan pemahaman sosial dan budaya						
18.	Saya bisa memberi jaminan keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital						
19.	Saya bisa memberi jaminan keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital						
20.	Saya bisa memberi jaminan keamanan saat berkontribusi dengan teknologi digital						

Tabel 3. 4 Skor Nilai Pernyataan [9]

Skala Likert	Pernyataan	Bobot Nilai
STT	Sangat Tidak Tahu	1
TT	Tidak Tahu	2
TS	Tidak Setuju	3
KS	Kurang Setuju	4
S	Setuju	5
SS	Sangat Setuju	6

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, Statistik deskriptif digunakan untuk analisis data. Tujuannya adalah untuk mengkarakterisasi fenomena sosial di negara mereka saat ini, tanpa memeriksa koneksi yang sudah ada. Metode ini melibatkan tabulasi data dalam sebuah tabel, mengolahnya, kemudian menganalisis dan menjelaskannya dalam bentuk kalimat. Dengan menggunakan rumus mean, analisis data dilakukan dalam penelitian ini. Rumus berikut digunakan untuk menentukan nilai rata-rata setiap komponen perangkat :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} [33]$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Mean yang akan di cari

$\sum X$  = Jumlah Nilai yang ada

n = Banyaknya frekuensi yang ada

Perhitungan dengan menggunakan metode Grand Mean selanjutnya harus dilakukan untuk mendapatkan rata-rata keseluruhan dari setiap item pertanyaan setelah mengetahui rata-rata tanggapan responden.

$$Grand\ Mean\ (x) = \frac{Total\ rata-rata\ hitung}{Jumlah\ Komponen} \quad [34]$$

Rumus skala interval berikut digunakan untuk mengetahui rentang skala tanggapan responden mengenai variasi kapasitas tingkat literasi digital remaja:

$$RS = \frac{m-n}{b} \quad [35]$$

Keterangan :

RS = Rentang Skala

m = Skor Tertinggi

n = Skor Terendah

b = Skala Penilaian

Maka perhitungan rentang skalanya sebagai berikut :

$$RS = \frac{m-n}{b} = \frac{6-1}{4} = \frac{5}{4} = 1,25$$

Dengan rentang skala 1,25, berikut adalah bagaimana skala penilaian dibuat:

Tabel 3. 5Skala Penelitian

Skor	Kategori
4,75-6,00	Sangat Tinggi
3,50-4,75	Tinggi
2,25-3,50	Rendah
1,00-2,25	Sangat Rendah

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Umum Penelitian

Peneliti akan membahas dan menjelaskan hasil penelitian dan temuan-temuan yang telah diperoleh terkait objek penelitian pada bab ini. Peneliti mengambil sampel sebanyak 100 siswa remaja dari SMK N 1 Banda Aceh, SMK N 2 Banda Aceh, dan SMK N 5 Telkom Banda Aceh untuk memperoleh data penelitian ini, yang menggunakan hasil kuesioner yang diberikan kepada remaja di Banda Aceh. Di sini, peneliti menggunakan metode non-probability sampling, atau metode di mana elemen-elemen yang diteliti dipilih berdasarkan preferensi peneliti.

Sebanyak 34 responden dari SMK N 1 Banda Aceh, 46 responden dari SMK N 2 Banda Aceh, dan 20 responden dari SMK N 5 Telkom Banda Aceh menjadi 100 responden dalam penelitian ini. Total ada seratus kuesioner yang dikirimkan. Terdapat 20 pertanyaan dalam kuesioner, dan peneliti menggunakan perhitungan skala Likert untuk menentukan nilai dan menganalisis data. Skor penilaian mencakup enam pilihan yang berbeda: sangat setuju (ss) dengan skor 6, setuju (s) dengan skor 5, kurang setuju (ks) dengan skor 4, tidak tahu (tt) dengan skor 2, dan sangat tidak tahu (stt) dengan skor 1.

## 4.2 Analisis Tingkat Literasi Digital Remaja Kota Banda Aceh

Peneliti menggunakan teori literasi digital Haugue & Payton, yang terdiri dari 20 indikator pernyataan dan 8 sub-variabel, untuk menilai tingkat kemampuan literasi digital remaja di Kota Banda Aceh. Rumus mean dan grand mean juga akan digunakan untuk menghitung data primer setelah disajikan dalam bentuk tabel.

Hasil dari perhitungan sub-variabel tingkat kemampuan literasi digital remaja di Kota Banda Aceh adalah sebagai berikut:

### 4.2.1 Functional Skill and Beyond

Tabel 4. 1 Kemampuan dalam mengoperasikan komputer

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
1	Sangat Setuju	6	3	18	$\bar{X} = \frac{422}{100}$ $= 4,22$
	Setuju	5	56	280	
	Kurang Setuju	4	26	104	
	Tidak Setuju	3	2	6	
	Tidak Tahu	2	1	2	
	Sangat Tidak Tahu	1	12	12	
	<b>Jumlah</b>		100	422	

Tanggapan atas pernyataan "Saya memiliki kemampuan di bidang TIK untuk mengoperasikan komputer" ditunjukkan pada Tabel 4.1. Berdasarkan 100 jawaban, diperoleh hasil bahwa 3 responden menyatakan sangat setuju, 56 responden menyatakan setuju, 26 responden menyatakan kurang setuju, 2 responden menyatakan tidak setuju, 1 responden menyatakan tidak tahu, dan 12 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai 422, dan ketika rumus mean digunakan untuk menentukan hasil, maka

diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,22. Hasil rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa karena indikator pernyataan untuk "Saya memiliki kemampuan di bidang TIK untuk mengoperasikan komputer" berada di kisaran 3,50 hingga 4,75, maka indikator tersebut dianggap tinggi.

Tabel 4. 2 Kemampuan ICT dalam bidang internet

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
2	Sangat Setuju	6	3	18	$\bar{X} = \frac{444}{100} = 4,44$
	Setuju	5	69	345	
	Kurang Setuju	4	15	60	
	Tidak Setuju	3	2	6	
	Tidak Tahu	2	4	8	
	Sangat Tidak Tahu	1	7	7	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya memiliki keterampilan TIK di bidang internet" ditunjukkan pada Tabel 4.2. Dari 100 responden diketahui hasil sebagai berikut: 3 responden menyatakan sangat setuju, 69 menyatakan setuju, 15 menyatakan kurang setuju, 2 menyatakan tidak setuju, 4 menyatakan tidak tahu, dan 7 menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden memiliki nilai total 444, dan ketika rumus mean diterapkan pada data ini, nilai rata-ratanya adalah 4,44. Hasil rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa karena indikator pernyataan untuk "Saya memiliki kemampuan di bidang TIK untuk mengoperasikan komputer" berada di kisaran 3,50 hingga 4,75, maka indikator tersebut dianggap tinggi.

#### 4.2.2 Creativity

Tabel 4. 3 Kemampuan mengkreasikan produk

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
3	Sangat Setuju	6	11	66	$\bar{X} = \frac{432}{100}$ = 4,32
	Setuju	5	49	245	
	Kurang Setuju	4	22	88	
	Tidak Setuju	3	7	21	
	Tidak Tahu	2	1	2	
	Sangat Tidak Tahu	1	10	10	
	<b>Jumlah</b>			100	

Saya dapat memproduksi barang dalam berbagai format dan model berkat teknologi digital, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.3. Di antara 100 responden, 11 orang memberikan tanggapan sangat setuju, 49 orang memberikan tanggapan setuju, 22 orang memberikan tanggapan kurang setuju, 7 orang memberikan tanggapan tidak setuju, 1 orang memberikan tanggapan tidak tahu, dan 10 orang memberikan tanggapan sangat tidak tahu. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai 432, dan ketika rumus mean digunakan untuk menentukan hasil, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,32. Pernyataan yang menunjukkan bahwa saya mampu membuat item dalam berbagai format dan model dengan menggunakan teknologi digital dinilai tinggi karena berada di kisaran 3,50 hingga 4,75 berdasarkan nilai rata-rata ini.

Tabel 4. 4 Kemampuan berfikir kreatif

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
4	Sangat Setuju	6	16	96	$\bar{X} = \frac{459}{100} = 4,59$
	Setuju	5	51	255	
	Kurang Setuju	4	24	96	
	Tidak Setuju	3	1	3	
	Tidak Tahu	2	1	2	
	Sangat Tidak Tahu	1	7	7	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya memiliki kapasitas untuk berpikir kreatif" ditunjukkan pada Tabel 4.4. Hasilnya diketahui dari 100 responden, 16 orang memberikan tanggapan sangat setuju, 51 orang memberikan tanggapan setuju, 24 orang memberikan tanggapan kurang setuju, 1 orang memberikan tanggapan tidak setuju, 1 orang memberikan tanggapan tidak tahu, dan 7 orang memberikan tanggapan sangat tidak tahu. Tanggapan responden memiliki nilai total 459, dan ketika rumus mean diterapkan pada data ini, nilai rata-rata yang dihitung adalah 4,59. Hasil rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa karena indikasi pernyataan untuk "Saya mampu berpikir kreatif" berada di antara kisaran 3,50 dan 4,75, maka hal ini dianggap tinggi.

Tabel 4. 5 Kemampuan berfikir imajinatif

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
5	Sangat Setuju	6	18	108	$\bar{X} = \frac{468}{100} = 4,68$
	Setuju	5	50	250	
	Kurang Setuju	4	24	96	
	Tidak Setuju	3	3	9	

	Tidak Tahu	2	0	0
	Sangat Tidak Tahu	1	5	5
	<b>Jumlah</b>		100	468

Tanggapan terhadap pernyataan "Saya memiliki kemampuan untuk berpikir imajinatif" ditunjukkan pada Tabel 4.5. Dari 100 responden, 18 orang memberikan tanggapan sangat setuju, 50 orang memberikan tanggapan setuju, 24 orang memberikan tanggapan kurang setuju, 3 orang memberikan tanggapan tidak setuju, 0 orang memberikan tanggapan tidak tahu, dan 5 orang memberikan tanggapan sangat tidak tahu. Tanggapan responden memiliki total nilai 468, dan ketika rumus mean diterapkan pada data ini, nilai rata-rata adalah 4,68. Nilai rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa indikator untuk pernyataan "Saya mampu berpikir kreatif" dinilai tinggi karena berada pada rentang 3,50 hingga 4,75.

#### 4.2.3 Collaboration

Tabel 4. 6 Saya memiliki kemampuan dalam berpartisipasi dalam ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
6	Sangat Setuju	6	12	72	$\bar{X} = \frac{444}{100}$ 4,44
	Setuju	5	44	220	
	Kurang Setuju	4	32	128	
	Tidak Setuju	3	6	18	
	Tidak Tahu	2	0	0	
	Sangat Tidak Tahu	1	6	6	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan terhadap pernyataan "Saya memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.6. Dari 100 responden,

diketahui hasil sebagai berikut: 12 responden menyatakan sangat setuju, 44 responden menyatakan setuju, 32 responden menyatakan kurang setuju, 6 responden menyatakan tidak setuju, 0 responden menyatakan tidak tahu, dan 6 responden menyatakan sangat tidak tahu. Tanggapan responden memiliki total nilai 444, dan ketika rumus mean diterapkan pada data tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,44. Nilai rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa indikator pernyataan "Saya mampu berpartisipasi dalam ruang digital" dinilai tinggi karena berada pada rentang 3,50 hingga 4,75.

Tabel 4. 7 Saya mampu menjelaskan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$
7	Sangat Setuju	6	11	66	$\bar{x} = \frac{429}{100}$ 4,29
	Setuju	5	33	165	
	Kurang Setuju	4	40	160	
	Tidak Setuju	3	10	30	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	4	4	
<b>Jumlah</b>			100	429	

Tanggapan terhadap pernyataan "Saya dapat menjelaskan ide dengan orang lain dalam kelompok di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.7. Dari 100 tanggapan, 11 menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi, 33 menunjukkan persetujuan, 40 menunjukkan kurang setuju, 10 menunjukkan tidak setuju, 2 menunjukkan tidak sama sekali, dan 4 menunjukkan sangat tidak sama sekali. Nilai total dari tanggapan responden adalah 429, dan ketika rumus rata-rata digunakan untuk menentukan hasil ini, ditemukan nilai rata-rata sebesar 4,29. Nilai

rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa karena indikator pernyataan untuk "Saya mampu menjelaskan ide dengan orang lain dalam kelompok di ruang digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka indikator ini dinilai tinggi.

Tabel 4. 8 Saya mampu menegosiasikan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$
8	Sangat Setuju	6	8	48	$\bar{x} = \frac{433}{100} = 4,33$
	Setuju	5	47	235	
	Kurang Setuju	4	28	112	
	Tidak Setuju	3	9	27	
	Tidak Tahu	2	3	6	
	Sangat Tidak Tahu	1	5	5	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya mampu menegosiasikan ide dengan orang lain dalam kelompok di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.8. Hasil yang diperoleh dari 100 responden menunjukkan bahwa 8 responden menyatakan sangat setuju, 47 responden menyatakan setuju, 28 responden menyatakan kurang setuju, 9 responden menyatakan tidak setuju, 3 responden menyatakan tidak tahu, dan 5 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Total nilai dari tanggapan responden adalah 433; ketika rumus mean diterapkan pada data ini, ditemukan nilai rata-rata sebesar 4,33. Indikator pernyataan "Saya mampu menegosiasikan ide dengan orang lain dalam kelompok di ruang digital" dikategorikan tinggi karena berada di antara rentang 3,50 hingga 4,75 berdasarkan nilai rata-rata ini.

#### 4.2.4 Communication

Tabel 4. 9 Saya mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
9	Sangat Setuju	6	38	228	$\bar{X} = \frac{512}{100}$ = 5,12
	Setuju	5	52	260	
	Kurang Setuju	4	3	12	
	Tidak Setuju	3	2	6	
	Tidak Tahu	2	1	2	
	Sangat Tidak Tahu	1	4	4	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan terhadap pernyataan "Saya dapat berkomunikasi melalui media teknologi digital" ditunjukkan pada Tabel 4.9. Dari 100 tanggapan, 38 menunjukkan tingkat kesetujuan yang sangat kuat, 52 menunjukkan setuju, tiga menunjukkan kurang setuju, dua menunjukkan tidak setuju, satu menunjukkan tidak tahu, dan empat menunjukkan sangat tidak tahu. Tanggapan responden memiliki total nilai 512, dan ketika hasil ini dihitung menggunakan rumus mean, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 5,12. Karena berada di antara rentang 4,75 - 6,00, maka indikator pernyataan "Saya mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital" dapat digolongkan sangat tinggi berdasarkan nilai rata-ratanya.

Tabel 4. 10 Saya memahami audiens di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
10	Sangat Setuju	6	12	72	$\bar{X} = \frac{425}{100}$ = 4,25
	Setuju	5	41	205	
	Kurang Setuju	4	29	116	
	Tidak Setuju	3	5	15	

	Tidak Tahu	2	4	8
	Sangat Tidak Tahu	1	9	9
	<b>Jumlah</b>		100	425

Tanggapan atas pertanyaan "Saya memahami audiens di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.10. Dari 100 tanggapan, diketahui hasil sebagai berikut: 12 responden menyatakan sangat setuju, 41 responden menyatakan setuju, 29 responden menyatakan kurang setuju, 5 responden menyatakan tidak setuju, 4 responden menyatakan tidak tahu, dan 9 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai sebesar 425, dan ketika hasil tersebut dihitung dengan menggunakan rumus mean, maka didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,25. Karena indikator pernyataan untuk "Saya memahami audiens di ruang digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tinggi.

Tabel 4. 11 Saya mengerti audiens di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
11	Sangat Setuju	6	7	42	$\bar{X} = \frac{411}{100} = 4,11$
	Setuju	5	45	225	
	Kurang Setuju	4	26	104	
	Tidak Setuju	3	8	24	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	12	12	
	<b>Jumlah</b>		100	411	

Tanggapan atas pertanyaan "Saya memahami audiens di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.11. Hasil yang diperoleh dari 100 responden

menunjukkan bahwa 7 responden menyatakan sangat setuju, 45 responden menyatakan setuju, 26 responden menyatakan kurang setuju, 8 responden menyatakan tidak setuju, 2 responden menyatakan tidak tahu, dan 12 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai sebesar 411, dan ketika hasil tersebut dihitung dengan menggunakan rumus mean, maka didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,11. Karena indikator pernyataan untuk "Saya memahami audiens di ruang digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tinggi.

#### 4.2.5 The Ability to Find and Select Information

Tabel 4. 12 Saya mampu mencari informasi di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
12	Sangat Setuju	6	33	198	$\bar{X} = \frac{508}{100} = 5,08$
	Setuju	5	54	270	
	Kurang Setuju	4	7	28	
	Tidak Setuju	3	2	6	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	2	2	
	<b>Jumlah</b>		100	508	

Tanggapan atas pernyataan "Saya dapat menemukan informasi di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.12. Berdasarkan 100 responden, diperoleh hasil bahwa 33 responden menyatakan sangat setuju, 54 responden menyatakan setuju, 7 responden menyatakan kurang setuju, 2 responden menyatakan tidak setuju, 2 responden menyatakan tidak tahu, dan 2 responden menyatakan sangat tidak tahu.

Total nilai dari jawaban responden adalah 508, dan ketika rumus mean digunakan untuk menentukan hasil, maka nilai rata-ratanya adalah 5,08. Karena indikator pernyataan untuk "Saya dapat menemukan informasi di ruang digital" berada di antara kisaran 4,75 dan 6,00, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut cukup tinggi.

Tabel 4. 13 Saya mampu menyeleksi informasi di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
13	Sangat Setuju	6	12	72	$\bar{X} = \frac{449}{100} = 4,49$
	Setuju	5	50	250	
	Kurang Setuju	4	25	100	
	Tidak Setuju	3	6	18	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	5	5	
	<b>Jumlah</b>		100	449	

Saya memiliki kemampuan untuk memilih informasi di ranah digital, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.13. Hasil yang diperoleh dari 100 responden menunjukkan bahwa 12 responden menyatakan sangat setuju, 50 responden menyatakan setuju, 25 responden menyatakan kurang setuju, 6 responden menyatakan tidak setuju, 2 responden menyatakan tidak tahu, dan 5 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden memiliki total nilai 449, dan ketika rumus mean digunakan untuk menentukan hasil, maka nilai rata-ratanya adalah 4,49. Indikasi pernyataan untuk "Saya dapat memilih informasi di ruang digital" dinilai tinggi karena berada di antara rentang 3,50 dan 4,75 berdasarkan nilai rata-rata ini.

#### 4.2.6 Critical Thinking and Evaluation

Tabel 4. 14 Saya mampu berkontribusi saat berhadapan dengan informasi di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
14	Sangat Setuju	6	9	54	$\bar{X} = \frac{432}{100}$ 4,32
	Setuju	5	46	230	
	Kurang Setuju	4	29	116	
	Tidak Setuju	3	7	21	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	7	7	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya dapat berkontribusi ketika berhadapan dengan informasi di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.14. Berdasarkan 100 jawaban, diperoleh hasil bahwa 9 responden menyatakan sangat setuju, 46 responden menyatakan setuju, 29 responden menyatakan kurang setuju, 7 responden menyatakan tidak setuju, 2 responden menyatakan tidak tahu, dan 7 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai 432, dan ketika rumus mean digunakan untuk menentukan hasil, maka nilai rata-ratanya adalah 4,32. Karena indikator pernyataan untuk "Saya mampu berkontribusi ketika berhadapan dengan informasi di ruang digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tergolong tinggi.

Tabel 4. 15 Saya mampu menganalisis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
15	Sangat Setuju	6	10	60	$\bar{X} = \frac{431}{100}$ 4,31
	Setuju	5	46	230	
	Kurang Setuju	4	30	120	
	Tidak Setuju	3	2	6	
	Tidak Tahu	2	3	6	
	Sangat Tidak Tahu	1	9	9	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pertanyaan "Saya mampu menganalisis ketika berhadapan dengan informasi di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.15. Hasil yang diperoleh dari 100 responden menunjukkan bahwa 10 responden menyatakan sangat setuju, 46 responden menyatakan setuju, 30 responden menyatakan kurang setuju, 2 responden menyatakan tidak setuju, 3 responden menyatakan tidak tahu, dan 9 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai 422, dan ketika rumus mean digunakan untuk menentukan hasil, maka nilai rata-ratanya adalah 4,22. Karena indikator pernyataan untuk "Saya mampu menganalisis ketika berhadapan dengan informasi di ruang digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tergolong tinggi.

Tabel 4. 16 Saya mampu berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
16	Sangat Setuju	6	10	60	$\bar{X} = \frac{430}{100}$ 4,3
	Setuju	5	41	205	
	Kurang Setuju	4	35	140	
	Tidak Setuju	3	5	15	
	Tidak Tahu	2	1	2	
	Sangat Tidak Tahu	1	8	8	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya mampu berpikir kritis ketika berhadapan dengan informasi di ruang digital" ditunjukkan pada Tabel 4.16. Dari 100 responden, diketahui hasil sebagai berikut: 10 responden menyatakan sangat setuju, 41 responden menyatakan setuju, 35 responden menyatakan kurang setuju, 5 responden menyatakan tidak setuju, 1 responden menyatakan tidak tahu, dan 8 responden menyatakan sangat tidak tahu. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai 430, dan ketika hasilnya dihitung dengan menggunakan rumus mean, maka didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,3. Karena indikator pernyataan untuk "Saya mampu berpikir kritis ketika berhadapan dengan informasi di ruang digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tergolong tinggi.

#### 4.2.7 Cultural and Social Understanding

Tabel 4. 17 Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
17	Sangat Setuju	6	10	60	$\bar{X} = \frac{448}{100} = 4,48$
	Setuju	5	57	285	
	Kurang Setuju	4	20	80	
	Tidak Setuju	3	4	12	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	7	7	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya" ditunjukkan pada Tabel 4.17. Dari 100 responden, diketahui hasil sebagai berikut: 10 responden menyatakan sangat setuju, 57 menyatakan setuju, 20 menyatakan kurang setuju, 4 menyatakan tidak setuju, 2 menyatakan tidak tahu, dan 7 menyatakan tidak tahu sama sekali. Nilai total dari tanggapan responden adalah 448; ketika rumus rata-rata diterapkan pada data ini, ditemukan nilai rata-rata 4,48. Hasil rata-rata ini mengarah pada kesimpulan bahwa karena indikator pernyataan untuk "Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya" berada di antara kisaran 3,50 dan 4,75, maka indikator ini dianggap tinggi.

#### 4.2.8 E-Safety

Tabel 4. 18 Saya dapat menjamin keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
18	Sangat Setuju	6	8	48	$\bar{X} = \frac{434}{100}$ 4,34
	Setuju	5	48	240	
	Kurang Setuju	4	29	116	
	Tidak Setuju	3	6	18	
	Tidak Tahu	2	3	6	
	Sangat Tidak Tahu	1	6	6	
	<b>Jumlah</b>			100	

Saya dapat memastikan keamanan saat menggunakan teknologi digital untuk eksplorasi, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.18. Berdasarkan 100 jawaban, didapatkan hasil bahwa 8 responden menyatakan sangat setuju, 48 responden menyatakan setuju, 29 responden menyatakan kurang setuju, 6 responden menyatakan tidak setuju, 3 responden menyatakan tidak tahu, dan 6 responden menyatakan tidak tahu sama sekali. Total nilai jawaban dari para responden adalah 434, dan ketika data ini dihitung dengan menggunakan rumus mean, ditemukan nilai 4,34. Karena indikator pernyataan untuk "Saya dapat menjamin keamanan saat menggunakan teknologi digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tinggi.

Tabel 4. 19 Saya dapat menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
19	Sangat Setuju	6	15	90	$\bar{X} = \frac{464}{100}$ = 4,64
	Setuju	5	50	250	
	Kurang Setuju	4	29	116	
	Tidak Setuju	3	1	3	
	Tidak Tahu	2	0	0	
	Sangat Tidak Tahu	1	5	5	
	<b>Jumlah</b>			100	

Tanggapan atas pernyataan "Saya dapat menjamin keamanan ketika berkreasi dengan teknologi digital" ditunjukkan pada Tabel 4.19. Data yang diperoleh dari 100 responden ini menunjukkan bahwa 15 responden sangat setuju, 50 responden setuju, 29 responden tidak setuju, 1 responden sangat tidak setuju, 0 responden tidak tahu, dan 5 responden tidak tahu sama sekali. Tanggapan responden memiliki nilai total 464, dan ketika rumus mean diterapkan pada data ini, nilai rata-rata dihitung menjadi 4,64. Karena indikator pernyataan untuk "Saya dapat menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital" berada di antara rentang 3,50 dan 4,75, maka dapat disimpulkan dari nilai rata-rata tersebut bahwa indikator tersebut tinggi.

Tabel 4. 20 Saya dapat menjamin keamanan saat berkolaborasi dengan teknologi digital

No. Soal	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai	Jumlah Responden (n)	Nilai Kuesioner ( $\sum x$ )	Mean $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$
20	Sangat Setuju	6	14	84	$\bar{X} = \frac{451}{100}$ = 4,51
	Setuju	5	45	225	
	Kurang Setuju	4	31	124	
	Tidak Setuju	3	3	9	
	Tidak Tahu	2	2	4	
	Sangat Tidak Tahu	1	5	5	

	<b>Jumlah</b>	100	451	
--	---------------	-----	-----	--

Tanggapan atas pernyataan "Saya dapat memastikan keamanan ketika berkolaborasi dengan teknologi digital" ditunjukkan pada Tabel 4.20. Dari 100 respon diketahui hasil sebagai berikut: 14 responden menyatakan sangat setuju, 45 responden menyatakan setuju, 31 responden menyatakan kurang setuju, 3 responden menyatakan tidak setuju, 2 responden menyatakan tidak tahu, dan 5 responden menyatakan sangat tidak tahu. Tanggapan responden tersebut memiliki total nilai 422, dan apabila digunakan rumus mean untuk mengetahui hasilnya, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,22. Indikator pernyataan bahwa saya dapat menjamin keamanan ketika berinteraksi dengan teknologi digital dikategorikan tinggi karena berada di antara rentang 3,50 sampai dengan 4,75 berdasarkan nilai rata-rata tersebut.

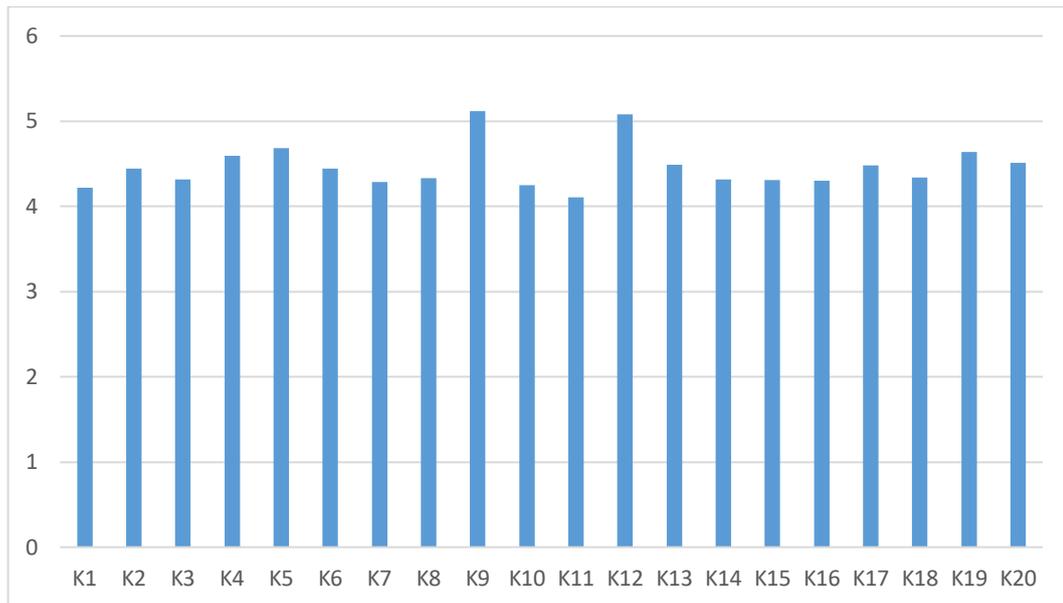
#### 4.3 Interpretasi Hasil Analisis Data

Berdasarkan perhitungan sub variabel literasi digital yang berjumlah 20 pertanyaan maka bisa dirangkum pada tabel seperti berikut:

*Tabel 4. 21 Analisis Indikator Variabel Kemampuan Literasi Digital*

No	Sub Variabel	Pertanyaan	Nilai	Nilai Perkomponen
1	Functional Skill and Beyond	Saya memiliki kemampuan dalam bidang ICT untuk mengoperasikan komputer	4,22	4,33
		Saya memiliki kemampuan ICT dalam bidang internet	4,44	
2	Creativity	Saya mampu mengkreasikan produk dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital	4,32	4,53
		Saya memiliki kemampuan berpikir kreatif	4,59	

		Saya memiliki kemampuan berpikir imajinatif	4,68	
3	Collaboration	Saya memiliki kemampuan dalam berpartisipasi dalam ruang digital	4,44	4,35
		Saya mampu menjelaskan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital	4,29	
		Saya mampu menegosiasikan gagasan-gagasan dengan orang lain dalam grup di ruang digital	4,33	
4	Communication	Saya mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital	5,12	4,49
		Saya memahami audiens di ruang digital	4,25	
		Saya mengerti audiens di ruang digital	4,11	
5	The Ability to Find and Select Information	Saya mampu mencari informasi di ruang digital	5,08	4,78
		Saya mampu menyeleksi informasi di ruang digital	4,49	
6	Critical Thinking and Evaluation	Saya mampu berkontribusi saat berhadapan dengan informasi di ruang digital	4,32	4,31
		Saya mampu menganalisis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital	4,31	
		Saya mampu berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi di ruang digital	4,3	
7	Cultural and Social Understanding	Saya memiliki pemikiran yang sejalan dengan pemahaman sosial dan budaya	4,48	4,48
8	E-Safety	Saya dapat menjamin keamanan saat bereksplorasi dengan teknologi digital	4,34	4,49
		Saya dapat menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital	4,64	
		Saya dapat menjamin keamanan saat berkolaborasi dengan teknologi digital	4,51	
TOTAL				35,76



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Rekapitulasi

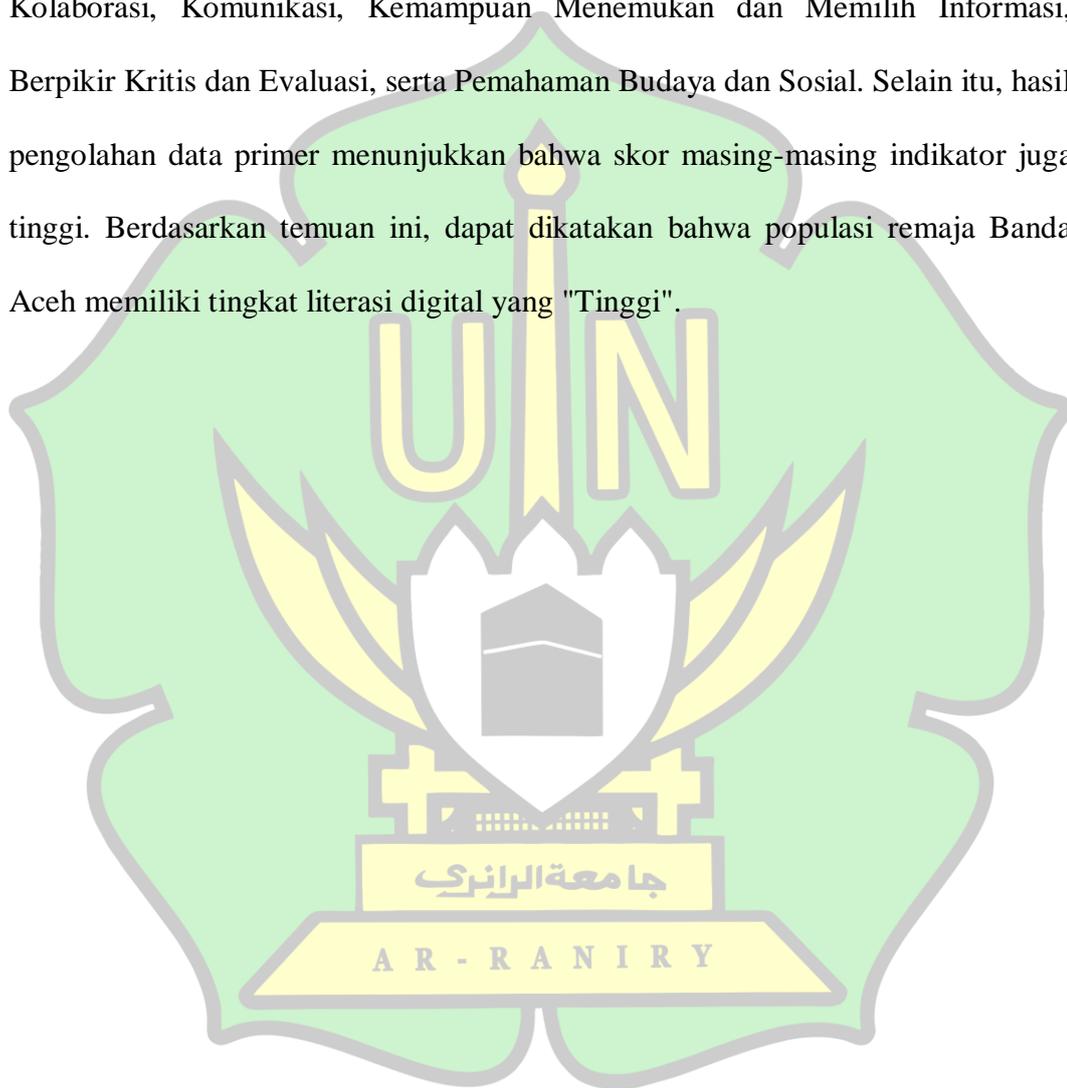
Berdasarkan rata-rata dari masing-masing indikator pada Tabel 4.21, maka dapat digunakan rumus Grand Mean berikut ini untuk mengetahui rata-rata indikator dari variabel tingkat kemampuan literasi digital:

$$Grand\ Mean\ (x) = \frac{Total\ rata - rata\ hitung}{Jumlah\ Komponen} = \frac{35,76}{8} = 4,47$$

Dapat kita lihat hasil perolehan total dari nilai rata-rata sub variabel tingkat literasi digital remaja yaitu sebesar 4,47, yang dimana nilai tersebut berada pada interval 3,50-4,75 dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya Remaja dikota Banda Aceh memiliki tingkat kemampuan literasi digital yang tinggi.

Kemampuan Mencari dan Memilih Informasi, yang mendapatkan nilai 4,78 pada tabel di atas, merupakan salah satu sub variabel yang memiliki nilai tinggi. Seseorang harus berhati-hati dalam mendapatkan informasi dan sumber yang dapat dipercaya karena kemampuan mencari dan memilih informasi itu sendiri berkaitan dengan seberapa baik mereka dapat mencari dan memilah informasi.

Tingkat kemampuan literasi digital di kalangan remaja di kota Banda Aceh dapat dinilai baik menurut delapan dimensi kemampuan literasi digital dari Hague dan Payton. E-Safety mendapatkan nilai yang tinggi karena mencakup berbagai sub-variabel, termasuk Keterampilan Fungsional dan Lebih dari Itu, Kreativitas, Kolaborasi, Komunikasi, Kemampuan Menemukan dan Memilih Informasi, Berpikir Kritis dan Evaluasi, serta Pemahaman Budaya dan Sosial. Selain itu, hasil pengolahan data primer menunjukkan bahwa skor masing-masing indikator juga tinggi. Berdasarkan temuan ini, dapat dikatakan bahwa populasi remaja Banda Aceh memiliki tingkat literasi digital yang "Tinggi".



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis data yang sudah dilaksanakan, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa "Tingkat Kemampuan Literasi Digital pada Remaja di Kota Banda Aceh" berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus grand mean yaitu sebesar 4,47 yang dimana itu termasuk dalam kategori tinggi sebab berada di antara interval 3,50-4,75 yang artinya tingkat kemampuan literasi digital remaja Kota Banda Aceh termasuk ke dalam baik atau bisa dianggap tinggi. Adapun Pada butir pertanyaan no.9 "Saya mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital" mendapatkan nilai tertinggi yang artinya remaja di kota Banda Aceh sangat mampu berkomunikasi menggunakan media teknologi, seperti yang kita ketuhi saat ini media teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi sekarang seperti whatsapp, line, instagram dan berbagai media lain nya. Yang dimana media-media tersebut juga tempat tersebarnya banyak informasi.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tingkat literasi digital pada remaja di Kota Banda Aceh dapat dikemukakan saran yang bermanfaat, saran tersebut di antaranya :

1. Adapun hasil dari penelitian ini bisa menyumbangkan pengetahuan kepada para calon-calon pendidik terkhusus yang akan mengajarkan pelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi bahwasanya literasi digital itu sangat di perlukan di jaman yang sudah sangat berkembang ini, jadi

diharapkan para pengajar lebih mengajarkan tentang penting nya literasi digital kepada para siswa.

2. Siswa sebagai calon penerus bangsa agar bisa terus meningkatkan literasi digital nya dikarenakan dengan tinggi nya sunami informasi di jaman sekarang di harapkan siswa mempunyai literasi digital yang tinggi supaya dia bisa memilih dan memilah data dengan lebih cermat



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Alfin, “Membangun Budaya Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Pentas J. Ilm. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 60–66, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2511>
- [2] S. Bahri and M. Sosial, “Literasi Digital Menangkal Hoaks Covid-19 Di Media,” *J. Ilmu Komun.* /, vol. 10, no. 1, pp. 16–28, 2021.
- [3] “Kementerian Komunikasi dan Informatika.” [https://kominfo.go.id/content/detail/34574/siaran-pers-no-170hmkominfo052021-tentang-besok-kominfo-luncurkan-program-literasi-digital-nasional-makin-cakap-digital/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/34574/siaran-pers-no-170hmkominfo052021-tentang-besok-kominfo-luncurkan-program-literasi-digital-nasional-makin-cakap-digital/0/siaran_pers) (accessed Jan. 16, 2022).
- [4] Safrina, “Aceh Masuk 10 Besar Provinsi tertinggi Indeks Literasi Digital Indonesia 2021,” *Pemerintah Aceh*, 2022. <https://acehprov.go.id/berita/kategori/iptek-sains/aceh-masuk-10-besar-provinsi-tertinggi-indek-literasi-digital-indonesia-2021> (accessed Nov. 05, 2022).
- [5] A. P. J. I. Indonesia, “Profil Internet Indonesia 2022,” *Apji.or.Od*, no. June, 2022, [Online]. Available: [apji.or.id](http://apji.or.id)
- [6] P. Agustina, S. Bahri, A. Bakar, P. Studi, and F. Keguruan, “Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Volume 4 Nomor 1 Tahun 2019,” *Ilm. Mhs. Bimbing. dan Konseling*, vol. 4, pp. 96–102, 2019.

- [7] Masyarakat Telematika Indonesia, “Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019,” *Website Masy. Telemat. Indones.*, p. 35, 2019, [Online]. Available: <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- [8] K. B. Dinata, “ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA COVID-19 proses Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan . Dampak yang mandiri . Salah satu kemampuan yang berperan cukup penting dalam memfasilitasi,” *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 19, no. 1, pp. 105–119, 2021, doi: 10.31571/edukasi.v19i1.
- [9] K. Nasionalita and C. Nugroho, “Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung,” *J. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 1, p. 32, 2020, doi: 10.31315/jik.v18i1.3075.
- [10] P. Rianto and A. I. Sukmawati, “Literasi Digital Pelajar di Yogyakarta: dari Consuming ke Prosuming Literacy,” *J. Komun. Glob.*, vol. 10, no. 1, pp. 137–159, 2021, doi: 10.24815/jkg.v10i1.20612.
- [11] R. Kusmiarti and S. Hamzah, “Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0,” *Semin. Nas. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 1, no. 1, pp. 211–222, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- [12] S. Putrawangsa and U. Hasanah, “Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0,” *J. Tatsqif*, vol. 16, no. 1, pp. 42–54, 2018, doi: 10.20414/jtq.v16i1.203.
- [13] Y. W. Dasor, H. Mina, and E. Sennen, “Peran Guru dalam Gerakan Literasi

di Sekolah Dasar (The Role of The Teacher in The Literacy Movement in Elementary Schools),” *J. Literasi Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 19–25, 2021.

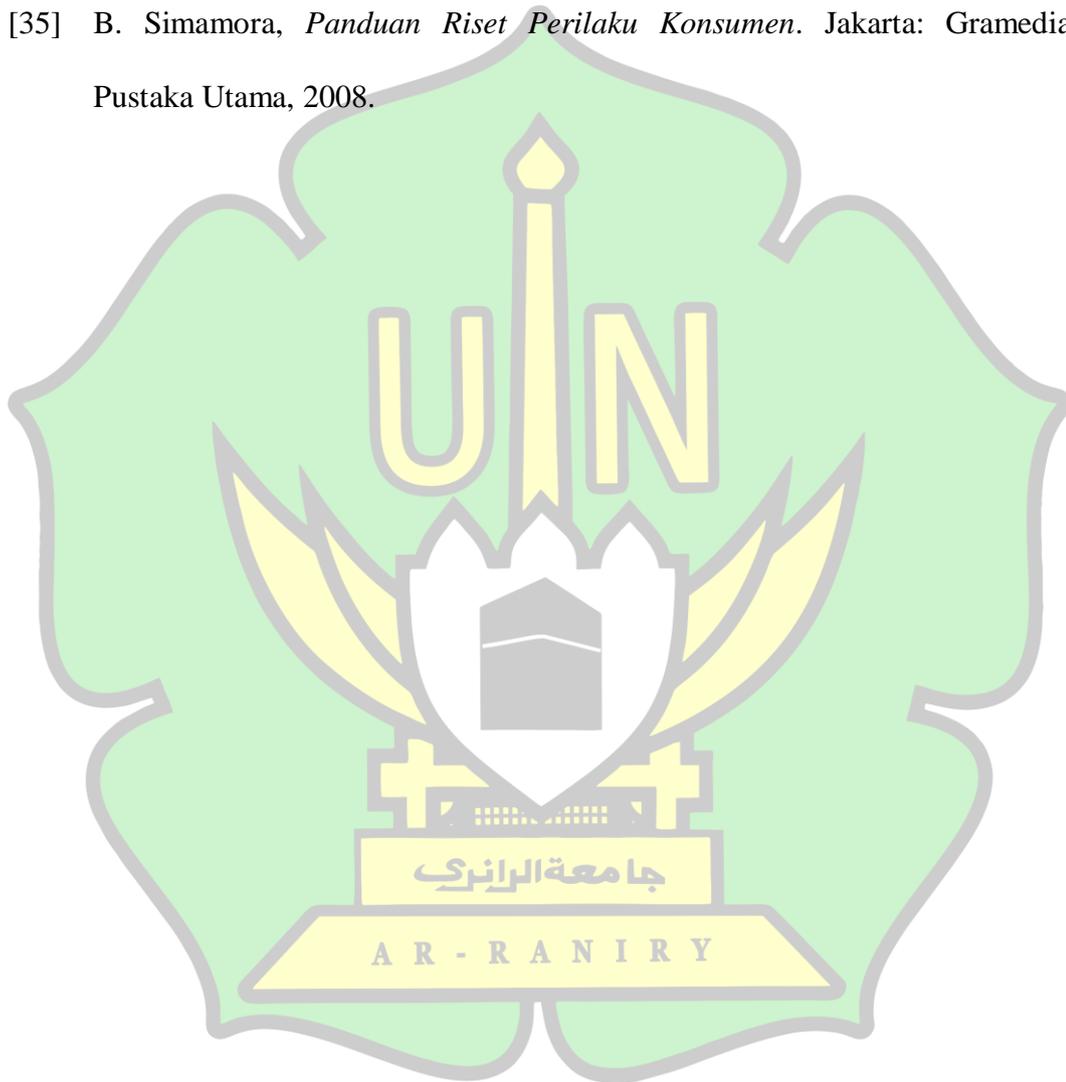
- [14] I. Maryati and N. Priatna, “Analisis Kemampuan Literasi Statistis Siswa Madrasah Tsanawiyah dalam Materi Statistika,” *J. Medives J. Math. Educ. IKIP Veteran Semarang*, vol. 2, no. 2, p. 205, 2018, doi: 10.31331/medives.v2i2.640.
- [15] H. Kusumawati, L. R. Wachidah, and D. T. Cindi, “DAMPAK LITERASI DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEPROFESIONALAN GURU DALAM KEGIATAN BELAJAR,” pp. 155–164, 2021.
- [16] H. dan Riyanti, “Seminar Tahunan Linguistik 2019,” *Semin. Tahunan Linguist.*, pp. 1–7, 2018.
- [17] I. Damayanti, “Optimalisasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Upaya Penguatan Karakter,” *Pros. Semin. Nas. Fak. Ilmu Sos. Univ. Negeri Medan*, vol. 3, pp. 1004–1009, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.ugm.ac.id/jpkm>
- [18] I. G. N. M. A. Parbawa, “Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik dan Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016/2017,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, p. 69, 2018, doi: 10.23887/jisd.v2i1.13896.
- [19] H. N. Zaenudin, A. F. M. Affandi, T. E. Priandono, and M. E. A.

- Haryanegara, "Tingkat Literasi Digital Siswa SMP di Kota Sukabumi," *J. Penelit. Komun.*, vol. 23, no. 2, pp. 167–180, 2020, doi: 10.20422/jpk.v2i23.727.
- [20] E. Jasny, H. Amor, and A. Baali, "Mothers' knowledge and intentions of breastfeeding in Marrakech, Morocco," *Archives de Pediatrie*, vol. 26, no. 5, pp. 285–289, 2019. doi: 10.1016/j.arcped.2019.05.007.
- [21] "MENINGKATKAN KESADARAN KESEHATAN REPRODUKSI Luthfi Atmasari Program Studi Psikologi Islam , Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri ( IAIN Kediri ) Email : atamasari.luthfi@gmail.com Abstrak".
- [22] A. Pramiyanti, I. P. Putri, and R. Nureni, "Motif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru (Studi Pada Remaja Di Daerah Sub-Urban Kota Bandung)," *KomuniTi*, vol. VI, no. 2, pp. 95–103, 2014, [Online]. Available: <http://portalpengusaha.com/marketing>
- [23] P. D. Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, CV., 2013.
- [24] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [25] M. K. Dr. Sandu Siyoto, SKM. and M. . M.Ali Sodik, *DASAR METODOLOGI PENEITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

- [26] Morissan, *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana prenada media group, 2014.
- [27] M. P. Drs. Syahrurum and M. P. Drs. Salim, *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- [28] B. Bungin, *Metodologi penelitian kuantitatif: komunikasi, ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu-ilmu sosial lainnya*, Viii. Jakarta: Kencana, 2010.
- [29] A. A. H. Riyanto Slamet, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [30] B. I. Sappaile, "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 13, no. 66, p. 379, 2007, doi: 10.24832/jpnk.v13i66.356.
- [31] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [32] W. Budiaji, "The Measurement Scale and Number of Responses in Likert Scale," *J. Agric. Fish. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013, doi: 10.31227/osf.io/k7bgy.
- [33] D. H. Mundir, *Statistik Pendidikan*, I. Jember: STAIN Jember Press, 2012.
- [34] N. Amalina and Jumino, "Analisis Penerimaan Teknologi Sms Gateway

Bagi Mahasiswa Di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam),” *J. Ilmu Perpust.*, vol. 5, no. 4, pp. 251–260, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/15472>

- [35] B. Simamora, *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

447

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
NOMOR: B-3037/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional,  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi,  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh,  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pembentukan, Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;  
10. 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 Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 09 Februari 2023

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Ridwan, M.T sebagai pembimbing pertama  
2. Rahmat Musfikar, M.Kom sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:  
Nama : Ammar Al-Thariq  
NIM : 160212078  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Tingkat Kemampuan Literasi Digital Pada Remaja Di Kota Banda Aceh

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 09 Februari 2023  
An. Rektor  
Dekan  
Salim M. Lukman

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh,  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi,  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan,  
4. Yang bersangkutan

Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian dari Dekan FTK UIN Ar-Raniry



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

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

Nomor : B-5711/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kab. Aceh Besar
2. Kepala SMKN 5 Telkom Banda Aceh
3. SMKN 2 Banda Aceh
4. SMKN 1 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AMMAR AL-THARIQ / 160212078**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi

Alamat sekarang : Lamreung

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **TINGKAT KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA REMAJA DI KOTA BANDA ACEH**

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

Banda Aceh, 11 Mei 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 09 Juni 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 1. 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Banda Aceh

**PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN  
CABANG DINAS WILAYAH KOTA BANDA ACEH  
DAN KABUPATEN ACEH BESAR**  
Alamat: Jalan Geuchik H. Abd. Jalil No. 1 Gampong Lamagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh KodePos: 23239  
Telepon: (0651) 7559512, Faksimile: (0651) 7559513 7559513. E-mail : [cabang.disdik1@barrmail.com](mailto:cabang.disdik1@barrmail.com)

---

**REKOMENDASI**  
Nomor 421.3/1619

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada

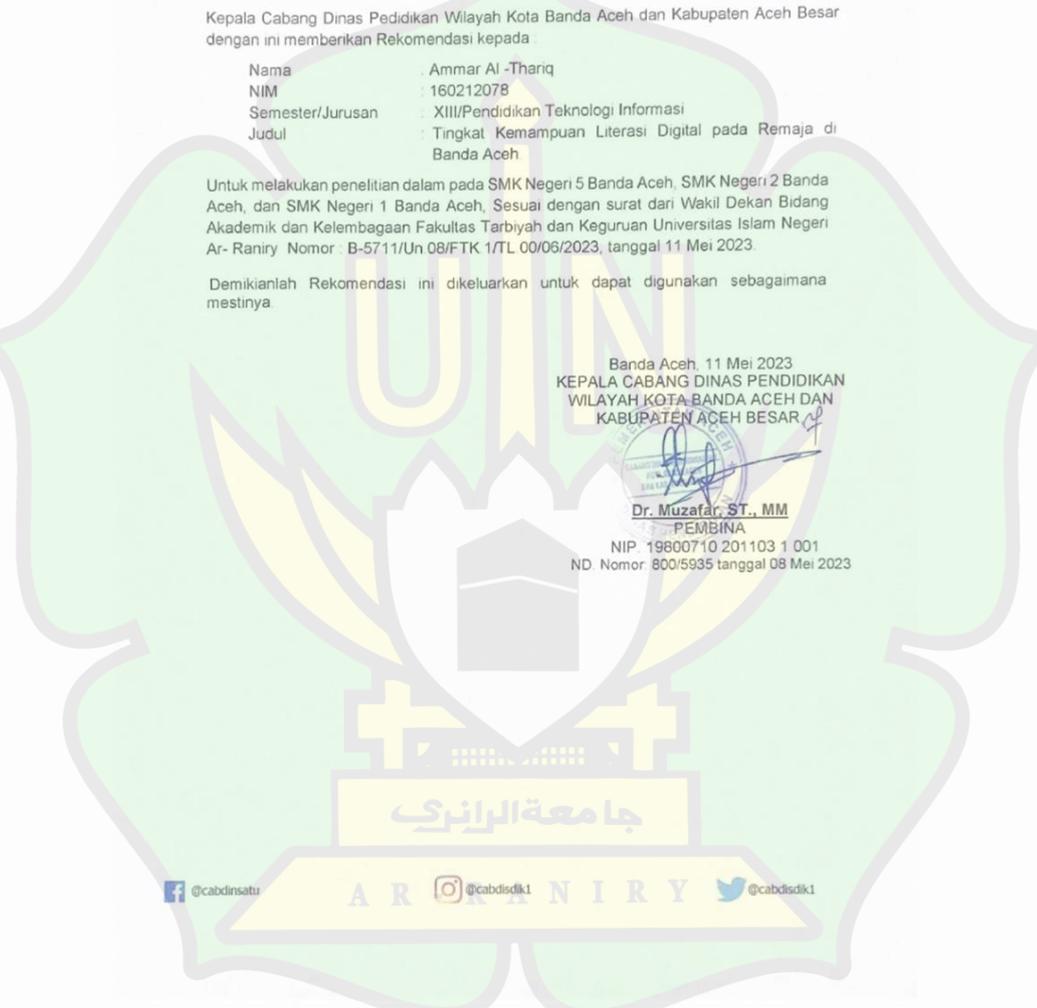
Nama : Ammar Al -Thariq  
NIM : 160212078  
Semester/Jurusan : XIII/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Tingkat Kemampuan Literasi Digital pada Remaja di Banda Aceh

Untuk melakukan penelitian dalam pada SMK Negeri 5 Banda Aceh, SMK Negeri 2 Banda Aceh, dan SMK Negeri 1 Banda Aceh, Sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Nomor : B-5711/Un.08/FTK 1/TL 00/06/2023, tanggal 11 Mei 2023.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Mei 2023  
KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN  
WILAYAH KOTA BANDA ACEH DAN  
KABUPATEN ACEH BESAR

  
**Dr. Muzafar, ST., MM**  
PEMBINA  
NIP. 19800710 201103 1 001  
ND Nomor: 800/5935 tanggal 08 Mei 2023

  
جامعة الرانيري  
AR RANIRY

 @cabdinsatu  @cabdidsik1  @cabdidsik1

Lampiran 1. 4 Surat Telah Selesai Penelitian dari SMK N 1 Banda Aceh



Lampiran 1. 5 Surat Telah Selesai Penelitian dari SMK N 2 Banda Aceh

	<b>PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN SMK NEGERI 2 BANDA ACEH</b>	
<small>Jalan Sultan Malikul Saleh Lhong Raya Kec. Banda Raya Banda Aceh Kode Pos : 23238 Telp (0651) 7559561 Fax. (0651) 7559562 E-mail: smkn2bandaaceh36@gmail.com Website: www.smkn2bandaaceh.sch.id</small>		
Nomor	: 422/383/2023	Banda Aceh, 15 Juni 2023
Lamp.	:	Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan di Banda Aceh
Perihal	: Telah melaksanakan Penelitian	

Schubungan dengan surat dari Kementerian Agama, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Nomor : B-5711/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022, tanggal 11 Mei 2023, Perihal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka dengan ini kami menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas yang tercantum di bawah ini :

Nama	:	Ammar Al-Thariq
NIM	:	160212078
Prodi	:	Pendidikan Teknologi Informasi

Telah selesai melaksanakan Penelitian Ilmiah Mahasiswa dengan judul **"Tingkat kemampuan literasi digital pada remaja di Kota Banda Aceh"**, yang dimulai dari tanggal 22 s.d. 26 Mei 2023.

Demikianlah surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

  
Kepala,  
Baihaqi, S. Pd, M. Pd  
NIP. 19680610 200008 1 002

  
جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

Lampiran 1. 6 Surat Telah Selesai Penelitian dari SMK N 5 Telkom Banda Aceh



**PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 5 TELKOM BANDA ACEH**

Jl. Stadion H. Djuarsila No. 5 Lingseng kota Banda Aceh Kode Pos 23125  
Telp/Fax. (0651) 7532314 Email: smkn5telkombandaaceh@gmail.com Website: smkn5telkombandaaceh.sch.id

---

Nomor : 070. Umum / 170 / 2023  
Lamp :  
Hal : **Telah mengadakan Penelitian**

Kepada :  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Di  
Tempat

Assalamualaikum Wr.. Wb...

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor:  
B-5711/Un.08 / FTK.1/TL.00/06/2023 bahwa :

Nama : Ammar Al-Thariq  
NIM : 160212078  
Prodi / jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah selesai mengadakan penelitian / pengumpulan data pada SMK Negeri 5 Telkom  
Banda Aceh, pada tanggal 22 s.d 26 Mei 2023.

Demikian surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 20 Mei 2023  
Kepala,  
  
Dr. Herlina Dewi, S.Pd.I, M.Pd  
NIP. 19790606 200312 2 00 5



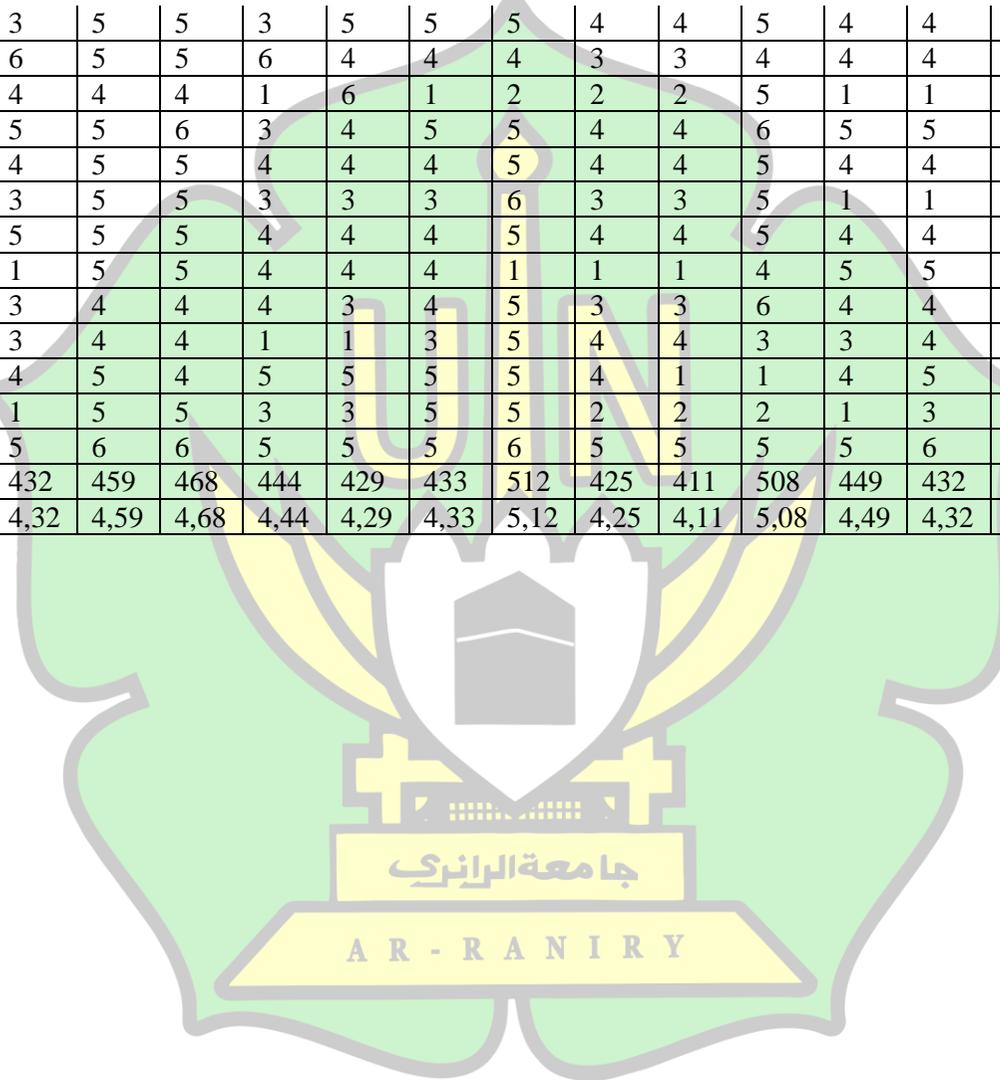
Lampiran 1. 7 Tabel Tabulasi Exel

Nama	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20
Responden 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	5
Responden 2	5	5	5	6	6	5	5	1	1	1	1	5	5	1	5	1	5	5	5	5
Responden 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 4	3	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	6	4	5	6	3	5	2	5	3
Responden 5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5
Responden 6	1	3	2	1	3	3	1	2	3	2	4	2	1	2	1	4	3	1	4	1
Responden 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
Responden 8	4	4	5	5	6	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	6	6
Responden 9	4	4	5	5	6	5	5	5	6	4	5	6	4	5	5	5	6	5	5	6
Responden 10	5	5	6	6	6	5	4	4	6	5	5	6	4	5	5	6	6	4	4	4
Responden 11	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
Responden 12	5	5	5	6	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	6	5	6	5
Responden 13	5	5	3	3	5	5	3	1	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4
Responden 14	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5
Responden 15	5	1	1	4	5	4	1	1	5	5	6	5	5	1	5	1	5	5	5	5
Responden 16	4	4	4	5	4	4	4	4	1	2	4	4	2	2	2	4	4	3	4	4
Responden 17	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
Responden 18	6	5	5	1	1	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
Responden 19	5	2	4	4	4	4	4	3	6	4	3	6	3	3	4	4	5	3	5	4
Responden 20	5	2	4	4	4	4	4	3	6	4	4	6	3	3	4	4	5	3	5	4
Responden 21	4	5	6	5	4	5	5	4	6	5	5	5	4	3	4	5	5	6	6	6
Responden 22	6	6	5	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
Responden 23	1	1	6	5	6	1	4	3	6	1	1	5	5	5	6	4	2	3	5	5
Responden 24	4	5	4	5	4	4	4	4	6	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4
Responden 25	1	5	5	1	5	4	3	2	6	4	1	5	2	4	1	3	3	6	6	6
Responden 26	5	5	5	5	6	5	5	5	6	5	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5
Responden 27	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	5	6	6	5	5	6	5

Responden 28	4	4	5	5	5	4	6	5	5	5	5	6	5	4	5	5	5	5	4	4
Responden 29	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4
Responden 30	5	5	6	6	5	4	3	3	5	5	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3
Responden 31	5	5	3	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	4	5	5
Responden 32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
Responden 33	5	5	5	6	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 34	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5
Responden 35	4	5	5	5	5	5	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 36	4	5	5	5	3	5	5	5	6	6	6	6	5	4	4	5	4	5	5	5
Responden 37	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 38	5	5	5	6	4	5	2	5	6	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4
Responden 39	5	5	5	6	4	5	2	5	6	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4
Responden 40	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4
Responden 41	4	5	4	1	5	4	4	4	5	5	3	3	5	4	4	4	5	5	4	1
Responden 42	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 43	1	5	1	1	1	1	4	2	5	4	4	5	5	1	5	1	1	1	5	5
Responden 44	4	5	6	5	1	6	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 45	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 46	5	5	5	6	6	5	5	5	6	1	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
Responden 47	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 48	5	5	4	4	5	5	5	5	6	6	5	6	5	6	5	5	5	4	5	6
Responden 49	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5
Responden 50	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	6	4	4	5	4	4	4	4	6
Responden 51	6	5	5	4	5	6	5	4	6	6	5	6	5	3	4	3	4	6	5	5
Responden 52	5	5	5	4	4	6	6	6	6	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	6
Responden 53	1	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4
Responden 54	1	1	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4
Responden 55	5	5	4	4	5	6	4	4	6	5	5	6	5	5	5	6	4	4	4	4
Responden 56	5	5	5	5	5	5	4	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	4
Responden 57	5	5	5	6	6	5	3	3	6	5	5	6	5	5	4	4	1	6	6	6

Responden 58	5	5	5	6	6	6	4	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 59	3	2	4	5	4	5	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	2
Responden 60	1	3	5	6	6	4	6	5	4	5	4	6	6	6	5	5	6	5	6	6
Responden 61	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	4	5	5	6
Responden 62	5	4	4	4	5	4	5	4	6	5	4	6	4	4	4	4	5	5	5	5
Responden 63	5	5	6	5	5	5	4	5	6	5	5	6	5	5	4	4	5	4	5	4
Responden 64	4	1	5	1	1	4	4	4	5	1	1	5	4	5	1	1	4	4	1	5
Responden 65	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
Responden 66	5	5	4	5	5	5	4	5	6	5	5	6	5	5	5	4	5	4	4	4
Responden 67	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
Responden 68	5	5	4	5	5	6	5	4	6	5	5	6	5	3	4	5	5	6	5	5
Responden 69	4	5	5	5	5	4	4	3	6	1	1	5	4	4	4	1	5	3	6	4
Responden 70	1	1	1	5	4	4	4	5	5	4	1	5	4	4	1	5	5	4	4	5
Responden 71	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
Responden 72	1	1	1	5	4	4	4	5	5	4	1	5	3	4	4	5	5	5	5	4
Responden 73	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5
Responden 74	5	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	4	4	4
Responden 75	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5
Responden 76	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Responden 77	4	4	5	4	4	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
Responden 78	5	5	1	5	5	5	4	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Responden 79	5	5	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	1	1	5	1	1	5	5
Responden 80	5	5	5	4	5	4	4	4	5	6	6	6	6	5	4	5	6	5	6	6
Responden 81	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6	1	5	5	5
Responden 82	5	5	1	4	4	4	4	4	6	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4
Responden 83	5	5	1	4	5	1	3	3	4	1	1	1	1	5	5	1	1	5	5	5
Responden 84	1	2	5	6	6	6	6	6	5	3	5	5	6	6	5	5	6	5	5	4
Responden 85	5	5	5	5	5	5	6	4	5	4	1	5	5	5	1	5	1	5	5	5
Responden 86	1	4	6	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	1	2	4	4	5	4	4
Responden 87	4	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	5	3	4	3	3	3	4	3	3

Responden 88	4	5	3	5	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 89	5	5	6	5	5	6	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4
Responden 90	5	5	4	4	4	1	6	1	2	2	2	5	1	1	1	1	4	2	6	6
Responden 91	5	4	5	5	6	3	4	5	5	4	4	6	5	5	5	4	6	4	4	5
Responden 92	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 93	5	5	3	5	5	3	3	3	6	3	3	5	1	1	5	5	5	1	1	1
Responden 94	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5
Responden 95	2	1	1	5	5	4	4	4	1	1	1	4	5	5	1	6	5	5	1	1
Responden 96	4	6	3	4	4	4	3	4	5	3	3	6	4	4	4	4	4	5	5	4
Responden 97	4	4	3	4	4	1	1	3	5	4	4	3	3	4	4	4	2	2	6	4
Responden 98	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	1	1	4	5	1	1	5	1	1	1
Responden 99	5	5	1	5	5	3	3	5	5	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2
Responden 100	5	6	5	6	6	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5
Total	422	444	432	459	468	444	429	433	512	425	411	508	449	432	431	430	448	434	464	451
Rata-Rata	4,22	4,44	4,32	4,59	4,68	4,44	4,29	4,33	5,12	4,25	4,11	5,08	4,49	4,32	4,31	4,3	4,48	4,34	4,64	4,51



Lampiran 1. 8 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

