

Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial dalam Mencegah *Cyber Crime*

Iffah Azzahro Aulia¹, Rian Vebrianto^{2*}, Iqbal Miftakhul Mujtahid³

^{1,2} UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

³ Universitas Terbuka, Indonesia

*Corresponding Author: rian.vebrianto@uin-suska.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received: 24 Juli 2022

Revised: 24 Juli 2022

Accepted: 25 Juli 2022

KEYWORDS

Digital Literacy

Cybercrime

And Survey

ABSTRACT

Cybercrime is considered a serious problem in the digital age. The problem is the low literacy rate of the digital community. In Indonesia, the number of Internet users and the frequency with which people access information content and social media, especially among the millennial generation, are not accompanied by awareness to use the internet wisely. For this reason, this study aims to determine the level of digital literacy of the millennial generation in the city of Surabaya in tackling cybercrime. The research method used is a survey method with a quantitative approach. The sample used as research is 45 people from peers with a range of ages 15 to 20 years. Digital data literacy was obtained from the distribution of online questionnaires using Googleform which contained 31 statements as indicators, then analyzed descriptively using the SPSS version 23.00 program for Windows. The results showed that the level of digital literacy in general was in the low category index. The highest component is shown by Understanding Understanding, with a digital literacy index score of 46.8%, which is in the medium category. The lowest component is indicated by the ability to collaborate with a digital literacy index score of 32.2%. This research contributes in the form of new policy recommendations for policy makers as initial data screening related to digital literacy.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



Pendahuluan

Teknologi informasi saat ini berkembang pesat sesuai dengan kebutuhan zaman. Internet merupakan teknologi terkini yang dibutuhkan semua orang, sehingga menjadikannya sebagai alat komunikasi utama. Penyebaran kebudayaan antarkomunitas, bahkan antarbangsa, dimungkinkan terjadi berkat keterbukaan informasi dengan berbagai fasilitas komunikasi digital, ketersediaan transportasi yang semakin banyak dan murah, dan bahkan kemudahan migrasi dengan kebijakan antarnegara yang semakin terbuka (Setiawan, 2020).

Kondisi ini kemudian melahirkan generasi milenial yang ditengarai berbagai kalangan memiliki pemikiran, sikap, dan bentuk interaksi sosial yang sama sekali berbeda dengan generasi sebelumnya. Lahirnya generasi milenial yang mengandalkan kemajuan teknologi internet memungkinkan terjadinya komunikasi melalui teknologi internet. Menurut majalah TIME yang dikutip oleh Alfyonita dan Nasionalita (2019), generasi milenial

merupakan generasi yang sangat aktif di internet, memiliki tingkat narsisme, materialisme, dan kecanduan teknologi yang lebih tinggi dibandingkan dengan generasi lain. Dengan demikian, internet merupakan media yang digunakan untuk mengefisienkan sebuah proses komunikasi yang tersambung dengan berbagai aplikasi, seperti web, VoIP, dan email (Purbo, 2018).

Proses ini mengubah penggunaan komunikasi konvensional manual menjadi otomatis, modis, dan mutakhir dengan bantuan teknologi berbasis elektronik. Telah banyak riset yang dilakukan mengenai hubungan antara generasi milenial dan teknologi. Di antara riset tersebut adalah studi yang dilakukan oleh Deal dkk. (2010) yang dikutip oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik (2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologilah yang membedakan generasi satu dengan generasi lainnya. Misalnya, antara Generasi Milenial, Generasi X dan Generasi Baby Boomers. Generasi milenial

lebih banyak menggunakan teknologi karena usia keterpaparan mereka dengan teknologi baru lebih mudah dibandingkan dengan generasi lain. Hal ini menyebabkan generasi milenial lebih unggul dalam hal pemanfaatan teknologi baru.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan data Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia naik 8,9% dari 171,2 juta pada 2018 menjadi 196,7 juta per kuartal II 2020. Porsi pengguna internet di Tanah Air juga meningkat dari 64,8% menjadi 73,7% dari total populasi sebanyak 266,9 juta. Kontribusi terbesar masih dari Jawa, yakni 56,4%, naik dari sebelumnya 55,7% (Setyowati, 2020). Namun demikian, peningkatan tersebut tidak diikuti dengan kemampuan generasi milenial yang seharusnya dapat membantuk meningkatkan keamanan dari cyber.

Menurut Nasionalita dan Nugroho terdapat 2 (dua) masalah krusial (Nasionalita dan Nugroho, 2020), yaitu Pertama, informasi yang tersebar di internet bermacam-macam, mulai dari informasi yang faktual hingga informasi fiktif. Informasi pun mengalir deras, cepat dan tidak dapat dibendung. Ketidcakapan merespons dan mengelola informasi akan mengakibatkan kondisi yang lebih buruk daripada information overload. Ini karena dalam kebingungannya, manusia terjebak dalam cyberswamp atau rawa informasi yang pekat. Kedua, fleksibilitas kreasi konten informasi merupakan daya tawar dari teknologi informasi dan komunikasi. Fleksibilitas tersebut memberi celah pada penciptaan informasi sebagai komoditas yang disengaja, sehingga memunculkan disinformasi. Disinformasi merupakan informasi salah yang sengaja dikreasikan.

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada tahun 2021 melakukan langkah preventif, yaitu mencanangkan gerakan literasi digital untuk 12,4 juta rakyat di 34 provinsi. Ini merupakan kerja besar untuk memberikan literasi digital kepada masyarakat. Setidaknya, terdapat 20.000 pelatihan berdasarkan modul dan kurikulum yang menysasar 4 (empat) pilar literasi digital yaitu digital ethics, digital society, digital skills, dan digital culture (Andika.2021). Dengan semakin Masif nya penggunaan Internet menjadikan munculnya permasalahan baru, dimana keamanan data dan jaringan menjadi sangat riskan. Data pengguna dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mendapatkan

keuntungan komersial ataupun untuk kepentingan politik dan meraih simpati. Seperti yang baru- baru ini terjadi adalah bocornya Data E-KTP dan 700 juta data pengguna LinkedIn yang dijual secara ilegal di darkweb. Hal tersebut tentunya disadari atau tidak sangat merugikan terutama bagi pengguna nya.

Kejahatan cyber berhubungan dengan isu keamanan manusia. Dimana seseorang akan merasa aman jika Hak privasi nya terjaga dari kejahatan cyber dan akan merasa terancam jika privasinya diketahui oleh oranglain, oleh karena nya perlindungan terhadap hak bermedia menjadi tanggung jawab bersama, bukan hanya pemerintah saja tetapi semua kalangan masyarakat. Kejahatan Cyber mempunyai dampak yang cukup besar karena dampaknya bukan hanya pada individu saja, melainkan juga pada organisasi, perusahaan dan negara. Kejahatan cyber yang menyerang suatu negara tentunya menjadi perhatian yang lebih dalam sektor pemerintahan negara tersebut karena merugikan dan mengganggu sektor keamanan negara.(Nugraha, 2021)

Indonesia bahkan Menurut laporan The Global Cybersecurity Index 2017 yang dirilis oleh International Telecommunication Union (ITU). merupakan negara yang menempati posisi terendah dalam Hal keamanan siber. Indonesia berada diperingkat ke-70 dari 195 Negara dengan skor 0,424 . Oleh karena itu, mereka berpendapat bahwa perlu ada tindakan preventif agar generasi milenial dapat mengenali kejahatan ciber yang terjadi di dunia maya. Munculnya cyber sebagai persoalan masyarakat digital terkini mengindikasikan rendahnya literasi digital di Indonesia. Data menunjukkan bahwa banyaknya jumlah pengguna Internet di Indonesia serta tingginya frekuensi mengakses konten informasi dan media sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, dan Twitter, khususnya di kalangan generasi milenial, tidak diiringi dengan kesadaran untuk bijak menggunakan internet.(Deina, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kesadaran berliterasi digital dalam meningkatkan keamanan dari cybercrime dikalangan milenial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, terutama mengenai isu literasi digital di kalangan generasi milenial, serta dapat menjadi bahan rujukan untuk memetakan tingkat literasi digital generasi

milennial. Upaya untuk menggambarkan kondisi literasi digital agar tindakan cyber crime semakin berkurang. Dengan kata lain, literasi digital dapat dikembangkan dalam membangun generasi milenial yang cerdas.

Literasi Digital

Menurut UNESCO, literasi merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak serta tulisan dalam kaitannya dengan berbagai pencapaian tujuan dalam mengembangkan pengetahuan serta potensi mereka, dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka serta masyarakat (Reddy, Sharma and Chaudhary, 2020). Menurut Harvey J. Graff (2006 dalam (Sumiati and Wijonarko, 2020) Literasi ialah suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk menulis dan membaca.

Literasi digital melibatkan sejumlah teknik membaca dan menulis digital di berbagai bentuk media, termasuk: kata-kata, teks, tampilan visual, grafik gerak, audio, video, dan bentuk multimodal. Dengan cara yang sama seperti individu yang melek dapat menegosiasikan teks cetak melalui proses membaca dan menulis, pengguna teknologi yang melek dapat mengkonsumsi dan menghasilkan komposisi digital. Ada banyak proses kognitif yang bekerja, di sepanjang rangkaian dari konsumsi hingga produksi ketika pembaca tenggelam dengan konten digital. (Spies, Medlock Paul and Kerkhoff, 2018)

Spies dan Bartlett (2012 dalam Spies et al., 2018) menerangkan proses intelektual yang terkait dengan literasi digital menjadi tiga kategori: (a) menemukan dan mengkonsumsi konten digital, (b) membuat konten digital, dan (c) mengkomunikasikan konten digital. Pembelajar harus mengembangkan disposisi evaluatif saat mereka menavigasi konten digital. Pola pikir yang cerdas sangat penting untuk berinteraksi dengan sumber daya online secara akurat. Tanpa evaluasi kritis, siswa dapat dengan mudah dibimbing oleh teknologi daripada siswa mengarahkan inkuiri.

Literasi digital biasanya dianggap sebagai kombinasi teknis, prosedural, keterampilan sosial kognitif dan emosional. Misalnya, penggunaan program komputer menyiratkan penerapan keterampilan prosedural (misalnya, memproses file dan mengedit gambar visual), serta keterampilan kognitif (misalnya, kemampuan untuk secara intuitif mendeskripsi atau "membaca" pesan visual yang disematkan. dalam antarmuka pengguna grafis). Demikian pula, mencari data di Internet dianggap

sebagai kombinasi keterampilan prosedural (bekerja dengan mesin pencari) dan keterampilan kognitif (estimasi data, menyortir data yang salah dan bias, dan juga membedakan antara data yang relevan dan tidak penting). Obrolan yang efektif dianggap disertai dengan penggunaan keterampilan sosial dan emosional tertentu. Dalam kerangka kecanduan yang berkembang terhadap lingkungan kerja dan pembelajaran digital, literasi digital dipahami sebagai "keterampilan bertahan hidup," keterampilan utama yang membantu pengguna menyelesaikan tugas digital yang kompleks secara efisien. Liu et al. (2020) secara sederhana literasi digital dapat didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan perangkat digital sebagai bentuk komunikasi termediasi dalam berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi Informasi dan Komunikasi memainkan peranan yang besar dalam kehidupan pribadi kita baik dari segi hiburan, komunikasi dan interaksi sosial, kesehatan dan kesejahteraan kita, serta berkenaan dengan partisipasi kita dalam masyarakat.

Untuk bisa mengetahui sejauh mana pengguna mempunyai kecakapan dalam menggunakan media digital, maka diperlukan alat ukur yang tepat. Berbagai gagasan mengenai kompetensi literasi digital pun kemudian ditawarkan oleh beragam organisasi, baik komunitas maupun instansi pemerintah, yang menaruh perhatian pada pengembangan literasi digital di Indonesia. Adikara, dkk. (2021) memetakan (4) empat kerja besar dalam mendeskripsikan area kompetensi dan kompetensi literasi digital yang bisa digunakan sebagai kerangka berpikir dalam melakukan penelitian, perumusan kurikulum, penulisan modul dan buku, maupun beragam program literasi digital lainnya.

Terkait dengan hal tersebut, Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) pada tahun 2018 merumuskan 10 (sepuluh) kompetensi literasi digital. Komunitas yang terbentuk pada 26 Januari 2017 ini sebagian besar beranggotakan akademisi, peneliti, dan aktivis literasi digital yang berasal dari 39 Perguruan Tinggi di 14 kota seluruh Indonesia. Aktivitas utama Japelidi adalah melakukan berbagai kegiatan literasi digital secara sukarela (Kurnia dkk., 2020).

Sepuluh kompetensi ini telah digunakan untuk mengukur skor kompetensi literasi digital masyarakat Indonesia baik laki-laki maupun perempuan dalam menggunakan media digital. Indikator kompetensi literasi digital Japelidi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Indikator Kompetensi Literasi Digital Japelidi

No	Kompetensi	Definisi
1	Mengakses	Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital
2	Menyeleksi	Kompetensi dalam memilih dan memilah berbagai informasi dari berbagai sumber akses yang dinilai dapat bermanfaat bagi pengguna media digital
3	Memahami	Kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya
4	Menganalisis	Kompetensi menganalisis dengan melihat plus minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya
5	Memverifikasi	Kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis
6	Mengevaluasi	Kompetensi untuk melakukan mitigasi risiko platform yang akan digunakan
7	Mendistribusikan	Kompetensi dalam membagikan informasi mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut
8	Memproduksi	Kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etika
9	Berpartisipasi	Kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media social maupun kegiatan komunikasi daring lainnya
10	Berkolaborasi	Kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat, dan etis melalui kerja sama dengan pemangku kepentingan lainnya

Generasi Milenial

Generasi milenial merupakan aset bangsa yang menjadi *agent of change* sekaligus calon pemimpin di masa depan (Danil, 2020). Sementara itu, Pyöriä dkk. (2017) berpendapat bahwa generasi milenial pada umumnya berpendidikan lebih tinggi dan lebih sadar teknologi daripada generasi sebelumnya (Jati, 2021). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa generasi milenial adalah suatu kelompok individu yang dilahirkan dan dibesarkan dalam lingkup dunia digital, seiring dengan perkembangan media massa dan TIK.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak melalui BPS menguraikan beberapa pernyataan ahli terkait generasi milenial (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik, 2018). Pertama, Berkup (2014) menyebutkan bahwa generasi milenial atau generasi Y adalah mereka yang lahir antara tahun 1980 sampai dengan 2001. Kedua, Stafford dan Griffis (2008) menyatakan bahwa generasi milenial adalah populasi yang lahir antara tahun 1980 sampai dengan 2000. Ketiga, United States Census Bureau (2015) menyatakan bahwa generasi milenial adalah mereka yang lahir antara tahun 1982 sampai dengan 2000. Sementara itu menurut National Chamber Foundation (NCF) membuat klasifikasi generasi yang lahir setelah 1901 hingga setelah tahun 2000, seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Generasi

Jenis Generasi	Lahir
GI Generation	1901-1924
Silent Generation	1925-1946
Baby Boom Generation	1947-1964
Generation X	1947-1979
Millennial Generation	1980-1999
Generation Z	2000

CNN Indonesia Student menyatakan bahwa generasi milenial memiliki beberapa karakteristik, yaitu: 1) lebih memercayai *User Generated Content* (UGC) daripada informasi searah; 2) lebih memilih ponsel dibanding TV; 3) wajib mempunyai media sosial; 4) kurang suka membaca secara konvensional; 5) lebih tahu teknologi dibanding orang tua; dan 6) cenderung tidak loyal namun bekerja efektif; dan 7) mulai banyak melakukan transaksi secara *cashless* (Alfyonita dan Nasionalita, 2019). Jadi, hal ini membuktikan bahwa generasi milenial sangat intensif berinteraksi dengan siapapun melalui koneksi internet yang ada, dengan menggunakan perangkat yang mereka miliki.

Metode

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *explanatory*. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan suatu generalisasi sampel terhadap populasi atau menjelaskan hubungan, perbedaan atau pengaruh satu variabel terhadap variabel yang lain. Karena itu, penelitian *explanatory* menggunakan sampel dan hipotesis (Bungin, 2011). Penelitian ini menggunakan variabel tingkat literasi digital dengan hipotesis tingkat literasi digital di kalangan generasi milenial di

pekanbaru. Subjek penelitian ini adalah generasi milenial dengan rentan usia 15 sampai 20 tahun. Objek penelitian ini adalah tingkat literasi digital. Penelitian ini terdiri atas 10 (sepuluh) kompetensi literasi digital yang dikemukakan oleh Japelidi, dengan penjabaran indikator seperti tampak pada Tabel 3.

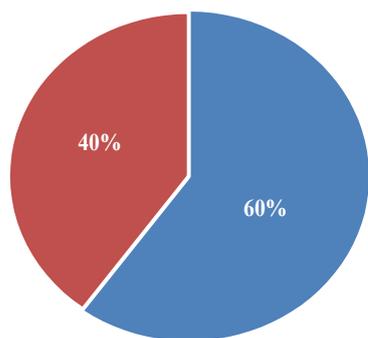
Tabel 3. Dimensi dan Indikator Penelitian

Dimensi	Indikator
Mengakses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generasi Z dengan rentan usia 15-35 tahun sudah mampu dibidang ICT dan mengoperasikan computer 2. Mampu menggunakan perangkat untuk mengakses internet 3. Mampu menggunakan mesin pencari seperti (google, Yahoo, dll.) 4. Mampu mencari informasi dengan memanfaatkan teknologi digital
Menyeleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan 2. Mampu mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan 3. Mampu menghapus informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan 4. Mampu memperhatikan notifikasi pemberitahuan yang diterima
Memahami	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan bahasa yang digunakan 2. Mampu memahami simbol – symbol (emoticon, stiker) yang digunakan 3. Mampu menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital 4. Mampu bertanggung jawab untuk melindungi informasi pribadi disitus web
Menganalisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya 2. Mampu memahami maksud pesan yang diterima
Memverifikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami maksud informasi berdasarkan format 2. Mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan 3. Mampu mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi
Mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi kekeliruan informasi yang diterima 2. Mampu memutuskan kebenaran informasi yang diterima
Mendistribusikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya 2. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan 3. Mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan
Memproduksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu membuat pesan tertulis di media digital 2. Mampu membuat pesan foto/gambar 3. Mampu membuat video di media digital
Berpartisipasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melibatkan diri dalam komunitas online yang sesuai dengan kebutuhan individual 2. Mampu rutin mengikuti kegiatan komunitas online 3. Mampu berkontribusi dalam komunitas online
Berkolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat from/kelompok/komunitas online (media social, chat group, dan lain – lain) 2. Mengelola forum/kelompok di komunitas online (media social, chat group, dan lain – lain) dan menjalin kerja sama dengan komunitas lain 3. Mengelola topik dalam komunitas online (media social, chat group, dan lain – lain) dalam mencapai suatu tujuan

Teknik analisis data dilakukan dengan pengukuran Skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan menjadi skala yang paling banyak digunakan dalam metode riset survei (Maryuliana dkk., 2016). Skala jawaban pada Skala Likert menggunakan perhitungan skala 1-5 yaitu Sangat Setuju (SS), diberi skor 5; Setuju (ST), diberi skor 4; Ragu-ragu (RG), diberi skor 3; Tidak Setuju (TS), diberi skor 2; Sangat Tidak Setuju (STS), skor 1. Selanjutnya, peneliti membagi kriteria penilaian literasi digital berdasar nilai skor (*mean*) dalam bentuk persentase, yang dituangkan ke dalam 3 (tiga) kategori yaitu Kategori Indeks Literasi Digital Rendah, dengan skor *mean* 17%-45%; Kategori

Indeks Literasi Digital Sedang, dengan skor *mean* 45,1%–73%; Kategori Indeks Literasi Digital Tinggi, dengan skor *mean* 73% - 100%. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu menyebarkan kuesioner secara *online* melalui grup di media sosial yang beranggotakan generasi milenial dengan rentang usia 15 sampai 20 tahun di circle pertemanan online.

Pengisian kuesioner dilakukan oleh 45 responden. Dari kuesioner sebanyak itu, didapatkan perhitungan jumlah kelamin perempuan sebanyak 29 responden dan laki-laki sebanyak 16 responden.



Gambar 1. Data Jenis Kelamin Responden

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 45 orang responden dalam penelitian ini, didapat data responden berdasar jenis kelamin, yakni responden perempuan sebesar 60% dan

responden laki-laki sebanyak 40% (Gambar 1). Hasil ini menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan lebih mendominasi komposisi responden penelitian ini dibandingkan jenis kelamin laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan tingkat literasi digital berdasar nilai interval kelas, yang dituangkan ke dalam 3 (tiga) kategori yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi. Kategori tingkat literasi digital rendah memiliki nilai interval kelas 30-70. Kategori tingkat literasi digital sedang memiliki nilai interval kelas 71-110. Sementara itu, kategori Indeks Literasi Digital tinggi memiliki nilai interval kelas 111-150. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategori Tingkat Literasi Digital

Interval Kelas	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
30-70	RENDAH	10	8,1%
71-110	SEDANG	12	34,8%
111-150	TINGGI	18	57%

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa ada 80 orang responden yang memiliki tingkat literasi digital kategori tinggi dengan persentase sebesar 57%. Adapun jumlah responden dengan tingkat literasi digital kategori rendah adalah 32 orang dengan persentase 8,1%, sedangkan jumlah responden dengan kategori sedang adalah 40 orang dengan persentase 34,8%. Skor indikator dihitung dengan menggunakan rata-rata dari seluruh responden generasi milenial. Selanjutnya, skor subindeks merupakan rata-rata dari seluruh indikator di subindeks tersebut. Terakhir, rata-rata dari seluruh subindeks menjadi skor akhir Status Literasi Digital. Pengukuran literasi digital

menjadi fokus penelitian ini. Rancangan kuesioner disusun berdasarkan studi pustaka, dan kajian teoritis. Setiap kalimat di kuesioner diperiksa untuk memastikan bahwa bahasanya mudah dipahami oleh target survei.

Validitas adalah tingkat reliabilitas dan validitas alat ukur yang digunakan. Sebuah instrumen dianggap valid apabila alat ukur yang digunakan data adalah valid atau dapat digunakan untuk mengukur objek yang harus diukur (Sugiyono, 2015). Oleh karena itu, alat yang efektif adalah alat yang nyata untuk mengukur apa yang ingin diukur. Adapun hasil dari uji validitas dan realibilitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

No	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keputusan
A. Kemampuan Mengakses				
1	Mengakses 1	0.800	0.294	VALID
2	Mengakses 2	0.800	0.294	VALID
3	Mengakses 3	0.800	0.294	VALID
4	Mengakses 4	0.800	0.294	VALID
B. Kemampuan Menyeleksi				
5	Menyeleksi 1	0.643	0.294	VALID
6	Menyeleksi 2	0.651	0.294	VALID
7	Menyeleksi 3	0.650	0.294	VALID
8	Menyeleksi 4	0.664	0.294	VALID
C. Kemampuan Memahami				
9	Memahami 1	0.369	0.294	VALID
10	Memahami2	0.800	0.294	VALID

No	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keputusan
11	Memahami 3	0.663	0.294	VALID
12	Memahami 4	0.369	0.294	VALID
D. Kemampuan Menganalisis				
13	Menganalisis 1	0.827	0.294	VALID
14	Menganalisis 2	0.621	0.294	VALID
E. Kemampuan Memverifikasi				
15	Memverifikasi 1	0.634	0.294	VALID
16	Memverifikasi 2	0.636	0.294	VALID
17	Memverifikasi 3	0.480	0.294	VALID
F. Kemampuan Mengevaluasi				
18	Mengevaluasi 1	0.740	0.294	VALID
19	Mengevaluasi 2	0.623	0.294	VALID
G. Kemampuan mendistribusikan				
20	Mendistribusikan 1	0.637	0.294	VALID
21	Mendistribusikan 2	0.849	0.294	VALID
22	Mendistribusikan 3	0.849	0.294	VALID
H. Kemampuan Memproduksi				
23	Memproduksi 1	0.845	0.294	VALID
24	Memproduksi 2	0.842	0.294	VALID
25	Memproduksi 3	0.843	0.294	VALID
I. Kemampuan Berpartisipasi				
26	Berpartisipasi 1	0.699	0.294	VALID
27	Berpartisipasi 2	0.590	0.294	VALID
28	Berpartisipasi 3	0.711	0.294	VALID
J. Kemampuan Berkolaborasi				
29	Berkolaborasi 1	0.709	0.294	VALID
30	Berkolaborasi 2	0.648	0.294	VALID
31	Berkolaborasi 3	0.582	0.294	VALID

Butir pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa butir tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap/valid. Jika r hitung $\geq r$ tabel maka instrumen atau butir pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

Penetapan suatu data valid dilakukan dengan membandingkan *corrected item-total correlation* yang harus lebih besar dari 0,294 (angka kritis r pada tabel nilai-nilai r product moment dengan jumlah populasi/ $N = 45$).

Table 7. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keputusan
1	Kemampuan Mengakses	0,769	Reliabel
2	Kemampuan Menyeleksi	0,747	Reliabel
3	Kemampuan Memahami	0,793	Reliabel
4	Kemampuan Menganalisis	0,729	Reliabel
5	Kemampuan Mengverifikasi	0,748	Reliabel
6	Kemampuan Mengevaluasi	0,764	Reliabel

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keputusan
7	Kemampuan Mendistribusikan	0,756	Reliabel
8	Kemampuan Memproduksi	0,732	Reliabel
9	Kemampuan Berpartisipasi	0,750	Reliabel
10	Kemampuan Berkolaborasi	0,793	Reliabel

Sementara, uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui reliabilitas kuesioner pada penelitian ini, nilai *r* tabel harus dibandingkan dengan *r* hasil (nilai *alpha* pada *output* data). Agar sebuah kuesioner dikatakan reliabel, nilai *alpha cronbach* minimalnya adalah 0,6. Sebaliknya, jika nilai *alpha cronbach*-nya lebih kecil dari 0,6 maka kuesionernya dinilai tidak reliabel.

Milennial di kalangan sejawat, dapat dilihat pada indeks kemampuan literasi digital dari data yang tersaji dalam Tabel 8 bahwa tingkat literasi digital generasi milenial di kota Surabaya secara keseluruhan adalah 34,4%. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori rendah apabila diukur dari sepuluh komponen literasi digital yang dikemukakan oleh Japelidi (2018) dalam Adikara, dkk. (2021). Sepuluh komponen literasi digital tersebut adalah (1) Mengakses, (2) Menyeleksi, (3) Memahami, (4) Menganalisis, (5) Memverifikasi, (6) Mengevaluasi, (7) Mendistribusikan, (8) Memproduksi, (9) Berpartisipasi, dan (10) Berkolaborasi.

Hasil Data Tingkat Literasi Digital Generasi

Tabel 8. Dimensi dan Indikator Penelitian (olahan peneliti, 2022)

Indicator Pernyataan	Nilai (%)	Indeks Per Dimensi
Generasi Z rentan usia 15-35 tahun sudah mampu dibidang ICT dan mengoperasikan komputer	34,9%	35%
Mampu menggunakan perangkat untuk mengakses internet	35,0%	
Mampu menggunakan mesin pencari seperti (google, yahoo, dll)	35,1%	32,3%
Mampu mencari informasi dengan memanfaatkan teknologi digital	33,3%	
Mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan	33,2%	
Mampu mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan	33,4%	
Mampu menghapus informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan	46,8%	46,8%
Mampu memperhatikan notifikasi pemberitahuan yang diterima	46,9%	
Mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan bahasa yang digunakan	46,7%	33,3%
Mampu memahami symbol – symbol (emoticon, stiker) yang digunakan	32,9%	
Mampu menjamin keamanan saat berkreasi dengan teknologi digital	34,4^%	33,3%
Mampu bertanggung jawab untuk melindungi informasi pribadi disitus web	32,6%	
Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya	33,3%	33,3%
Mampu memahami maksud pesan yang diterima	33,3%	
Mampu memahami maksud informasi berdasarkan format	29,3%	33,3%
Mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan	32,9%	
Mampu mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi	37,7%	34,8%
Mampu mengidentifikasi kekeliruan informasi yang diterima	34,2%	
Mampu memutuskan kebenaran informasi yang diterima	31,5%	33,3%
Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya	31,8%	
Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan	31,6%	

Indicator Pernyataan	Nilai (%)	Indeks Per Dimensi
Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya	3,6%	
Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan	34,9%	
Mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan	30%	33,3%
Mampu membuat pesan tertulis di media digital	35%	
Mampu membuat pesan foto/gambar di media digital	37,7%	
Mampu membuat video di media digital	29,3%	
Mampu melibatkan diri dalam komunitas online yang sesuai dengan kebutuhan individual	32,9%	37,5%
Mampu rutin mengikuti kegiatan komunitas online	37,7%	
Mampu berkontribusi dalam komunitas online	34,2%	
Membuat forum/kelompok/komunitas online (media social, chat group, dan lain – lain) dan menjalin kerja sama dengan komunitas lain	30,2%	
Mengelola topic dalam komunitas online (media social, chat group, dan lain – lain) untuk mencapai suatu tujuan	28,8%	31,2%
		35,8 %

Berdasarkan hasil di atas, dapat diketahui bahwa indeks literasi digital generasi generasi cepu adalah 34,4%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori rendah atau level bawah. Skor tertinggi didapatkan oleh kemampuan memahami, dengan skor indeks literasi digital 46,8% atau kategori sedang (Tabel 8). Adapun komponen tertinggi kedua adalah kemampuan mengakses, dengan skor indeks literasi digital 35%, yang berada pada kategori rendah. Adapun komponen dengan nilai terendah adalah kemampuan berkolaborasi dengan skor indeks literasi digital 32,2%.

Dari temuan tersebut dapat dilakukan analisis sebagai berikut. *Pertama*, kemampuan mengakses adalah *skill* yang melekat pada setiap orang yang secara aktif menggunakan sarana internet dalam kehidupannya sehari-hari. Indeks sebesar 35% dalam hal ini sudah cukup baik dibanding komponen lain walaupun hasil tersebut masih ke dalam kategori rendah. Setiap kali seseorang membuka internet, maka di saat itu pula individu tersebut meninggalkan jejak di dunia digital, tanpa terkecuali. *Kedua*, terkait dengan kemampuan menyeleksi, *skill* ini melibatkan keterampilan menyaring informasi dari berbagai sumber dan membagikannya sehingga bermanfaat bagi sesama pengguna media digital. Indeks literasi digital sebesar 32,3% menandakan bahwa kemampuan generasi milenial di kawasan pekanbaru dalam menyeleksi informasi dan pesan yang diterima dalam menanggulangi cybercrem.

Ketiga, hasil indeks literasi digital pada komponen memahami sebesar 46,8% berada

pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa generasi milenial sudah mulai memahami maksud, tujuan dari keamanan digital. *Keempat*, indeks literasi kemampuan menganalisis menunjukkan hasil sebesar 33,3%. Hasil ini tergolong rendah, akan tetapi ada indikasi mulai terbangunnya kemampuan menganalisis di kalangan remaja. Hal ini disebabkan sebagian besar remaja merupakan pelajar yang dituntut untuk berpikir kritis dan adaptif dalam perkembangan zaman.

Kelima, kemampuan memverifikasi. Hasil penelitian menunjukkan hasil indeks literasi sebesar 33,3% yang berada pada kategori rendah. Hasil tersebut sama dengan yang diperoleh pada kemampuan menganalisis. Dalam riset ini diketahui bahwa generasi milenial kota Surabaya telah akrab dengan perkembangan teknologi sehingga mereka mampu mengakses media digital dengan mudah. Sejalan dengan ini, literasi media adalah kemampuan pengguna media sosial yang secara kritis dan kreatif dapat menyaring informasi yang beredar di berbagai media (Stefany dkk., 2017). *Keenam*, kemampuan mengevaluasi. Hasil penelitian menunjukkan hasil indeks literasi sebesar 33,3%. Ini berarti bahwa kemampuan mengevaluasi responden masih rendah. Kemampuan mengevaluasi ini akan semakin meningkat seiring kemampuan berpikir kritis generasi milenial dalam memperketat keamanan dalam bersosial media.

Ketujuh, kemampuan mendistribusikan. Hasil penelitian menunjukkan hasil indeks literasi sebesar 33,3%, yang tergolong kategori

rendah. Yang perlu diingat adalah bahwa ketika seseorang mendistribusikan informasi dengan menggunakan perangkat digital, maka dia telah meninggalkan jejak digital. Diharapkan dengan mengetahui hal ini, mereka menyadari bahwa apapun yang mereka lakukan dalam media digital meninggalkan rekam jejak. Contoh sederhananya adalah ketika mereka meneruskan pesan melalui WhatsApp, maka akan muncul tanda panah di samping pesan yang diteruskan tersebut yang menandakan bahwa pesan tersebut merupakan pesan terusan. Hal yang sama juga terjadi pada proses mencuitkan kembali di Twitter, *repost* di Instagram dan lain-lain. Dengan demikian, generasi milenial Kota Surabaya mengetahui bahwa proses distribusi yang dilakukan pun tidak terlepas dari jejak digital sehingga diharapkan mereka dapat berhati-hati dalam melakukan proses distribusi informasi.

Kedelapan, kemampuan memproduksi. Hasil penelitian menunjukkan indeks literasi sebesar 37,3%, yang menunjukkan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan generasi milenial masih jauh dari cakap digital.

Kesembilan, kemampuan berpartisipasi. Hasil penelitian menunjukkan indeks literasi sebesar 31,3% yang berada pada kategori rendah. Hal ini semakin terasa ketika pandemi Covid-19 membatasi keleluasaan berkumpul dan mengimplementasikan gagasan. *Kesepuluh*, kemampuan berkolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan indeks literasi sebesar 32,2%. Persentase ini memperlihatkan hasil yang mengkhawatirkan. Hal ini menandakan sulitnya generasi milenial menaruh kepercayaan terhadap orang lain dan tidak *update* terhadap hal-hal baru.

Dari sepuluh komponen di atas, sembilan komponen di antaranya masuk dalam kategori rendah. Walaupun kemampuan memahami generasi milenial termasuk dalam kategori tinggi, tetapi kemampuan berkolaborasi mereka lemah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kepercayaan generasi milenial terhadap suatu berita. Padahal komponen ini menitikberatkan pada kemampuan generasi milenial dalam berinovasi, menelaah dan mengemas informasi digital secara lugas. Hal tersebut bertentangan dengan penelitian Hastini, Fahmi, dan Lukito yang menyatakan bahwa literasi mencakup kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, yang sulit tercapai bila hanya mengandalkan pembelajaran *online* (Hastini, Fahmi, dan Lukito, 2020). Literasi manusia sangat

berkaitan dengan pengembangan karakter. Sampai saat ini, pengembangan karakter melalui *face-to-face learning* saja dinilai masih belum berhasil, terlebih jika hanya mengandalkan pembelajaran *online*. Interaksi kurang disukai oleh Generasi Z dibandingkan komunikasi *online* sehingga membuat peningkatan literasi semakin sulit tercapai. Generasi milenial muncul pada era yang serba cepat, adaptif, dan antisipatif. Hal ini membuat mereka menjadi bagian tak terpisahkan dari keberadaan teknologi internet. Tapsell (2015) dalam menyatakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung semakin luasnya jaringan internet dan konvergensi media memudahkan penggunaannya untuk memperoleh berbagai informasi melalui beragam media daring (Jati, 2021).

Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tim Riset Komite Buku Nasional (2016) dengan judul "Laporan Survei Buku dan Minat Baca: Studi 7 Kota di Indonesia". Survei yang dilakukan di Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Makassar, dan Medan tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat kepemilikan buku, kunjungan ke perpustakaan, kendala pembelian buku, jenis buku yang diminati, buku bacaan anak, hingga pengaruh bacaan digital. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa kepemilikan buku masih rendah hamper di semua kalangan. Baik mahasiswa, pekerja swasta dan pemerintah, serta kalangan profesional dan wiraswasta, umumnya hanya memiliki buku kurang dari 5 judul. Kunjungan ke perpustakaan cukup tinggi di kalangan mahasiswa, sementara di kalangan lainnya rendah (Solihin, Utama, Pratiwi, dan Novirina, 2019).

Hasil penelitian ini perlu mendapatkan respons yang tepat mengingat jumlah populasi generasi milenial yang cukup besar. Jika keterampilan mereka berliterasi digital dalam menanggulangi cybercrime masih berada dalam kategori rendah, penggunaan internet dengan bijak dapat berdampak positif. Begitu pun sebaliknya, jika generasi milenial melanggar ketentuan yang berlaku maka dampaknya akan buruk.

PENUTUP

Literasi digital merupakan gerakan melekat teknologi yang dirancang untuk memberi panduan terhadap penggunaan media digital individu, tidak terkecuali generasi milenial yang memang cakap dalam menggunakan teknologi. Hasil akhir menunjukkan bahwa generasi

milennial Kota Surabaya mempunyai kemampuan literasi digital dengan skor indeks 35,8%, yang tergolong rendah. Komponen tertinggi ditunjukkan oleh kemampuan memahami, dengan skor indeks 46,8%. Kemudian paling rendah adalah kemampuan berkolaborasi dengan skor indeks 32,2%.

REFERENSI

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2), 1–15.
- Adhjarso, D. S., Utari, P., & Hastjarjo, S. (2018). The Influence of News Construction and Netizen Response to the Hoax News in Online Media. *Jurnal The Messenger*, 10(2), 162–173. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v10i2.782>
- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). *Aman Bermedia Digital* (Kementeria; G. J. Adikara & N. Kurnia, ed.). Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Alfyonita, D., & Nasionalita, K. (2019). Konstruksi Identitas Generasi Millennial Di Kota Bandung Dalam Media Sosial Instagram Identity Construction Of Millennial Generation In Bandung On Instagram.
- Arrochmah, N. P., & Nasionalita, K. (2020). Kesenjangan Digital Antara Generasi X dan Y di Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi*, 3(1), 26–39. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i1.97>
- Astuti, A. P., & Rps, A. Nu. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17452>
- Bungin, B. (2011). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. <https://doi.org/10.1002/jcc.21776> Hague
- Danil, M. (2020). Pentingnya Memahami Peran Metodologi Studi Islam Terhadap Generasi Milennial di Era Digitalisasi. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 223–230.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Jati, W. D. P. J. (2021). Literasi Digital Ibu Generasi Milennial Terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(1), 1–23. <https://doi.org/10.24815/jkg.v10i1.20091>
- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 4(2), 142. <https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28586>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Gubernur Jatim: Modul Literasi Digital Tingkatkan Partisipasi Masyarakat.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik. (2018). *Profil Generasi Milennial Indonesia* (A. Said, I. Budiati, T. R. B. Rahayu, & A. P. Raharjo, Ed.). Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149–166. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Kurnia, N., Nurhajati, L., & Astuti, S. I. (2020). *Kolaborasi Lawan (Hoaks) Covid-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japeli di Tengah Pandemi*. Yogyakarta: Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM.
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Komunikatif*, 8(2), 205–222. <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks Literasi Digital Generasi Milennial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 32–47. <https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>

- National Chamder Foundation (NCF). (2012). *The Millennial Generation: Research Review*.
<https://doi.org/10.1177/2158244017697158>
- Noorca, D. (2021). Hoax Pesca Berantai Jumlah Kasus Corona di Jatim Meledak.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 11–24.
<https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Purbo, O. W. (2018). *Narrowing the Digital Divide*. In *Digital Indonesia*. 5. 75–92.
<https://doi.org/10.1355/9789814786003-011>
- Sari, S. (2019). Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digital. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42.
<https://doi.org/10.37676/profesional.v6i2.943>
- Setiawan, R. (2020). Karakteristik Dasar Literasi Digital Dan Relasi Sosial Generasi Milenial Banten. *SosioGlobal : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 4(2), 153–173.
<https://doi.org/10.24198/jsg.v4i2.27540>
- Setyowati, D. (2020). *Pengguna Internet Indonesia Naik Jadi 196,7 Juta*, Peluang Bagi Startup.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34. In L. Solihin (Ed.), *Mobile Devices: Tools and Technologies* (1 ed.).
- Stefany, S., Nurbani, & Badarrudin. (2017). Literasi Digital dan Pembukaan Diri: Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 2(1), 10–31.
<https://doi.org/10.24198/jsg.v2i1.15268>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.