



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

TINGKAT LITERASI DIGITAL CULTURE PADA
MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN
KOMUNIKASI UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjan Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

Vinka Nur Ivanda
NIM B05219037

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA 2023

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vinka Nur Ivanda

NIM : B05219037

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Tingkat Literasi Digital Culture Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 29 Desember 2022

Yang membuat pernyataan

A blue rectangular stamp from UIN Sunan Ampel is visible, partially obscured by a handwritten signature in black ink. The stamp contains the text 'UIN SUNAN AMPEL' and 'FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI'.

Vinka Nur Ivanda

NIM : B05219037

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Vinka Nur Ivanda

NIM : B05219037

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **Tingkat Literasi Digital Culture Pada
Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan
Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 29 Desember 2022

Menyetujui Pembimbing



Dr. Hj. Lilik Hamidah. S.Ag, M.Si

NIP : 197312171998032002

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

“TINGKAT LITERASI DIGITAL CULTURE PADA MAHASISWA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA”

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Vinka Nur Ivanda (B05219037)

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana
Strata Satu pada tanggal

Tim Penguji

Penguji I

Dr. Hj. Lilik Hamidah, S.Ag., M.Si
NIP : 197312171998032002

Penguji II

Dr. Imam Maksum, S.Ag., M.Ag
NIP : 197306202006041001

Penguji III

Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S.Ip., M.Si
NIP : 197301141999032004

Penguji IV

Muchlis, S.Sos.I., M.Si
NIP : 197911242009121001

0 Januari 2022



S.Ag., M.Fil.I.
998031001

ii



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Vinka Nur Wanda
NIM : B09219037
Fakultas/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Komunitasi / Ilmu Komunitasi
E-mail address : _____

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Tingkat Literasi Digital Culture Pada Mahasiswa Fakultas
Dakwah Dan Komunitasi UIN Sunan Ampel Surabaya

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Januari 2023

Penulis

(Vinka Nur Wanda)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Vinka Nur Ivanda, NIM B05219037 2022 Tingkat Literasi Digital Culture Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya

Kata kunci : Literasi Digital Culture, Mahasiswa

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui gambaran tingkat literasi digital culture serta untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya. Penelitian ini memiliki dua permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu : (1) Bagaimana gambaran literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya (2) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi UIN sunan ampel Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah tingkat literasi digital culture tentang Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dan Bhineka Tunggal Ika di Ruang digital sebesar 0,8182 termasuk dalam kategori sangat tinggi, digitalisasi budaya memperoleh nilai sebesar 0,7857 masuk dalam kategori tingkat tinggi, cinta produk dalam negeri yang memperoleh nilai sebesar 0,7737 masuk pada kategori tinggi, dan hak-hak digital memperoleh nilai sebesar 0,793 berada pada kategori tinggi. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi digital culture yaitu keaktifan mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel dalam mengakses internet serta media sosial, membagikan konten, memberikan like, memberikan komentar dan ikut berkontribusi dalam pembuatan sebuah karya di internet dan media sosial.

ABSTRACT

Vinka Nur Ivanda, NIM B05219037 Digital Culture Literacy Level for da'wah and communication faculty students in Sunan Ampel State Islamic University Surabaya

Keywords : Digital Culture Literacy, Students

This study aims to describe the level of digital culture literacy and to determine the factors that influence digital culture literacy among da'wah and communication faculty students in Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. This research has two problems that are examined in this study, namely : (1) How is digital culture literacy described in public university students in Surabaya (2) What factors influence the level of digital culture literacy described in public university students in Surabaya. This research method uses a quantitative approach to the type of descriptive research.

The results of this study are the digital culture literacy level regarding the Internalization of Pancasila and Bhineka Tunggal Ika values in the digital space of 0,8182 which is include in the very high category, Cultural Digitalization obtains a value of 0,7857 whis is include in the high level category, Love of Domestic Products that obtaining a value of 0,7737 is include in the high category, and Digital Rights obtaining a value of 0,793 is in the high category. The factors that influence the level of digital culture literacy are activeness of state university students in accessing the internet and social media, sharing content, giving likes, commenting and contributing to the creation of works on the internet and social media.

المخلصات

فينكا نور إيفاندا ، نيم ب٠٣٧٠١٩٠٥٢١٩ مستوى محو الأمية للثقافة الرقمية لطلاب جامعة الولاية في سورابايا

الكلمات المفتاحية: محو أمية الثقافة الرقمية ، طلاب

تهدف هذه الدراسة إلى وصف مستوى الثقافة الرقمية بين طلاب الجامعات الحكومية في سورابايا وتحديد العوامل التي تؤثر على الثقافة الرقمية بين طلاب الجامعات الحكومية في سورابايا. يحتوي هذا البحث على مشكلتين تم تناولهما في هذه الدراسة وهما: (١) كيف يتم وصف الثقافة الرقمية في طلاب الجامعات الحكومية في سورابايا (٢) ما هي العوامل التي تؤثر على مستوى الثقافة الرقمية الموصوفة في طلاب الجامعات الحكومية في سورابايا. يستخدم أسلوب البحث هذا نهجًا كميًا لنوع البحث الوصفي.

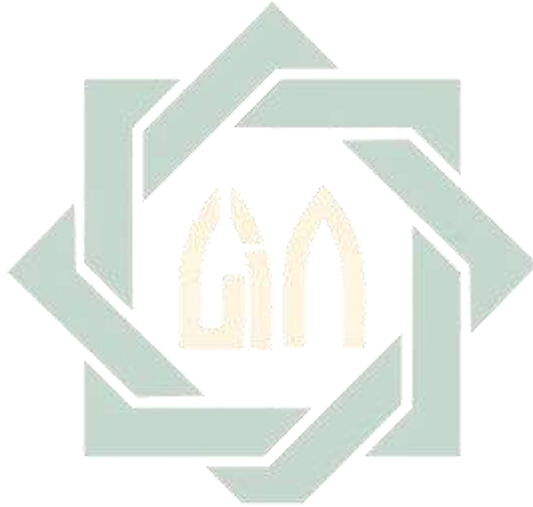
نتائج هذه الدراسة هي مستوى محو الأمية للثقافة الرقمية فيما يتعلق بتضمين قيم في الفضاء الرقمي البالغ ٠٨،٢٨٢ والذي يتم تضمينه بهينيكاتونغالايا و بانكاسيلا في فئة عالية جدًا ، تحصل الرقمنة الثقافية على قيمة ٠،٧٨٥٧ ، والتي تشمل في الفئة عالية المستوى ، يتم تضمين حب المنتجات المنزلية التي تحصل على قيمة ٠،٧٩٣٠ ، ٧٧٣٧ في الفئة العالية ، والحقوق الرقمية التي تحصل على قيمة في الفئة العالية. العوامل التي تؤثر على مستوى الثقافة الرقمية هي نشاط طلاب الجامعات الحكومية في الوصول إلى الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي ، ومشاركة المحتوى ، وإبداء الإعجاب ، والتعليق ، والمساهمة في إنشاء أعمال على الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.. Error! Bookmark not defined.	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	5
1. Tingkat Literasi Digital Culture.....	5
2. Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri.....	7
F. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN TEORETIK	9
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
B. Kerangka Teori	14
1. Hierarki kebutuhan maslow Theory (Teori Penggunaan dan Kepuasan)	14

2. Prespektif Islam (sub-bab khusus)	20
C. Paradigma penelitian	21
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	23
B. Lokasi Penelitian	23
D. Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling.....	24
E. Variable Dan Indikator Penelitian	28
F. Tahap-Tahap Penelitian.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data	30
a. Kuesioner (Angket).....	30
b. Studi Kepustakaan.....	32
H. Teknik Validitas Instrument Penelitian	32
I. Teknik Analisis Data	37
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	38
B. Penyajian Data	38
C. Pembahasan Dan Hasil Penelitian	71
1. Prespektif Teoretis	71
2. Prespektif Keislaman	81
BAB V	83
PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83

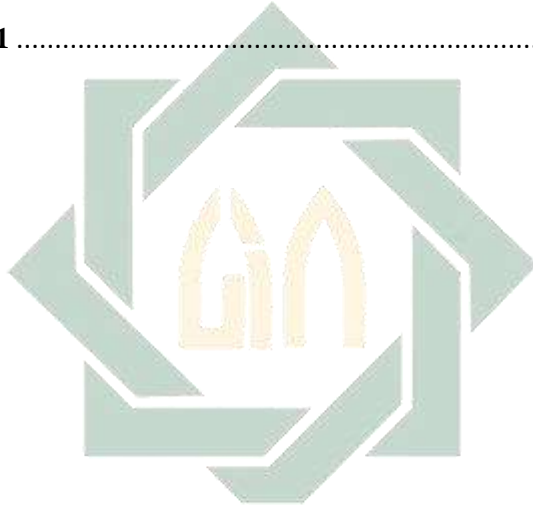
B. Saran dan Rekomendasi..... 85
C. Keterbatasan Penelitian 85
DAFTAR PUSTAKA..... 87



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	19
Gambar 3. 1	31

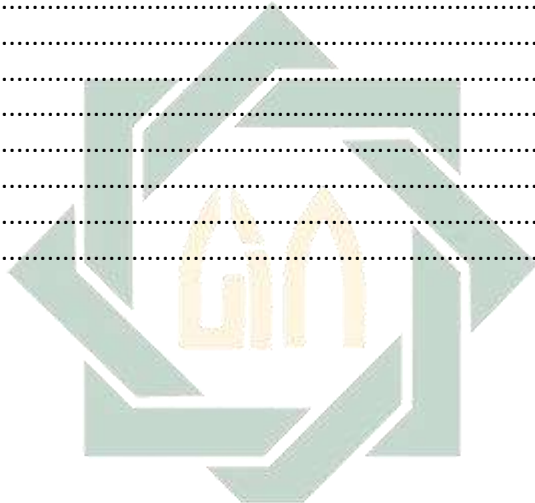


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.....	25
Tabel 3. 2.....	27
Tabel 3. 3.....	27
Tabel 3. 4.....	34
Tabel 3. 5.....	36
Tabel 4. 1.....	39
Tabel 4. 2.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3.....	41
Tabel 4. 4.....	42
Tabel 4. 5.....	43
Tabel 4. 6.....	44
Tabel 4. 7.....	45
Tabel 4. 8.....	46
Tabel 4. 9.....	47
Tabel 4. 10.....	48
Tabel 4. 11.....	49
Tabel 4. 12.....	50
Tabel 4. 13.....	51
Tabel 4. 14.....	52
Tabel 4. 15.....	53
Tabel 4. 16.....	54
Tabel 4. 17.....	55
Tabel 4. 18.....	56
Tabel 4. 19.....	57
Tabel 4. 20.....	58
Tabel 4. 21.....	59
Tabel 4. 22.....	59
Tabel 4. 23.....	60
Tabel 4. 24.....	61
Tabel 4. 25.....	62
Tabel 4. 26.....	63

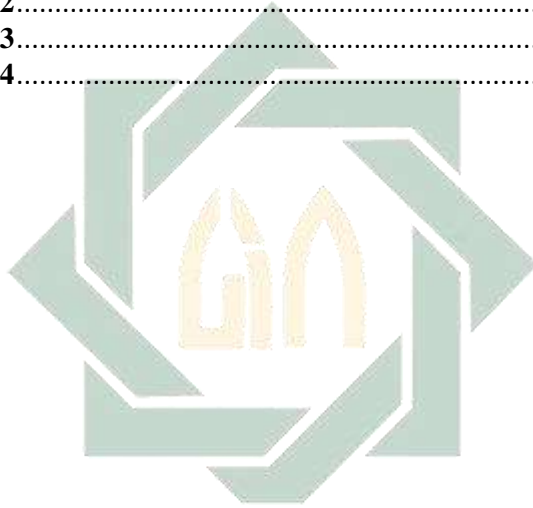
Tabel 4. 27	64
Tabel 4. 28	65
Tabel 4. 29	66
Tabel 4. 30	67
Tabel 4. 31	68
Tabel 4. 32	69
Tabel 4. 33	70
Tabel 4. 34	71
Tabel 4. 35	72
Tabel 4. 36	74
Tabel 4. 37	76
Tabel 4. 38	77



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1	73
Diagram 4. 2	75
Diagram 4. 3	77
Diagram 4. 4	78



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi digital telah berkembang cepat dan pesat dengan penggunaannya yang semakin hari semakin meningkat drastis di masyarakat. Di era revolusi industri teknologi 4.0 ini semakin sedikit aktivitas sehari-hari masyarakat yang terikat secara fisik, semua kegiatan manusia berkonversi dari manual ke digital.¹ Banyaknya kegiatan masyarakat dilakukan dengan adanya campur tangan teknologi internet terutama dalam bidang komunikasi yang membuat penggunaan gadget semakin meluas. Hampir seluruh masyarakat Indonesia menggunakan gadget untuk mengakses media sosial untuk mencari ataupun berbagi informasi.

Literasi digital kerap kali dianggap hanya sebatas sebagai kecakapan menggunakan media digital dan internet. Akan tetapi, literasi digital merupakan sebuah konsep sekaligus praktik yang tidak hanya mementingkan pada kecakapan dalam menguasai teknologi. Literasi digital juga lebih memberatkan dalam kecakapan penggunaan media digital dalam melakukan mediasi di media digital secara produktif.² Literasi digital merupakan keterampilan, sikap, kesadaran, dan kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan alat

¹ Sumartono, & Huda, N, “Manajemen Pendidikan Di Indonesia Sebagai Implementasi Triple Helix Untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0”, Jurnal Andi Djemma, 2020

² Kurnia N & Astuti, Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia : Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra, Informasi Kajian Ilmu, 2017

dan fasilitas digital dengan tepat guna untuk mengetahui, mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi dan menganalisis ases digital, menciptakan pengetahuan baru dan berkomunikasi dengan orang lain pada konteks kehidupan tertentu yang membuat tindakan sosial yang bermutu dan mempertimbangkan proses tersebut.³

Seorang konsumen teknologi internet yang mempunyai kecakapan digital yang baik tidak hanya mahir menjalankan saja namun harus cakap bermedia digital dengan rasa tanggung jawab. Di dalam literasi digital terdapat empat kompensasi salah satunya yaitu literasi digital culture atau literasi budaya digital.⁴

Literasi budaya Digital Culture atau budaya digital sebagai bentuk dari kewarganegaraan digital dalam lingkup ke-Indonesia-an berada pada domain ‘kolektif-formal’ yang dimana kompetensi digital seseorang dimanfaatkan agar mampu aktif sebagai warga negara dalam batasan formal yang berhubungan dengan kewajiban, hak, dan tanggung jawabnya dalam ruang negara.⁵ Digital culture literacy merupakan sebuah wujud kewarganegaraan digital dalam kedudukan ke Indonesia an dimana setiap mahasiswa memiliki kompetensi digital individu agar cakap berperan sebagai warga dalam batasan nilai-nilai Pancasila dan Bhinke

³ Adam Suhardiman & Muhammad Kamaluddin, “Literasi Digital Mahasiswa Pengguna Tiktok Di Universitas Muhammadiyah Cirebon”, Jurnal Komunikasi Pemberdayaan Vol. 1, No. 1, 2022

⁴ Gilang Jiwana Adikara dkk, Aman Bermedia Digital, Modul, Jakarta : Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021

⁵ Santi Indra Astuti dkk, Budaya Bermedia Digital, Modul Literasi Digital, Jakarta : KOMINFO, 2021

Tunggal Ika yang berkaitan dengan hak dan kewajiban dalam berkewarganegaraan.

Berdasarkan data survey yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet di Indonesia yang mencapai 51,8% atau 132,7 juta orang dari 256,2 juta penduduk Indonesia. Pengguna internet mengakses data melalui gadget sebesar 47,6% dengan tingkat kepuasan ‘sangat puas’, lalu 71,1% mengakses melalui mobile, dan 25,3% mengungkapkan alasan utama mengakses internet untuk mencari dan mendapatkan informasi.⁶ Pengguna media sosial dan internet dari hasil penelitian Ririen dan Heriasman menunjukkan bahwa mahasiswa yang paling sering menggunakan smartphone untuk bermain game dan sosial media yang dimana mereka menghabiskan waktu lebih dari 5 jam dalam sehari.⁷ Kasus dari seorang mahasiswa Malang yang mengancam kekasihnya menyebarkan video tak senonoh bersama kekasihnya karena kekasihnya meminta untuk memutuskan hubungan.⁸ Kasus hate speech dari mahasiswa kota Serang melontarkan hate speech di akun media sosial @insta.nyinyir yang berisikan video aktivitas pihak kepolisian.⁹ Kemampuan mahasiswa dalam mengelola informasi berada pada kategori sedang dimana mahasiswa banyak menjadikan internet sebagai bahan

⁶ Riana Mardina, Literasi Digital Bagi Generasi Digital Natives, Seminar Nasional Perpustakaan & Pustakawan Inovatif Kreatif di Era Digital, 2017

⁷ Ririen D & Heriasman, Does Self-Management Affect Students Digital Literacy? Evidence From A Campus in Riau Province, Jurnal Kependidikan, 2021

⁸ Berita JPNN, 23 November 2019

⁹ Berita Bidik Utama, 11 April 2020

referensi tugas akademik tanpa melihat dari mana sumbernya.¹⁰

Hal tersebut memicu banyaknya kejahatan siber yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dewasa ini kasus kejahatan digital banyak terjadi di platform media digital seperti kekerasan digital, bullying di media sosial, maraknya berita hoax yang beredar dan lainnya. Kementerian Komunikasi dan Informatika atau Kominfo menyebutkan bahwa 9.546 berita hoax telah tersebar di berbagai platform media yang ada di internet, data itu terhimpun dalam waktu kurun tiga tahun mulai bulan Agustus tahun mulai tahun 2018 hingga awal tahun 2020.¹¹ Literasi digital culture perlu diterapkan dalam menggunakan teknologi digital karena dapat membentuk cara seseorang berinteraksi sebagai manusia seperti berperilaku, berpikir dan berkomunikasi. Jika Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika ada dalam syarat kebebasan berekspresi maka tidak akan ada munculnya cyber crime.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya?

¹⁰ Nahdi D & Jatisunda. Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom di Massa Pandemi Covid-19, Jurnal Cakrawala Pendas, 2020

¹¹ Hingga Awal 2022, Kominfo Temukan 9.546 Hoaks di Internet, 2022

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi literasi digital culture pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya

D. Manfaat Penelitian

- 1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangasih pemikiran wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya dan khalayak umum mengenai literasi digital culture atau budaya digital, serta peneliti berharap penelitian ini sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang dipelajari di bangku perkuliahan.

- 2) Secara Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat di implementasikan dengan literasi budaya digital sehingga dapat mejadi mahasiswa dan warga negara ke Indonesia an dalam berdigital yang baik berasaskan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika.

E. Definisi Operasional

1. Tingkat Literasi Digital Culture

Tingkat adalah susunan yang berlapis atau berjenjang. Literasi dalam artian luas berarti kecakapan berbahasa yang melingkupi kemampuan berbicara, memahami, membaca,

menulis serta kemampuan berpikir kritis yang menjadi kompetensi di dalamnya.¹² Literasi merupakan kemampuan membaca dan mengolah lambang-lambang bahasa yang diproses menjadi sebuah pemahaman dan pengertian. Digital berasal dari Digitus dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Culture atau budaya berasal dari bahasa Latin yaitu Cultura yang artinya membudayakan.¹³

Literasi digital merupakan kemampuan dalam memahami dan mengelola informasi kedalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer.¹⁴ Digital culture atau budaya digital merupakan konsep yang menggambarkan bagaimana teknologi internet membentuk cara individu berinteraksi. Literasi digital culture adalah kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, memeriksa, dan membangun wawasan pengetahuan mengenai kebangsaan, nilai Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵ Karena Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika, merupakan jalan tengah yang penting bagi masyarakat majemuk yang mampu mengatasi sikap primordial atas dasar keagamaan ataupun kesukuan. Meski era reformasi membawa banyak perubahan,

¹² Padmadewi, Ni Nyoman dan Luh Putu Artini, Literasi di Sekolah, dari Teori ke Praktik. Bali: Nilacakra Publishing House, 2018

¹³ Nopriadi Saputra dkk, Analisis Efek Digital Culture Terhadap Holistic Work Engagement Generasi Milenial Semasa Covid-19, Jurnal Manajemen, Jakarta, 2021

¹⁴ Paul Gilster, Digital Literacy, the University of Michigan : 1997

¹⁵ modul

namun Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika mutlak menjadi rujukan dalam berbangsa yang plural. Literasi digital culture diterapkan sebagai penguatan karakter berbangsa manusia modern.

Literasi digital culture perlu diterapkan dalam menggunakan teknologi digital karena dapat membentuk karakter seseorang berinteraksi sebagai warga berkebangsaan seperti berperilaku, berpikir dan berkomunikasi dengan berkarakter bangsa Indonesia. Yang dimaksud dengan literasi digital culture di penelitian ini adalah bagaimana individu berinteraksi dan berperilaku di internet dengan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai warga negara, digitalisasi budaya, pemahaman hak-hak digital, dan menerapkan cinta produk dalam negeri. Jadi tingkat literasi digital culture merupakan susunan yang berlapis-lapis atau kualitas individu berinteraksi dan berperilaku di internet dengan menanamkan nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai warga negara yang baik dan melek literasi digital sebagai penguatan karakter berbangsa manusia modern.

2. Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya

Mahasiswa merupakan seseorang yang sedang mengemban ilmu atau beajar dan terdaftar pada salah satu perguruan tinggi, institut, sekolah tinggi, politeknik hingga

universitas.¹⁶ Mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya pada penelitian ini meliputi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi, Bimbingan Konseling Islam, Komunikasi Penyiaran Islam, Manajemen Dakwah, dan Pengembangan Masyarakat Islam.

F. Sistematika Pembahasan

1. BAB I (Pendahuluan) : Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II (Kajian Teoretik) : Bab ini terdiri dari penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teori, dan Paradigma Penelitian.
3. BAB III (Metode Penelitian) : Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, variabel dan indikator penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik validitas instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
4. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) : Bab ini terdiri dari gambaran umum obyek penelitian, penyajian data, dan pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V (Penutup)
Bab ini terdiri dari kesimpulan, dan saran rekomendasi.

¹⁶ Damar A Hartaji, "Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua", Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma : 2012

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam melakukan penelitian, peneliti mencari beberapa kajian penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang berhubungan sesuai dengan penelitian ini agar mampu dijadikan referensi dan acuan.

- 1) Jurnal “Pengembangan Budaya Literasi Digital melalui Media Sosial dalam Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Baru di IKIP PGRI Bojonegoro” oleh Alfi Lili, Alfi Nur Khafidhoh, Alvi Nur Izati dari IKIP PGRI Bojonegoro pada tahun 2021.

Fokus penelitian ini adalah upaya mahasiswa dalam mengembangkan budaya literasi digital dan menganalisis peran social media dalam upaya meningkatkan pengetahuan mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah ketertarikan mahasiswa baru yang berjumlah besar memiliki ketertarikan dalam menggunakan media sosial untuk mendapatkan dan mencari informasi atau pesan yang berkaitan untuk mengembangkan pengetahuan literasi digital yang dapat menciptakan dampak positif bagi pengertian, pengetahuan, dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital terutama social media.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama meneliti yang berkaitan dengan literasi digital.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah metode penelitian pada penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Dan penelitian ini hanya seputar literasi digital.

- 2) Jurnal ini berjudul “Analisis Efek Digital Culture Terhadap Holistic Work Engagement Generasi Milenial Semasa Covid-19” oleh Nopriadi Saputra, Farhan Fitt Fanani, Engkos Achmad Kuncoro dari Bina Nusantara University pada tahun 2021.

Fokus penelitian ini adalah mengkaji holistic work engagement milenial yang bekerja di kantor, mengkaji pengaruh budaya digital terhadap keterlibatan kerja di DKI Jaya selama Covid 19.

Penelitian ini menggunakan metode cross-sectional dengan kuantitatif kausal.

Hasil penelitian ini adalah budaya digital memiliki pengaruh positif dan juga pengaruh yang signifikan terhadap empat aspek keterlibatan kerja secara holistic. Dan ketika di analisis lebih jauh pengaruh budaya digital berlapis-lapis dimana awalnya mempengaruhi fisik secara langsung, kemudian mempengaruhi intelektual dan emosional yang akhirnya berdampak pada kekuatan spiritual.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan mengkaji mengenai digital culture.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah jenis penelitian yang digunakan kuantitatif kasual dan fokus penelitian mengenai holistic work engagement milenial yang bekerja di kantor, dan juga berbeda pada objek penelitian.

- 3) Jurnal “Analisis Literasi Digital Mahasiswa” oleh Deci Ririen dan Febblina Daryanes dari Universitas Riau pada tahun 2022.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis kemampuan mahasiswa dalam literasi digital yang ditinjau dari segi status pekerjaan, jenis kelamin dan lama waktu studi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital berada pada level tingkatan baik dengan capaian hasil presentase sebesar 81%. Sedangkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi secara online dan berpikir kritis serta etika dalam menggunakan teknologi berada pada kategori cukup dengan capaian presentase berturut-turut sebesar 76,6%. 75,6% dan 70%.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dan sama meneliti mengenai literasi digital.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian ini hanya meneliti sebatas literasi digital sedangkan peneliti meneliti literasi digital culture.

- 4) Jurnal Internasional yang berjudul “Making A Digital Literation Culture In A Sociological Perspectiv : The Role Of Parents In Developing Early Childhood Digital Literacy” oleh Bakhtiyar dari Universitas Wijaya Kusuma Surabaya pada tahun 2021.

Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan peran orang tua dalam mewujudkan budaya literasi digital pada kalangan anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah keterlibatan peran orang tua dalam mewujudkan budaya literasi digital anak yang sangat berpengaruh dalam perkembangan potensi anak. Edukasi literasi digital ditanamkan sejak dini menimbulkan dampak yang positif dan konstruktif yang dilakukan secara berkesinambungan dimulai dari lingkungan lingkungan, pendidikan, masyarakat dan pemerintahan.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama meneliti tentang literasi budaya digital.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif deskriptif dan juga fokus penelitian peran orang tua dalam mewujudkan budaya literasi digital pada anak.

- 5) Jurnal internasional yang berjudul “Teacher’s Epistemic Beliefs about the Integration of Digital Literacy in the EFL Classroom” oleh Syariful Imam Hadi Cahyono, Nur Arifah Drajiati, Ngadiso dari Universitas Sebelas Maret pada tahun 2019.

Fokus penelitian ini adalah meneliti tentang keyakinan optimistic guru tentang integrasi literasi digital di kelas bahasa asing.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian studi kasus kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah literasi digital dipersepsikan sebagai keterampilan dasar untuk belajar dengan teknologi digital, keterampilan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi, keterampilan untuk mengevaluasi informasi, dan keterampilan untuk reproduksi. Kajian tersebut memberikan wawasan yang lebih untuk meningkatkan pemahaman tentang keyakinan guru tentang integrasi literasi digital.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang literasi digital.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kualitatif studi kasus, objek penelitian, dan fokus penelitian ini yang hanya meneliti sebatas literasi digital.

B. Kerangka Teori

1. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow

Penelitian ini menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow. Teori ini diperkenalkan oleh Abraham Maslow. Pada dasarnya teori ini beranggapan bahwa kebutuhan menjadi alasan terbentuknya motivasi pada diri seorang individu untuk melakukan semua kegiatan individu tersebut dalam usaha memenuhi kebutuhan mereka. Terdapat pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Dalam memenuhi kebutuhan tingkat atas, seorang individu haruslah memenuhi kebutuhan tingkat bawahnya terlebih dahulu dan menggunakan keinginan tersebut sebagai hal untuk memotivasi mereka.

Ada lima tingkatan kebutuhan dasar menurut Abraham Maslow yaitu :

- 1) Kebutuhan fisiologis (physiological needs) adalah kebutuhan yang memiliki prioritas tertinggi dalam Hierarki Maslow. Sehingga seseorang yang belum memenuhi kebutuhan dasar lainnya akan lebih dulu memenuhi kebutuhan fisiologisnya. Karena kebutuhan ini memiliki delapan macam seperti kebutuhan oksigen, air, makanan, istirahat, kesehatan, aktivitas dan seksual.¹⁷ Keselamatan dan Rasa Aman (Safety and Security Needs) adalah kebutuhan yang perlu mengidentifikasi jenis ancaman yang bisa membahayakan bagi manusia. Maslow

¹⁷ Mubarak, dkk, "Buku ajar kebutuhan dasar manusia teori dan aplikasi dalam praktik", Makassar : Perpustakaan STIK Stella Maris, 2007

memberi contoh hal-hal yang bisa memuaskan kebutuhan keselamatan dan keamanan seperti tempat dimana orang dapat merasa aman dari bahaya misalnya tempat penampungan seperti rumah yang memberikan perlindungan dari bencana cuaca¹⁸

2) Kebutuhan akan rasa cinta setelah seseorang memenuhi kebutuhan fisiologis dan keamanan, mereka menjadi termotivasi oleh kebutuhan akan cinta seperti keinginan untuk berteman, keinginan untuk mempunyai pasangan dan anak, kebutuhan untuk menjadi bagian sebuah keluarga, sebuah perkumpulan, dan lingkungan masyarakat. Cinta dan keberadaan mencakup beberapa aspek dari seksualitas dan hubungan dengan manusia lain dan juga kebutuhan untuk memberi dan mendapatkan cinta.¹⁹

3) Kebutuhan harga diri memiliki dua komponen yaitu:

- a. Menghargai diri sendiri (self respect) adalah kebutuhan yang memiliki kekuatan, penguasaan, kompetensi, prestasi, kepercayaan diri, kemandirian, dan kebebasan. Orang membutuhkan pengetahuan tentang dirinya sendiri, bahwa dirinya berharga mampu menguasai tugas dan tantangan hidup.

¹⁸ Robert J, Kieber, 'Departement of chemistry & chemistry'

¹⁹ Feist Jess & Feist Gregory, "Teori Kepribadian", Jakarta : Salemba Humanika, 2010

b. Mendapat penghargaan dari orang lain (respect from others) adalah kebutuhan penghargaan dari orang lain, ketenaran, dominasi, menjadi orang penting, kehormatan dan apresiasi. Kebutuhan harga diri apabila tidak terpuaskan maka akan menimbulkan canggung, lemah, pasif, tergantung pada orang lain, penakut, tidak mampu mengatasi tuntutan hidup dan rendah diri dalam bergaul. Menurut Maslow penghargaan diri dari orang lain hendaknya diperoleh berdasarkan penghargaan diri kepada diri sendiri. Orang seharusnya memperoleh harga diri dari kemampuan diri sendiri, bukan dari ketenaran eksternal yang tidak dapat dikontrolnya, yang membuatnya tergantung kepada orang lain.²⁰

4) Kebutuhan aktualisasi diri adalah keinginan untuk memperoleh kepuasan dengan diri sendiri (Self fulfillment), untuk menyadari semua potensi dirinya, untuk menjadi apa saja yang dia dapat melakukannya dan untuk menjadi kreatif dan bebas mencapai puncak prestasi potensinya. Kebutuhan aktualisasi diri ini yaitu kebutuhan untuk ingin berkembang, ingin berubah, ingin mengalami transformasi

²⁰ Alwisol, Psikologi Kepribadian, Malang : UMM Press, 2004

menjadi lebih bermakna.²¹ Kebutuhan ini merupakan puncak dari hirarki kebutuhan manusia yaitu perkembangan atau perwujudan potensi dan kapasitas secara penuh. Maslow berpendapat bahwa manusia dimotivasi untuk menjadi segala sesuatu yang dia mampu untuk menjadi yang diinginkan. Walaupun kebutuhan lainnya terpenuhi, namun apabila kebutuhan aktualisasi diri tidak terpenuhi maka seseorang akan mengalami kegelisahan, ketidaksenangan atau frustrasi.²²

Kerangka pikir penelitian merupakan model konseptual yang berisi mengenai bagaimana adanya sebuah teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²³ Dalam penelitian ini yang menjadi latar belakang masalah adalah literasi digital culture yang merupakan suatu hal penting yang harus dilakukan dan diterapkan pada era digital saat ini. Dengan berkembangnya teknologi internet memunculkan dampak positif yang dimana juga diikuti dengan dampak negatif. Dilihat dari segi positif munculnya teknologi internet yang sangat pesat memudahkan semua lapisan masyarakat mendapatkan informasi ataupun kebutuhan dengan praktis. Selain itu terdapat dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi yang telah

²¹ Ibid

²² Syamsu & Juntika, Teori Kepribadian, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008

²³ Sugiyono, Hlm 60.

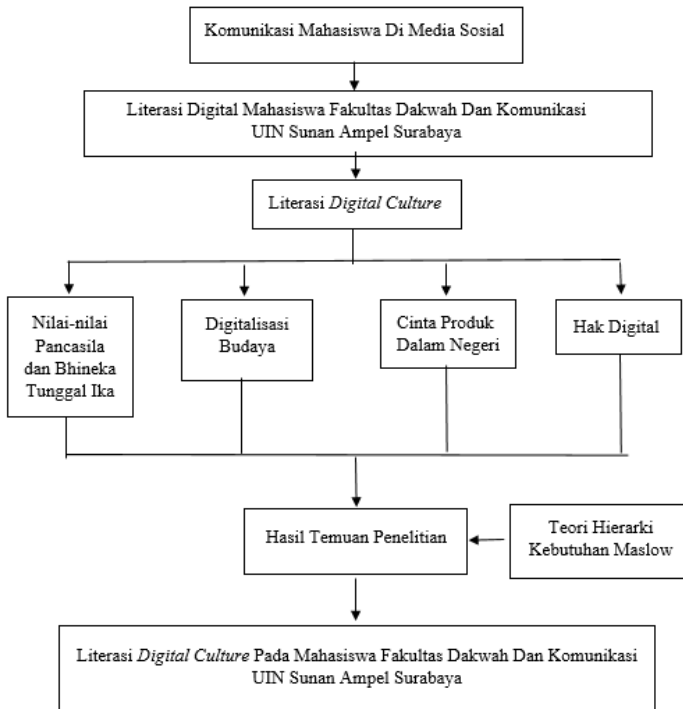
berkembang yaitu banyaknya pengguna teknologi yang memanfaatkan untuk melakukan tindak kejahatan seperti menyebarkan hoax, perundungan siber, pencurian dan banyak lainnya. Adapun untuk meminimalisir dampak negatif tersebut dibutuhkan adanya literasi digital dalam menggunakan media digital.

Agar terciptanya pengguna media yang berdampak positif keterkaitan anatar kepuasan penggunaan internet dengan literasi digital harus seimbang. Terdapat empat kompetensi untuk meningkatkan tingkat literasi digital di Indonesia yaitu digital skill, digital ethics, digital culture, dan digital safety. Literasi digital culture sebagai wujud kewarganeraan digital yang tetap berada pada batasan yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawab dalam negara yang berasaskan pada nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika.

Dalam literasi digital culture terdapat area kompetensi yang mampu membawa masyarakat Indonesia menjadi pengguna internet yang positif seperti pemahaman nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di era digital, mencintai produk dalam negeri, digitalisasi budaya, dan pemahaman hak-hak digital. Jika dikaitkan dengan penelitian maka pada teori ini media digital dapat mempengaruhi perilaku masyarakat yang juga dapat mempengaruhi norma, nilai-nilai, dan budaya masyarakat. Oleh karena itu masyarakat membutuhkan literasi digital culture untuk memilah dan menyaring pengaruh kurang baik yang akan berpotensi menyimpang dari norma, nilai-nilai dan budaya.

Dengan demikian teori tersebut berkaitan dengan literasi digital culture.

Berdasarkan pemikiran yang telah dijabarkan tersebut maka kerangka pikir penelitian pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Pikir

2. Prespektif Islam (sub-bab khusus)

Adapun ayat dan hadits yang menjadi dasar tentang melek literasi digital sebagai berikut :

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

Artinya : Sungguh, kami benar-benar telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. (Q.S At Tin ayat 4).

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمَمِينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ
وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي
ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Artinya : Dialah yang mengutus Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah) meskipun sebelumnya mereka benar-benar dalam kesatuan yang nyata (Q.S Al Jumu'ah ayat 2).

Dari kesimpulan ayat al qur'an tersebut diterangkan "kami benar-benar telah menciptakan manusia dalam bentuk sebaik-baiknya". Jadi manusia telah diciptakan Allah dengan diberi akal untuk dapat memilah sesuatu yang benar dan salah, dan juga untuk dapat memanfaatkan sesuatu dengan baik dan benar seperti halnya teknologi dan internet.

Sedangkan kesimpulan dari ayat “dialah yang mengutus Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah) meskipun sebelumnya mereka benar-benar dalam kesatuan yang nyata.” Manusia yang dulunya tidak tahu apa-apa menjadi tahu segalanya karena Allah mengutus Rasulullah untuk membimbing manusia ke jalan yang benar dan meninggalkan yang bathil, agar manusia bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Manusia dituntut melek literasi digital culture agar dapat berbudaya yang baik dan benar karena mereka di bekali akal pikiran oleh Allah yang dapat mencegah mereka tersesat di jalan yang salah di era digital ini.

C. Paradigma penelitian

Paradigma penelitian merupakan seperangkat keyakinan dan juga persetujuan bersama antara ilmuwan satu dengan ilmuwan lainnya tentang bagaimana sebuah masalah harus ditangani atau dipahami.²⁴ Dalam penelitian ini menggunakan paradigma positivism yang dimana penelitian ini meyakini bahwa realitas dan kebenaran dari suatu fenomena bersifat tunggal dan realitas tersebut diukur menggunakan instrument yang valid.

²⁴ Guba Egon, The paradigm dialog, CA, (Newbury Park : Sage Publication, 1990)

Jadi jenis penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan paradigma positivistik dilandasi oleh suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasi dan hubungan gejala tersebut bersifat sebab akibat atau kausal.²⁵

Dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana tingkat literasi digital culture yang terjadi pada mahasiswa.

Dalam penelitian kuantitatif yang berdasarkan pada paham empirisme positivism melihat bahwa kebenaran berada dalam fakta-fakta yang dapat diuji secara empiris. Penelitian ini menafsirkan tiga poin penting guna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

1. Menjelaskan fenomena atau gejala tingkat literasi digital culture yang terjadi sebagai gambaran akan keinginan untuk mendapatkan pemahaman dan pengertian mengenai suatu kejadian.
2. Menggunakan jenis data numerik sebagai bahan utama untuk analisis.
3. Menggunakan statistic dalam melakukan analisis. Prosedur pelaksanaan penelitian kuantitatif sangatlah ketat karena penelitian dilakukan untuk mengonfirmasi sebuah teori melalui pengujian hipotesis yang sudah ditentukan sejak awal dengan mengacu kepada kerangka teori.²⁶

²⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2018), Hlm 42

²⁶ Uhar Suharsaputra, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan (Bandung : PT Refika Aditama, 2012), Hlm 53

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif yang analisis dilakukan menggunakan data numerik atau angka. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang bekerja menggunakan angka, karena data yang berwujud bilangan dan di analisis menggunakan data statistic untuk menjawab hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variable tertentu mempengaruhi variable lain.²⁷

Sedangkan jenis penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai dari variable mandiri baik satu variable maupun variable indepen yang dimana tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variable yang lain.²⁸ Penelitian deskriptif pada penelitian ini untuk menggambarkan bagaimana tingkat literasi Digital Culture yang terjadi di mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel di Surabaya.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya yang berlokasi di jalan Ahmad Yani no 117, Jemur Wonosari, kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur

²⁷ Asma Hadi, Metode Research, (Yogyakarta:2004), Hlm. 15

²⁸ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung : Alfabeta, 2018

60237. Pada fakultas dakwah dan komunikasi ini didalamnya terdapat lima program studi yaitu :

- 1) Ilmu Komunikasi
- 2) Komunikasi Penyiaran Islam
- 3) Manajemen Dakwah
- 4) Bimbingan Konseling Islam
- 5) Pengembangan Masyarakat Islam

D. Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling

Sutrisno Hadi mengatakan bahwa setiap individu memperoleh kenyataan-kenyataan yang di dapatkan dari sampel, sampel yang telah di peroleh itu akan di generalisasikan, yang di sebut dengan populasi. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, hewan, tumbuhan, dan peristiwa peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.²⁹ Banyaknya mahasiswa yang ada dapat di ketahui pasti jumlahnya yang masuk dalam jenis populasi finit. Populasi finit merupakan populasi merujuk pada suatu populasi yang jumlah anggotanya sudah dapat diketahui secara pasti oleh peneliti.³⁰

Adapun populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa S1 aktif yang sedang menempuh pendidikan di fakultas dakwah dan komunikasi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2022 semester gasal yang berjumlah 2582 mahasiswa.

²⁹ Hadari Nawawi, Metode Penelitian Bidang Sosial, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), 150

³⁰ Supardi.(1993).”Populasi dan Sampel Penelitian”. Jurnal UNISIA, 1993

Jumlah Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi	
Bimbingan dan Konseling Islam	592 Mahasiswa
Ilmu Komunikasi	576 Mahasiswa
Komunikasi dan Penyiaran Islam	535 Mahasiswa
Pengembangan Masyarakat Islam	467 Mahasiswa
Manajemen Dakwah	412 Mahasiswa
Jumlah	2582 Mahasiswa

Sumber : akademikfdk

Tabel 3. 1
Jumlah Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

Sampel merupakan bagian populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, atau sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.³¹ Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil perwakilannya saja untuk mengatasi keterbatasan tenaga, dana, dan juga waktu penelitian. Populasi mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi S1 aktif berjumlah 2582 mahasiswa tersebut akan diambil lagi sampel secara acak yang akan memenuhi kriteria penelti, maka untuk menghitung jumlah sampel yaitu dengan menggunakan teknik random sampling.³² Penelitian ini menggunakan rumus slovin untuk mengambil jumlah sampel yang representative walaupun populasi terlalu besar dan

³¹Nanang Martono, Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Sekunder, (Jakarta: Rajagrafindo Persada), Hlm 197

³² Dalam buku “Metode Penelitian Kuantitatif”, penulis mengutip rumusnya dari Radiany, Rahmady, HM., Disertasi, Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kualitas Pelayanan dan Dampaknya Terhadap Keputusan untuk Memilih, Jurusan Manajemen PTS di Kalimantan Selatan, Disertasi Univ. 17 Agustus 1945, Surabaya, 2004, 109.

adanya keterbatasan peneliti untuk menjangkau populasi yang besar.

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

n : Jumlah sampel minimum

N : Populasi

e : nilai presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa di tolerir sebesar = 0,1

Untuk mengatasi kemungkinan adanya kesalahan dalam pengambilan sampel maka pada penelitian ini menggunakan presentase kelonggaran sebesar = 0,1 dan memasukkanya kedalam rumus slovin tersebut maka hasilnya seperti berikut :

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

$$n = \frac{2582}{1 + 2582(0,1)^2}$$

$$n = \frac{2582}{1 + 2582 \times 0,01}$$

$$n = \frac{2582}{1 + 25,82}$$

$$n = \frac{2582}{26,82}$$

$n = 96,2714392245$, jika dibulatkan ke bawah menjadi 96.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus diatas jumlah sampel minimum yang didapat adalah 96 tetapi peneliti membulatkan sampel penelitian ini sejumlah 100 responden karena telah disesuaikan oleh peneliti. Adapun perhitungan sampel setiap mahasiswa di fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel di Surabaya.

Total Sampel	X	Populasi Setiap Program Studi
Total Populasi		

Tabel 3. 2
Rumus Perhitungan Sampel

Program Studi	Jumlah Populasi	Sampel
Bimbingan dan Konseling Islam	592	23
Ilmu Komunikasi	576	22
Komunikasi dan Penyiaran Islam	535	20
Pengembangan Masyarakat Islam	467	19
Manajemen Dakwah	412	16
Jumlah	2582	100

Tabel 3. 3
Jumlah Mahasiswa Setiap Program Studi Yang Diambil Sebagai Sampel

Secara umum ada dua jenis teknik pengambilan sampel yaitu sampel acak dan random sampling atau probability sampling, dan sampel tidak acak atau non-

random sampling atau non-probability sampling.³³ Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah probability sampling dengan jenis simple random sampling. Simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.³⁴

E. Variable Dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian menurut Hatch dan Farhadi variabel adalah atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.³⁵ Variable pada penelitian ini adalah literasi digital culture. Indikator merupakan sesuatu yang dapat dijadikan sebagai acuan dasar dan petunjuk dalam mengukur adanya perubahan pada suatu kejadian atau kegiatan. Dalam penelitian ini indikator dari variable literasi digital culture sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika
- 2) Digitalisasi kebudayaan
- 3) Cinta produk dalam negeri
- 4) Hak-hak digital³⁶

³³ Deni Darmawan, Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 144

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian, Bandung: CV Alfa Beta, 2001

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Bandung : Alfabeta, 2018, Hlm. 133

³⁶ Santi Indra Astuti, dkk, Budaya Bermedia Digital, Jakarta : Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021

F. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari tahap pendahuluan hingga tahap penarikan kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Merumuskan rumusan masalah
Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi, membatasi, kemudian merumuskan masalah.
- 2) Studi literature
Melakukan pengumpulan literature dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini.
- 3) Memilih metode penelitian
Memilih metode penelitian yang berfokus pada literasi digital culture.
- 4) Menentukan variable dan sumber data
Menentukan variable-variabel dari judul penelitian kemudian menentukan data seperti apa yang dibutuhkan berdasarkan sampel, populasi, dan cara pengambilan sampel yang kemudian peneliti menentukan subjek dan respondenya.
- 5) Menentukan dan menyusun instrumen penelitian
Penentuan instrument kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian.
- 6) Mengumpulkan data
Peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden dengan menggunakan platform online Google Form lalu disebarakan melalui media sosial pribadi peneliti.
- 7) Analisis data

Peneliti melakukan analisa dari hasil pengolahan data berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan teori yang digunakan.

- 8) Menarik kesimpulan
Langkah terakhir pada penelitian ini adalah menarik kesimpulan berdasarkan analisis data dan diperiksa apakah sesuai tujuan penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.³⁷ Dapat diketahui bahwa teknik pengumpulan data sangat erat hubungannya dengan masalah penelitian yang akan dipecahkan. Dalam penelitian ini peneliti harus mengumpulkan dua jenis data yaitu:

- a. Kuesioner (Angket)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuesioner (angket) karena datanya sangat berpengaruh pada penelitian. Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek yang diteliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan peneliti.³⁸ Dengan memberikan pertanyaan secara online melalui platform google form kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Kuesioner juga merupakan teknik pengumpulan data yang efisien karena peneliti dapat

³⁷ Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2010

³⁸ Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT Indeks, 2011

mengetahui dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis kuesioner yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Pada kuesioner terbuka responden mengisi jawabannya sendiri di kolom yang di sediakan peneliti, sedangkan kuesioner tertutup menggunakan skala likert yang disajikan berupa pernyataan-pernyataan yang jawabannya menghasilkan nilai skor dari setiap pernyataan. Terdapat 5 skala jawaban yang terdiri dari :

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Netral (N)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)



Gambar 3. 1
Google Formulir Kuesioner

b. Studi Kepustakaan

Pada penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan mencari data dan informasi yang terkait dengan penelitian melalui buku, jurnal, karya ilmiah dan sumber lainnya.

H. Teknik Validitas Instrument Penelitian

Pada penelitian ini instrument dapat dibuktikan dengan beberapa bukti. Untuk mendapatkan penelitian peneliti menggunakan validitas konstruk yang dimana validitas konstruk ini berfokus pada sejauh mana alat ukur menunjukkan hasil pengukuran yang sesuai dengan penjelasannya. Pengertian setiap variable harus jelas agar memudahkan penilaian validitas konstruk dilakukan. Defines variable tersebut diturunkan dari teori, apabila definisi sudah berlandaskan teori yang tepat dan pernyataan atau pertanyaan item soal telah sesuai, maka instrument bisa dinyatakan valid secara validitas konstruk.³⁹

³⁹ Fraenkle, J.L., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. "How to design and evaluate research in education eight edition." New York : Mc Graw Hill

Variabel	Aspek-Aspek	Pernyataan
Literasi <i>Digital Culture</i>	Internalisasi Nilai Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di Ruang Digital	Saya tidak mempermasalahkan agama dalam menerima pertemanan di media sosial
		Saya ikut membagikan postingan galang dana untuk orang yang membutuhkan di media sosial pribadi saya
		Saya tidak memihak siapapun ketika memberikan komentar di media sosial
		Saya memberikan like, komentar yang baik dan membagikan postingan yang ada di internet
		Saya membagikan postingan konten tentang kemerdekaan Indonesia saat 17 Agustus karena saya bangga menjadi warga negara Indonesia
		Saya menghargai pendapat orang lain ketika melakukan rapat organisasi online melalui google meet atau zoom meeting
		Saya membantu teman mempromosikan produk jualannya di media sosial pribadi
		Saya menggunakan bahasa yang baik ketika berkomunikasi di media sosial
		Saya memberikan apresiasi kepada konten ataupun karya yang diunggah di media sosial dengan memberikan like dan komentar yang baik
		Literasi <i>Digital Culture</i>
Saya menonton video konten seni budaya yang di upload di media sosial		
Saya membuat konten yang berhubungan dengan kebudayaan di media sosial		
Saya mengapresiasi karya anak bangsa dengan menonton film karya pemuda Indonesia di internet secara resmi		
Saya berteman dengan masyarakat yang berbeda-beda budaya di media sosial		
Saya membaca artikel tentang kebudayaan di Indonesia di internet		
Saya ikut berkontribusi dalam penyelenggaraan acara tentang seni budaya melalui media digital		

Literasi <i>Digital Culture</i>	Cinta Produk Dalam Negeri	Saya lebih senang membeli produk lokal secara langsung maupun online
		Saya merasa aman berbelanja produk lokal secara online
		Saya tertarik untuk mengikuti pameran produk lokal virtual
		Ketika saya membeli produk lokal dan saya merasa puas atas produk tersebut, saya membagikan informasi produk tersebut kepada teman saya melalui media sosial
		Saya bangga membeli produk lokal karena kualitasnya yang tidak diragukan
		Saya sering mempromosikan pakaian brand lokal melalui media sosial pribadi
		Saya bangga ketika produk Indonesia dipromosikan di luar negeri
	Hak- Hak Digital	Saya mendukung adanya batasan konten sesuai usia di internet
		Ketika saya mencari informasi saya selalu mengakses informasi yang sumbernya jelas
		Saya menginstall aplikasi yang sah dan legal di hp saya
		Saya tidak pernah mengakses internet secara ilegal
		Saya meminta izin kepada pemilik postingan atau konten ketika akan mebagikan di media sosial pribadi saya
		Saya tidak pernah menyebarkan informasi atau data pribadi orang lain di media sosial
		Saya tidak pernah membaca ebook illegal atau bajakan di internet karena saya paham tentang adanya Hak Cipta
Ketika mendapatkan informasi yang kurang jelas di media digital saya selalu mencari sumber informasi tersebut		
Saya selalu mencantumkan sumber pustaka dan melakukan paraphrase ketika menyalin kutipan orang lain		

Tabel 3. 4
Instrument Penelitian

Pada metode validitas terdapat perolehan nilai yang dihasilkan yang mana dapat digunakan untuk menentukan hasil dari kuesioner tersebut. Perolehan nilai skor didapatkan dari uji coba instrumen. Instrumen di uji coba kan kepada sampel dan populasi yang telah ditentukan yaitu berjumlah 100 orang. Setelah data perolehan dari kuesioner ditabulasikan, pengkajian dilakukan menggunakan software SPSS versi 16.0 menggunakan formula Pearson Product Moment dengan nilai signifikan 5% atau 0,5, maka ditemukan nilai r tabel sebesar 0,195. Pernyataan dalam instrument dapat dikatakan valid dan tingkat validitasnya tinggi jika nilai koefisien korelasi atau nilai r hitung lebih besar dari 0,195. Namun, jika dibawah 0,195 maka pernyataan tersebut tidak valid dan dieliminasi dari instrumen penelitian.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Item	Nilai Koefisien Korelasi (r hitung)	Nilai r tabel	Keterangan
A1	0,444**	0,195	Valid
A2	0,676**	0,195	Valid
A3	0,590**	0,195	Valid
A4	0,685**	0,195	Valid
A5	0,555**	0,195	Valid
A6	0,621**	0,195	Valid
A7	0,704**	0,195	Valid
A8	0,692**	0,195	Valid
A9	0,706**	0,195	Valid
B1	0,722**	0,195	Valid
B2	0,776**	0,195	Valid
B3	0,655**	0,195	Valid
B4	0,565**	0,195	Valid
B5	0,646**	0,195	Valid
B6	0,691**	0,195	Valid
B7	0,676**	0,195	Valid
C1	0,650**	0,195	Valid
C2	0,703**	0,195	Valid
C3	0,692**	0,195	Valid
C4	0,782**	0,195	Valid
C5	0,751**	0,195	Valid
C6	0,687**	0,195	Valid
C7	0,519**	0,195	Valid
D1	0,478**	0,195	Valid
D2	0,686**	0,195	Valid
D3	0,672**	0,195	Valid
D4	0,493**	0,195	Valid
D5	0,665**	0,195	Valid
D6	0,676**	0,195	Valid
D7	0,600**	0,195	Valid
D8	0,726**	0,195	Valid
D9	0,647**	0,195	Valid

Tabel 3. 5
Hasil Uji Validitas

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴⁰ Berdasarkan tujuan penelitian ini maka teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif. Statistik deskriptif pada penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan dan menjabarkan temuan data literasi digital culture yang diperoleh dari penyebaran angket kuesioner. Maka dari itu peneliti menggunakan rumus distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi merupakan pengelompokan data kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami atau dibaca.⁴¹

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴⁰ Lexy, J Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : Rosda karya) Hlm.248.

⁴¹

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Gambaran umum obyek penelitian merupakan gambaran yang menerangkan mengenai keberadaan kondisi dan situasi yang berkaitan erat dengan penelitian. Obyek penelitian ini adalah gambaran tingkat literasi digital culture yang terjadi pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel di Surabaya.

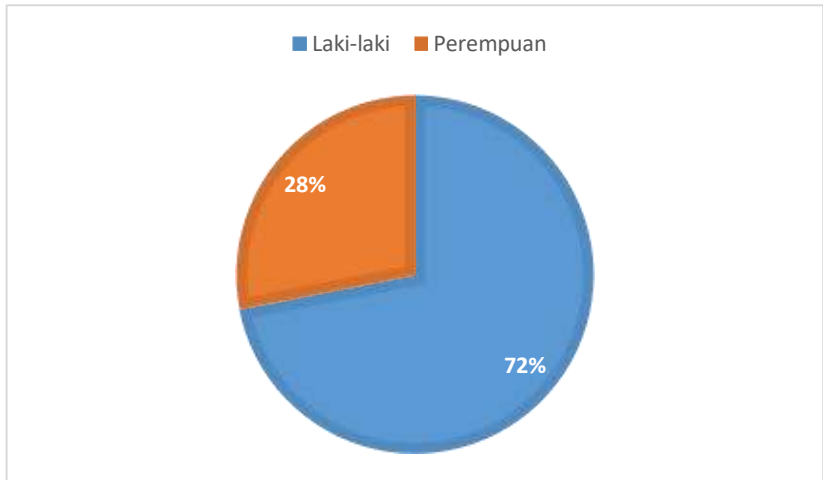
Dengan adanya perkembangan teknologi internet yang maju membuat masyarakat menggunakan gadget ataupun smartphone setiap harinya. Dalam menggunakan gadget masyarakat dihimbau untuk menerapkan literasi digital culture dalam berbudaya di era digital ini.

Peneliti memilih lokasi penelitian di fakultas dakwah dan komunikasi UIN sunan ampel Surabaya karena peneliti ingin mengetahui dan menggambarkan tingkat literasi digital culture yang dimiliki mahasiswa Surabaya dan peneliti merasa bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi menggambarkan tingkat literasi digital culture.

B. Penyajian Data

Peneliti telah menyebabkan kuesioner ke sosial media seperti Instagram, Whatsapp, dan Twitter pribadi. Terdapat 100 responden yang telah mengisi kuesioner sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan peneliti. Berikut ini adalah uraian data yang didapatkan dari kuesioner tersebut :

1) Demografi Responden
a. Jenis Kelamin

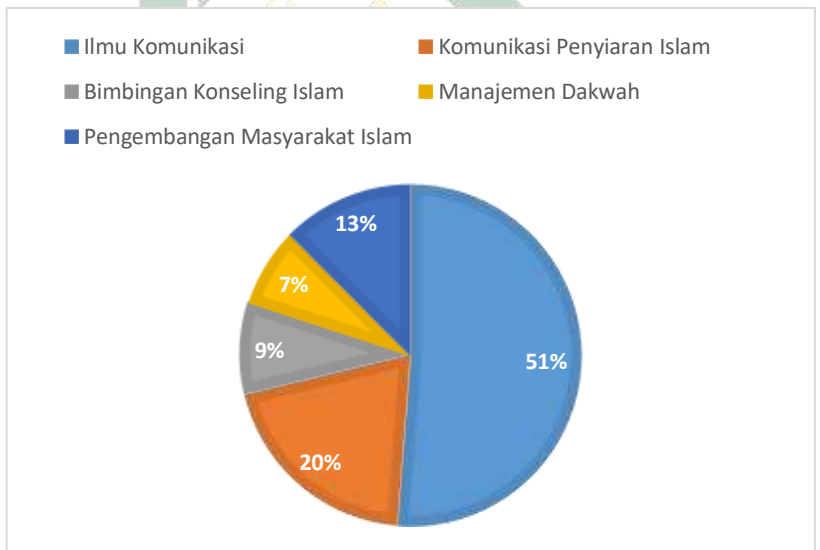


Sumber : Google Formulir

Diagram 4. 1
Jenis Kelamin

Jenis kelamin pada penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan. Berdasarkan table diagram 4.1 responden yang berjenis laki-laki 27% dan perempuan 73%. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa responden yang mengisi kuesioner ini adalah berjenis kelamin perempuan.

b. Asal Instansi



Sumber : Google Formulir

Diagram 4. 2
Asal Instansi

Berdasarkan tabel diagram 4.2 menyatakan bahwa Universitas Airlangga 33%, Universitas Negeri Surabaya 22%, Universitas Pembangunan Negeri Veteran Surabaya 8%, Institut

Teknologi Sepuluh Nopember 13%, dan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 24%. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa mayoritas responden berasal dari Universitas Airlangga.

- 2) Internalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di ruang digital
 - a. Saya tidak mempermasalahkan agama dalam menerima pertemanan di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	1	1.0	1.0	1.0
tidak setuju	1	1.0	1.0	2.0
Netral	9	9.0	9.0	11.0
Setuju	30	30.0	30.0	41.0
sangat setuju	59	59.0	59.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 1
Pernyataan 1

Pernyataan tabel 4.3 menunjukkan 59% sangat setuju jika responden tidak mempermasalahkan agama dalam menerima pertemanan di media sosial. Sedangkan 30% menyatakan setuju dan 9% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa responden merasa tidak mempermasalahkan agama dalam

pertemanan di media sosial karena mereka menerapkan dan meyakini salah satu nilai Pancasila yaitu ketuhanan yang maha esa.

- b. Saya ikut membagikan postingan galang dana untuk orang yang membutuhkan di media sosial pribadi saya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	4	4.0	4.0	4.0
netral	34	34.0	34.0	38.0
setuju	37	37.0	37.0	75.0
sangat setuju	25	25.0	25.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS version 16.0

Tabel 4. 2
Pernyataan 2

Pernyataan tabel 4.4 menunjukkan 37% sangat setuju jika dirinya ikut serta membagikan postingan galang dana untuk orang yang membutuhkan di media sosial pribadi. Sedangkan 34% menunjukkan netral dan 25% menunjukkan sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden membagikan postingan tentang galang dana untuk orang yang membutuhkan di media sosial pribadi sebagai bentuk kepedulian sosial yang mencerminkan salah satu nilai Pancasila.

- c. Saya tidak memihak siapapun ketika memberikan komentar di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	6	6.0	6.0	6.0
netral	33	33.0	33.0	39.0
setuju	38	38.0	38.0	77.0
sangat setuju	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4.3
Pernyataan 3

Pernyataan tabel 4.5 menunjukkan 38% setuju jika dirinya tidak memihak siapapun ketika memberikan sebuah komentar di media sosial. Sedangkan 33% netral, 23% sangat tidak setuju, dan 6% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden tidak memihak siapapun ketika dirinya memberikan komentar di media sosial karena dirinya menerapkan nilai keadilan sosial dari sila Pancasila dalam berbudaya digital.

- d. Saya memberikan like, komentar yang baik dan membagikan postingan yang baik di internet

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	23	23.0	23.0	25.0
setuju	46	46.0	46.0	71.0
sangat setuju	29	29.0	29.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 4
Pernyataan 4

Pada tabel 4.6 menunjukkan 46% setuju jika dirinya termasuk dalam orang yang memberikan like dan comment yang baik dan juga membagikan postingan yang baik di internet. Sedangkan 29% sangat setuju dan 23% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menganggap setuju ketika bermedia sosial mereka memberikan like dan komentar yang baik serta membagikan postingan yang baik karena mereka berperilaku yang mencerminkan nilai kemanusiaan yang beradab dan memiliki tata karma yang merupakan salah satu dari nilai Pancasila.

- e. Saya membagikan postingan konten tentang kemerdekaan 17 Agustus karena saya bangga menjadi warga negara Indonesia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	21	21.0	21.0	23.0
setuju	48	48.0	48.0	71.0
sangat setuju	29	29.0	29.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4.5
Pernyataan 5

Pada tabel 4.7 menunjukkan 48% setuju jika dirinya membagikan postingan konten tentang kemerdekaan 17 Agustus karena bangga menjadi warga negara Indonesia. Sedangkan 29% sangat setuju dan 21% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden membagikan postingan konten tentang kemerdekaan Indonesia saat 17 Agustus karena mereka merasa bangga menjadi warga Indonesia dan cinta tanah air sesuai dalam salah satu nilai Pancasila yang telah diajarkan.

- f. Saya menghargai pendapat orang lain ketika melakukan rapat organisasi online melalui google meet atau zoom meeting

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	5	5.0	5.0	5.0
setuju	49	49.0	49.0	54.0
sangat setuju	46	46.0	46.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 6
Pernyataan 6

Pada tabel 4.8 menunjukkan 49% setuju jika dirinya menghargai pendapat orang lain ketika melakukan rapat organisasi online melalui google meet atau zoom meeting. Sedangkan 46% sangat setuju dan 5% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menghargai pendapat atau usulan orang lain ketika rapat organisasi walaupun melalui google meet atau zoom meeting. Mereka menghargai pendapat orang lain karena menerapkan sikap toleransi terhadap sesama yang merupakan salah satu nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika.

- g. Saya membantu teman mempromosikan produk jualannya di media sosial pribadi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	28	28.0	28.0	28.0
setuju	45	45.0	45.0	73.0
sangat setuju	27	27.0	27.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 7
Pernyataan 7

Tabel 4.9 menunjukkan 45% setuju jika responden membantu teman mempromosikan produk jualannya di media sosial pribadi. Sedangkan 28% netral dan 27% sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden membantu teman mempromosikan produk jualanya di media sosial pribadi sesuai dengan sikap gotong royong dan membantu sesama yang merupakan salah satu nilai Pancasila.

- h. Saya menggunakan bahasa yang baik ketika berkomunikasi di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	21	21.0	21.0	21.0
setuju	42	42.0	42.0	63.0
sangat setuju	37	37.0	37.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 8
Pernyataan 8

Pada tabel 4.10 menunjukkan 42% setuju jika dirinya menggunakan bahasa yang baik ketika berkomunikasi di media sosial. Sedangkan 37% sangat setuju dan 21% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menggunakan bahasa yang baik saat melakukan komunikasi di media sosial karena menerapkan sikap kemanusiaan yang beradab dan bertata karma.

- i. Saya memberikan apresiasi kepada konten ataupun karya yang diunggah di media media sosial dengan memberikan like dan komentar yang baik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	1.0	1.0	1.0
netral	18	18.0	18.0	19.0
setuju	47	47.0	47.0	66.0
sangat setuju	34	34.0	34.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 9
Pernyataan 9

Pada tabel 4.11 menunjukkan 47% setuju jika dirinya memberikan apresiasi pada konten ataupun karya yang diunggah di media media sosial dengan memberikan like dan komentar yang baik. Sedangkan 34% sangat setuju dan 18% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menghargai orang lain di media sosial dengan bentuk memberikan apresiasi pada konten ataupun karya yang diunggah di media sosial dengan memberikan like dan komentar yang baik dan membangun. Hal ini mencerminkan sikap menghargai dan saling mendukung sesama yang merupakan salah satu nilai dari Pancasila.

3) Digitalisasi Budaya

- a. Saya mempromosikan keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan membagikan konten budaya di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	30	30.0	30.0	32.0
setuju	45	45.0	45.0	77.0
sangat setuju	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 10
Pernyataan 10

Pada tabel 4.12 menunjukkan 45% responden setuju jika dirinya mempromosikan keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan membagikan konten budaya di media sosial. Sedangkan 30% netral, 23% sangat setuju, dan 2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden mempromosikan, menyebarkan atau menunjukkan budaya yang dimiliki dengan membagikan konten mengenai budaya di media sosial agar dunia tahu mengenai budaya tersebut. Perilaku tersebut

mencerminkan sikap cinta budaya dalam era digital saat ini.

b. Saya menonton video konten seni budaya yang di upload di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	22	22.0	22.0	24.0
setuju	50	50.0	50.0	74.0
sangat setuju	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 11
Pernyataan 11

Tabel 4.13 menunjukkan 50% responden setuju jika dirinya menonton video konten seni budaya yang di upload di media sosial. Sedangkan 26% sangat setuju, 22% netral dan 2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden melihat video konten tentang seni budaya yang ada di media sosial karena menikmati dan melihat tentang beragam kebudayaan yang ada di Indonesia bisa kapan saja dan dimana saja. Mereka menggunakan media sosial juga untuk mengakses informasi tentang keragaman budaya.

c. Saya pernah membuat konten yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
tidak setuju	9	9.0	9.0	11.0
netral	29	29.0	29.0	40.0
setuju	47	47.0	47.0	87.0
sangat setuju	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 12
Pernyataan 12

Pada tabel 4.14 menunjukkan 47% respon setuju jika pernah membuat konten yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia di media sosial. Sedangkan 29% netral, 13% sangat setuju, 9% tidak setuju dan 2% dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden pernah memproduksi konten tentang kebudayaan Indonesia lalu di unggah di media sosial dengan berbagai tujuan salah satunya untuk memperkenalkan budaya kepada dunia secara luas.

d. Saya mengapresiasi karya anak bangsa dengan menonton film karya pemuda Indonesia di internet secara legal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	1	1.0	1.0	1.0
tidak setuju	5	5.0	5.0	6.0
netral	14	14.0	14.0	20.0
setuju	45	45.0	45.0	65.0
sangat setuju	35	35.0	35.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 13
Pernyataan 13

Pada tabel 4.15 menunjukkan sebanyak 45% responden setuju jika dirinya termasuk dalam kategori mengapresiasi karya anak bangsa dengan menonton film karya pemuda Indonesia di internet secara legal. Sedangkan 35% sangat setuju, dan 14% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden bentuk apresiasi karya anak bangsa yaitu dengan menonton film yang di produksi pemuda Indonesia di internet atau aplikasi yang legal. Karena ketika menonton film di internet illegal sama saja kita tidak menghargai karya anak bangsa Indonesia.

e. Saya berteman dengan masyarakat yang berbeda-beda budaya di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	10	10.0	10.0	12.0
setuju	44	44.0	44.0	56.0
sangat setuju	44	44.0	44.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 14
Pernyataan 14

Pada tabel 4.16 menunjukkan 44% responden sangat setuju dan 44% responden setuju jika dirinya berteman dengan masyarakat yang berbeda-beda budaya di media sosial. Sedangkan 10% netral dan 2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden tetap berteman dengan masyarakat yang memiliki budaya berbeda-beda di media sosial karena perbedaan budaya tidak menjadi permasalahan dalam menjalin tali persaudaraan antar sesama.

f. Saya membaca artikel tentang kebudayaan di Indonesia melalui internet

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	23	23.0	23.0	25.0
setuju	49	49.0	49.0	74.0
sangat setuju	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4.15
Pernyataan 15

Pada tabel 4.17 menunjukkan 49% responden setuju jika dirinya membaca artikel tentang kebudayaan di Indonesia melalui internet. Sedangkan 26% sangat setuju, 23% netral dan 2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden membaca artikel tentang kebudayaan yang ada di Indonesia melalui internet karena informasi tentang budaya Indonesia dapat diakses dengan mudah di internet.

g. Saya pernah ikut berkontribusi dalam pergelaran acara tentang seni budaya melalui media digital

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	9	9.0	9.0	9.0
netral	36	36.0	36.0	45.0
setuju	37	37.0	37.0	82.0
sangat setuju	18	18.0	18.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 16
Pernyataan 16

Pada tabel 4.18 menunjukkan 37% responden setuju jika dirinya pernah ikut berkontribusi dalam pergelaran acara tentang seni budaya melalui media digital. Sedangkan 36% netral, 18% sangat setuju dan 9% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menyatakan pernah ikut berkontribusi dalam pergelaran acara kesenian yang dilakukan melalui media digital agar memudahkan semua orang untuk melihat acara kesenian karena media internet mudah diakses.

- 4) Cinta produk dalam negeri
 - a. Saya lebih senang membeli produk lokal secara langsung maupun online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	23	23.0	23.0	25.0
setuju	44	44.0	44.0	69.0
sangat setuju	31	31.0	31.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 17
Pernyataan 17

Pada tabel 4.19 menunjukkan 44% responden setuju jika dirinya senang membeli produk lokal secara langsung maupun online. Sedangkan 31% sangat setuju, 23% netral dan 2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden lebih merasa senang ketika berbelanja produk lokal secara langsung maupun online. Karena produk lokal merupakan produk yang harus kita dukung dan lestarikan.

- b. Saya merasa aman berbelanja produk lokal secara online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	6	6.0	6.0	6.0
netral	32	32.0	32.0	38.0
setuju	45	45.0	45.0	83.0
sangat setuju	17	17.0	17.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 18
Pernyataan 18

Pada tabel 4.20 menunjukkan 45% responden setuju jika dirinya merasa aman berbelanja produk lokal secara online. Sedangkan 32% netral, 17% sangat setuju, dan 6% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden lebih aman berbelanja produk lokal secara online.

- c. Saya tertarik untuk mengikuti pameran produk lokal virtual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	5	5.0	5.0	5.0
netral	34	34.0	34.0	39.0
setuju	48	48.0	48.0	87.0
sangat setuju	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 19
Pernyataan 19

Pada tabel 4.21 menunjukkan 48% responden setuju jika dirinya tertarik untuk mengikuti pameran produk lokal virtual. Sedangkan 34% netral, 13% sangat setuju, dan 5% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden merasa tertarik bergabung dan mengikuti pameran prouk lokal yang dilaksanakan secara virtual.

- d. Ketika saya membeli produk lokal dan saya merasa puas atas produk tersebut, saya membagikan informasi produk tersebut kepada teman saya melalui media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	4	4.0	4.0	4.0
netral	28	28.0	28.0	32.0
setuju	49	49.0	49.0	81.0
sangat setuju	19	19.0	19.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 20
Pernyataan 20

Pada tabel 4.22 menunjukkan 49% responden setuju jika dirinya membeli

produk lokal dan merasa puas atas produk tersebut, lalu dirinya membagikan informasi produk tersebut kepada teman melalui media sosial. Sedangkan 28% netral, 19% sangat setuju dan 4% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden ketika membeli produk lokal dan mereka merasa puas atas produk tersebut, mereka membagikan informasi mengenai produk tersebut kepada temannya melalui media sosial sama halnya dengan mempromosikan produk secara word of mouth.

- e. Saya bangga membeli produk lokal karena kualitasnya yang tidak diragukan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	24	24.0	24.0	24.0
setuju	53	53.0	53.0	77.0
sangat setuju	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 21
Pernyataan 21

Pada tabel 4.23 menunjukkan 53% responden setuju jika dirinya bangga membeli produk lokal karena kualitasnya yang tidak diragukan. Sedangkan 24% netral

dan 23% sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden merasa bangga ketika membeli produk lokal karena menurut mereka kualitas produk lokal yang tidak diragukan.

- f. Saya sering mempromosikan pakaian brand lokal melalui media sosial pribadi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	12	12.0	12.0	12.0
netral	53	53.0	53.0	65.0
setuju	23	23.0	23.0	88.0
sangat setuju	12	12.0	12.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

Tabel 4. 22
Pernyataan 22

Pada tabel 4.24 menunjukkan 53% responden netral jika dirinya sering mempromosikan pakaian brand lokal melalui media sosial pribadi. Sedangkan 23% setuju, 12% sangat setuju dan 12% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden sering mempromosikan pakain brand lokal melalui media sosial pribadi.

g. Saya bangga ketika produk Indonesia dipromosikan di luar negeri

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	8	8.0	8.0	8.0
setuju	39	39.0	39.0	47.0
sangat setuju	53	53.0	53.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 23
Pernyataan 23

Pada tabel 4.25 menunjukkan 53% responden sangat setuju jika dirinya bangga ketika produk Indonesia dipromosikan di luar negeri. Sedangkan 39% setuju dan 8% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden merasa bangga ketika produk Indonesia dipromosikan di luar negeri karena produk kita merasa pantas diperkenalkan dan bersaing di dunia.

- 5) Hak-hak digital
 - a. Saya mendukung adanya batasan konten sesuai usia di internet

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	8	8.0	8.0	8.0
setuju	36	36.0	36.0	44.0
sangat setuju	56	56.0	56.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 24
Pernyataan 24

Pada tabel 4.26 menunjukkan 56% responden sangat setuju jika dirinya mendukung adanya batasan konten sesuai usia di internet. Sedangkan 36% setuju dan 8% netral dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden mendukung ketika kebijakan adanya batasan konten sesuai rentang usia yang di internet diberlakukan. Hal ini guna untuk mencegah terjadinya kejadian yang tidak diinginkan karena konten yang tidak sesuai dengan usia.

- b. Ketika saya mencari informasi saya selalu mengakses informasi yang sumbernya jelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	1.0	1.0	1.0
netral	10	10.0	10.0	11.0
setuju	46	46.0	46.0	57.0
sangat setuju	43	43.0	43.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 25
Pernyataan 25

Pada tabel 4.27 menunjukkan 46% responden setuju jika dirinya mencari informasi selalu mengakses informasi yang sumbernya jelas. sedangkan 43% sangat setuju, 10% netral dan 1% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden ketika mereka mencari informasi mereka selalu mengakses informasi yang sumbernya jelas karena mencegah adanya informasi hoax.

- c. Saya menginstall aplikasi yang sah dan legal di hp saya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	1	1.0	1.0	1.0
tidak setuju	4	4.0	4.0	5.0
netral	12	12.0	12.0	17.0
setuju	48	48.0	48.0	65.0
sangat setuju	35	35.0	35.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 26
Pernyataan 26

Pada tabel 4.28 menunjukkan 48% setuju jika dirinya menginstall aplikasi yang sah dan legal di hp. Sedangkan 35% sangat setuju, 12% netral, 4% tidak setuju, dan 1% sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menginstall atau mengunduh aplikasi yang resmi, sah, dan legal di hp.

- d. Saya tidak pernah mengakses internet secara illegal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	12	12.0	12.0	12.0
tidak setuju	22	22.0	22.0	34.0
netral	22	22.0	22.0	56.0
setuju	30	30.0	30.0	86.0
sangat setuju	14	14.0	14.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 27
Pernyataan 27

Pada tabel 4.29 menunjukkan 30% setuju jika dirinya tidak pernah mengakses internet secara illegal. Sedangkan 22% netral, 22% tidak setuju, 14% sangat setuju, dan 12% sangat tidak setuju.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden tidak pernah mengakses internet internet secara illegal, karena tindakan tersebut melanggar UU ITE.

- e. Saya meminta izin kepada pemilik postingan atau konten ketika akan mebagikan di media sosial pribadi saya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	3	3.0	3.0	3.0
netral	47	47.0	47.0	50.0
setuju	34	34.0	34.0	84.0
sangat setuju	16	16.0	16.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 28
Pernyataan 28

Pada tabel 4.30 menunjukkan 47% responden netral jika dirinya meminta izin kepada pemilik postingan atau konten ketika akan membagikan di media sosial pribadi saya. Sedangkan 34% setuju, 16% sangat setuju, dan 3% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden tidak selalu meminta izin kepada pemilik postingan atau konten ketika setiap membagikan di media sosial pribadinya karena perizinan tersebut biasanya susah dilakukan ketika membagikan postingan atau konten yang pemilik seperti tokoh penting dan biasanya tokoh penting tersebut sudah memberi izin tanpa kita meminta izin terlebih dahulu atau dalam kata lain adalah konten atau postingan nya merupakan konsumsi public.

- f. Saya tidak pernah menyebarkan informasi atau data pribadi orang lain di media sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	1	1.0	1.0	1.0
netral	8	8.0	8.0	9.0
setuju	54	54.0	54.0	63.0
sangat setuju	37	37.0	37.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 29
Pernyataan 29

Pada tabel 4.31 menunjukkan 54% responden setuju jika dirinya tidak pernah menyebarkan informasi atau data pribadi orang lain di media sosial. Sedangkan 37% sangat setuju, 8% netral, dan 1% sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa mayoritas responden tidak pernah menyebarkan informasi atau data pribadi milik orang lain di media sosial.

- g. Saya tidak pernah membaca ebook illegal atau bajakan di internet karena saya paham tentang adanya Hak Cipta

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
tidak setuju	8	8.0	8.0	10.0
netral	30	30.0	30.0	40.0
setuju	42	42.0	42.0	82.0
sangat setuju	18	18.0	18.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 30
Pernyataan 30

Pada tabel 4.32 menunjukkan 42% responden setuju jika dirinya tidak pernah membaca ebook illegal atau bajakan di internet karena mereka paham tentang adanya Hak Cipta. Sedangkan 30% netral, 18% sangat setuju, 8% tidak setuju 2% sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden tidak pernah membaca e-book secara illegal atau bajakan di internet karena mereka sadar dan paham tentang adanya Hak Cipta.

- h. Ketika mendapatkan informasi yang kurang jelas di media digital saya selalu mencari sumber informasi tersebut

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.0	2.0	2.0
netral	22	22.0	22.0	24.0
setuju	50	50.0	50.0	74.0
sangat setuju	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 31
Pernyataan 31

Pada tabel 4.33 menunjukkan 50% responden setuju jika dirinya mendapatkan informasi yang kurang jelas di media digital dirinya selalu mencari sumber informasi tersebut. Sedangkan 26% sangat setuju, 22% netral, dan 2% tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden ketika mendapatkan informasi yang kurang jelas di internet mereka akan mencari sumber informasi tersebut apakah benar atau tidak, karena untuk menghindari menyebarkan informasi atau berita hoax.

- i. Saya selalu mencantumkan sumber pustaka dan melakukan paraphrase ketika menyalin kutipan orang lain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid netral	19	19.0	19.0	19.0
setuju	50	50.0	50.0	69.0
sangat setuju	31	31.0	31.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : SPSS versi 16.0

Tabel 4. 32
Pernyataan 32

Pada tabel 4.34 menunjukkan 50% responden setuju jika dirinya selalu mencantumkan sumber pustaka dan melakukan paraphrase ketika menyalin kutipan orang lain. Sedangkan 31% sangat setuju dan 19% dengan pernyataan tersebut.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden mencantuman sumber pustaka dan melakukan paraphrase ketika mereka menyalin kutipan yang berasal dari internet, orang lain maupun buku karena jika tidak mencantumkan sumber pustaka sama saja seperti menyebarkan plagiarism.

C. Pembahasan Dan Hasil Penelitian

1. Prespektif Teoretis

Pada tahap prespektif teoretis ini peneliti akan mendeskripsikan secara teoritis mengenai hasil penelitian yang telah diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden sesuai dengan kriteria yang telah peneliti tentukan. Setelah itu hasil perhitungan kuesioner dihitung menggunakan rumus presentase dan diberikan nilai interval kuesioner sebagai berikut :

Interval Kuesioner	Tingkat
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono 2018

Tabel 4. 33
Pedoman Interpretasi Kuesioner

Beriku perhitungan hasil kuesioner dihitung menggunakan rumus presentase $P = F/N \times 100\%$ yang kemudian terdapat hasil seperti berikut :

Skor	Frekuensi	Ⓢ x Ⓣ	Skor maksimal
1	1	1	
2	16	32	
3	192	576	
4	382	1528	
5	309	1545	
Jumlah	900	3682	4500

Tabel 4. 34
Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di Ruang Digital

Berdasarkan hasil dari perhitungan diatas skor internalisasi nilai nilai pancasila dan bhineka tunggal ika di ruang digital sebesar 3.682, jika dipersenkan maka dihitung : $\frac{3682}{4500} \times$

100% = 81,82% atau 0,8182. Nilai 0,8182 jika diinterpretasikan berada pada nilai interval 0,80-1,00 dengan tingkat sangat tinggi. Maka hasil dari internalisasi nilai nilai pancasila dan bhineka tunggal ika di ruang digital yaitu 81,82 dikatakan sangat tinggi. Dibawah ini merupakan diagram perolehan hasil pengolahan data dar kuesioner mengenai sub indikiator internalisasi nilai nilai pancasila dan bhineka tunggal ika di ruang digital sebagai berikut :

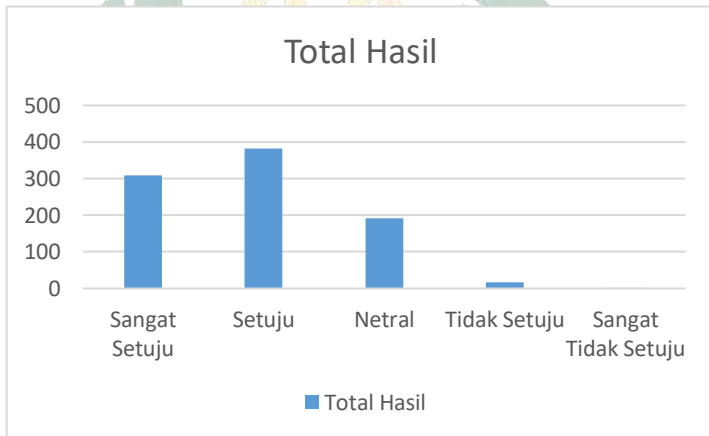


Diagram 4. 3
Internalisasi Nilai Nilai Pancasila Dan Bhineka
Tunggal Ika
Di Ruang Digital

Hasil dari presentase tersebut merupakan $\frac{S \times F}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ dan dengan hasil yang tertinggi yaitu 5 yang menyatakan sangat setuju sebesar 34,33%, skor 4 yang menyatakan setuju sebesar 33,95%, skor 3 yang menyatakan netral sebesar 12,8%, skor 2 yang menyatakan tidak

setuju sebesar 0.71%, dan skor 1 yang menyatakan sangat tidak setuju sebesar 0,02%. Berdasarkan keterangan diatas menyatakan bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang sangat tinggi mengenai internalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di ruang digital.

Skor	Frekuensi	Ⓢ x Ⓣ	Skor maksimal
1	3	3	
2	31	62	
3	164	492	
4	317	1268	
5	185	925	
Jumlah	700	2750	3500

Tabel 4. 35
Digitalisasi Budaya

Berdasarkan hasil perhitungan diatas skor digitalisasi budaya sebesar 2.750, jika dipersenkan maka dihitung yaitu $\frac{2750}{3500} 100\% = 78,57\%$ atau 0,7857. Nilai 0,7857 jika diinterpertasikan berada pada interval 0,60-0,799 dengan tingkat tinggi. Maka hasil dari digitalisasi budaya dikatakan tinggi.

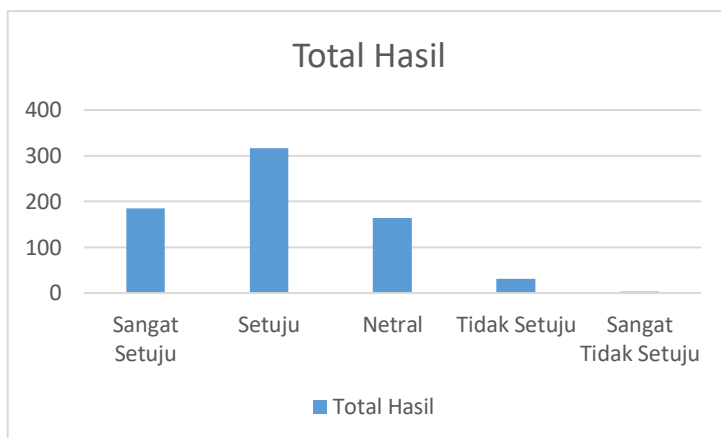


Diagram 4. 4
Digitalisasi Budaya

Hasil dari presentase tersebut merupakan $\frac{S \times F}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ dan dengan hasil yang tertinggi yaitu 5 yang menyatakan sangat setuju sebesar 26,42%, skor 4 menyatakan setuju sebesar 36,22%, skor 3 yang menyatakan netral sebesar 14,05%, skor 2 yang menyatakan tidak setuju sebesar 1,77%, dan skor 1 yang menyatakan sangat tidak setuju sebesar 0,085%. Berdasarkan keterangan di atas bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel di Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi tentang digitalisasi budaya.

Skor	Frekuensi	Ⓢ x Ⓣ	Skor maksimal
1	0	0	
2	29	58	
3	202	606	
4	301	1204	
5	168	840	
Jumlah	700	2708	3500

Tabel 4. 36
Cinta Produk Dalam Negeri

Berdasarkan hasil perhitungan diatas skor cinta produk dalam negeri sebesar 2.708, jika dipersenkan maka dihitung yaitu $\frac{2708}{3500} \times 100\% = 77,37\%$ atau 0,7737. Nilai 0,7737 jika diinterpretasikan berada pada interval 0,60-0,799 dengan tingkat tinggi. Maka hasil dari cinta produk dalam negeri dikatakan tinggi.

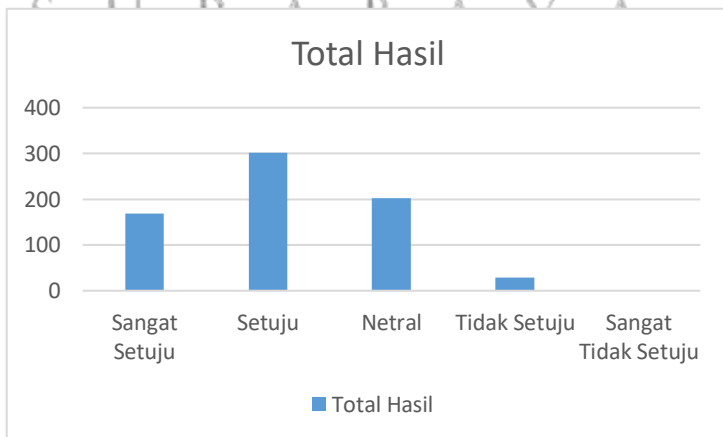


Diagram 4. 5
Cinta Produk Dalam Negeri

Hasil dari presentase tersebut merupakan $\frac{S \times F}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ dan dengan hasil yang tertinggi yaitu 5 yang menyatakan sangat setuju sebesar 24%, skor 4 menyatakan setuju sebesar 34,4%, skor 3 yang menyatakan netral sebesar 17,31%, skor 2 yang menyatakan tidak setuju sebesar 1,657%, dan skor 1 yang menyatakan sangat tidak setuju sebesar 0%. Berdasarkan keterangan di atas mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel di Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi tentang cinta produk dalam negeri.

Skor	Frekuensi	Ⓢ x ⓕ	Skor maksimal
1	16	16	
2	40	80	
3	178	534	
4	390	1560	
5	276	1380	
Jumlah	900	3570	4500

Tabel 4. 37
Hak-Hak Digital

Berdasarkan hasil perhitungan diatas skor hak-hak digital sebesar 3.570, jika dipersenkan maka dihitung yaitu $\frac{3570}{4500} 100\% = 79,3\%$ atau 0,793. Nilai 0,793 jika diinterpretasikan berada

pada interval 0,60-0,799 dengan tingkat tinggi. Maka hasil dari hak-hak digital dikatakan tinggi.

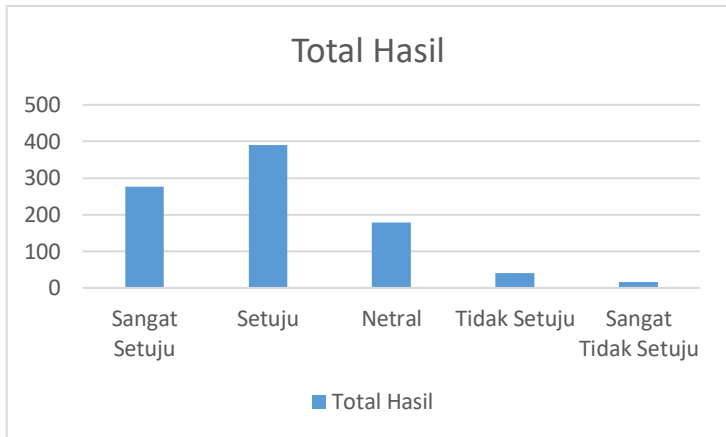


Diagram 4. 6
Hak-Hak Digital

Hasil dari presentase tersebut merupakan $\frac{S \times F}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ dan dengan hasil yang tertinggi yaitu 5 yang menyatakan sangat setuju sebesar 30,66%, skor 4 menyatakan setuju sebesar 34,66%, skor 3 yang menyatakan netral sebesar 11,86%, skor 2 yang menyatakan tidak setuju sebesar 1,77%, dan skor 1 yang menyatakan sangat tidak setuju sebesar 0,355%. Berdasarkan keterangan di atas mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel di Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi tentang hak-hak digital.

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi digital culture yaitu keaktifan mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin

sunan ampel dalam mengakses internet serta media sosial, membagikan konten, memberikan like, memberikan komentar dan ikut berkontribusi dalam pembuatan sebuah karya di internet dan media sosial.

Hasil temuan dari analisis data yang telah di jelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa literasi digital culture pada fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. hal tersebut disebabkan oleh perbedaan tingkat pemahaman dan adaptasi yang dimiliki setiap mahasiswa dalam menghadapi era digital. Terdapat mahasiswa yang bisa dengan cepat menghadapi dan menyesuaikan kemajuan teknologi namun ada juga yang lambat dalam menyesuaikan diri. Penyesuaian terhadap teknologi yang umum dialami semua orang adalah dari segi komunikasi yang dimana dengan hadirnya teknologi membuat komunikasi dapat dilakukan dengan mudah tanpa memandang tempat dan waktu. Komunikasi dapat dilakukan dimana saja tanpa harus bertemu secara langsung. Hal-hal yang dilakukan melalui internet harus sesuai dengan nilai kebangsaan, Pancasila, dan Bhineka Tunggal Ika di ruang digital.

Kemudahan dalam berkomunikasi melalui internet dan media sosial tidak hanya membawa dampak yang menguntungkan tetapi juga membawa dampak yang merugikan banyak orang ketika pengguna internet dan media sosial tidak bijak dalam menggunakannya. Sebagai warga negara Indonesia yang baik harus

memahami dan menerapkan literasi digital culture agar menjadi pengguna internet dan media sosial yang sesuai dengan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika. Penerapan tersebut memberikan dampak yang baik dalam penanaman pelestarian budaya yang ada di Indonesia di ranah digital.

Hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori hierarki kebutuhan maslow. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa teori ini memiliki asumsi dasar yaitu kebutuhan menjadi alasan terbentuknya motivasi pada diri seorang individu untuk melakukan semua kegiatan individu tersebut dalam usaha memenuhi kebutuhan mereka. Terdapat pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Dalam memenuhi kebutuhan tingkat atas, seorang individu haruslah memenuhi kebutuhan tingkat bawahnya terlebih dahulu dan menggunakan keinginan tersebut sebagai hal untuk memotivasi mereka. Mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi berusaha memenuhi kebutuhannya dalam penggunaan internet dan media sosial. Mereka menggunakan internet dan media sosial sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan yang dimana mereka sendiri juga yang mengendalikan ingin menggunakan internet dan media sosial yang sesuai ataupun tidak dengan literasi digital culture. Teori ini bisa diterapkan sebagai strategi dalam mengurangi dan mencegah penyalahgunaan internet.

Keberhasilan teori hierarki kebutuhan Maslow ini dipengaruhi oleh bagaimana khalayak media mampu menggunakan serta memilih media sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai dengan tujuannya. Pengguna media sendiri memiliki kesadaran akan menggunakan media seperti apa yang sesuai dengan kebutuhannya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya sudah menerapkan pemahamannya dengan menggunakan media sosial sesuai pengetahuan internalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika, pengetahuan digitalisasi budaya, pengetahuan cinta produk dalam negeri dan pengetahuan tentang hak-hak digital di dalam ruang digital yang merupakan sub indikator literasi digital culture. Maka dapat disimpulkan bahwa teori uses and gratifications berhubungan dengan literasi digital culture.

2. Prespektif Keislaman

Islam mengajarkan manusia untuk meleak literasi digital agar tidak tersesat dan terjerumus hal-hal negatif, karena hakekatnya Allah telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya yang mempunyai akal pikiran untuk dapat berpikir kritis dan terhindar dari kebodohan. Manusia yang dulunya tidak tahu apa-apa menjadi tahu segalanya karena Allah mengutus Rasulullah untuk membimbing manusia ke jalan yang benar dan meninggalkan yang bathil, agar manusia bisa membedakan mana yang baik dan

mana yang buruk, sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al hujarat : 6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُخْلِفُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا كُنتُمْ لَدَيْهِمْ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya akan kamu sesali.”

Dengan kita menyaring informasi menjadi ciri apakah kita memiliki literasi digital yang baik atau tidak. Semakin baik tingkat literasi digital yang dikuasai maka akan semakin besar peluang mereka untuk selamat dari hal-hal negative di era digital ini. Dan jika sebaliknya, seseorang yang memiliki tingkat literasi digital yang rendah akan mudah terprovokasi dan terjerumus oleh hal-hal negatif. Seseorang yang menguasai literasi digital dengan baik mampu menggunakan internet dengan bijak dan sesuai prosinya. Literasi digital mampu membuat seseorang untuk berhati-hati dalam menjaga keamanan diri serta orang lain dari tindak kejahatan digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terkait penelitian yang berjudul “Tingkat Literasi Digital Culture Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya” maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan rumus presentase maka, diperoleh nilai Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dan Bhineka Tunggal Ika di Ruang Digital sebesar 0,8182 jika diinterpretasikan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang sangat tinggi mengenai pengetahuan terkait internalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di ruang digital.
- 2) Hasil penelitian selanjutnya adalah Digitalisasi Budaya memperoleh nilai sebesar 0,7857 yang jika diinterpretasikan termasuk dalam kategori tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi tentang pengetahuan terkait digitalisasi budaya.
- 3) Selanjutnya adalah Cinta Produk Dalam Negeri yang memperoleh nilai sebesar 0,7737 jika

diinterpertasikan berada pada kategori tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi tentang pengetahuan terkait cinta produk dalam negeri.

- 4) Hasil penelitian selanjutnya adalah Hak-Hak Digital memperoleh nilai sebesar 0,793 jika diinterpertasikan berada pada kategori dengan tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya mempunyai tingkat pemahaman yang tinggi tentang pengetahuan terkait hak-hak digital.
- 5) Hasil penelitian selanjutnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat literasi digital culture yaitu keaktifan mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya dalam mengakses internet serta media sosial, membagikan konten, memberikan like, memberikan komentar dan ikut berkontribusi dalam pembuatan sebuah karya di internet dan media sosial.
- 6) Dalam analisis teori hierarki kebutuhan maslow, keberhasilan teori dilihat dari konsumen atau pengguna media. Pada penelitian ini pengguna media nya adalah mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi uin sunan ampel Surabaya sudah menerapkan pemahamannya dengan menggunakan media sosial sesuai dengan tujuan dan kebutuhannya. pengetahuan internalisasi

nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika, pengetahuan digitalisasi budaya, pengetahuan cinta produk dalam negeri dan pengetahuan tentang hak-hak digital di dalam ruang digital yang merupakan sub indikator literasi digital culture.

B. Saran dan Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya
Bagi mahasiswa yang memiliki nilai presentase tinggi, diharapkan tetap belajar memahami dan menerapkan literasi digital culture ketika menggunakan internet dan media sosial. Dengan adanya hal tersebut diharapkan dapat terbentuk internet dan media yang positif serta berguna bagi pengguna media yaitu diri sendiri maupun orang lain.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Pada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih mendalam dan lebih luas. Peneliti selanjutnya dapat meneliti mengenai faktor-faktor lain yang berkaitan dengan literasi digital culture agar terciptanya internet dan media sosial yang baik dan positif.

C. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 100 responden. Karena pengambilan sampel ini disesuaikan dengan kemampuan peneliti.
2. Penyebaran kuesioner tidak merata, dapat dilihat dari perolehan data mahasiswa perempuan berjumlah 73 sedangkan mahasiswa laki-laki berjumlah 27.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Suhardiman & Muhammad Kamaluddin. (2022). Literasi Digital Mahasiswa Pengguna Tiktok Di Universitas Muhammadiyah Cirebon. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*
- Arikunto, S. (2016) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asma Hadi. (2004) *Metode Research*. Yogyakarta
- Damar A Hartaji. (2012). *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
- Deni Darmawan. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Gilang Jiwana Adikara dkk. (2021) *Aman Bermedia Digital*. Modul. Jakarta : Kementerian Komunikasi dan Informatika
- Hadari Nawawi. (2012) *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Hingga Awal 2022, Kominfo Temukan 9.546 Hoaks di Internet Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Kurnia, N. & Astuti. (2017) *Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra*. INFORMASI Kajian Ilmu
- Lexy, J. M. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Nanang Martono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Sekunder*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Nahdi, D. S., & Jatisunda. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*

- Nopriadi Saputra dkk. (2021). Analisis Efek Digital Culture Terhadap Holistic Work Engagement Generasi Milenial Semasa Covid-19. *Jurnal Manajemen*. Jakarta
- Padmadewi, Ni Nyoman dan Luh Putu Artini. (2018). Literasi di Sekolah, dari Teori ke Praktik. Bali: Nilacakra Publishing House
- Paul Gilster. (1997). *Digital Literacy*. the University of Michigan
- Radiany Rahmady HM. (2004). Disertasi, Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kualitas Pelayanan dan Dampaknya Terhadap Keputusan untuk Memilih, Jurusan Manajemen PTS di Kalimantan Selatan. Disertasi Univ. 17 Agustus 1945
- Riana Mardina. (2017). Literasi Digital Bagi Generasi Digital Natives. Seminar Nasional Perpustakaan & Pustakawan Inovatif Kreatif di Era Digital
- Riduwan. (2010). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Ririen D & Heriasman. (2021). Does Self-Management Affect Students' Digital Literacy? Evidence from a Campus in Riau Province. *Jurnal Kependidikan*
- Santi Indra Astuti dkk. (2021). Budaya Bermedia Digital, Modul Literasi Digital, Jakarta : KOMINFO
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2001). Metode Penelitian. Bandung : CV Alfa Beta
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung : Alfabeta
- Sumartono, & Huda, N, "Manajemen Pendidikan Di Indonesia Sebagai Implementasi Triple Helix Untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Andi Djemma*, 2020
- Supardi. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Jurnal UNISIA*

Tommy Suprpto. (2006). Pengantar Teori Komunikasi.
Yogyakarta : Media Pressindo



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A