

KLUSTER PENELITIAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN TINGGI

**LAPORAN PENELITIAN**  
**PENGEMBANGAN MODEL ASESMEN LITERASI DIGITAL**  
**DI UIN SUMATERA UTARA**



**Ketua Peneliti:**

**Dr. Abdul Karim Batubara, MA.**

**Anggota Peneliti:**

**Dr. Khoirul Jamil, Lc, M.A**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA**  
**MASYARAKAT**  
**(LP2M)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**SUMATERA UTARA MEDAN**

**2024**

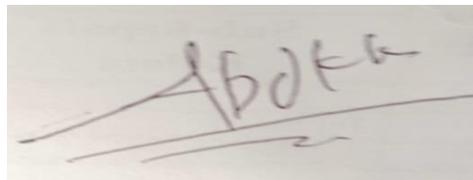
## LEMBAR PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan Model Asesmen Literasi Digital di UIN Sumatera Utara.  
b. Kluster Penelitian : Penelitian Pengembangan Perguruan Tinggi  
c. Bidang Keilmuan : Ilmu Perpustakaan Sistem Informasi  
d. Kategori : Kelompok
2. Peneliti : Dr. Abdul Karim Batubara, M.A.  
Dr. Khairul Jamil, M.A.
3. ID Peneliti : 201201700306436
4. Unit Kerja : UIN Sumatera Utara
5. Waktu Penelitian : 5 s/d 6 bulan 2024
6. Lokasi Penelitian : UIN Sumatera Utara
7. Biaya Penelitian : Rp. 60.000.000,- (*enam puluh lima juta rupiah*)

Medan, 30 September 2024

Disahkan oleh Ketua  
LPPM UIN  
Sumatera Utara Medan

Peneliti,  
Ketua



**Dr. Nispul Khoiri, M. Ag**

**Dr. Abdul Karim Batubara, M.A**

NIP. 197204062007011047

NIP. 197001122005011008

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Abdul Karim Batubara, M.A.  
Jabatan : Ketua Peneliti  
Unit Kerja : UIN Sumatera Utara  
Alamat : Jl. Aluminium I Gg. Mustawi No. 1B

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Judul penelitian “Pengembangan Model Asesmen Literasi Digital di UIN Sumatera Utara.” merupakan karya orisinal saya.
2. Jika di kemudian hari ditemukan fakta bahwa judul, hasil atau bagian dari laporan penelitian saya merupakan karya orang lain dan/atau plagiasi, maka saya akan bertanggung jawab untuk mengembalikan 100% dana hibah penelitian yang telah saya terima, dan siap mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 September 2024

Yang Menyatakan,



Dr. Abdul Karim Batubara, M.A.

NIP. 197001122005011008

# **SISTEMATIKA LAPORAN PENELITIAN**

**COVER**  
**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SURAT PERNYATAAN**  
**ABSTRAK**  
**KATA PENGANTAR**  
**DAFTAR ISI**  
**DAFTAR GAMBAR**  
**DAFTAR TABEL**  
**KATA PENGANTAR**

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Latar Belakang  
Masalah Perumusan  
Masalah Tujuan  
Kontribusi

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

- A. Penelitian Terdahulu
- B. Konsep atau Teori Relevan
  - 1. Sejarah Literasi Digital
  - 2. Definisi Literasi Digital
  - 3. Kompetensi Digital
  - 4. Literasi Digital di Dunia Pendidikan
  - 5. Model Literasi Digital

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Rancangan Penelitian  
Jadwal Pelaksanaan  
Teknik Pengumpulan Data  
Kerangka Penelitian

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **a) Data Kualitatif**

1. Perpustakaan UGM
2. Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### **b) Data Kuantitatif**

1. Functional Skill Beyond
2. Creativity
3. Collaboration
4. Communication
5. Ability to Find and Select Information
6. Critical Thinking and Evaluation
7. Cultural and Social Understanding
8. E-Safety

### **B. Pembahasan**

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

### **B. Saran**

## **DAFTAR PUSTAKA**

## ABSTRAK

Era digital telah mendorong institusi pendidikan, termasuk Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU), untuk lebih fokus pada peningkatan literasi digital dalam rangka memiliki pengetahuan dan skill dalam pemanfaatan internet dan media lainnya. Model literasi digital memiliki peran penting untuk menjadi pedoman mahasiswa maupun dosen dalam mengukur kinerja universitas dan institusi pendidikan, yang dapat memengaruhi citra universitas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model asesmen literasi digital yang dapat membantu mahasiswa UIN Sumatera Utara menguasai keterampilan literasi digital secara lebih efektif. Dalam rangka mencapai tujuan ini, metode implementasi yang digunakan melibatkan aplikasi digital literasi berbasis Web dan sosialisasi kepada mahasiswa baik secara online dan offline. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui implementasi strategi tersebut, Indeks Literasi Digital mahasiswa UIN Sumatera Utara adalah 86,36%. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori *advanced* (dengan skor rata-ratanya antara 73% - 100%); bahwa mahasiswa UIN Sumatera Utara memiliki pemahaman dan penguasaan teknologi informasi yang baik dan pada tingkat yang tertinggi (*advanced*). Berdasarkan hasil penelitian, model literasi digital yang dapat dikembangkan kepada mahasiswa di lingkungan UIN Sumatera Utara Medan adalah sebagai berikut: (1) *Islamic Functional Skill Beyond*; (2) *Information Creation dan Islamic Creativity*; (3) *Information dan Islamic Collaboration*; (4) *Digital Communication*; (5) *Ability to Find and Select Information in Islamic Studies*, (6) *Critical Thinking and Evaluation*; (7) *Ethical, Cultural and Social Understanding*; dan (8) *E-Safety*. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan dan kemampuan Literasi Digital di lingkungan perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Model; Literasi Digital; Universitas

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat-Nya yang selama ini kita dapatkan, yang memberi hikmah dan yang paling bermanfaat bagi seluruh umat manusia, sehingga oleh karenanya kami dapat menyelesaikan Penelitian BOPTN 2024 ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat dan salam kepada Nabi Besar, Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi Uswathun Hasanah dalam kehidupan kita.

Adapun Judul penelitian kami adalah :

### PENGEMBANGAN MODEL ASESMEN LITERASI DIGITAL DI UIN SUMATERA UTARA

Bersamaan dengan kata pengantar ini, Selain itu juga penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nurhayati, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Azhari Akmal Tarigan, M.Ag. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik.
3. Bapak Dr. Nispul Khoiri, M. Ag selaku Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sumatera Utara Medan.
4. Bapak Dr. Muhammad Irwan Padli Nasution, S.T.,M.M.,M.Kom. selaku Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Sumatera Utara Medan.
5. Bapak Dr. Muhammad Yafiz, M.Ag selaku Ketua Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) UIN Sumatera Utara Medan.
6. Bapak Muhammad Ikhsan, S.T.,M.Kom selaku Ketua Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PUSTIPADA) UIN Sumatera Utara.

7. Para dosen dan mahasiswa yang telah banyak memberikan data dan informasi untuk penyempurnaan laporan penelitian.
8. Bapak dan Ibu anggota team peneliti yang turut membantu untuk penyempurnaan laporan penelitian.

Dalam proses penyusunan tugas ini kami menjumpai berbagai hambatan, namun berkat dukungan materil dari berbagai pihak, akhirnya kami dapat menyelesaikan tugas ini dengan cukup baik, Laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami mengharapkan segala saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat kami harapkan demi perbaikan pada penelitian selanjutnya. Harapan kami semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua dalam rangka mengembangkan tradisi literasi.

Medan, 30 September 2024

Team Peneliti

1. Dr. Abdul Karim Batubara, M.A.
2. Dr. Khairul Jamil, M.A.

## EXECUTIVE SUMMARY

### DEVELOPMENT OF A DIGITAL LITERACY ASSESSMENT MODEL AT NORTH SUMATRA STATE ISLAMIC UNIVERSITY

Abdul Karim Batubara  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Email: [abdulkarimbatubara@uinsu.ac.id](mailto:abdulkarimbatubara@uinsu.ac.id)

Khoirul Jamil  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Email: [khoiruljamil237@gmail.com](mailto:khoiruljamil237@gmail.com)

#### **Abstrak**

The digital era has encouraged educational institutions, including Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU), to focus more on improving digital literacy in order to have knowledge and skills in the use of the internet and other media. The digital literacy model has an important role to guide students and lecturers in measuring the performance of universities and educational institutions, which can affect the image of the university. This research aims to develop a digital literacy assessment model that can help UINSU students master digital literacy skills more effectively. In order to achieve this goal, the implementation method used involves a Web-based digital literacy application and socialization to students both online and offline. The results of this study show that through the implementation of these strategies, the Digital Literacy Index of UIN North Sumatera students is 86.36%. This figure is included in the advanced category (with an average score between 73% - 100%); that is, UIN North Sumatera students have a good understanding and mastery of information technology and at the highest level (advanced). Based on the research results, the digital literacy model that can be developed for students at UIN North Sumatera Medan is as follows: (1) Islamic Functional Skill

Beyond; (2) Information Creation and Islamic Creativity; (3) Information and Islamic Collaboration; (4) Digital Communication; (5) Ability to Find and Select Information in Islamic Studies, (6) Critical Thinking and Evaluation; (7) Ethical, Cultural and Social Understanding; and (8) E-Safety. This research makes an important contribution to the development and capability of Digital Literacy in universities and other educational institutions.

**Keywords:** Model; Digital Literacy; University

## I. INTRODUCTION

Digital literacy plays a major role in the development of students' economic education science. A good understanding of digital literacy is essential for the knowledge and competence of everyone involved in today's world. All individuals are responsible for using technology to communicate and interact with society. In addition to the importance of literacy, numeracy and other skills, literacy is no less important, especially for the current generation who grew up with digital technology and unlimited access to various ideas from the past. Science and experience cannot be separated from scientific and technical training. Digital literacy is the art of using new media and communication technologies to share knowledge and information. In addition, digital literacy is defined as the ability to use it effectively and responsibly. All new information can be easily found and shared.

Digital literacy is the ability to use information and communication technologies (ICT) to find, evaluate, and use information effectively (Pangrazio et al., 2020; Reddy et al., 2020; Tinmaz et al., 2022). Digital literacy is a critical aspect in today's information and

technology era (Park et al., 2021). Along with the development of technology, society is faced with the demand to master digital literacy skills in order to participate effectively in everyday life (Moonkyoung et al., 2020). The concept of digital literacy is in line with the concept proposed by the Chancellor of UIN Sumatera Utara Medan, Mrs. Prof. Dr. Nurhayati, M.Ag, namely Smart Islamic University. Smart Islamic University emphasizes the integration of information technology and digitalization to improve the quality of Islamic education that is adaptive and responsive to the demands of the times (Faza, 2023; Nurhayati, 2023). It can be highlighted that digital literacy is one of the main pillars in realizing this vision.

Digital literacy was originally understood as technological literacy, which is centered on technology (Rosado & Belisle, 2006). At this time, technology introduces changes in society; so that society needs to master technology in order to adapt to change. Technology brings many changes to various sectors of people's lives so that it requires people to have the ability to utilize the technology. The ability to master this technology is called digital literacy.

The results of the 2022 Kominfo Digital Literacy Index survey show that there was a slight increase of 0.05 points from 3.49 to 3.54, an aggregate figure indicating that literacy is still below 4 with a Good category (Ministry of Communication and Information, 2023). Currently, there has never been a digital literacy assessment among academicians at UIN North Sumatra. This problem causes an unmeasurable understanding of information found online, an inability to

assess the validity of information sources, and minimal skills in using digital technology.

Currently, many literacy assessments are still available in printed form (Haryati & Azrina Purba, 2023). To overcome this problem, digital-based assessments that can be accessed from anywhere and anytime need to be developed. This will be able to develop and improve students' abilities in using information and communication technology for academic purposes.

In the field of education, digital literacy is an important basis for developing the skills and knowledge of the academic community (Liu et al., 2020). Digital literacy is needed to be able to keep up with the rapid development of information and communication technology. Digital literacy is also needed to be able to actively participate in the digital society. Currently, various studies have been conducted in order to improve digital literacy, but there is still a need for the development of an assessment model that is appropriate to the context of UIN North Sumatra.

Several similar studies have been conducted, but only focused on measuring the level of digital literacy at a university (Ririen & Daryanes, 2022; Salim et al., 2020). Therefore, the novelty of this research lies in the development of a digital literacy assessment model that takes into account the specific context and characteristics of UIN Sumatera Utara. This assessment model will cover important aspects of digital literacy, such as understanding the concept of digital literacy, skills in using

information and communication technology, and the ability to evaluate information. The successful implementation of this model can make a significant contribution to improving digital literacy among students.

This research is expected to improve the ability of UIN SU academic community to filter and use digital information wisely. Similar research shows that the implementation of a digital literacy assessment model can have a positive impact (Liu et al., 2020), but further research is still needed to adapt the model to the context of UIN North Sumatra. The digital literacy assessment model developed in this study can be used to identify digital literacy problems faced by academicians and design digital literacy improvement programs that suit their needs.

The purpose of this study is to develop a digital literacy assessment model that can help UIN Sumatera Utara students master digital literacy skills more effectively. The benefits of this study include contributions to students' understanding and application of digital literacy, as well as providing a foundation for developing better learning strategies in the future.

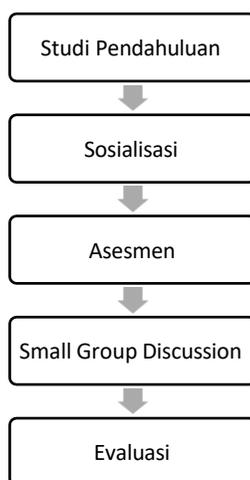
## **II. METHOD**

This study adopts a mixed methods method with a sequential explanatory design. The initial phase of the study will be qualitative, starting with in-depth interviews and observations at the UGM Library and the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Based on the qualitative findings, the next phase will be quantitative. In this phase, researchers will develop a digital literacy

assessment instrument that reflects the findings and competencies identified in the qualitative phase. This instrument will then be tested on a larger sample of students. Quantitative data obtained from tests or surveys will be processed with descriptive and inferential statistical analysis to measure the level of students' digital literacy.

The discussion of the results will include an analysis of the correspondences and contradictions between the qualitative and quantitative findings. Practical and policy implications will also be discussed, providing guidance for the development of a digital literacy assessment model in higher education institutions, especially at UIN Sumatera Utara. The conclusion of the study will include a summary of the results and suggestions for further research, while emphasizing the relevance of the findings in supporting the Smart Islamic University concept at UIN Sumatera Utara.

The stages of this research can be seen in the following image (Lubis et al., 2020):



## **1. Preliminary Study**

The first step in this research framework is a preliminary study involving an in-depth understanding of digital literacy at UIN Sumatera Utara. This study includes an analysis of digital literacy trends, identification of student needs, and an understanding of the condition of digital literacy among lecturers. Data from this study will be the basis for designing an assessment model that is in accordance with the needs and characteristics of UIN Sumatera Utara.

## **2. Socialization**

After the preliminary study, the next step is to socialize the assessment model to related parties at UIN North Sumatra. This socialization includes conveying the objectives, benefits, and methods that will be used in implementing the model. Involving lecturers, students, and staff will help ensure the support and participation needed in implementing the model.

## **3. Assessment**

After the socialization process, an assessment stage will be carried out to measure the level of digital literacy of students. The assessment is carried out using a web-based system tool that is specifically developed to measure the level of digital literacy of students.

The results of the assessment will be visualized in the system to provide an overview of the level of digital literacy among students.

#### **4. Small Group Discussion**

The fourth step involves a Small Group Discussion (SGD) session designed to facilitate in-depth discussions between students and lecturers. This discussion will focus on the findings of the digital literacy assessment, allowing participants to share experiences, knowledge, and views related to digital literacy. SGD aims to deepen understanding and enrich perspectives on digital literacy at UIN Sumatera Utara.

#### **5. Evaluation**

The final step is evaluation, where the assessment model and the results of the entire process will be evaluated thoroughly. This evaluation includes assessing the effectiveness of the model, the success of socialization, assessment results, and the impact of SGD. This evaluation can involve feedback from students, lecturers, and staff, and can be the basis for adjusting and improving the digital literacy assessment model in the future.

### **III. RESULT AND DISCUSSION**

This study adopted a mixed methods method with a sequential explanatory design. This approach allows researchers to combine the advantages of qualitative and quantitative methods, providing in-depth insights from students' perspectives and empirically measuring the

effectiveness of the developed digital literacy assessment model. The initial phase of this study was qualitative, starting with in-depth interviews and observations at the UGM Library and the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. The purpose of this phase was to gain a rich and contextual understanding of digital literacy in the university environment, identifying the needs and challenges faced by students.

Based on this, the researcher has conducted interviews with two different institutions, namely the UGM Library and the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. The results of the interviews are summarized in the following explanation:

### **UGM Library**

The researcher conducted an interview at the UGM Library by interviewing the Head of the UGM Library and the Librarian of the UGM Library. This is in accordance with the interview statement with the Head of the UGM Library, namely as follows:

*“Well, if indeed, digital literacy is meant from the beginning from the basics, from the foundation, I myself, during my time here, I have not seen that in this library. So in detail, there is none yet. In this digital literacy, we focus on helping students in utilizing our digital resources. Then how do we provide direction so that our librarians and students can use our digital tools in this library. That's what we do, so far we provide information, training to students related to the use of electronic resources. So that's all actually, so we have not worked on this digital literacy in detail.”*

Based on the statement above, it can be concluded that the UGM Library does not yet have an assessment model related to digital literacy in students. However, in practice, the UGM Library has carried out various activities and socialization to develop the level of digital literacy of its students. In this case, the researcher did not get the basis of the student's digital literacy model when conducting interviews, because the UGM Library does not yet have one.

### **Library Science Study Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

The researcher conducted an interview with the Head of the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta and the teaching staff. This is in accordance with the statement of the Head of the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta as follows:

“If it’s academically here, sir, yes, there are courses, we have information literacy courses so how students are equipped with knowledge so they can write and obtain information correctly. So we use several elements, technical skills, evaluation skills, communication, creation, at least that, that’s basically it in us. So the main thing is that technical skills must be good, then they will be good at communicating. Then, even though we have implemented it, we still evaluate it, sir, maybe the formula is no longer appropriate if brought to students, because digital technologies are increasingly developing, so even though it already exists, the formulation must still be evaluated. Moreover, we are also based on religion, so the formulation could be different. So we also have to look at digital literacy and religious reality.”

Based on the statement above, it can be concluded that the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta has a digital literacy model that has been implemented academically to students. The digital literacy model is technical skills, evaluation skills, communication, and creation.

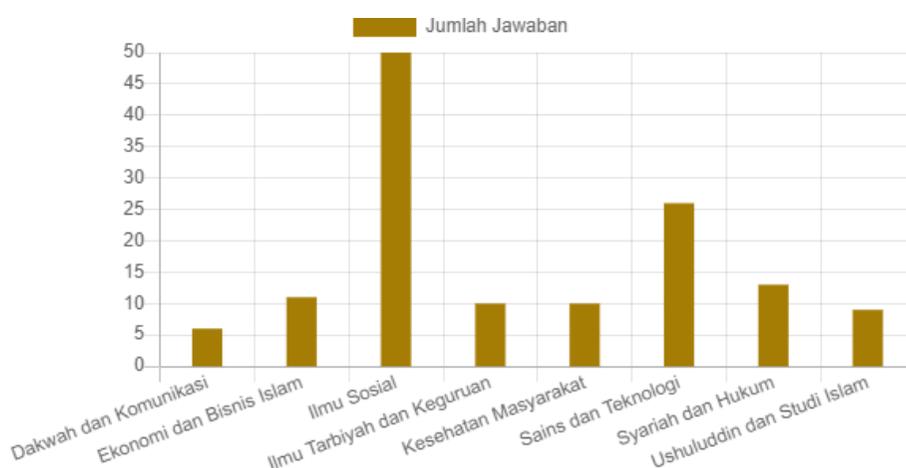
Based on the statement above, it can be concluded that the digital literacy model applied in the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta is 4, namely technical skills, evaluation skills, communication, and creation. In addition, lecturers also provide direction to students to create programs based on digital literacy so that they can improve students' digital literacy skills.

With the results of interviews with several informants above, the researcher summarizes that there are 4 indicators that must be present in the digital literacy model for students, namely technical skills, evaluation skills, communication, and creation. These indicators are in accordance with the Hague and Payton model.(2010)and also has the four indicators above. Based on this, the researcher adopted Hague and Payton(2010)which has 8 indicators, namely Functional Skill Beyond, Creativity, Collaboration, Communication, Ability to Find and Select Information, Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social Understanding, and E-Safety. In addition, several indicators are also associated with Islam, so that the results of the study can provide an overview of the digital literacy model that has Islamic values in UIN Sumatera Utara Medan students.

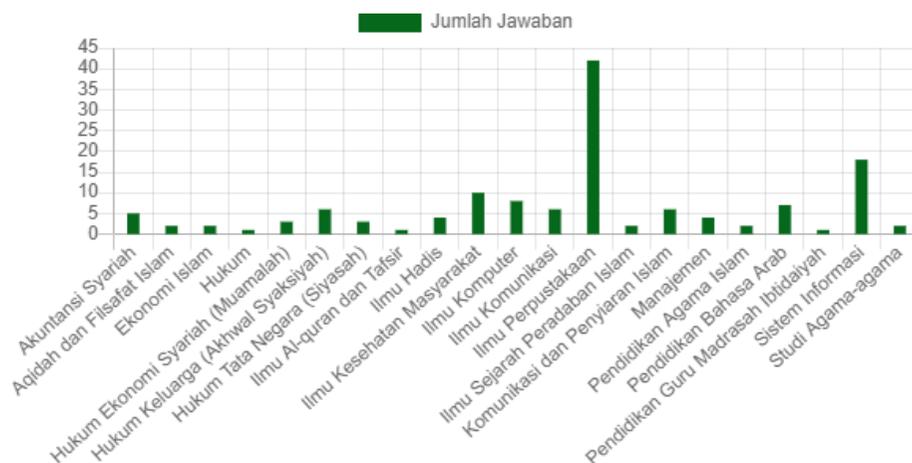
## **Quantitative Data**

This study aims to develop a digital literacy assessment model that can help UIN Sumatera Utara students master digital literacy skills more effectively. The benefits of this study include contributions to students' understanding and application of digital literacy, as well as providing a foundation for developing better learning strategies in the future.

Based on this, researchers have collected data by conducting a survey of 135 students of UIN Sumatera Utara Medan from 8 faculties, namely the Faculty of Da'wah and Communication, Faculty of Islamic Economics and Business, Faculty of Social Sciences, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Faculty of Public Health, Faculty of Science and Technology, Faculty of Sharia and Law, and Faculty of Ushuluddin and Islamic Studies. The survey was conducted to determine the extent of understanding and application of digital literacy carried out by students. The results of the study are as follows.

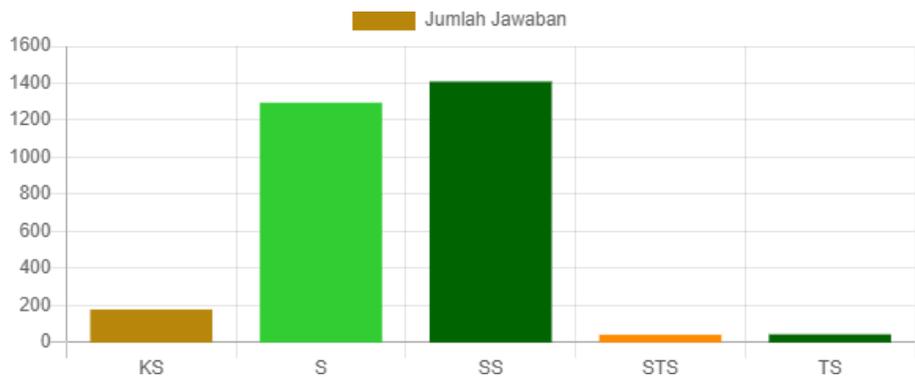


**Figure 4.1 Student Faculty of Origin**



**Figure 4.2 Origin of Student Study Program**

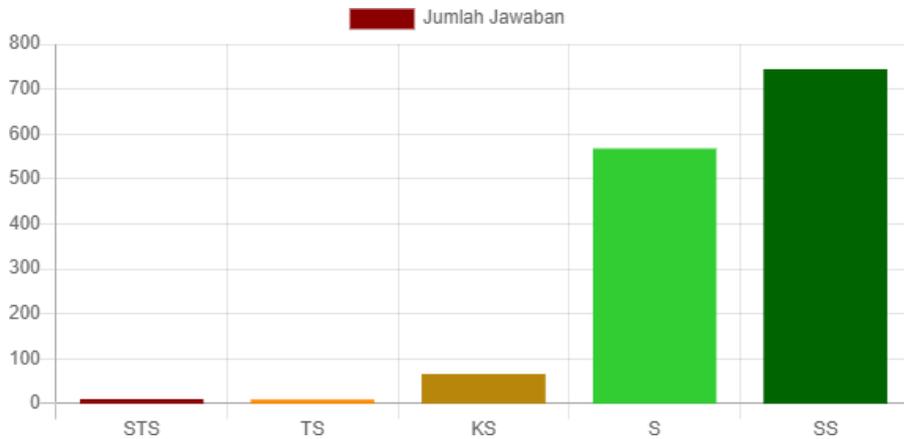
Based on the image above, it can be seen that this survey was conducted on students spread across several faculties and study programs. Judging from the faculty diagram, the students who filled out the most surveys were from the Faculty of Social Sciences, which was 42 students. Meanwhile, the students who filled out the least surveys were from the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Faculty, Faculty of Sharia and Law, and Faculty of Ushuluddin and Islamic Studies as many as 1 student. In addition, seen from the study program, the students who filled out the most surveys were from the Library Science Study Program as many as 42 students, while the fewest were from the Law Study Program, the Al-Qur'an and Tafsir Study Program, the Teacher Education Study Program and Madrasah Ibtidaiyah, each filled by 1 student.



**Figure 4.3 Total Number of Survey Responses**

This survey was given to 135 students spread across 8 faculties and 21 study programs at UIN Sumatera Utara Medan. This study also conducted a survey on students from the 2018-2023 intake. The total number of survey responses received was 8,520 answers; with details (1) Less Agree: 555 Answers; (2) Agree: 3815 Answers; (3) Strongly Agree: 3886 Answers; (4) Strongly Disagree: 139 Answers; and (5) Disagree: 125 Answers. The following are details of the results of the survey on students' digital literacy skills based on the Hague and Payton digital literacy model(2010)which has 8 dimensions and several indicators, including the following:

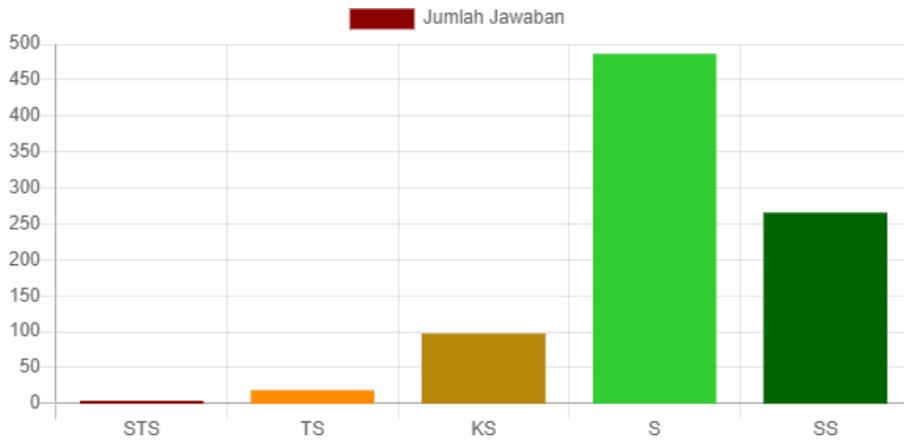
## 1. Functional Skills Beyond



**Figure 4.4 Student Survey on *Functional Skill Beyond in Digital Literacy Components***

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 10 Answers; (2) Disagree: 8 Answers; (3) Less Agree: 66 Answers; (4) Agree: 567 Answers; and (5) Strongly Agree: 744 Answers. Based on this, the percentage value is 89.06%. So, it can be concluded that the Functional Skill Beyond indicator, namely the ability to master information technology in UIN North Sumatra students, is in the very good category.

## 2. Creativity



**Figure 4.5 Student Survey on Creativity in Digital Literacy Components**

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 4 Answers; (2) Disagree: 18 Answers; (3) Less Agree: 97 Answers; (4) Agree: 486 Answers; and (5) Strongly Agree: 265 Answers. Based on this, the percentage value is 82.76%. So, it can be concluded that the Creativity indicator, namely the ability to think creatively, explore ideas, and create digital products in UIN North Sumatra students, is in the good category.

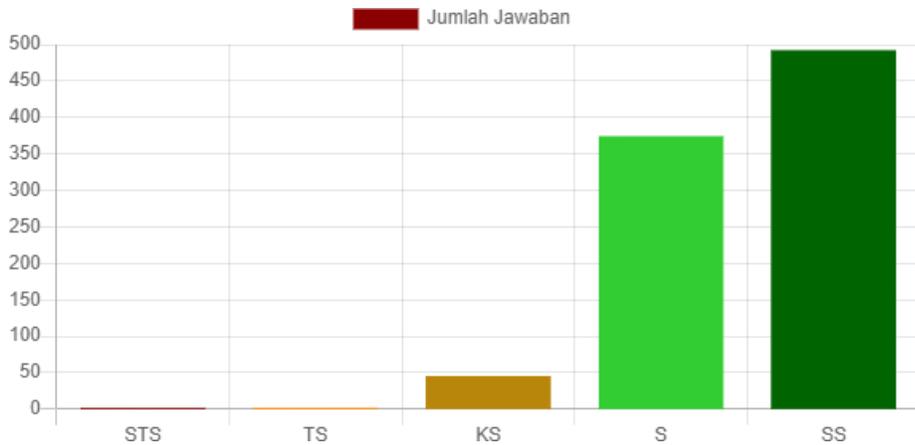
### 3. Collaboration



**Figure 4.6 Student Survey on *Collaboration in Digital Literacy Components***

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 0 Answers; (2) Disagree: 3 Answers; (3) Less Agree: 20 Answers; (4) Agree: 271 Answers; and (5) Strongly Agree: 500 Answers. Based on this, the percentage value is 91.85%. So, it can be concluded that the Collaboration indicator, namely the ability to participate in digital space for UIN North Sumatra students, is in the very good category.

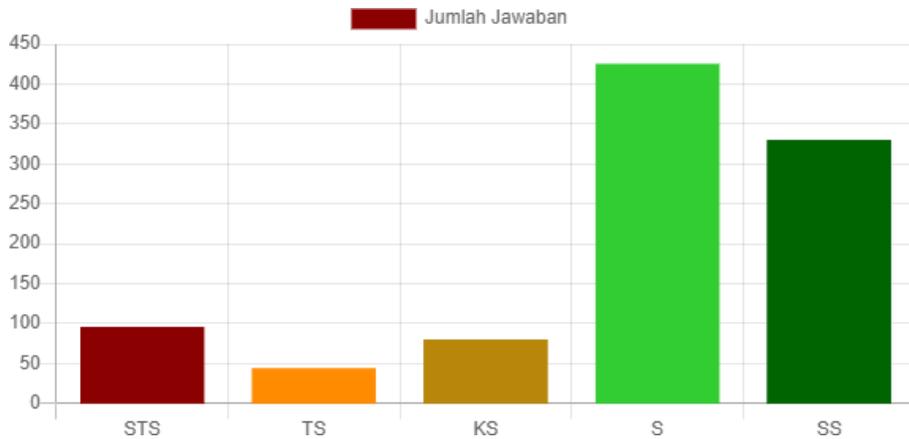
#### 4. Communication



**Figure 4.7 Student Survey on *Communication in Digital Literacy Components***

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 2 Answers; (2) Disagree: 2 Answers; (3) Less Agree: 45 Answers; (4) Agree: 374 Answers; and (5) Strongly Agree: 492 Answers. Based on this, the percentage value is 89.55%. So, it can be concluded that the Communication indicator, namely being able to communicate through digital media for UIN North Sumatra students, is in the very good category.

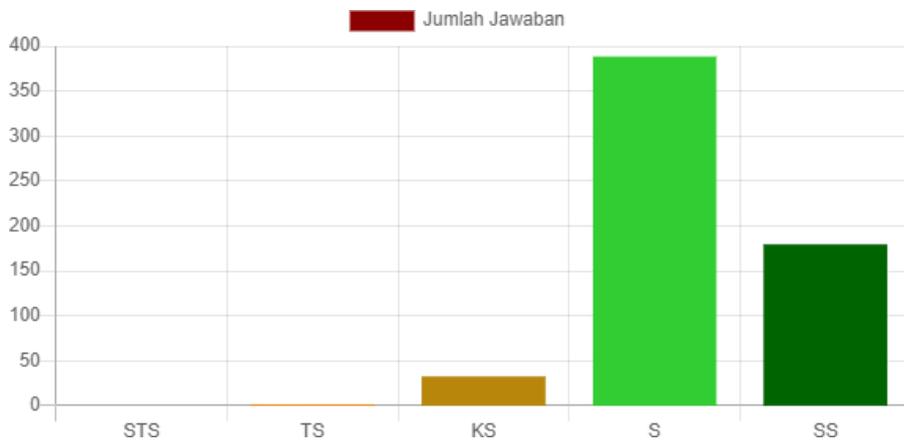
## 5. Ability to Find and Select Information



**Figure 4.8 Student Survey on Ability to Find and Select Information in Digital Literacy Components**

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 96 Answers; (2) Disagree: 44 Answers; (3) Less Agree: 80 Answers; (4) Agree: 425 Answers; and (5) Strongly Agree: 330 Answers. Based on this, the percentage value is 77.42%. So, it can be concluded that the Ability to Find and Select Information indicator, namely being able to search for and investigate information for UIN Sumatera Utara students, is in the good category.

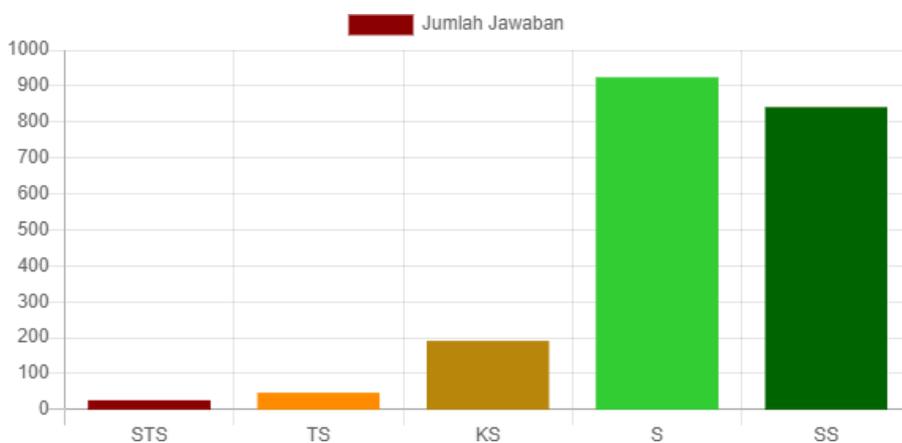
## 6. Critical Thinking and Evaluation



**Figure 4.9 Student Survey on *Critical Thinking and Evaluation in Digital Literacy Components***

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 0 Answers; (2) Disagree: 0 Answers; (3) Less Agree: 32 Answers; (4) Agree: 388 Answers; and (5) Strongly Agree: 179 Answers. Based on this, the percentage value is 84.83%. So, it can be concluded that the Critical Thinking and Evaluation indicator, namely being able to analyze and think critically when dealing with information for UIN Sumatera Utara students, is in the very good category. I am able to evaluate after carrying out activities through digital media

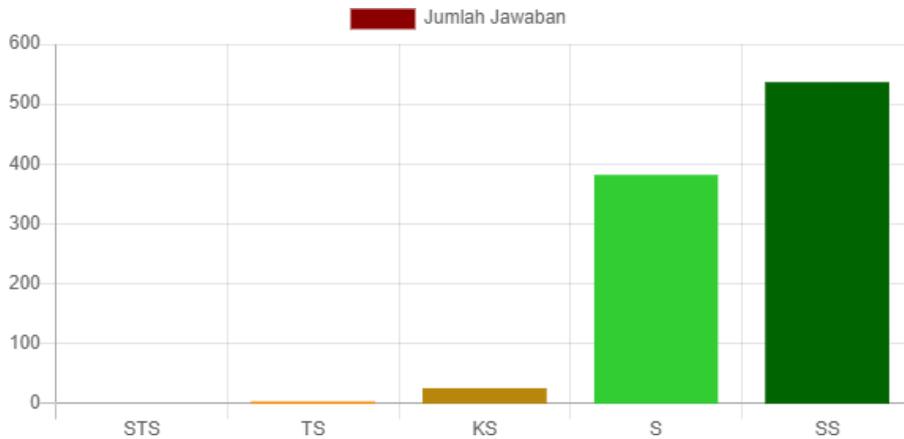
## 7. Cultural and Social Understanding



**Figure 4.10 Student Survey on *Cultural and Social Understanding in Digital Literacy Components***

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 26 Answers; (2) Disagree: 46 Answers; (3) Less Agree: 190 Answers; (4) Agree: 923 Answers; and (5) Strongly Agree: 840 Answers. Based on this, the percentage value is 84.74%. So, it can be concluded that the Cultural and Social Understanding indicator, namely being able to use information technology in line with the context of socio-cultural understanding of UIN North Sumatra students, is in the very good category.

## 8. E-Safety



**Figure 4.11 Student Survey on E-Safety in Digital Literacy Components**

Based on the image above, the survey results can be detailed as follows: (1) Strongly Disagree: 0 Answers; (2) Disagree: 3 Answers; (3) Less Agree: 25 Answers; (4) Agree: 381 Answers; and (5) Strongly Agree: 536 Answers. Based on this, the percentage value is 90.69%. So, it can be concluded that the E-Safety indicator is able to guarantee safety when exploring, creating, collaborating, with digital technology for UIN North Sumatra students, namely in the very good category.

Based on several survey results above regarding the 8 digital literacy indicators of Hague and Payton (2010), then the conclusion is as follows:

No	Indicators/Components	Statement	Mark
1	<i>Functional Skills Beyond</i>	Able to master and use digital devices, utilize	89.06%

		digital features, and use digital features to access religious information.	
2	<i>Creativity</i>	Able to think creatively, explore ideas, create religious content and the ability to create information obtained from the internet to become new content.	82.76%
3	<i>Collaboration</i>	Able to participate in digital spaces, be it discussions about work, lectures, and religion	91.85%
4	<i>Communication</i>	Able to communicate in digital space, whether it is discussions about work, lectures, and religion	89.55%
5	<i>Ability to Find and Select Information</i>	Able to search and investigate information in digital space, be it discussions about work, lectures, and religion	77.42%
6	<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	Able to analyze and think critically when dealing with information	84.83%

7	<i>Cultural and Social Understanding</i>	Able to use information technology in line with the context of socio-cultural understanding	84.74%
8	<i>E-Safety</i>	Able to ensure security when exploring, creating, collaborating, with digital technology	90.69%
<b>Total Digital Literacy Index</b>			<b>86.36%</b>

Overall, the Digital Literacy Index of UIN North Sumatra students is 86.36%. This figure is included in the advanced category (with an average score between 73% - 100%) (Hague & Payton, 2010). Thus, it can be concluded that UIN North Sumatra students have a good understanding and mastery of information technology and at the highest level (advanced).

Based on the table above, it can be concluded that the digital literacy model that can be developed for students in the UIN North Sumatra Medan environment is as follows:

1. *Islamic Functional Skills Beyond*, namely being able to master and use digital devices, utilize digital features, and use digital features to access religious information.
2. *Information Creation and Islamic Creativity*, namely being able to think creatively, explore ideas, create religious content and the

ability to create information obtained from the internet to become new content.

3. *Information and Islamic Collaboration*, namely being able to participate in digital spaces, be it discussions about work, lectures, and religion.
4. *Digital Communication*, namely being able to communicate in digital space, whether it be discussions about work, lectures, and religion.
5. *Ability to Find and Select Information in Islamic Studies*, namely being able to search for and investigate information in digital space, be it discussions about work, lectures, and religion.
6. *Critical Thinking and Evaluation*, namely being able to analyze and think critically when dealing with information.
7. *Ethical, Cultural and Social Understanding*, namely being able to use information technology in line with ethical contexts and social and cultural understanding.
8. *E-Safety*, namely being able to guarantee security when exploring, creating, collaborating, with digital technology.

#### **IV. CONCLUSION**

This study aims to develop a digital literacy assessment model that can help UIN Sumatera Utara students master digital literacy skills more effectively. The benefits of this study include contributions to students' understanding and application of digital literacy, as well as

providing a foundation for developing better learning strategies in the future.

Based on this, researchers have conducted interviews with two different institutions, namely the UGM Library and the Library Science Study Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. The results of the interview are that there are 4 indicators that must be present in the digital literacy model for students, namely technical skills, evaluation skills, communication, and creation.

Overall, the Digital Literacy Index of UIN North Sumatra students is 86.36%. This figure is included in the advanced category (with an average score between 73% - 100%) (Hague & Payton, 2010). Thus, it can be concluded that UIN North Sumatra students have a good understanding and mastery of information technology and at the highest level (advanced).

Based on the statement above, it can be concluded that the digital literacy model that can be developed for students in the UIN Sumatera Utara Medan environment is as follows: (1) Islamic Functional Skill Beyond; (2) Information Creation and Islamic Creativity; (3) Information and Islamic Collaboration; (4) Digital Communication; (5) Ability to Find and Select Information in Islamic Studies, (6) Critical Thinking and Evaluation; (7) Ethical, Cultural and Social Understanding; and (8) *E-Safety*.

## REFERENCE

- Faza, AMD (2023). *Reading Smart Islamic University: Prof. Nurhayati's Big Idea for UINSU* . Uinsu.Ac.Id.
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum Key to themes: A Futurelab handbook* . www.futurelab.org.uk
- Haryati, & Azrina Purba. (2023). Development of a Digital-Based Science Literacy Assessment Model for Junior High School Students in an Effort to Support the National Literacy Movement. *Bionatural Journal* , 10 (2), 124–135. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.731>
- Kominfo. (2023). *Digital Literacy Index Increases in 2022, Kominfo Continues to Pay Attention to Security Index* . Www.Kominfo.Go.Id.
- Liu, Z. J., Tretyakova, N., Fedorov, V., & Kharakhordina, M. (2020). Digital literacy and digital didactics as the basis for new learning models development. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* , 15 (14), 4–18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14669>
- Lubis, N., Saragih, A., & Lubis, A. (2020). Islamic-Based Digital Literacy Assessment with Project-Based Learning for Teachers of Mts.S Lab Ikip Al Washliyah. *Proceedings of the 2020 National Seminar on Community Service Results* .
- Moonkyoung, J., Milla, A., Seongcheol, K., & Shahrokh, N. (2020). The effects of digital literacy and information literacy on the intention to use digital technologies for learning - A comparative study in Korea and Finland. *The Effects of Digital Literacy and Information Literacy on the Intention to Use Digital Technologies for Learning - A Comparative Study in Korea and Finland* , 15 (8), 759–773.

- Nurhayati. (2023). Strong Determination of the Vision and Mission of UIN North Sumatra Medan (2023-2027). In *50th UIN North Sumatra Medan* (pp. 1–5). Freedom of Creation.
- Pangrazio, L., Godhe, A.L., & Ledesma, A.G.L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media* , 17 (6), 442–459. <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Park, H., Kim, H.S., & Park, H.W. (2021). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science* , 6 (2), 116–138. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of the literature. *International Journal of Technoethics* , 11 (2), 65–94. <https://doi.org/10.4018/IJT.20200701.oa1>
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analysis of Students' Digital Literacy. *Research and Development Journal of Education* , 8 (1), 210. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- Rosado, E., & Bélisle, C. (2006). Analyzing digital literacy frameworks. A European framework for digital literacy. In *A European Framework for Digital Literacy* (Issue January 2006).
- Salim, S., Basri, AM, Husain, DL, Hidayah, AN, & Nurhayati, N. (2020). the Use of Digital Literacy in Higher Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* , 12 (1), 52–66. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i1.197>
- Tinmaz, H., Lee, Y.T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments* , 9 (1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>EXECUTIVE SUMMARY</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xxxvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxxviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxxix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan.....	5
D. Kontribusi .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	6
B. Konsep atau Teori Relevan .....	10
1. Sejarah Literasi Digital .....	10
2. Definisi Literasi Digital .....	12
3. Kompetensi Digital .....	14
4. Literasi Digital di Dunia Pendidikan .....	16
5. Model Literasi Digital.....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
A. Rancangan Penelitian .....	43
B. Jadwal Pelaksanaan .....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46

D. Kerangka Penelitian .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian .....	49
a) Data Kualitatif.....	49
1. Perpustakaan UGM .....	49
2. Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	
51	
b) Data Kuantitatif.....	53
1. <i>Functional Skill Beyond</i> .....	56
2. <i>Creativity</i> .....	66
3. <i>Collaboration</i> .....	72
4. <i>Communication</i> .....	79
5. <i>Ability to Find and Select Information</i> .....	87
6. <i>Critical Thinking and Evaluation</i> .....	95
7. <i>Cultural and Social Understanding</i> .....	98
8. <i>E-Safety</i> .....	110
B. Pembahasan.....	118
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>122</b>
A. Kesimpulan .....	122
B. Saran.....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian .....	46
Gambar 4. 1 Asal Fakultas Mahasiswa .....	54
Gambar 4. 2 Asal Program Studi Mahasiswa .....	54
Gambar 4. 4 Total Jumlah Jawaban Survei.....	55
Gambar 4. 5 Survei Mahasiswa tentang Functional Skill Beyond dalam Komponen Literasi Digital.....	56
Gambar 4. 6 Survei Mahasiswa tentang Creativity dalam Komponen Literasi Digital .....	66
Gambar 4. 7 Survei Mahasiswa tentang Collaboration dalam Komponen Literasi Digital .....	72
Gambar 4. 8 Survei Mahasiswa tentang Communication dalam Komponen Literasi Digital.....	79
Gambar 4. 9 Survei Mahasiswa tentang Ability to Find and Select Information dalam Komponen Literasi Digital .....	87
Gambar 4. 10 Survei Mahasiswa tentang Critical Thinking and Evaluation dalam Komponen Literasi Digital.....	95
Gambar 4. 11 Survei Mahasiswa tentang Cultural and Social Understanding dalam Komponen Literasi Digital .....	98
Gambar 4. 12 Survei Mahasiswa tentang E-Safety dalam Komponen Literasi Digital .....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Model Literasi Digital Hague dan Payton (2010) .....	17
Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan .....	45
Tabel 4. 1 Hasil Survei Literasi Digital Mahasiswa UIN Sumatera Utara .....	116

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Literasi digital mempunyai peran yang besar dalam pengembangan keilmuan pendidikan ekonomi mahasiswa. Pemahaman yang baik tentang literasi digital sangat penting untuk pengetahuan dan kompetensi setiap orang yang terlibat di dunia saat ini. Semua individu bertanggung jawab untuk menggunakan teknologi untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Selain pentingnya literasi, numerasi dan keterampilan lainnya, literasi juga tidak kalah pentingnya, terutama bagi generasi sekarang yang tumbuh dengan teknologi digital dan akses tak terbatas ke berbagai ide dari masa lalu. Sains dan pengalaman tidak dapat dipisahkan dari pelatihan ilmiah dan teknis. Literasi digital adalah seni menggunakan media baru dan teknologi komunikasi untuk berbagi pengetahuan dan informasi. Selain itu, literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakannya secara efektif dan bertanggung jawab. Semua informasi baru dapat dengan mudah ditemukan dan dibagikan.

Literasi memberikan peluang belajar yang lebih luas yang dimana teknologi menjadi pendorong utama dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan untuk pembelajaran, Tutar kedua narasumber yang sekaligus menjadi closing statement Talk Show hari ini. Moderator menutup talk show dengan kalimat tercantiknya dan

mengajak seluruh elemen Masyarakat khususnya pelajar untuk slalu meningkatkan literasi digital disetiap harinya.

Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif (Pangrazio et al., 2020; Reddy et al., 2020; Tinmaz et al., 2022). Literasi digital menjadi aspek kritis dalam era informasi dan teknologi saat ini (Park et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat dihadapkan pada tuntutan untuk menguasai keterampilan literasi digital guna berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Moonkyoung et al., 2020). Konsep Literasi digital ini sejalan dengan konsep yang diusung oleh Rektor UIN Sumatera Utara Medan Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Ag yaitu Smart Islamic University. Smart Islamic University menekankan pada pengintegrasian teknologi informasi dan digitalisasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam yang adaptif dan responsif terhadap tuntutan zaman (Faza, 2023; Nurhayati, 2023). Dapat disoroti bahwa literasi digital merupakan salah satu pilar utama dalam mewujudkan visi tersebut.

Literasi digital adalah konsep yang terus berkembang. Literasi digital pada awalnya dipahami sebagai literasi teknologi, yang berpusat pada teknologi (Rosado & Bélisle, 2006). Pada saat ini, teknologi memperkenalkan perubahan dalam masyarakat; sehingga masyarakat perlu menguasai teknologi agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan. Teknologi membawa banyak perubahan ke berbagai sektor kehidupan masyarakat sehingga mengharuskan masyarakat untuk

memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Kemampuan menguasai teknologi ini disebut dengan literasi digital.

Hasil survei Indeks Literasi Digital Kominfo 2022 menunjukkan bahwa terdapat sedikit peningkatan yaitu 0,05 poin dari 3,49 menjadi 3,54 angka agregat yang menunjukkan literasi masih dibawah 4 dengan kategori Baik (Kominfo, 2023). Saat ini, belum pernah dilakukan asesmen literasi digital di kalangan sivitas akademik di UIN Sumatera Utara. Masalah ini menyebabkan tidak terukurnya pemahaman akan informasi yang ditemui secara online, ketidakmampuan dalam menilai keabsahan sumber informasi, serta minimnya keterampilan dalam menggunakan teknologi digital.

Saat ini, asesmen literasi masih banyak yang tersedia dalam bentuk cetak (Haryati & Azrina Purba, 2023). Untuk mengatasi masalah ini, penilaian berbasis digital yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja perlu dikembangkan. Hal ini akan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan akademis.

Dalam bidang ilmu pendidikan, literasi digital menjadi dasar penting untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan civitas akademik (Liu et al., 2020). Literasi digital diperlukan untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Literasi digital juga diperlukan untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital. Saat ini, berbagai penelitian telah dilakukan dalam rangka meningkatkan literasi digital, namun masih

terdapat kebutuhan akan pengembangan model asesmen yang sesuai dengan konteks UIN Sumatera Utara.

Beberapa penelitian sejenis telah dilakukan, namun hanya berfokus pada pengukuran tingkat literasi digital pada suatu perguruan tinggi (Ririen & Daryanes, 2022; Salim et al., 2020). Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada pengembangan model asesmen literasi digital yang mempertimbangkan konteks dan karakteristik khusus UIN Sumatera Utara. Model asesmen ini akan mencakup aspek-aspek literasi digital yang penting, seperti pemahaman konsep literasi digital, keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dan kemampuan mengevaluasi informasi. Keberhasilan implementasi model ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan literasi digital di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sivitas akademik UIN SU dalam menyaring dan menggunakan informasi digital dengan bijak. Penelitian sejenis menunjukkan bahwa implementasi model asesmen literasi digital dapat memberikan dampak positif (Liu et al., 2020), tetapi masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menyesuaikan model tersebut dengan konteks UIN Sumatera Utara. Model asesmen literasi digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah-masalah literasi digital yang dihadapi oleh sivitas akademik serta merancang program peningkatan literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model asesmen literasi digital yang dapat membantu mahasiswa UIN Sumatera Utara menguasai keterampilan literasi digital secara lebih efektif. Manfaat penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pemahaman dan penerapan literasi digital mahasiswa, serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan model asesmen literasi digital di UIN Sumatera Utara dapat membantu meningkatkan pemahaman dan penerapan literasi digital mahasiswa?

### **C. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan Model Asesmen Literasi Digital Yang Dapat Memberikan Kontribusi Positif Terhadap Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa Di UIN Sumatera Utara.

### **D. Kontribusi**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi digital di kalangan mahasiswa, khususnya di lingkungan UIN Sumatera Utara. Model asesmen yang dikembangkan dapat menjadi pedoman bagi lembaga pendidikan tinggi lainnya untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Berbagai penelitian terdahulu telah menyoroti berbagai upaya dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan literasi digital, khususnya di lingkungan pendidikan tinggi. Beberapa penelitian sejenis yang akan dijelaskan di bawah ini membawa perspektif yang beragam, tetapi masih meninggalkan celah (gap) yang dapat diisi oleh penelitian lebih lanjut, terutama dalam konteks UIN Sumatera Utara.

Pertama, penelitian yang berjudul "*Assessing Digital Information Literacy in Higher Education: A Review of Existing Frameworks and Assessments with Recommendations for Next-Generation Assessment*" oleh Sparks dkk (2016). Penelitian ini membahas upaya untuk mengembangkan kerangka kerja yang komprehensif dalam menilai literasi digital di institusi pendidikan tinggi. Penelitian ini mengidentifikasi beberapa dimensi literasi digital yang mencakup pemahaman informasi, keterampilan teknologi, dan etika digital. Gap penelitian terletak pada kebutuhan untuk mengadaptasi kerangka kerja ini sesuai dengan karakteristik dan nilai-nilai keislaman yang mungkin mempengaruhi literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara

Kedua, penelitian yang berjudul "*An Effect of Digital Literacy on The Academic Performance of University-Level Students*" oleh Naz dkk (2022) mengeksplorasi dampak dari instruksi literasi digital terhadap kinerja akademis mahasiswa di sebuah universitas. Hasilnya

menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan pelatihan literasi digital memiliki peningkatan yang signifikan dalam pencapaian akademis. Namun, penelitian ini lebih berfokus pada hasil akademis dan kurang mendalam dalam memahami keterampilan literasi digital yang spesifik. Oleh karena itu, gap yang dapat diidentifikasi adalah perlunya penelitian yang lebih mendalam untuk mengidentifikasi keterampilan literasi digital yang paling kritis dan relevan di lingkungan UIN Sumatera Utara.

Ketiga, penelitian yang berjudul "*A Review of Digital Literacy Assessment Instruments*" oleh Stephen Covello (2010) menyajikan tinjauan komprehensif terhadap alat-alat penilaian literasi digital yang telah digunakan dalam berbagai konteks. Namun, meskipun penelitian ini memberikan wawasan tentang berbagai alat penilaian yang ada, belum ada penekanan khusus pada konteks universitas Islam atau lembaga pendidikan tinggi dengan latar belakang keagamaan.

Penelitian berjudul "*Assessment of Digital Literacy Competencies of Undergraduate students of Bayero University Kano, Kano State, Nigeria*" oleh Lami Umar Abdullahi (2020). Penelitian ini meneliti kompetensi literasi digital mahasiswa melalui penggunaan sumber informasi yang diterapkan dalam pembelajaran dan aktivitas akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut tidak terlalu memperhatikan perangkat digital yang disediakan di perpustakaan, sehingga mereka memiliki kompetensi literasi digital yang rendah. Gap penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa sebagai pengguna perpustakaan, akan tetapi belum ada

penekanan khusus dalam konteks perguruan tinggi Islam atau lembaga pendidikan tinggi dengan latar belakang keagamaan.

Penelitian berjudul “*Pengembangan Instrumen Digital Literacy Assessment Scale (DLAS) Untuk Mengukur Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa*” oleh Ristiyana Puspita Sari dkk (2021). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan instrumen *Digital Literacy Assessment Scale (DLAS)* untuk mengukur kemampuan literasi digital mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian terdiri atas 3 aspek meliputi akses informasi (*access*), keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik (*behavioral engagement*), dan sosio-emosional (*sosio-emotional*). Gap penelitian ini adalah penggunaan instrumen literasi digital yang berbeda dan belum ada penekanan khusus dalam konteks perguruan tinggi Islam atau lembaga pendidikan tinggi dengan latar belakang keagamaan.

Penelitian selanjutnya berjudul “*Peran Literasi Digital Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMP*” oleh Fadhilah (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan, pelaksanaan dan peran literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI. Hasil penelitian, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan: kompetensi digital, penerapan kompetensi digital sesuai konteks model pembelajaran *blended learning*, dan transformasi digital. Selain itu, pelaksanaannya diperlukan tenaga kependidikan menyediakan informasi, membimbing peserta didik atau mahasiswa, memberikan latihan dan melakukan penilaian dalam proses literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning*. Gap

penelitian ini adalah belum ada penekanan khusus dalam konteks perguruan tinggi Islam atau lembaga pendidikan tinggi dengan latar belakang keagamaan.

Penelitian berjudul “*Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*” oleh Liansari & Nuroh (2018). Artikel ini dimotivasi oleh kesulitan mahasiswa dalam penerapan literasi di FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Faktanya saat ini pengguna internet semakin meningkat dan mayoritas berusia remaja. Penggunaan internet oleh remaja pun bervariasi, bukan hanya digunakan untuk mencari informasi akademik, melainkan juga untuk membangun relasi melalui situs jejaring social. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas realitas penerapan literasi digital di FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Gap penelitian ini adalah belum diterapkannya instrumen, kerangka ataupun model dalam peningkatan literasi digital kepada mahasiswa. Sementara itu, walaupun instansi penelitian ini di perguruan tinggi Islam, akan tetapi belum menekankan nilai-nilai Islam dalam penerapan literasi digital pada mahasiswa.

Melalui kajian ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun ada upaya untuk memahami literasi digital di tingkat pendidikan tinggi, masih ada kebutuhan untuk penelitian yang lebih terfokus dan kontekstual, terutama di institusi dengan latar belakang keagamaan seperti UIN Sumatera Utara. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan di UIN Sumatera Utara perlu mempertimbangkan aspek keislaman dan nilai-nilai lokal dalam mengembangkan model asesmen literasi digital yang relevan dan efektif.

## **B. Konsep atau Teori Relevan**

### **1. Sejarah Literasi Digital**

Sebagian besar ahli sepakat bahwa operasionalisasi literasi teknologi informasi telah berubah dari waktu ke waktu karena kemajuan dan perubahan teknologi (Erstad, 2006). Salah satu definisi literasi digital yang pertama kali dimunculkan adalah dalam buku *Digital Literacy* (Gilster, 1997). Dalam buku ini, literasi digital secara umum dijelaskan sebagai "kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital".

Selain itu, Gilster bukanlah satu-satunya orang pada masanya yang peduli dengan literasi digital; beberapa peneliti lain menggunakan konsep ini yaitu Lankshear & Knobel (2008) mendefinisikannya, dan menjabarkan isinya. Namun demikian, definisi-definisi tersebut pada umumnya terlalu terbatas dan terlalu dipengaruhi oleh teknologi pada masanya. Dengan demikian, definisi Gilster lebih sesuai dengan definisi masa kini dan didukung oleh Eshet (2002), yang menyatakan bahwa literasi digital "harus lebih dari sekadar kemampuan untuk menggunakan sumber-sumber digital secara efektif, tetapi juga harus merupakan pola pikir atau pemikiran yang khusus". Gilster sendiri secara eksplisit menyatakan bahwa "literasi digital adalah tentang penguasaan ide, bukan hanya penggunaan teknologi tersebut saja".

Martin (2006) menamakan periode teknologi informasi ini berlangsung dari pertengahan 1980-an hingga akhir 1990-an. Tahap ini ditandai dengan fokus pada pengembangan kompetensi dasar yang

praktis dalam menggunakan dan mengaplikasikan komputer dan perangkat lunak. Fokusnya bergeser dari pengembangan pengetahuan khusus ke arah penggunaan komputer sebagai alat bantu sehari-hari di bidang pendidikan, pekerjaan, waktu luang, dan rumah. Tahap aplikasi adalah penerus dari tahap penguasaan, yang berlangsung dari tahun 1960-an hingga pertengahan 1980-an dan ditandai dengan sekolah-sekolah yang berfokus pada akuisisi pengetahuan tentang cara kerja komputer, serta keterampilan pemrograman dasar.

Kebutuhan akan keterampilan yang lebih luas berasal dari perubahan yang lebih besar dalam masyarakat dan ekonomi karena penemuan teknologi yang cepat. Selain itu, perubahan ini semakin mempengaruhi kehidupan kerja dan jenis pekerjaan yang dituntut dalam masyarakat pengetahuan. Sebagai konsekuensinya, sistem pendidikan kini ditantang untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi masa depan dengan tuntutan pekerjaan yang tidak menentu (Dede, 2009). Kebutuhan ini berkembang seiring dengan perkembangan di abad 21 ini. Perkembangan teknologi informasi menuntut banyak pihak seperti pekerja, mahasiswa, dan masyarakat untuk menguasai teknologi yang dapat memudahkan aktivitas mereka. Singkatnya, kemajuan teknologi dan peningkatan ketersediaan sumber daya teknologi informasi telah menciptakan perubahan dalam lingkungan belajar. Akibatnya, literasi digital dan konsep-konsep terkait telah berubah, diperluas, dan diadaptasi.

## **2. Definisi Literasi Digital**

Literasi digital berkaitan dengan kompetensi dan kemahiran yang diperlukan untuk secara efektif memanfaatkan teknologi digital yang dapat diakses, termasuk alat, perangkat, dan perangkat lunak, untuk memenuhi kebutuhan informasi seseorang. Gilster (1997) menetapkan gagasan literasi digital sebagai "kapasitas untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari beragam sumber ketika disajikan melalui komputer" (Gilster, 1997). Istilah ini, yang sering digunakan secara bergantian dengan literasi media atau literasi komputer, telah banyak digunakan oleh para sarjana dalam berbagai konteks. Konteks ini mencakup pemanfaatan teknologi untuk tujuan pribadi, akademik, dan profesional, serta pemahaman kemampuan kognitif yang diperlukan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dalam beragam format.

Menurut Lennon (2003), literasi digital adalah minat, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi secara tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi; membangun pengetahuan baru; dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Dalam hal ini konsep literasi digital erat dengan kompetensi digital, keterampilan teknologi informasi, literasi komputer, kefasihan teknologi informasi, literasi teknologi, keterampilan internet, literasi informasi, dan literasi media.

Literasi digital juga dapat merujuk pada pemahaman mendalam tentang kompetensi, pemberdayaan, dan refleksi kritis. Literasi didasari oleh pemikiran kritis dan kemampuan (Rosado & Bélisle, 2006). Literasi tidak terbatas pada hasil individu, akan tetapi juga termasuk dalam pembangunan dan pengembangan yang berkelanjutan untuk masyarakat. Jadi, pengembangan literasi digital tidak hanya berdampak baik pada individu, akan tetapi juga akan berdampak baik pada orang banyak.

Literasi digital merupakan salah satu tantangan integrasi teknologi dalam mata kuliah akademik (Blau et al., 2020), telah didefinisikan dalam literatur saat ini sebagai kompetensi dan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi ekosistem informasi yang terfragmentasi dan kompleks. Kerangka Literasi Digital terdiri dari enam kategori yaitu (Tinmaz et al., 2022):

- a. pemikiran foto-visual (memahami dan menggunakan informasi visual);
- b. berpikir real-time (memproses berbagai rangsangan secara bersamaan);
- c. pemikiran informasi (mengevaluasi dan menggabungkan informasi dari berbagai sumber digital);
- d. pemikiran bercabang (menavigasi dalam lingkungan hiper-media non-linier);
- e. pemikiran reproduksi (menciptakan hasil menggunakan alat teknologi dengan merancang konten baru atau mencampur ulang konten digital yang sudah ada);
- f. pemikiran sosial-emosional (memahami dan menerapkan aturan dunia maya).

### 3. Kompetensi Digital

Kemampuan literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, dan/atau jaringan untuk menentukan akses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menciptakan, dan mengkomunikasikan informasi secara etis dan legal. Dengan kemampuan literasi digital, mahasiswa dapat menemukan informasi di *web*, *database online*, CD-ROM, dan sumber informasi digital lainnya serta mampu membuat karya-karya ilmiah. Secara umum, keterampilan literasi digital (Anyim, 2019) sebagai proses yang kompleks untuk memperoleh (oleh individu, manusia secara manusia secara keseluruhan dan institusi), kemampuan dan keterampilan yang bersifat intelektual (perspektif, kognitif dan intelektual (perspektif, kognitif dan bahkan emotif), praktis (fisiologis dan motorik) dan organisasi (institusi), dan yang sesuai dengan transformasi teknologi dan sosial intelektual.

Kemampuan literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, dan jaringan secara tepat untuk memecahkan masalah informasi agar dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat. Hal ini mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk meneliti, mengorganisir, mengevaluasi, dan berkomunikasi serta memiliki isu-isu etika dan hukum seputar akses dan penggunaan informasi (Anyim, 2019). Kemampuan literasi digital adalah kemahiran dalam menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, dan jaringan secara

tepat untuk memecahkan informasi agar dapat berfungsi dalam masyarakat pengetahuan.

Ugwuanyi (2011) menyatakan bahwa kemampuan literasi digital sangat diperlukan agar masyarakat dapat secara efektif bekerja dan beraktivitas di era informasi. Lebih lanjut bahwa kapasitas mahasiswa dalam memanfaatkan internet tergantung pada tingkat literasi, pendidikan dan penguasaan teknologi yang bersangkutan. Diamati oleh (Leu Jr. et al., 2004) bahwa kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa memungkinkan mereka untuk memahami bagaimana membangun, mendesain, memanipulasi, dan mengunggah informasi mereka sendiri untuk menambah pengetahuan yang terus berkembang dan berubah.

Kompetensi digital merupakan seperangkat keterampilan informasi, keterampilan komunikasi, keterampilan pembuatan konten, dan keterampilan pemecahan masalah, yang kemudian menguraikan bidang kompetensi. Kerangka Kompetensi Digital yang diusulkan oleh Uni Eropa, yang saat ini sedang ditinjau dan menjalani proses pemutakhiran, berisi lima bidang kompetensi yaitu (S et al., 2017):

- a. literasi informasi dan data
- b. komunikasi dan kolaborasi
- c. pembuatan konten digital
- d. keamanan
- e. penyelesaian masalah

#### **4. Literasi Digital di Dunia Pendidikan**

Kemajuan teknologi dan informasi telah memperkenalkan mahasiswa generasi saat ini, ke literasi digital. Teknologi informasi dimaksudkan untuk mendorong mahasiswa agar dapat menggunakan keterampilan digital di sektor akademik (Liarsari & Nuroh, 2018). Salah satu manfaat dari kemajuan teknologi informasi adalah bahwa mahasiswa saat ini memiliki akses ke materi pengajaran yang lebih terkini. Kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan media digital, seperti komputer, laptop, atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet yang dapat diakses secara bebas oleh mahasiswa.

Akses terhadap literasi digital saja tidak cukup untuk meningkatkan kinerja akademik (Novitasari & Fauziddin, 2022). Selain itu, pihak universitas harus memberikan kesempatan yang berarti untuk sivitas akademik dapat memanfaatkan teknologi dan akses yang cukup terhadap teknologi. Agar dapat menggunakan teknologi, sivitas akademik harus menggunakan komputer yang terhubung ke internet. Kemudahan teknologi yang ditawarkan tentunya perlu diimbangi dengan kemampuan mengoperasikannya. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengoperasikan perangkat digital, mencari informasi, mengolah informasi yang diperoleh, dan menginterpretasikannya (Ristiyana Puspita Sari et al., 2021).

Akses adalah kesenjangan digital pertama yang harus diatasi dengan meningkatkan skala literasi digital kepada banyak orang (Supartoyo, 2022). Sejauh mana mahasiswa dan dosen menggunakan

literasi digital di kampus tidak hanya bergantung pada akses mereka terhadap teknologi, namun juga pada jenis aktivitas yang diajarkan menggunakan teknologi tersebut (Sasmita et al., 2023). Ada kebutuhan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan individu meningkatkan kemampuan kognitifnya dan menggunakannya dalam lingkungan pendidikan yang signifikan. Ini adalah bentuk kesenjangan digital yang kedua, yang tidak ada hubungannya dengan akses, melainkan bagaimana individu menggunakan dan memperoleh manfaat dari teknologi digital. Para dosen telah mulai mengajarkan literasi digital untuk meningkatkan kinerja mahasiswa dan mengubah lingkungan kelas.

## 5. Model Literasi Digital

Berikut ini adalah model literasi digital Hague dan Payton (2010) yang memiliki 8 dimensi dan beberapa indikator antara lain sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Model Literasi Digital Hague dan Payton (2010)**

<b>Konsep</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>
<b>Komponen Literasi Digital Hague dan Payton (2010)</b>	<i>1.Functional skill Beyond</i>	Kemampuan ICT Skill
	<i>2.Creativity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreasi Produk atau keluaran dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif dalam perencanaan, konten, mengeksplorasi ide</li> </ul>
	<i>3.Collaboration</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital</li> <li>• Mampu menjelaskan dan menegosiasikan ide gagasan orang lain</li> </ul>
	<i>4.Communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital</li> <li>• Mampu memahami dan mengerti Audiens</li> </ul>
	<i>5.Ability to Find and Select Information</i>	Kemampuan mencari dan menyelidiki informasi
	<i>6.Critical Thinking and Evaluation</i>	Mampu berkontribusi, menganalisis, menajamkan kemampuan berpikir kritis saat berhadapan dengan Informasi
	<i>7.Cultural and social Understanding</i>	Sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya
	<i>8.E-Safety</i>	Menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi, dengan teknologi digital.

Berdasarkan model Hague dan Payton (2010) di atas, penulis mengembangkan model tersebut dan mengintegrasikannya dengan nilai-nilai ke-Islaman karena memiliki objek penelitian yaitu mahasiswa UIN

Sumatera Utara Medan yang merupakan lingkungan perkuliahan berbasis ke-Islaman. Pengembangan model ini juga berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Rusadi (2023) yang berjudul “*Religious Digital Literacy of Islamic Education Students in Indonesia State Islamic University*”. Berikut ini pemaparan model model Hague dan Payton (2010) yang telah diintegrasikan dengan nilai-nilai ke-Islaman yaitu:

1) *Functional Skill Beyond*

Komponen pertama dari literasi digital adalah keterampilan fungsional dan seterusnya. Keterampilan fungsional dan lebih dari itu, literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan berbagai perangkat digital untuk mengakses informasi. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam menggunakan berbagai perangkat digital. Peneliti merinci bagian dari keterampilan fungsional dan lebih jauh ke dalam tiga indikator: kemampuan menggunakan perangkat digital, kemampuan dalam memanfaatkan fitur digital, dan kemampuan menggunakan fitur digital untuk mengakses informasi keagamaan.

2) *Creativity*

Komponen kedua dari literasi digital menurut Hague dan Payton adalah kreativitas. Kreativitas dalam literasi digital adalah kemampuan untuk menciptakan informasi yang diperoleh dari media digital. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kreativitas mahasiswa dari kemampuan membuat dan mengkreasikan informasi keagamaan. Peneliti merinci bagian kreativitas menjadi dua indikator yaitu kemampuan membuat konten keagamaan dan kemampuan

mengkreasi informasi yang didapat dari internet untuk menjadi konten baru.

### 3) *Collaboration*

Komponen ketiga dari literasi digital adalah kolaborasi. Kolaborasi merupakan kemampuan berkolaborasi dan berinteraksi di dunia digital dalam bentuk menyampaikan informasi dan ide di dunia digital. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam berkolaborasi khususnya di dunia digital dalam bentuk keagamaan, berbagi informasi keagamaan di dunia digital. Peneliti merinci bagian kolaborasi menjadi dua indikator yaitu peran aktif dan terlibat interaksi dan diskusi di dunia digital yang terhubung dengan agama dan menyampaikan pendapat atau ide terkait informasi keagamaan di dunia digital.

### 4) *Communication*

Komponen keempat adalah komunikasi yang efektif. Komunikasi efektif adalah kemampuan berkomunikasi secara efektif di dunia digital dalam bentuk menyampaikan informasi terkait informasi keagamaan. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi secara aktif di dunia digital. Peneliti merinci bagian komunikasi efektif menjadi dua indikator yaitu menerima dan memahami informasi dari internet dengan baik dan dapat membuat kalimat atau mengkomunikasikan informasi keagamaan di internet dengan bahasa yang praktis dan mudah dipahami.

#### 5) *Ability to Find and Select Information*

Komponen kelima dari literasi digital adalah menemukan dan memilih informasi. Kemampuan menemukan dan menyeleksi informasi adalah kemampuan untuk menemukan dan menyeleksi informasi yang diperoleh di media digital. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam mengakses sekaligus menyeleksi informasi keagamaan dari internet. Peneliti merinci bagian dari kemampuan mencari dan menyeleksi informasi ke dalam dua indikator yaitu kemampuan mengakses dan mencari informasi dari beragam fitur internet dan kemampuan mencari informasi secara teliti dan selektif dari informasi hoax.

#### 6) *Critical Thinking and Evaluation*

Komponen keenam adalah berpikir kritis dan mengevaluasi. Berpikir kritis dan mengevaluasi adalah kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi setiap informasi digital yang diperoleh. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam mengakses serta menyeleksi informasi keagamaan dari internet. Peneliti merinci bagian *critical thinking and evaluating* ke dalam tiga indikator yaitu kemampuan menganalisis informasi keagamaan yang diperoleh dari berbagai sumber internet, kemampuan memberikan evaluasi dari setiap informasi keagamaan yang diperoleh dari internet, dan kemampuan menguji kebenaran informasi keagamaan yang diperoleh dari internet.

#### 7) *Cultural and Social Understanding*

Komponen ketujuh adalah pemahaman budaya dan sosial. Pemahaman budaya dan sosial adalah kemampuan untuk memahami konteks teks sosial dan budaya di dunia digital. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam memahami konteks masyarakat dan budaya Indonesia untuk mencari dan membuat konten keagamaan di dunia digital. Peneliti merinci komponen pemahaman sosial dan budaya menjadi dua indikator yaitu kemampuan mengakses dan membuat konten keagamaan di dunia digital sesuai dengan etika pergaulan dan kemampuan mengakses dan kemampuan membuat konten keagamaan di dunia digital sesuai dengan budaya Indonesia.

#### 8) *E-Safety*

Komponen kedelapan adalah *e-safety*. *E-safety* merupakan pemahaman keamanan dalam berinteraksi di dunia digital. Pada komponen ini, peneliti menganalisis kemampuan mahasiswa dalam memahami keamanan dalam berselancar di dunia maya. Peneliti merinci komponen *e-safety* menjadi tiga indikator, yaitu kemampuan memahami keamanan dalam mengakses informasi, kemampuan menyampaikan ide atau informasi keagamaan di internet, dan kemampuan memahami keamanan dalam membuat konten keagamaan di internet.

## **6. Literasi Digital dalam Kajian Islam**

### 1) Istilah Literasi Digital

Di dalam Alquran istilah literasi digital tidak secara langsung karena istilah literasi digital berkembang seiring dengan perkembangan komunikasi dan teknologi. Jika ditelusuri lebih jauh, ada beberapa ayat Alquran yang relevan literasi digital, di antaranya:

a. Iqra'

Kata itu iqra' berasal dari qara'a – yaqra'u – qiraatan – wa qur'anawalnya dimaksudkan untuk mengumpulkan. Namun, jika digabungkan dengan kalimat lain, dapat berarti membaca. Dalam kamus al- Munawir ditemukan beberapa makna, yaitu mengkaji, menelaah, membaca, dan menyampaikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), membaca adalah melihat, memahami, mengeja, mengolah, berbicara, menyampaikan, mengetahui, dan mempertimbangkan sesuatu. Jadi, iqra' adalah melihat sesuatu yang menyebabkan seseorang membaca apa yang dilihatnya, sehingga menimbulkan proses berpikir seperti memahami, melafalkan, belajar, dan mengetahui.

Kata itu iqra' dan turunannya disebutkan dalam Alquran sebanyak 16 kali. Pendapat lain menyebutkan bahwa kata ini disebutkan sebanyak 85 kali jika dihitung dari kata-kata Al-quran . Salah satu kata iqra' Hal ini tertuang dalam firman Allah SWT dalam surat al-'Alaq/96: 1, yang artinya Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!

Beberapa ulama berbeda pendapat tentang makna perintah membaca dalam ayat ini. Pertama, makna membaca tidak selalu diartikan sebagai tulisan atau tulisan yang harus didengar orang lain. Kedua, menurut Abduh, makna membaca disini bukan sebagai perintah wajib seperti shalat, mukallaf tetapi sebagai perintah untuk mendorong pengembangan diri. Ketiga, makna membaca di sini tidak disertai dengan objek tertentu, jadi artinya umum. Objek yang dimaksud adalah bacaan dalam bentuk apa pun, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang

bersumber dari Allah SWT maupun lingkungan sekitar. Ayat ini juga menegaskan bahwa membaca merupakan salah satu sifat yang berkaitan dengan seluruh aktivitas manusia. Oleh karena itu, dianjurkan bagi kita untuk membaca agar memperoleh keberkahan. Kemudian diperjelas lagi mengenai manfaat membaca pada al-'Alaq/96: 2.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa membaca, khususnya tentang ilmu pengetahuan, tidak cukup dilakukan sekali saja. Akan tetapi, perlu dilakukan pengulangan dan konsistensi (istiqomah). Artinya membaca, mempelajari, dan meneliti berbagai topik baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Lebih jauh, ayat tersebut menekankan proses usaha manusia dalam membaca dan bentuk tawakal manusia kepada Allah Swt. Melalui hal ini Proses tersebut, Allah Swt akan menganugerahkan anugerah ilmu pengetahuan melalui pemahaman, wawasan, sudut pandang baru, serta terungkapnya kebenaran yang tidak dapat diukur oleh manusia, sekalipun dengan objek yang sama.

Dalam membaca juga dianjurkan untuk bersikap lambat dalam memahami setiap bacaan. Hal ini sebagaimana yang tersirat dalam firman Allah berikut ini:

Dan Al-Qur'an (Kami turunkan) sedikit demi sedikit supaya kamu (Muhammad) membacanya kepada manusia dengan perlahan-lahan, dan Kami akan menyampaikannya dengan perlahan-lahan. (al-Isra'/17: 106)

Ayat di atas merupakan jawaban Allah SWT atas pertanyaan kaum musyrik tentang mengapa Alquran tidak diturunkan sekaligus. Turunnya Alquran secara bertahap antara lain untuk memudahkan Nabi

Muhammad dalam menghafal dan mengamalkan setiap perintahnya serta memudahkan dalam menjawab setiap permasalahan umatnya. Ayat ini mengisyaratkan bahwa mencari ilmu atau membaca tidak boleh dilakukan dengan tergesa-gesa melainkan secara perlahan-lahan agar lebih mudah dalam memahami setiap objek bacaan.

Dalam konteks literasi digital, ayat di atas menjelaskan bahwa sangat penting untuk memiliki kehati-hatian, ketelitian, dan kecermatan dalam menerima informasi melalui media digital. Setiap pengguna media digital hendaknya mampu memahami setiap konteks bacaan dengan benar. Tidak sekadar membaca, tetapi lebih memerhatikan pemahaman terhadap informasi yang dibaca. Oleh karena itu, hendaknya tidak terburu-buru menyimpulkan bacaan saat menerima informasi. Jika belum dapat dipahami, hendaknya informasi tersebut ditinjau ulang.

#### b. Kitab Suci

Kata itu kitabah berasal dari kata kataba – yaktubu – kitaban – wa kitabatan, yang berarti menulis. Jika digabungkan dengan kalimat lain, kata ini dapat berarti mewariskan, menentukan sebelumnya, mewajibkan, memerintahkan, atau mengajarkan menulis. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa menulis adalah membuat huruf atau angka dengan pena, melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan, mengarang, membuat huruf, menggambar, dan membatik. Dengan demikian, kitabah adalah mengekspresikan pikiran atau perasaan melalui tulisan dan gambar dengan bantuan media.

Pembacaan dari buku dan turunannya disebutkan dalam Alquran sebanyak 318 kali. Salah satunya pembacaan dari buku disebutkan dalam

QS. al-Baqarah/2: 282, yang menjelaskan pentingnya memiliki kemampuan literasi untuk dapat menulis sesuatu dengan benar. Allah SWT berfirman:

Wahai orang-orang yang beriman, jika kamu memiliki hutang yang telah jatuh tempo, maka hendaklah kamu menuliskannya. Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar. Janganlah penulis itu menolak untuk menuliskannya sebagaimana yang telah diajarkan Allah kepadanya, maka hendaklah ia menuliskannya. Dan hendaklah orang yang berutang itu mendiktekan, dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah, Tuhannya, dan janganlah ia menguranginya sedikit pun. Jika orang yang berutang itu adalah orang yang kurang akal, lemah (kondisinya), atau tidak mampu mendiktekan dirinya sendiri, maka walinyalah yang harus mendiktekannya dengan benar.(al Baqarah/2: 282).

Ayat berekenaan tentang utang piutang yang mengandung pesan kepada umat Islam agar jika terlilit hutang hendaknya menuliskan nominalnya, baik besar maupun kecil, agar tidak terjadi salah paham. Saat ayat ini diturunkan, kondisi umat Islam yang pandai menulis masih jarang. Oleh karena itu, melalui ayat ini Allah SWT menganjurkan agar setiap umat Islam mampu menulis dengan benar. Lebih lanjut, dalam ayat tersebut disebutkan, “Jika yang berutang itu orang yang kurang akal atau lemah (kondisinya), atau tidak mampu memerintah dirinya sendiri, maka walinya harus memerintah dengan benar...”Hal ini juga menyiratkan perlunya pendampingan orang tua kepada anak untuk mengontrol anak dalam menulis melalui media apapun. (Jurnal

Shihab juga menegaskan bahwa ayat ini mengisyaratkan pentingnya belajar menulis. Karena di dalamnya akan memungkinkan kita mengalami situasi yang berujung pada utang piutang, dari sini dapat pula dijabarkan bahwa kemampuan menulis atau yang disebut literasi sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya untuk utang piutang saja, tetapi lebih luas lagi mengarah kepada aktivitas apa saja yang dilakukan manusia.

Kemudian dalam QS. al-Baqarah/2: 79, dengan kemampuan menulis mampu menyebarkan tulisan yang benar dan dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan, sebagaimana firman-Nya:

Celakalah bagi orang-orang yang menulis kitab dengan tangan mereka sendiri, kemudian mereka mengatakan: "Ini dari sisi Allah" (dengan maksud) menjualnya dengan harga murah. Maka celakalah bagi mereka karena tulisan mereka dan celakalah bagi mereka karena apa yang mereka kerjakan (al- Baqarah/2: 79)

Ayat di atas menceritakan tentang para pemuka agama Yahudi yang dengan sengaja mengubah isi Kitab Taurat untuk kepentingan mereka, dengan dalih bahwa apa yang mereka lakukan itu berasal dari Allah SWT. Peristiwa tersebut bermula ketika terjadi pembakaran dan perusakan Baitul Maqdis, di mana pada saat itu Kitab Taurat turut dibakar. Kitab Taurat pada saat itu hanya dibaca setiap tujuh tahun sekali, sehingga masyarakat tidak banyak yang menghafalnya karena tidak tersebar luas. Selain itu, adanya penyimpangan agama dari kaum Yahudi, sehingga Kitab Taurat semakin banyak diubah. Akhir ayat ini menunjukkan bahwa dosa-dosa yang dilakukan oleh orang-orang Yahudi

dihitung dua kali: pertama, karena memalsukan kitab suci, dan kedua, karena dosa jariah yang terus menerus dilakukan. Dosa-dosa ini akan terus dihitung bagi siapa saja yang mengikuti mereka. Hal ini ditegaskan melalui sabda Nabi saw berikut ini:

Dalam kaitn tentang literasi digital, beberapa ayat menegaskan pentingnya memiliki kemampuan literasi digital untuk menghindari penyebaran informasi yang tidak benar. Dengan demikian, pengguna media digital dapat menyumbangkan tulisan yang akurat dari sumber yang kredibel. Tulisan seperti itu dapat bermanfaat dan menjadi pesan kebaikan bagi mereka yang membagikannya.

### c. Qalam

Kata itu bahasa Qalam berarti pena, tulisan, atau gaya penulisan, dengan bentuk jamak aqlam. Kata bahasa Qalam, jika dilihat dari asal katanya berasal dari kataqalama-qalman, yang berarti memotong, menggarisbawahi, atau menyesuaikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pena adalah alat tulis yang terbuat dari baja atau bahan lainnya. Tulisan merupakan hasil karangan, gambar atau lukisan. Dengan demikian, bahasa gaul adalah media yang digunakan untuk menulis yang akan menghasilkan suatu tulisan, esai, atau deskripsi tentang sesuatu.

Kata itu bahasa gaul disebutkan dalam Al-Quran sebanyak 4 kali. Kata itu bahasa gaul disebutkan dalam QS. al-'Alaq/96: 4 yang menjelaskan bahwa media merupakan sarana yang dibutuhkan oleh manusia sebagaimana berikut: "Yang mengajar (manusia) dengan pena (al-'Alaq/96: 4)".

Ayat di atas menegaskan bahwa Allah SWT mengajarkan manusia untuk menggunakan media. Yang dimaksud media di sini adalah usaha dan sarana atau alat yang digunakan manusia. Pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran bagi manusia ditegaskan kembali dalam QS. al-Qalam/68: 1, sebagai berikut Demi pena dan apa yang mereka tulis(al-Qalam/68: 1).

Melalui ayat ini, Allah SWT seakan bersumpah bahwa tulisan tersebut harus berdampak positif, yakni memberikan kebaikan dan kemanfaatan. Pokok bahasan dalam ayat ini bersifat umum, baik penulisnya adalah malaikat, penulis wahyu, atau bahkan seluruh umat manusia. Istilah “media yang digunakan untuk menulis” dalam ayat ini dapat merujuk pada alat tulis tradisional, seperti pena, dan alat-alat modern seperti laptop, komputer, gadget, atau tablet. Untuk memperoleh manfaat dari menulis, seseorang harus membaca. Oleh karena itu, ayat ini juga menekankan pentingnya perintah membaca dan menulis.

Dalam literasi digital, ayat di atas menganjurkan agar manusia memanfaatkan media digital seperti laptop atau smartphome untuk mencari informasi atau ilmu pengetahuan. Untuk memperoleh ilmu pengetahuan, manusia perlu menyaring informasi yang ditemukan agar bermanfaat dan dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya.

## 2) Prinsip dan Aturan Literasi Digital dalam Al-Qur'an

Hal-hal yang berkaitan dengan kompetensi literasi digital harus memenuhi prinsip dan kaidah yang tercantum dalam Alquran. Pemaparan Alquran tentang prinsip dan aturan dalam literasi digital

dapat dikaji melalui komponen-komponen terminologi literasi digital, sebagai berikut:

a. Penggunaan Media Digital

Literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan media digital. Penggunaan media disebutkan dalam Alquran dalam QS. al-Qalam/68: 1, sebagai berikut “Demi pena dan apa yang mereka tulis(al-Qalam/68: 1’. Menurut Shihab, penggunaan media dalam ayat ini ditunjukkan melalui istilah qalam,yang artinya pena. Akan tetapi, jika diartikan lebih luas, maka yang dimaksud adalah alat apa saja, termasuk media yang paling modern seperti komputer, laptop, ponsel, atau android. Maka menurutnya ayat ini mengandung suatu dorongan agar apa yang dituliskan memberikan manfaat dan kebaikan bagi setiap orang yang membacanya.

Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan dalam QS. al-'Alaq/96:1, bahwa: “Bacalah (sebutkan) nama Tuhanmu yang menciptakan."Ayat ini menjelaskan tentang pentingnya manusia dalam mencari ilmu, yaitu dengan membaca. Bisnis membaca membutuhkan media untuk memudahkan manusia.

Dalam literasi digital, pemanfaatan media yang baik menurut Al-Qur'an adalah memanfaatkan media untuk hal-hal yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain, seperti membuat konten atau tulisan yang informatif, bermutu, dan berkualitas. Pendapat Nadilla menguatkan hal tersebut: agar media sosial memberikan manfaat, maka perlu memperhatikan adab dan etika bermedia sosial. Di antara adab dan etika tersebut adalah mengikuti kaidah Islam, antara lain menjaga niat,

menyebarkan kebaikan, mengajak kepada kebaikan, mencegah kemungkaran, tidak menghina dan menyebarkan kebencian, serta tidak menghabiskan waktu hanya untuk bermain di media sosial.

#### b. Pemanfaatan Media Digital

Literasi digital merupakan kompetensi seseorang dalam memanfaatkan media digital dengan baik, salah satunya adalah berkomunikasi.<sup>53</sup> melalui media sosial. Kebutuhan untuk berkomunikasi dengan baik disebutkan dalam Alquran dalam QS. al- Baqarah/2: 263, sebagai berikut: Perkataan yang baik dan permintaan maaf lebih baik daripada sedekah yang disertai dengan tindakan yang menyakitkan. Allah Maha Kaya, Maha Penyayang.

Ayat ini difokuskan pada istilah qaul ma'ruf, yang artinya perkataan yang baik. Menurut Shihab, ayat ini menganjurkan agar dalam berkomunikasi hendaknya selalu mengucapkan perkataan yang baik dan tidak menyakiti hati orang lain. Makna yang baik di sini adalah tindakan yang benar, sesuai dengan norma masyarakat dan ajaran agama.

Ayat ini juga menganjurkan agar seseorang yang tidak mampu memberikan sesuatu hendaknya meminta maaf daripada memberi dalam keadaan terpaksa atau menyakitkan.

Cara berkomunikasi yang baik juga dijelaskan dalam firman Allah, sebagai berikut:

Dan jika kamu berpaling dari mereka demi meraih rahmat Tuhanmu yang kamu harapkan, maka ucapkanlah kepada mereka perkataan yang lemah lembut.(al-Isra'/17: 28)

Ayat ini ditujukan pada istilah qaulan maisuran, yang menjelaskan bahwa hendaknya berbicara lemah lembut dalam berkomunikasi. Menurut Shihab, makna rendah hati di sini adalah perkataan yang tidak menyinggung perasaan dan memberikan harapan baik kepada lawan bicara.

Perintah ayat di atas ditujukan langsung kepada Nabi Muhammad saw ketika beliau terpaksa membiarkan orang yang meminta pertolongan pulang dengan tangan hampa karena tidak ada yang bisa diberikan. Kemudian, Allah SWT memberikan petunjuk yang lebih baik melalui ayat ini: jika kamu tidak bisa memenuhi permintaan pertolongan, hendaklah seseorang mengucapkan kata-kata yang sopan dan lemah lembut, seperti menjanjikan akan memberikannya jika dia punya rezeki.

Di media sosial, kita sering melihat konten yang menunjukkan eksperimen sosial, yang bertujuan untuk menguji empati seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain yang meminta pertolongan. Respons yang ditunjukkan seseorang bisa beragam; ada yang menolak memberi, ada yang acuh tak acuh, dan ada yang memberi dengan ikhlas.

Sikap terakhir ini selaras dengan semangat yang diusung ayat di atas. Sekalipun menolak untuk menolong, hendaknya disampaikan dengan kata-kata yang baik tanpa menyakiti perasaan pengemis.

Selanjutnya, cara berkomunikasi yang baik dijelaskan dalam Firman Tuhan lainnya, sebagai berikut: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar. (Al-Ahzab/33: 70)

Ayat di atas memiliki kaitan dengan ayat keempat dalam surat yang sama, yang menjelaskan tentang orang-orang musyrik dan munafik yang mengejek pernikahan Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam dengan Zainab binti Jahsyi ra. Ketika Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam Allah SWT menikahi Zainab binti Jahsyi r.a. yang merupakan mantan istri Zaid bin Haritsah, anak angkatnya, seorang Yahudi dan munafik, berkata, "Muhammad menikahi mantan istri anaknya sendiri." Kemudian Allah SWT membantah perkataan mereka dengan menjelaskan bahwa anak angkat tersebut tidak menjadi anak kandung. Oleh karena itu, menikahi mantan istri anak angkatnya adalah hal yang dibolehkan.

Mengenai komunikasi, ayat ini berfokus pada istilah qaulan sadidan. Shihab menjelaskan bahwa dalam ayat ini, komunikasi hendaknya dilakukan dengan kata-kata yang tepat (jujur), tepat sasaran, dan sesuai dengan kondisi lawan bicara. Kata-kata yang diucapkan tidak boleh membingungkan, jika bersifat nasihat, dapat menuntun dan meluruskan seseorang. Perkataan yang benar dan jujur diterapkan dalam komunikasi dengan cara memberikan informasi yang berdasarkan fakta, menyampaikan perkataan dengan jelas, tidak menimbulkan keraguan bagi pendengar, dan apabila menyampaikan kritik mengandung kritik yang membangun, tidak menjatuhkan lawan bicara.

Jika dikaitkan dengan penggunaan komunikasi di media sosial, ayat di atas mengajarkan agar ketika kita mengunggah sesuatu hendaknya memuat hal-hal yang benar (sesuai fakta dan data). Jangan mengunggah konten yang mengandung kebohongan (hoax), tidak lugas

tentang kebenaran, atau berisi tuduhan terhadap orang lain. Karena semua itu akan memicu pertikaian, kesalahpahaman, dan keresahan serta dapat merusak nama baik orang lain. Dengan tutur kata yang benar, suatu informasi akan sangat bermanfaat bagi masyarakat dan berdampak positif bagi jiwa dan pikirannya. Jika tutur katanya baik, maka pengaruhnya juga baik, jika buruk, maka akan buruk pula. Begitu pula tutur kata yang benar akan memengaruhi perilaku. Seseorang yang terbiasa berkata baik akan menjauhi kebohongan dan perilaku yang buruk.

Selain itu, sangat menyenangkan juga dengan cara berkomunikasi yang disebutkan dalam QS. an-Nisâ'/4: 63, “Mereka adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang ada dalam hatinya. Maka jauhilah mereka, berilah mereka nasihat, dan sampaikanlah kepada mereka perkataan yang terpatir dalam jiwa mereka

Istilah qaulan balighan berarti kata yang ditandai. Quthub mengartikan balighan sebagai kata halus yang digunakan untuk memengaruhi dan meyakinkan orang lain agar menjadi lebih baik. Ayat ini menjelaskan tentang tata cara berkomunikasi, yakni hendaknya mampu menyampaikan sesuatu yang mudah dipahami sehingga dapat masuk ke dalam hati lawan bicara. Dalam konteks literasi digital dapat dipahami bahwa dalam berkomunikasi khususnya di media sosial, hendaknya para pengguna media sosial menyampaikan atau mengirim pesan kepada sesama pengguna dengan tutur kata yang baik, lembut, tidak menyinggung perasaan, menyesuaikan dengan keadaan lawan bicara, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dengan prinsip

ini, setiap pengguna media sosial dapat memanfaatkan media sosialnya dengan baik sesuai dengan kaidah Islam.

Prinsip qaulan balighan mengajarkan bahwa komunikasi, menurut prinsip-prinsip

Al-Qur'an harus santun, lembut, akurat, jujur, menyenangkan, dan bernilai dengan tetap mematuhi ketentuan dan tata krama yang berlaku. Kata-kata yang disampaikan harus persuasif dan efektif, sehingga mudah dipahami oleh pendengar. Pendekatan ini memastikan bahwa komunikasi tidak menimbulkan perasaan kecewa atau benci pada pendengar, apa pun media yang digunakan. Dalam Al-Qur'an, hal inijenis qaulan balighan Komunikasi telah dipraktikkan oleh Nabi Ibrahim (as) dalam berdialog dengan kaumnya yang menyembah berhala. Dalam surat Al- Anbiyâ/21: 62-67, terdapat kalimat jawaban Nabi Ibrahim (as). “Sesungguhnya (patung) besar itu yang melakukannya, maka tanyakanlah kepada mereka apakah mereka dapat berbicara.” Hal itu begitu menyentuh jiwa dan pikiran kaumnya sehingga mereka menyadari kebenaran perkataan Nabi Ibrahim (as). Hal tersebut di atas. Mereka pun menyadari sejenak bahwa patung-patung yang mereka buat itu yang disembah hanyalah sekumpulan batu yang tidak memiliki arti dan tidak dapat memberikan manfaat atau bantuan apa pun.

### c. Pemilihan Informasi dalam Media Digital

Literasi digital adalah kompetensi seseorang dalam mencari, menemukan, meneliti, dan memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Pemilihan penelitian terhadap informasi yang disebutkan dalam Al-Qur'an melalui firman Allah, sebagai berikut: Hai orang-orang

yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka pelajarilah kebenaran agar kamu tidak mencelakai suatu kaum karena kebodohnya, yang pada akhirnya kamu akan menyesali perbuatanmu.(Al-Hujurat/49: 6)

Ayat ini difokuskan pada istilah *fatabayyanū*, yang artinya teliti. Menurut Shihab, ayat ini menjelaskan tentang pentingnya mencari kebenaran dari informasi yang diterima. Jika memperoleh suatu informasi, hendaknya mencari tahu kebenarannya dengan cara meneliti, mengkritisi, dan mengidentifikasi siapa, kapan, di mana, dan dari mana informasi tersebut diperoleh. Kemudian, memilah, menyaring, dan memastikan kebenaran informasi tersebut serta apakah dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan memiliki kredibilitas. Dengan begitu, dapat dihindari terjadinya salah paham, fitnah, yang dapat menimbulkan perpecahan. Shihab menyatakan, banyaknya orang yang menyebarkan suatu informasi belum tentu informasi tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Hal ini dijelaskan lebih lanjut dalam ayat berikut:

Sesungguhnya orang-orang yang membawa berita bohong itu termasuk golonganmu. Janganlah kamu mengira bahwa berita itu buruk bagimu, meskipun itu baik bagimu. Setiap mereka akan memperoleh ganjaran atas dosa-dosanya. Dan barangsiapa di antara mereka yang mengambil bagian terbesar (dari dosa yang diperbuatnya), maka baginya azab yang besar. (An-Nur/24:11)

Ayat di atas mengisahkan tentang orang-orang munafik yang menyebarkan berita bohong istri Nabi Saw, yaitu Aisyah r.a. Ayat ini

melarang penyebaran informasi bohong dan tidak benar. Allah SWT akan memberikan azab yang besar bagi orang-orang yang menyebarkan berita bohong. Ayat ini berpesan agar tidak mudah menyebarkan informasi yang belum dapat dipastikan kebenarannya. Menyebarkan informasi bohong akan menimbulkan kekacauan dan perpecahan. Suatu informasi dapat dikatakan bohong apabila orang yang menyebarkannya tidak mengetahui asal muasal sumbernya, karena kebenaran suatu informasi hanya dapat dipastikan apabila pihak pertama yang menerima informasi tersebut diyakini sebagai orang yang jujur dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, ayat berikut ini melarang kita untuk mengikuti atau menyebarkan informasi yang tidak jelas sumbernya “Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati nurani semuanya akan dimintai pertanggungjawaban.(al-Isra'/17: 36)

Dalam konteks literasi digital, dapat dipahami bahwa kita harus selalu berhati-hati dalam menerima informasi melalui media sosial. Terlebih lagi, media sosial memudahkan penggunaanya untuk melihat dan membagikan berbagai konten. Upaya yang dilakukan adalah tidak sembarangan atau tergesa-gesa menyebarkan konten yang tidak jelas asal usul kebenarannya untuk meminimalisir perpecahan umat akibat berita hoax.<sup>62</sup> Sebagaimana yang diteliti Sulhi dan Sahrizal, media sosial saat ini menjadi media komunikasi yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, kita tidak boleh tergesa-gesa dalam bertindak, sebaiknya kita periksa terlebih dahulu agar tidak menimbulkan tindakan yang salah dan keliru. Dengan begitu, Anda akan terhindar dari sifat berbohong yang dilarang dalam Islam.

#### d. Penyebaran Konten di Media Digital

Literasi digital adalah kemampuan untuk menyebarkan konten atau informasi melalui media digital. Penyebaran konten dalam Al-Qur'an disinggung dalam firman Allah berikut ini:

Hai orang-orang yang beriman, jauhilah banyak prasangka buruk, karena sebagian prasangka buruk itu dosa, dan janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain, dan janganlah kamu menggunjing orang lain. Apakah di antara kamu ada yang suka memakan daging saudaramu yang sudah mati? Tentu saja kamu merasa jijik. Dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima Tobat lagi Maha Penyayang. (al-Hujurât/49: 12).

Shihab berpendapat bahwa ayat ini menjelaskan bahwa menghindari prasangka atau kecurigaan terhadap orang lain dalam berkomunikasi bukanlah hal yang mudah. Prasangka negatif dapat menyebabkan seseorang melakukan perilaku yang lebih buruk, seperti mencari-cari kesalahan dan berziarah (Ghibah sendiri dapat menimbulkan perpecahan di antara umat Islam. Allah SWT bahkan menyamakan berziarah kepada orang yang memakan daging bangkai saudaranya sendiri.

Oleh karena itu, sesama umat Islam hendaknya senantiasa berupaya menciptakan kedamaian, ketenteraman, dan kemanfaatan bagi sesama. Lebih lanjut, dalam QS. an-Nūr/24: 15, Allah berfirman:

Bila kamu menerimanya secara lisan, dan kamu mengatakan dengan mulutmu apa yang tidak kamu ketahui sedikit pun, dan kamu menerimanya begitu saja, meskipun itu merupakan masalah besar di sisi Allah. (An-Nur/24: 15)

Ayat ini melanjutkan kisah istri Nabi, Aisyah ra yang munafik menyebarkan fitnah. Shihab menjelaskan bahwa Allah SWT melarang penyebaran informasi bohong. Jika memang diketahui bahwa Jika tidak benar, maka sebaiknya segera dibantah, jangan sampai saling menyebar. Hal ini agar berita bohong segera mereda dan dampak buruknya tidak meluas di masyarakat.

Dalam literasi digital, penjelasan di atas menekankan pentingnya kehati-hatian dalam menggunakan media sosial dengan tidak menggunakannya sebagai sarana mencari dan menyebarkan keburukan orang lain, prasangka buruk, saling berkomentar kasar, menyebarkan fitnah, bergosip, dan mencari-cari kesalahan orang lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan Devid yang menyebutkan bahwa semakin berkembangnya dunia digital, maka tren berita bohong akan semakin meningkat. Oleh karena itu, Alquran mengajarkan agar kita berhati-hati dalam menyebarkan informasi. Alquran menghimbau kepada para pengguna media sosial agar bersikap bijak, selektif, dan cerdas dalam menerima informasi agar tidak asal menyebarkan informasi tanpa memilah dan mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu.

e. Menjaga Privasi Diri Sendiri dan Orang Lain

Literasi digital adalah kemampuan menjaga kerahasiaan data pribadi dalam media tertentu agar tidak disalahgunakan oleh orang lain. Perlindungan data pribadi atau istilah keamanan disebutkan dalam Alquran dalam firman Allah berikut ini:

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memasuki suatu rumah yang bukan rumahmu, sebelum meminta izin dan memberi salam kepada penghuninya. Yang demikian itu lebih baik bagimu, yaitu agar kamu selalu ingat kepada-Nya..Jika kamu tidak menemukan seorang pun di dalamnya, maka janganlah kamu memasukinya tanpa izin. Dan jika dikatakan kepadamu, "Kembalilah!", maka hendaklah kamu kembali. Itu lebih suci bagimu, dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.(An-Nur/24:27-28)

Shihab menjelaskan, kedua ayat ini membahas tentang pentingnya kebebasan seseorang dalam menjaga privasi. Untuk menghormati hak privasi orang lain, seseorang harus meminta izin kepada yang bersangkutan. Dan jika tidak mendapatkan izin, sebaiknya jangan memaksakan kehendak. Islam juga mengajarkan bahwa menjaga privasi dan kerahasiaan merupakan salah satu hak asasi manusia. Oleh karena itu, Islam menganjurkan manusia untuk menghormati privasi orang lain, termasuk tidak memata-matai atau mengganggu privasi orang lain tanpa izin.

#### f. Kreativitas dalam Membuat Konten

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk berinovasi dalam menciptakan konten melalui media digital. Inovasi dan kreativitas disebutkan dalam Al-Qur'an pada QS. Hud/11:37, sebagai berikut:

Dan buatlah bahtera itu dengan petunjuk dan pengawasan dari wahyu Kami, dan janganlah kamu bicarakan kepada-Ku tentang orang-orang yang zalim. Sesungguhnya mereka itu akan ditimpa malapetaka.tenggelam. (Hud/11:37)

Menurut Shihab, ayat ini mengisahkan tentang Nabi Nuh a.s. yang diperintahkan oleh Allah SWT untuk membuat sebuah perahu untuk menyelamatkan kaumnya. Dalam ayat ini, istilahishna'terfokus, artinya membuat atau menghasilkan sesuatu yang baru yang belum pernah ada dan berhubungan dengan kebutuhan hidup. Definisi kata ishna' sejalan dengan definisi kreativitas: kemampuan untuk mencipta, memiliki daya cipta, kecerdasan, dan imajinasi.

Dalam konteks literasi digital, dapat dipahami bahwa Allah SWT mengajarkan manusia untuk berpikir kreatif. Sehingga para pengguna media digital dapat secara kreatif membuat konten untuk menyebarkan kebaikan dan berdakwah, dengan penuh inovasi, sehingga mampu menarik perhatian orang lain, terutama dalam melaksanakan kebaikan. Sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah berikut ini:

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebaikan, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung. (QS. Ali Imran/3:104)

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi metode *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Menurut Creswell (2002) *mix methods* adalah suatu penelitian yang menggunakan paradigma penelitian kualitatif untuk satu fase studi penelitian dan paradigma penelitian kuantitatif untuk tahap lainnya dalam rangka memahami suatu masalah penelitian secara lebih lengkap.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggabungkan keunggulan metode kualitatif dan kuantitatif, memberikan wawasan mendalam dari perspektif mahasiswa serta mengukur secara empiris efektivitas model asesmen literasi digital yang dikembangkan. Penelitian kualitatif (*qualitative research*) sendiri adalah prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa suara, tulisan, dan perilaku orang-orang yang diamati (Bogdan & Biklen, 1992). Sementara itu, penelitian kuantitatif menurut Aliaga dan Gunderson (2002) yaitu studi yang menjelaskan peristiwa dengan pengumpulan data numerik, yang kemudian dievaluasi dengan menggunakan pendekatan matematis atau statistik. Fase awal penelitian akan bersifat kualitatif, dimulai dengan wawancara mendalam dan observasi terhadap mahasiswa dan staf pengajar di UIN Sumatera Utara. Tujuan fase ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang kaya dan kontekstual tentang literasi

digital di lingkungan universitas, mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa.

Berdasarkan temuan kualitatif, fase berikutnya akan bersifat kuantitatif. Dalam fase ini, peneliti akan mengembangkan instrumen asesmen literasi digital yang mencerminkan temuan dan kompetensi yang diidentifikasi pada fase kualitatif. Instrumen ini kemudian akan diujicobakan pada sampel mahasiswa yang lebih besar. Data kuantitatif yang diperoleh dari tes atau survei akan diolah dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengukur tingkat literasi digital mahasiswa.

Pengumpulan dan analisis data kualitatif akan berfokus pada analisis tematik dari wawancara dan observasi, serta analisis konten terhadap dokumen kebijakan yang relevan. Sementara itu, analisis kuantitatif akan melibatkan uji reliabilitas dan validitas instrumen asesmen literasi digital, serta penggunaan statistik untuk mengukur efektivitas model. Hasil dari kedua fase akan disintesis pada tahap interpretasi hasil, di mana temuan kualitatif dan kuantitatif akan diintegrasikan untuk memberikan pemahaman yang holistik dan mendalam tentang literasi digital di UIN Sumatera Utara.

Pembahasan hasil akan mencakup analisis terhadap kecocokan dan kontradiksi antara temuan kualitatif dan kuantitatif. Implikasi praktis dan kebijakan juga akan dibahas, memberikan panduan untuk pengembangan model asesmen literasi digital di institusi pendidikan tinggi, terutama di UIN Sumatera Utara. Kesimpulan penelitian akan

mencakup rangkuman hasil dan saran untuk penelitian lanjutan, sekaligus menekankan relevansi temuan dalam mendukung konsep Smart Islamic University di UIN Sumatera Utara.

## B. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan

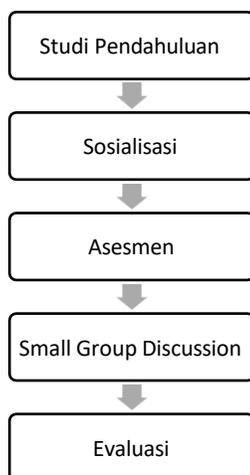
No.	KEGIATAN	BULAN KE											
		1-2			3-4			5-6					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>PENYUSUNAN</b>												
	Persiapan dan Studi Pendahuluan												
	Pembuatan Rencana												
	Pengumpulan Data												
<b>2</b>	<b>PELAKSANAAN</b>												
	Perancangan Materi Sosialisasi												
	Pelaksanaan Sosialisasi												
	Pengembangan Sistem Asesmen												
	Asesmen Literasi Digital												
	Small Group Discussion												
	Analisis Hasil SGD												
	Evaluasi Keseluruhan Proses Implementasi												
<b>3</b>	<b>PENYUSUNAN PELAPORAN</b>												
	Penyusunan Laporan Akhir Penelitian												
	Pengajuan dan Penyerahan Laporan Akhir												

### C. Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan kualitatif akan memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara akan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana mahasiswa mengakses, menilai, dan menggunakan informasi digital. Observasi akan mencakup pengamatan langsung terhadap interaksi mahasiswa dengan teknologi digital di lingkungan akademik, memberikan gambaran nyata tentang tantangan dan peluang dalam literasi digital. Analisis dokumen akan melibatkan penelitian kebijakan dan kurikulum yang relevan di UIN Sumatera Utara, untuk memahami kerangka kerja literasi digital yang telah ada.

### D. Kerangka Penelitian

Berdasarkan penelitian oleh Lubis dkk (2020) maka tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut (Lubis et al., 2020):



**Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian**

## **1. Studi Pendahuluan**

Langkah pertama dalam kerangka penelitian ini adalah studi pendahuluan yang melibatkan pemahaman mendalam tentang literasi digital di UIN Sumatera Utara. Studi ini mencakup analisis tren literasi digital, identifikasi kebutuhan mahasiswa, dan pemahaman tentang kondisi literasi digital di kalangan dosen. Data dari studi ini akan menjadi dasar untuk merancang model asesmen yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik UIN Sumatera Utara.

## **2. Sosialisasi**

Setelah studi pendahuluan, langkah selanjutnya adalah menyosialisasikan model asesmen kepada pihak-pihak terkait di UIN Sumatera Utara. Sosialisasi ini mencakup penyampaian tujuan, manfaat, dan metode yang akan digunakan dalam implementasi model. Melibatkan dosen, mahasiswa, dan pegawai yang akan membantu memastikan dukungan dan partisipasi yang diperlukan dalam implementasi model.

## **3. Asesmen**

Setelah proses sosialisasi, tahap asesmen akan dilakukan untuk mengukur tingkat literasi digital mahasiswa. Asesmen dilakukan dengan menggunakan alat bantu sistem berbasis web yang dikembangkan khusus untuk mengukur Tingkat literasi digital mahasiswa. Hasil asesmen akan divisualisasikan di dalam sistem untuk memberikan gambaran tentang tingkat literasi digital di antara mahasiswa.

#### **4. Small Group Discussion**

Langkah keempat melibatkan sesi Small Group Discussion (SGD) yang dirancang untuk memfasilitasi diskusi mendalam antara mahasiswa dan dosen. Diskusi ini akan fokus pada temuan dari asesmen literasi digital, memungkinkan partisipan untuk saling berbagi pengalaman, pengetahuan, dan pandangan terkait literasi digital. SGD bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan memperkaya perspektif mengenai literasi digital di UIN Sumatera Utara.

#### **5. Evaluasi**

Langkah terakhir adalah evaluasi, di mana model asesmen dan hasil dari seluruh proses akan dievaluasi secara menyeluruh. Evaluasi ini mencakup penilaian efektivitas model, keberhasilan sosialisasi, hasil asesmen, dan dampak dari SGD. Evaluasi ini dapat melibatkan feedback dari mahasiswa, dosen, dan pegawai, serta dapat menjadi dasar untuk penyesuaian dan perbaikan model asesmen literasi digital di masa depan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **a) Data Kualitatif**

Penelitian ini mengadopsi metode *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggabungkan keunggulan metode kualitatif dan kuantitatif, memberikan wawasan mendalam dari perspektif mahasiswa serta mengukur secara empiris efektivitas model asesmen literasi digital yang dikembangkan. Fase awal penelitian ini bersifat kualitatif, dimulai dengan wawancara mendalam dan observasi terhadap mahasiswa dan staf pengajar di UIN Sumatera Utara. Tujuan fase ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang kaya dan kontekstual tentang literasi digital di lingkungan universitas, mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah melakukan wawancara kepada dua instansi yang berbeda yaitu Perpustakaan UGM dan Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil wawancaranya dirangkum ke dalam penjelasan berikut ini:

##### **1. Perpustakaan UGM**

Peneliti melakukan wawancara di Perpustakaan UGM dengan mewawancarai Kepala Perpustakaan UGM dan Pustakawan

Perpustakaan UGM. Berdasarkan wawancara tersebut, Perpustakaan UGM memberikan pernyataan bahwa di UGM belum pernah dilakukan pengembangan model asesmen untuk mengukur kemampuan literasi digital mahasiswa; akan tetapi, kegiatan tersebut masih dalam rancangan sehingga Perpustakaan UGM belum bisa memberikan pernyataan secara detail mengenai model asesmen literasi digital mahasiswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan wawancara dengan Kepala Perpustakaan UGM yaitu sebagai berikut:

*“Nah kalo memang, literasi digital yang dimaksudkan dari awal dari basic, dari landasannya ya, saya sendiri sih selama saya disini, saya belum melihat itu di perpustakaan ini ya. Jadi secara mendetail, belum ada ya. Kalau dalam literasi digital ini, kita memfokuskan membantu mahasiswa dalam pemanfaatan digital resources kita. Lalu bagaimana kita memberikan arahan agar pustakawan dan mahasiswa kita dapat menggunakan tools digital kita di perpustakaan ini. Itu yang kami lakukan, jadi sejauh ini ya kami memberikan informasi, pelatihan kepada mahasiswa terkait pemanfaat electronic resources. Jadi baru terkait hal-hal ini yang kami lakukan. Lalu, kalau terkait survei-survei yang selama ini kami lakukan hanya terkait dengan kebutuhan mahasiswa terhadap resources ya. Ketika kita bicara tentang kepuasan masyarakat, kita bicara survei ya, bagaimana kita melakukan survei terhadap kepuasan mahasiswa dalam mendapatkan sumber elektronik, fasilitas elektronik, akses ke sumber-sumber digital. Jadi itu aja sih sebenarnya ya, jadi kami belum secara mendetail menggarap tentang literasi digital ini ya.”*

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa Perpustakaan UGM belum memiliki model asesmen terkait literasi digital pada mahasiswa. Walaupun demikian, pada prakteknya Perpustakaan UGM sudah melakukan berbagai kegiatan dan sosialisasi untuk mengembangkan tingkat literasi digital mahasiswanya. Dalam hal

ini, peneliti tidak mendapatkan dasar dari model literasi digital mahasiswa ketika melakukan wawancara, karena di Perpustakaan UGM belum memilikinya.

## **2. Prodi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Peneliti melakukan wawancara kepada Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan staf dosen. Berdasarkan wawancara tersebut, informan mengatakan bahwa di Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memiliki model literasi digital yang diimplementasikan secara akademik kepada mahasiswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Ketua Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai berikut:

*“Kalau secara akademiknya sih disini itu pak, ya ada dari mata kuliahnya ya, di kami ada mata kuliah literasi informasi jadi bagaimana mahasiswa dibekali pengetahuan agar mereka bisa menulis dan memperoleh informasi itu dengan benar. Jadi kami menggunakan beberapa elemen, itu technical skill, evaluation skill, communication, creation, minimal itu, dasarnya itu di kami. Jadi yang utama itu technical skill itu harus bagus, maka akan baik dalam berkomunikasi. Lalu, walaupun kami sudah menerapkan itu, tetap kami mengevaluasi juga pak, jangan-jangan formula itu sudah tidak pas kalau dibawa ke mahasiswa, karena semakin berkembang ya teknologi-teknologi digital itu, jadi walaupun sudah ada tetap harus dievaluasi juga formulasinya. Apalagi kita ini juga berbasis agama, jadi bisa aja formulasinya berbeda. Jadi harus dilihat juga literasi digital dan realitas keagamaan.”*

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

memiliki model literasi digital yang telah diimplementasikan secara akademik kepada mahasiswa. Model literasi digital tersebut yaitu, *technical skill*, *evaluation skill*, *communication*, dan *creation*. Sementara itu, dosen mengatakan bahwa mahasiswa juga diarahkan untuk membuat program yang berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan informan sebagai berikut:

“Kalau di saya, mahasiswa itu kami arahkan untuk membuat program yang berbasis literasi digital ke masyarakat. Lalu, tentu kami ajarkan juga beberapa elemen atau formulasi sebelumnya itu, agar mereka literasi terhadap teknologi.”

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model literasi digital yang diterapkan di Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta ada 4 yaitu *technical skill*, *evaluation skill*, *communication*, dan *creation*. Selain itu, dosen juga memberikan arahan kepada mahasiswa untuk membuat program yang berbasis literasi digital sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa.

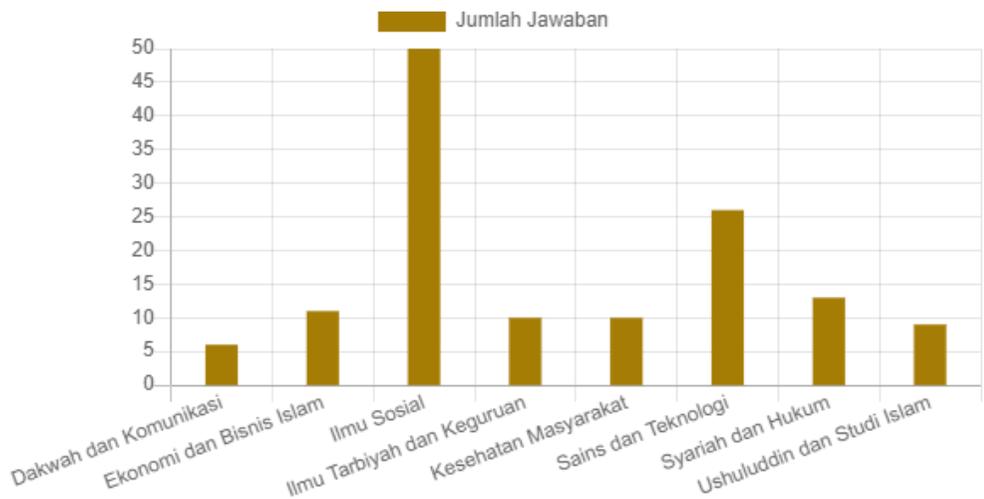
Dengan adanya hasil wawancara kepada beberapa informan di atas, peneliti merangkum bahwa ada 4 indikator yang harus ada di dalam model literasi digital pada mahasiswa yaitu *technical skill*, *evaluation skill*, *communication*, dan *creation*. Indikator ini sesuai dengan model Hague dan Payton (2010) dan juga memiliki keempat indikator di atas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadopsi Hague dan Payton (2010) yang memiliki 8 indikator yaitu *Functional Skill Beyond*, *Creativity*, *Collaboration*, *Communication*, *Ability to Find and Select Information*,

*Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social Understanding,* dan *E-Safety*. Selain itu, beberapa indikator juga dikaitkan dengan Agama Islam, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran mengenai model literasi digital yang memiliki nilai-nilai Islam pada mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

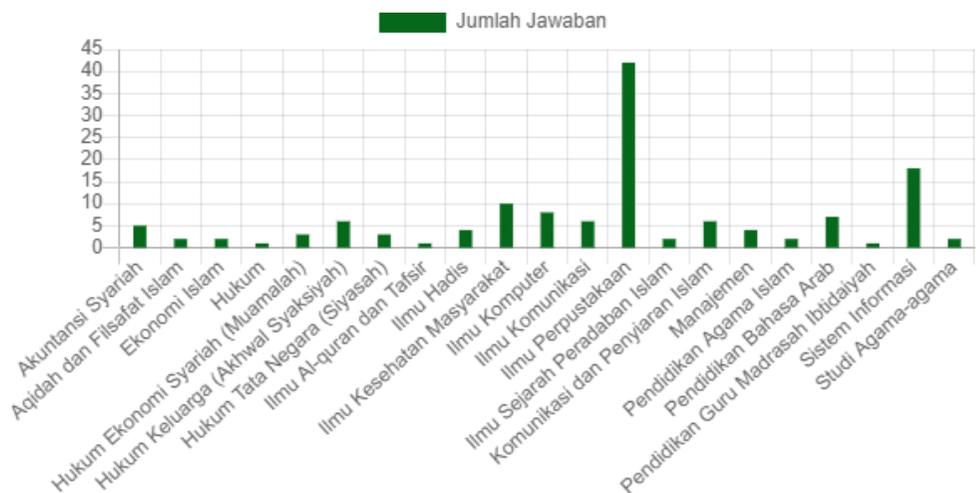
#### **b) Data Kuantitatif**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model asesmen literasi digital yang dapat membantu mahasiswa UIN Sumatera Utara menguasai keterampilan literasi digital secara lebih efektif. Manfaat penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pemahaman dan penerapan literasi digital mahasiswa, serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah melakukan pengumpulan data dengan melakukan survei kepada 135 mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan yang berasal dari 8 fakultas yaitu Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Syariah dan Hukum, dan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam. Survei yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penerapan literasi digital yang dilakukan oleh mahasiswa. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut.



**Gambar 4. 1 Asal Fakultas Mahasiswa**



**Gambar 4. 2 Asal Program Studi Mahasiswa**

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa survei ini dilakukan kepada mahasiswa yang tersebar di beberapa fakultas dan program studi. Dilihat dari diagram fakultas, mahasiswa yang mengisi survei paling banyak adalah dari Fakultas Ilmu Sosial yaitu sebanyak 42

mahasiswa. Sementara itu, mahasiswa yang paling sedikit mengisi survei adalah dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas, Fakultas Syariah dan Hukum, dan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam sebanyak 1 mahasiswa. Selain itu, dilihat dari program studi, mahasiswa yang mengisi survei paling banyak adalah dari Program Studi Ilmu Perpustakaan sebanyak 42 mahasiswa, sedangkan yang paling sedikit adalah dari Program Studi Hukum, Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Program Studi Pendidikan Guru dan Madrasah Ibtidaiyah yang masing-masing diisi oleh 1 mahasiswa.



**Gambar 4. 3 Total Jumlah Jawaban Survei**

Survei ini diberikan kepada 135 mahasiswa yang tersebar ke 8 fakultas dan 21 program studi di UIN Sumatera Utara Medan. Penelitian ini juga melakukan survei pada mahasiswa dari angkatan tahun 2018-2023. Total jumlah jawaban survei yang masuk adalah sebanyak 8.520 jawaban; dengan rincian (1) Kurang Setuju: 555 Jawaban; (2) Setuju: 3815 Jawaban; (3) Sangat Setuju: 3886 Jawaban; (4) Sangat Tidak Setuju: 139 Jawaban; dan (5) Tidak Setuju: 125 Jawaban. Berikut ini rincian hasil survei kemampuan literasi digital mahasiswa berdasarkan

model literasi digital Hague dan Payton (2010) yang memiliki 8 dimensi dan beberapa indikator antara lain sebagai berikut:

### 1. *Functional Skill Beyond*

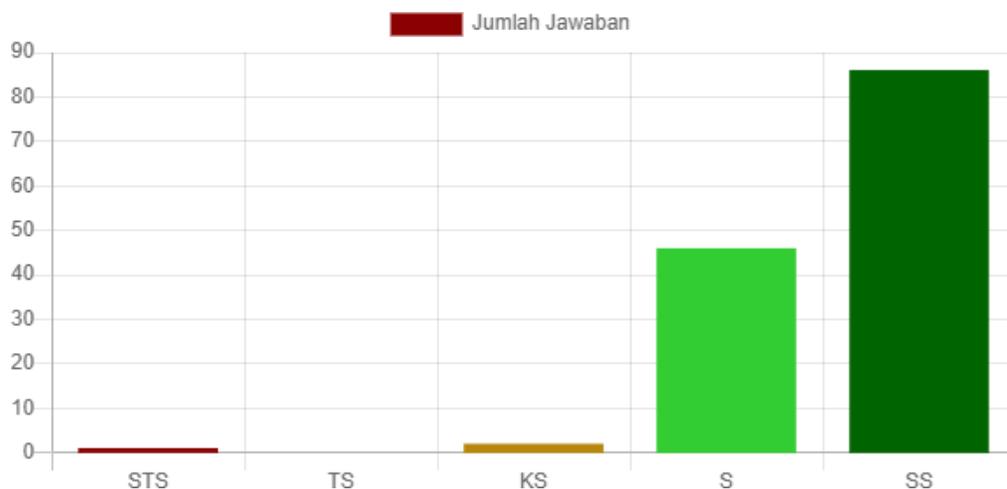


**Gambar 4. 4** Survei Mahasiswa tentang *Functional Skill Beyond* dalam Komponen Literasi Digital

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 10 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 8 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 66 Jawaban; (4) Setuju: 567 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 744 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 89.06%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *Functional Skill Beyond* yaitu kemampuan penguasaan teknologi informasi pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

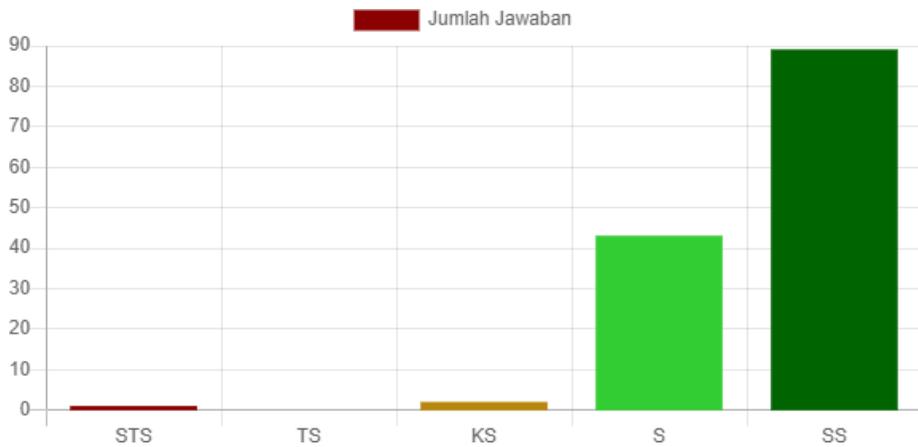
Berikut ini hasil survei indikator *Functional Skill Beyond* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

1) Saya bisa menghubungkan perangkat saya ke jaringan internet



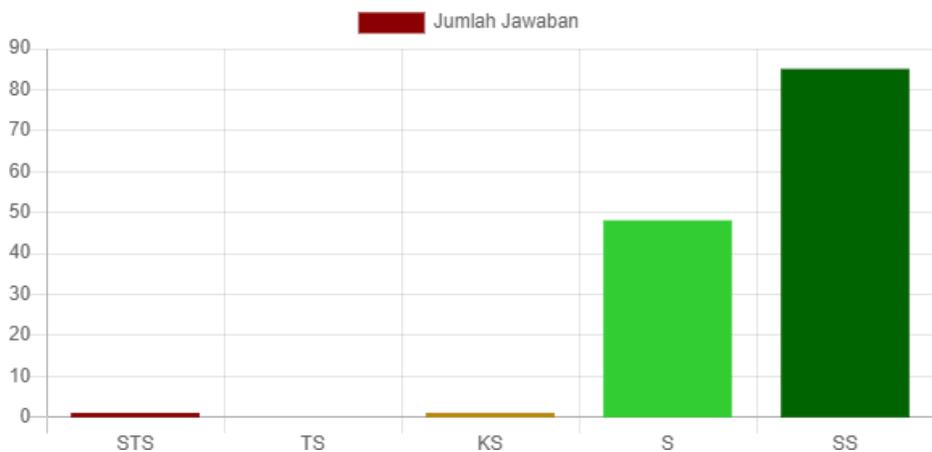
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 46 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 86 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menghubungkan perangkatnya ke jaringan internet dengan baik.

## 2) Saya bisa mengunduh file/aplikasi



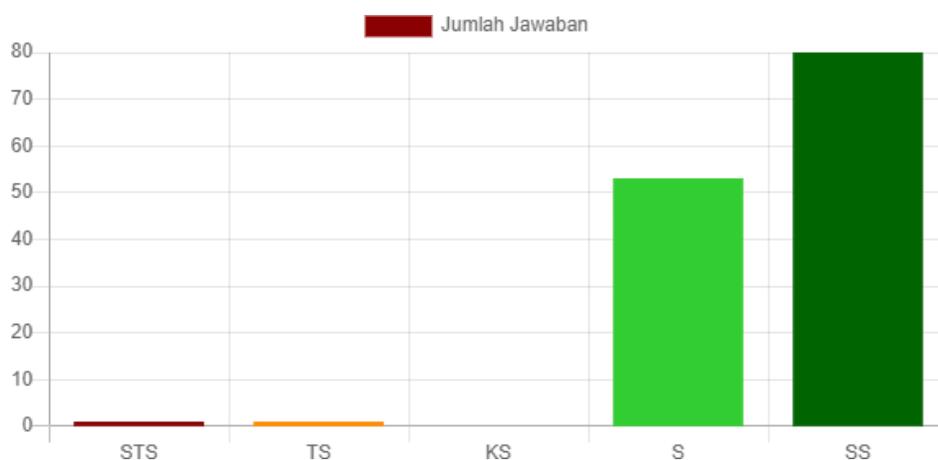
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 43 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 89 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat mengunduh file/aplikasi dengan baik.

## 3) Saya bisa mengunggah file



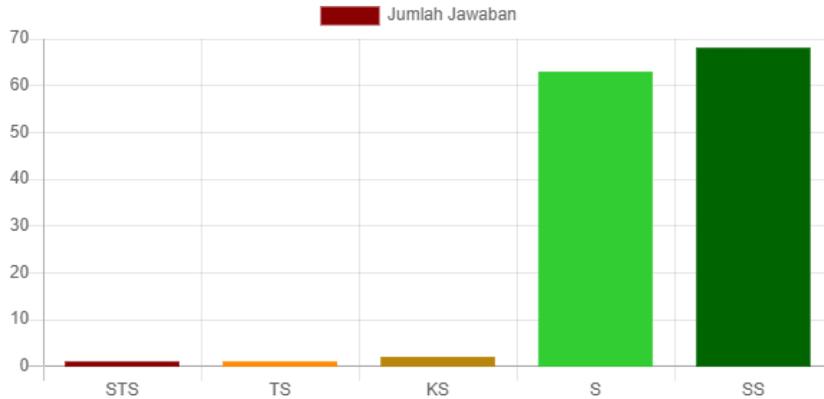
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 48 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 85 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat mengunggah file dengan baik.

- 4) Saya bisa mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital



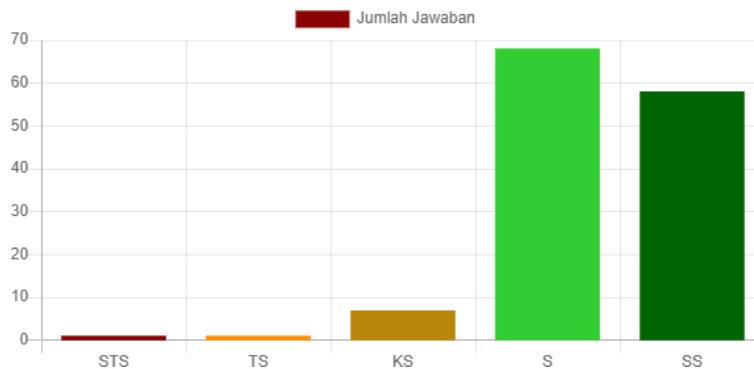
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 0 Jawaban; (4) Setuju: 53 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 80 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital dengan baik.

5) Saya memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten di media digital



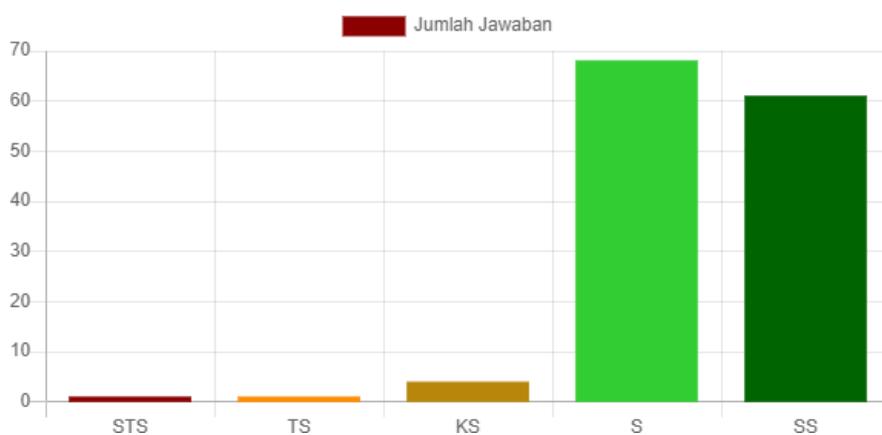
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 63 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 68 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten di media digital yang baik.

6) Saya terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di situs web benar atau salah



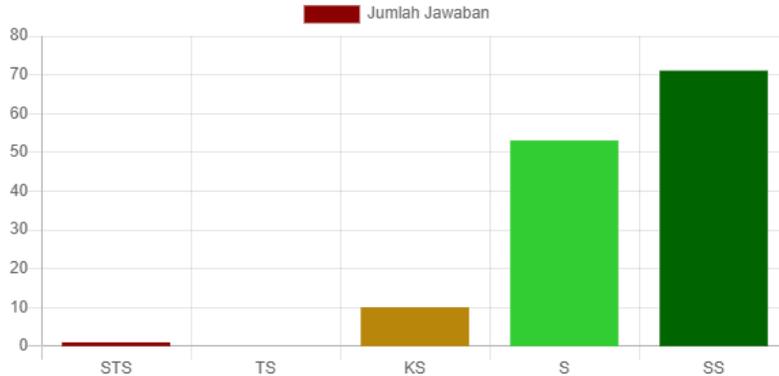
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 7 Jawaban; (4) Setuju: 68 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 58 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa terbiasa mencari tahu terlebih dahulu apakah informasi yang mereka temukan di situs web benar atau salah.

7) Saya terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar



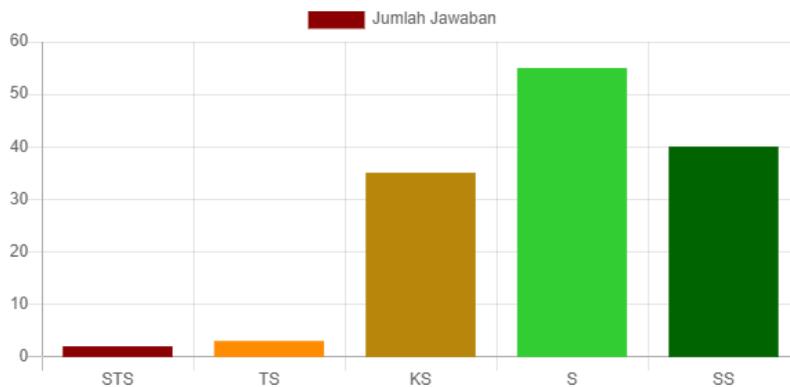
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 4 Jawaban; (4) Setuju: 68 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 61 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar atau salah.

8) Saya mampu berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital



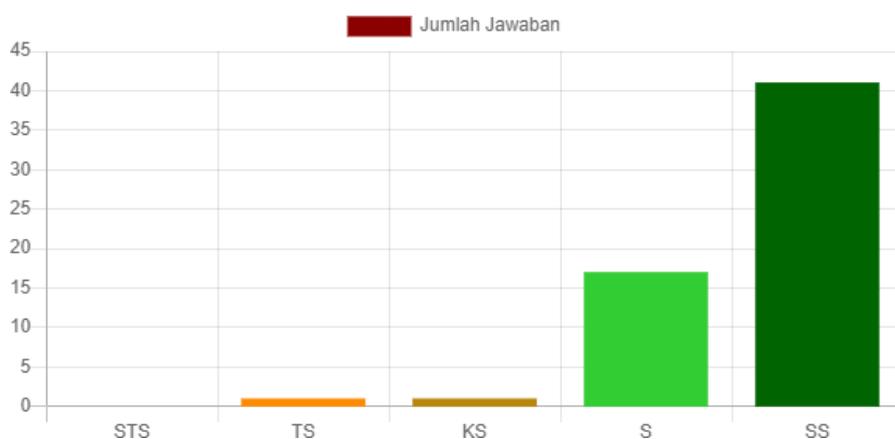
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 10 Jawaban; (4) Setuju: 53 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 71 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital dengan baik.

9) Saya terbiasa belanja melalui pasar online (marketplace) daripada pasar tradisional



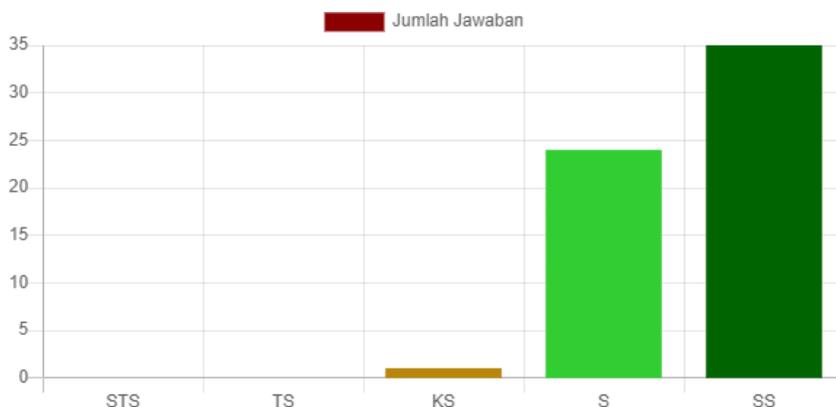
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 2 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 35 Jawaban; (4) Setuju: 55 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 40 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa terbiasa belanja melalui pasar online (*marketplace*) daripada pasar tradisional.

10) Saya bisa mengunduh dan atau memiliki aplikasi ke-Islaman (seperti: Al-Qur'an Digital)



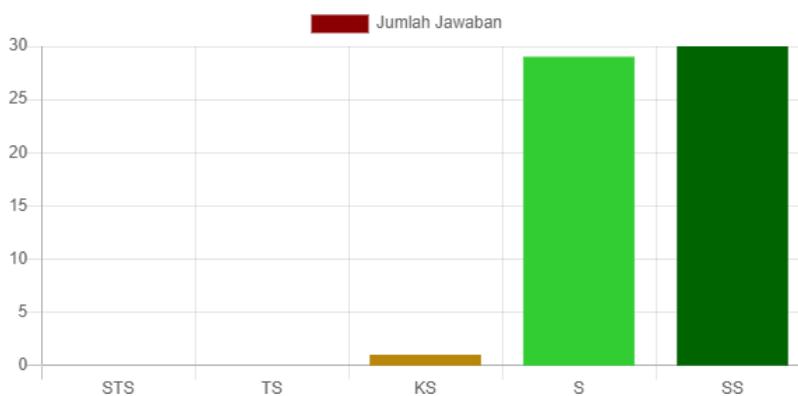
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 17 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 41 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat mengunduh dan atau memiliki aplikasi ke-Islaman (seperti: Al-Qur'an Digital).

11) Saya bisa mencari dan mengakses data, informasi dan konten ke-Islaman di media digital



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 24 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 35 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat bisa mencari dan mengakses data, informasi dan konten ke-Islaman di media digital dengan baik.

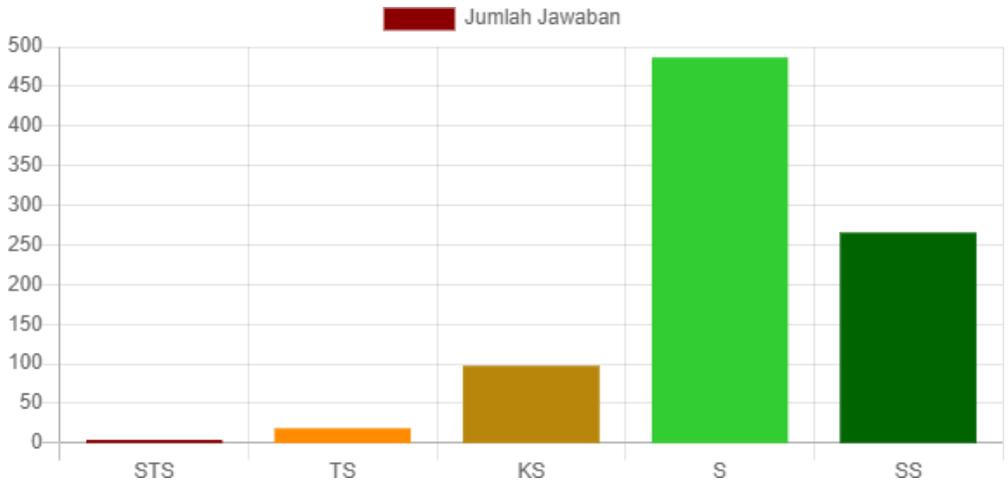
12) Saya memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten ke-Islaman di media digital



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 29 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 30 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten ke-Islaman di media digital yang baik.

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 89.06%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Functional Skill Beyond* yaitu kemampuan penguasaan teknologi informasi yang digunakan mahasiswa untuk menggunakan perangkat digital, memanfaatkan fitur digital, menggunakan fitur digital untuk mengakses informasi keagamaan pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

## 2. *Creativity*

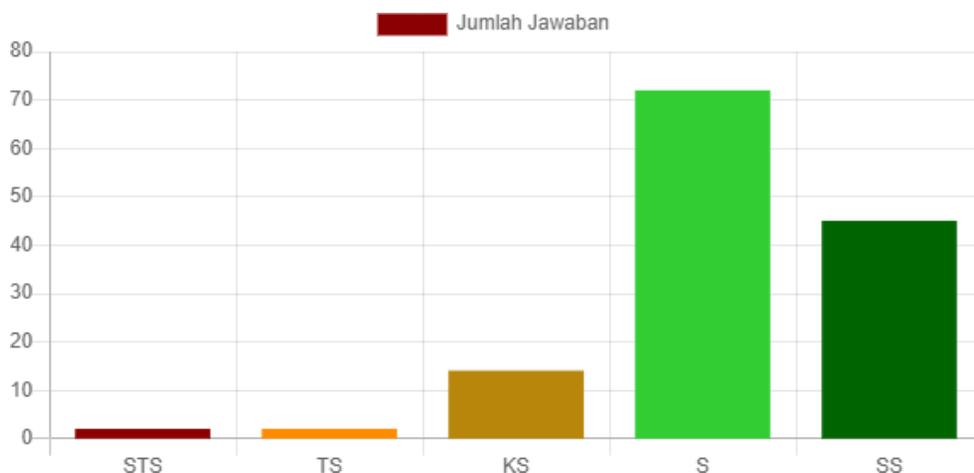


**Gambar 4. 5** Survei Mahasiswa tentang *Creativity* dalam Komponen Literasi Digital

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 4 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 18 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 97 Jawaban; (4) Setuju: 486 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 265 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 82.76%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *Creativity* yaitu kemampuan berpikir kreatif, eksplorasi ide, dan kreasi produk digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori baik

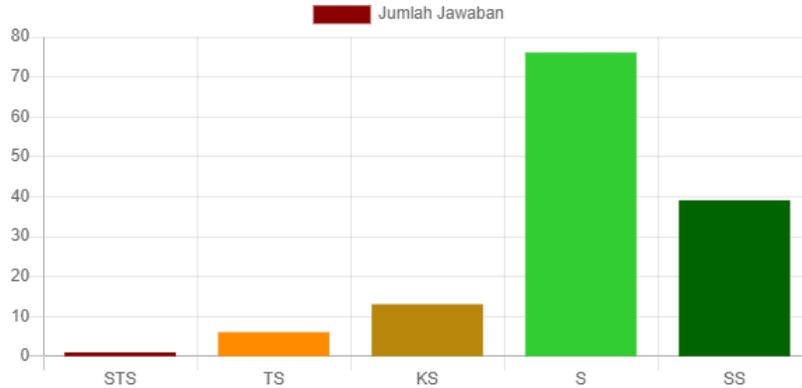
Berikut ini hasil survei indikator *Creativity* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

1) Saya mampu menciptakan konten berupa naskah menggunakan teknologi digital



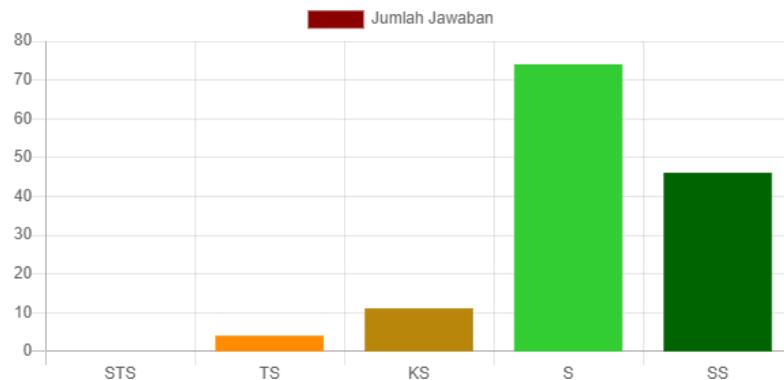
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 2 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 14 Jawaban; (4) Setuju: 72 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 45 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menciptakan konten berupa naskah menggunakan teknologi digital dengan baik.

2) Saya mampu menciptakan konten suara/musik menggunakan teknologi digital



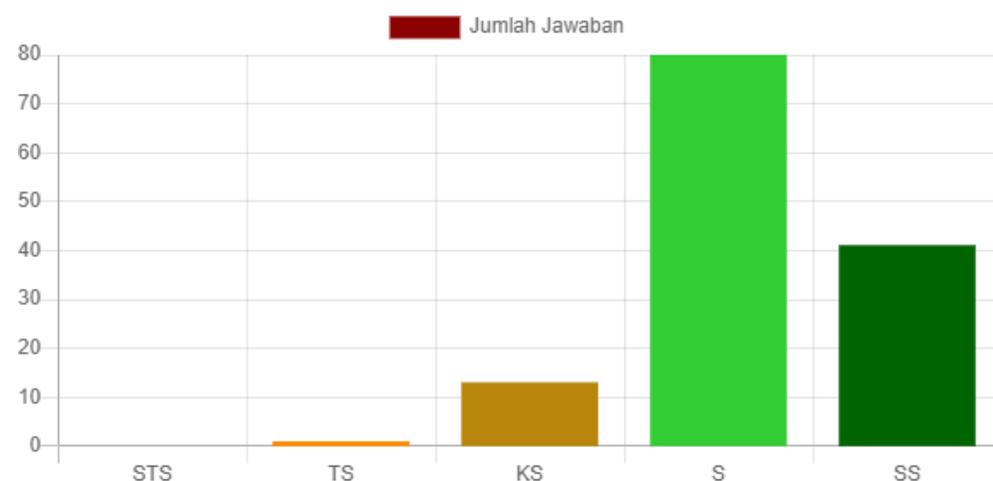
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 6 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 13 Jawaban; (4) Setuju: 76 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 39 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menciptakan konten suara/musik menggunakan teknologi digital dengan baik.

3) Saya mampu menciptakan konten video/film menggunakan teknologi digital



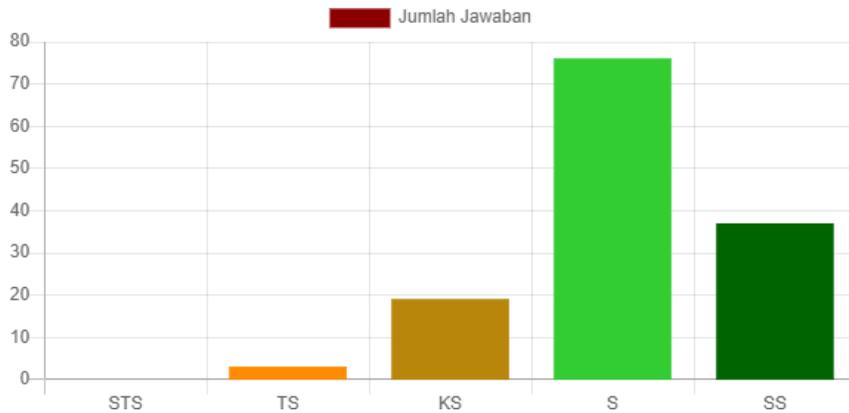
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 4 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 11 Jawaban; (4) Setuju: 74 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 46 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menciptakan konten video/film menggunakan teknologi digital dengan baik.

4) Saya mampu menciptakan konten lainnya menggunakan teknologi digital



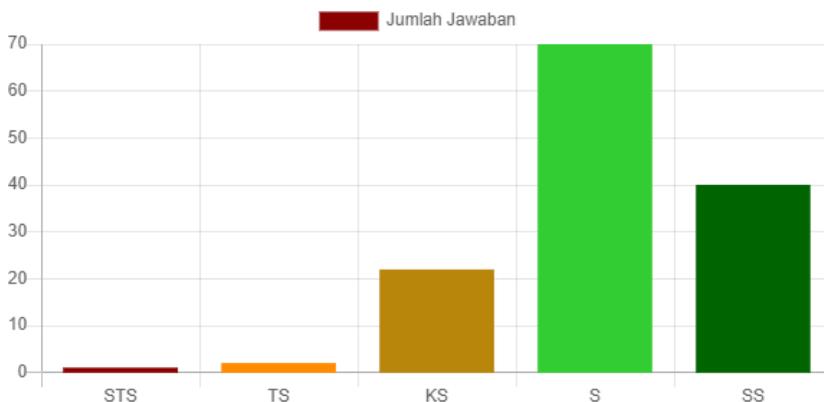
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 13 Jawaban; (4) Setuju: 80 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 41 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menciptakan konten lainnya menggunakan teknologi digital dengan baik.

5) Saya mempunyai keahlian berkreasi menggunakan teknologi digital



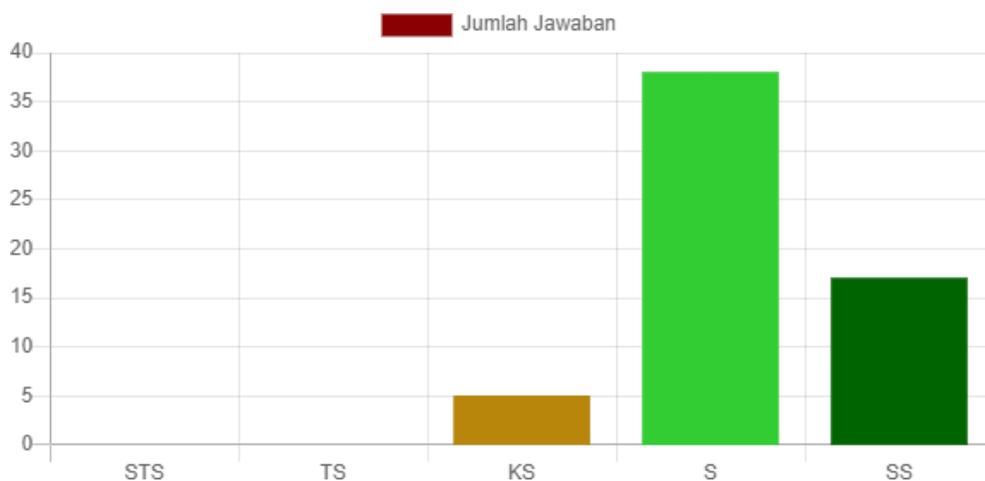
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 19 Jawaban; (4) Setuju: 76 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 37 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki keahlian berkreasi menggunakan teknologi digital dengan baik.

6) Saya mempunyai keahlian imajinatif menggunakan teknologi digital



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 22 Jawaban; (4) Setuju: 70 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 40 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki keahlian imajinatif menggunakan teknologi digital dengan baik.

7) Saya mampu menciptakan konten yang memiliki nilai-nilai ke-Islaman menggunakan teknologi digital



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 38 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 17 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menciptakan konten yang memiliki nilai-nilai ke-Islaman menggunakan teknologi digital dengan baik.

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 82.76%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Creativity* yaitu kemampuan membuat konten keagamaan dan kemampuan mengkreasikan informasi yang didapat dari internet untuk menjadi konten baru pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori baik.

### 3. *Collaboration*



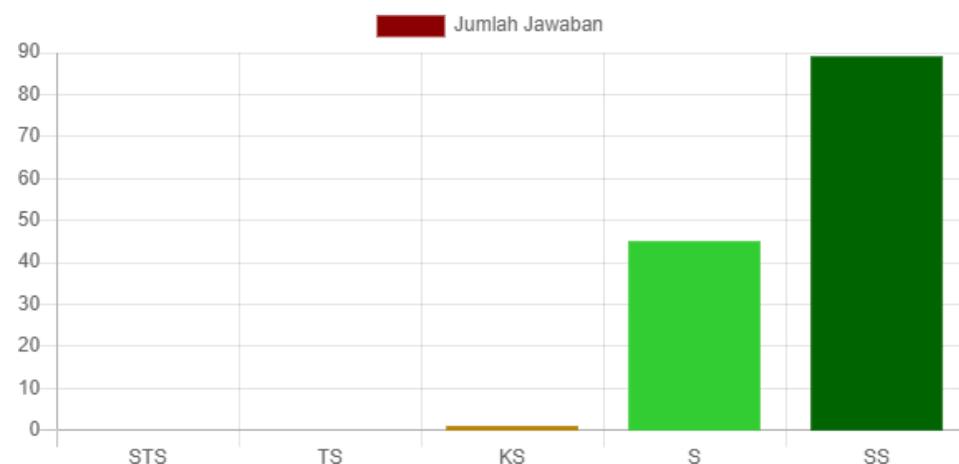
**Gambar 4. 6** Survei Mahasiswa tentang *Collaboration* dalam Komponen Literasi Digital

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 20 Jawaban; (4) Setuju: 271 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 500 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 91.85%. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa indikator *Collaboration* yaitu kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

Berikut ini hasil survei indikator *Creativity* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

- 1) Saya dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan teknologi digital



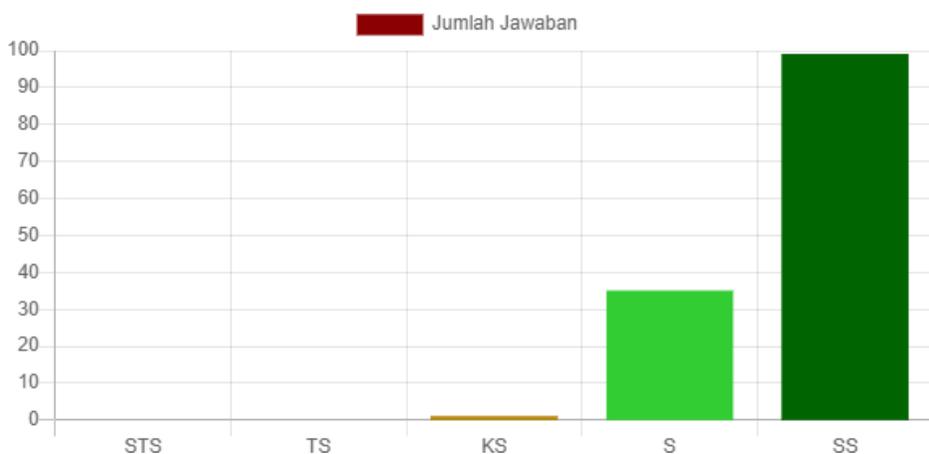
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 45 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 89 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan teknologi digital dengan baik.

- 2) Saya dapat berkomunikasi melalui grup menggunakan teknologi digital



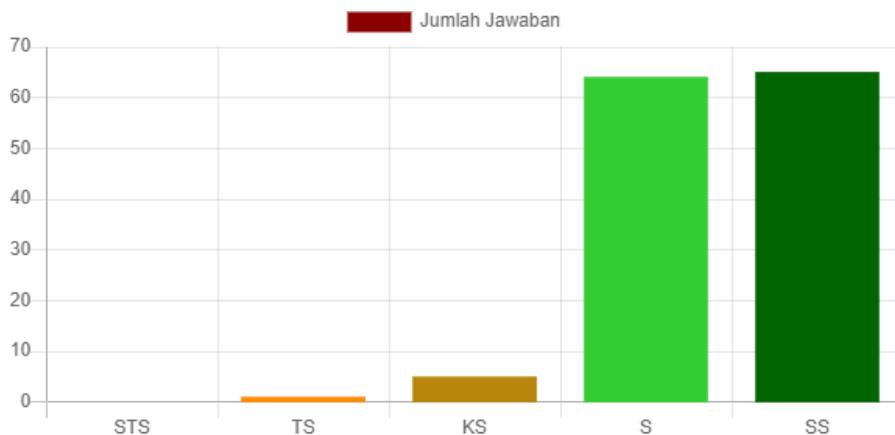
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 43 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 91 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berkomunikasi melalui grup menggunakan teknologi digital dengan baik.

- 3) Saya dapat bekerjasama dengan orang lain melalui grup media digital (seperti: *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dsb)



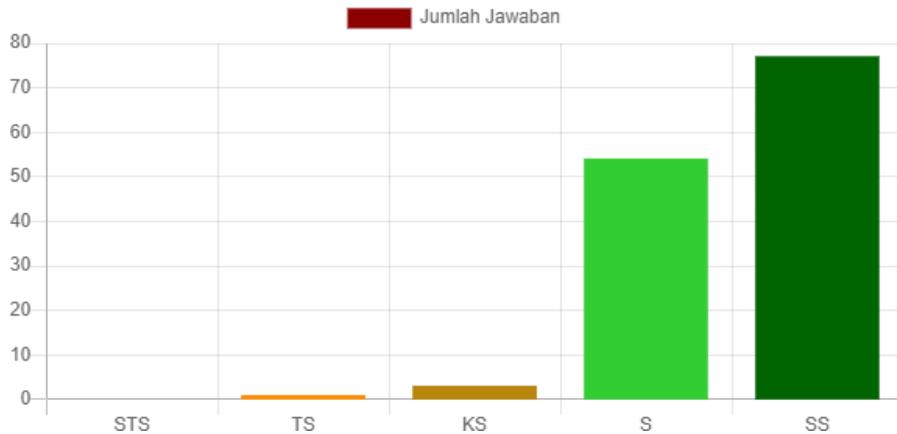
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 35 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 99 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat bekerjasama dengan orang lain melalui grup media digital (seperti: *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dsb) dengan baik.

- 4) Saya dapat bekerjasama dengan orang lain untuk menghasilkan konten melalui grup media digital



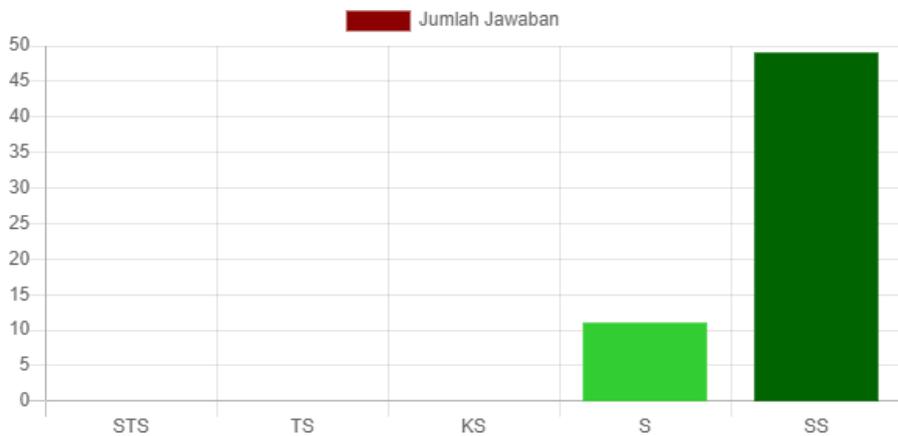
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 64 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 65 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat bekerjasama dengan orang lain untuk menghasilkan konten melalui grup media digital dengan baik.

5) Saya lebih sering menggunakan grup media digital (seperti: WhatsApp Group, Google Classroom, dsb) untuk berkomunikasi dengan banyak orang



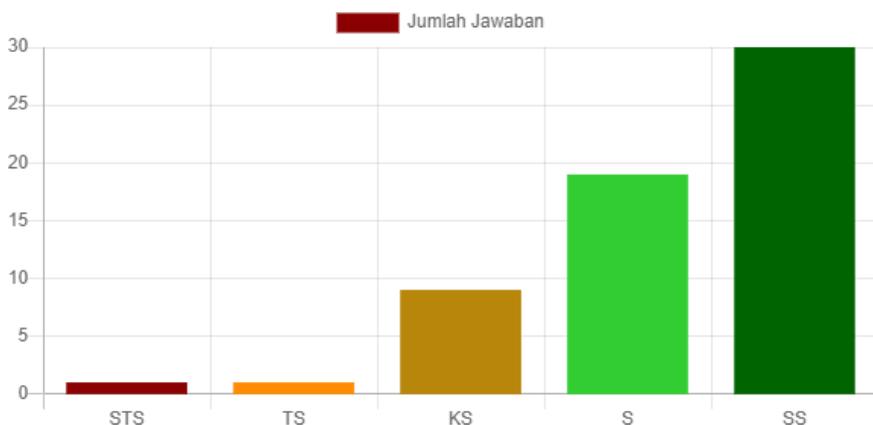
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 3 Jawaban; (4) Setuju: 54 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 77 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih sering menggunakan grup media digital (seperti: *WhatsApp Group, Google Classroom, dsb*) untuk berkomunikasi dengan banyak orang dengan baik.

6) Saya memiliki grup tentang perkuliahan di media digital



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 0 Jawaban; (4) Setuju: 11 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 49 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki grup tentang perkuliahan di media digital dan menggunakannya dengan baik.

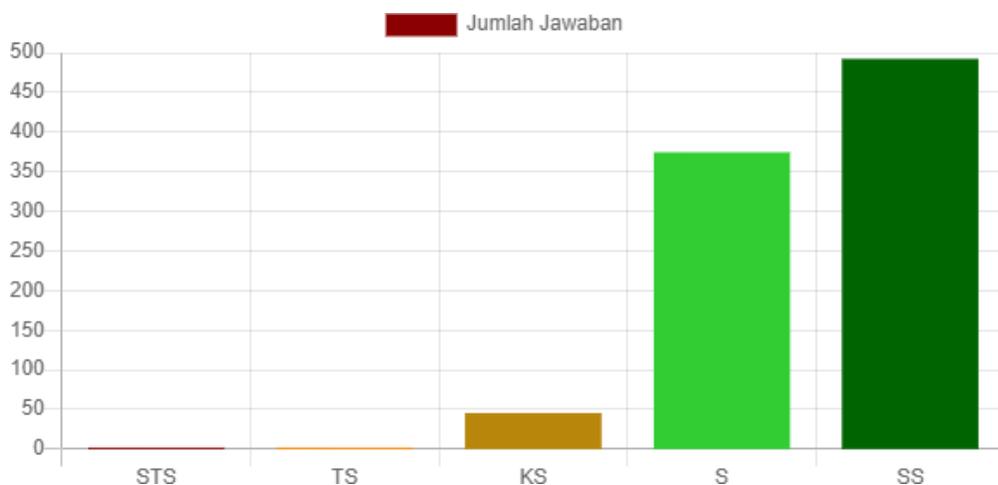
7) Saya memiliki grup tentang ke-Islaman di media digital (seperti: Grup Dakwah, Grup Kajian Agama Islam, dan lainnya)



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 9 Jawaban; (4) Setuju: 19 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 30 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki grup tentang ke-Islaman di media digital (seperti: Grup Dakwah, Grup Kajian Agama Islam, dan lainnya) dan menggunakannya dengan baik.

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 91.85%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Collaboration* yaitu kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

#### 4. *Communication*

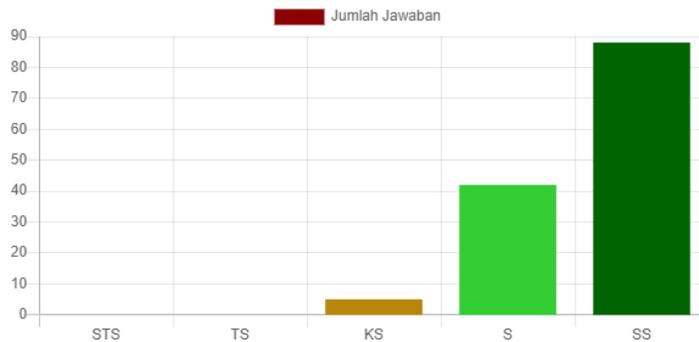


**Gambar 4. 7** Survei Mahasiswa tentang *Communication* dalam Komponen Literasi Digital

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 2 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 45 Jawaban; (4) Setuju: 374 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 492 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 89.55%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *Communication* yaitu mampu berkomunikasi melalui media digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

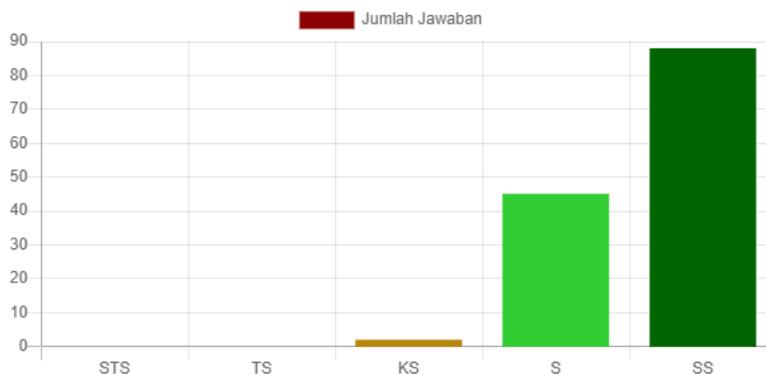
Berikut ini hasil survei indikator *Communication* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

- 1) Saya dapat berdiskusi terkait materi perkuliahan melalui platform yang tersedia (seperti: *WhatsApp Group, Google Classroom, Facebook, dsb*)



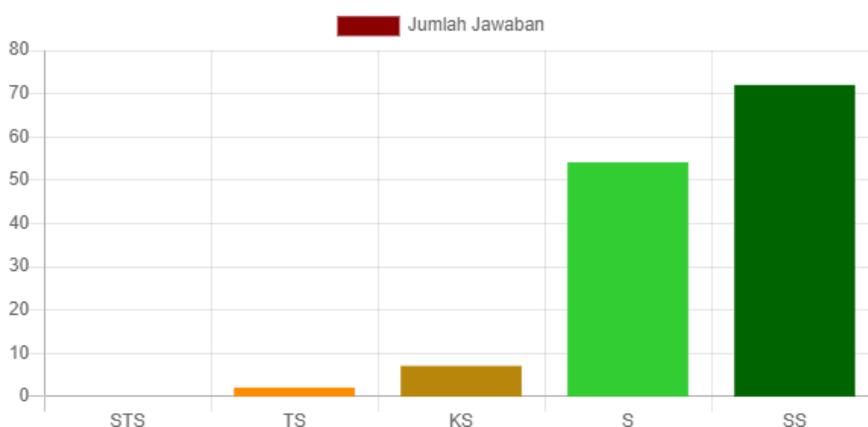
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 42 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 88 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berdiskusi terkait materi perkuliahan melalui platform yang tersedia (seperti: *WhatsApp Group, Google Classroom, Facebook, dsb*) dengan baik.

- 2) Saya dapat berbagi file atau konten perkuliahan melalui media digital



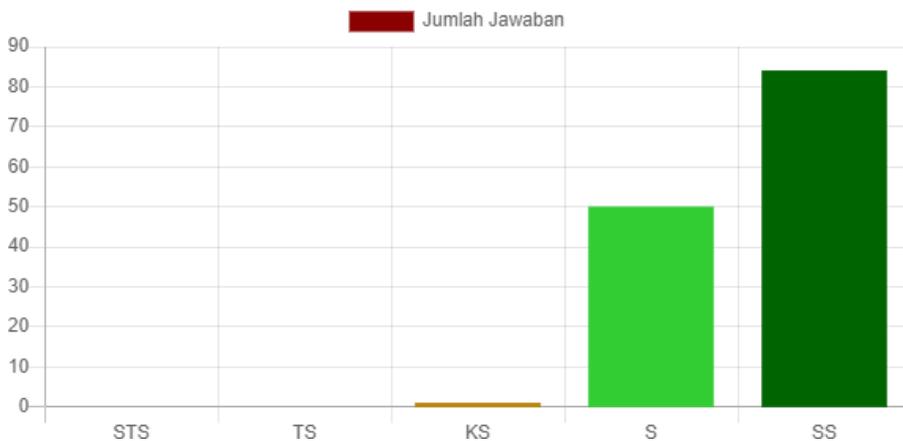
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 45 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 88 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berbagi file atau konten perkuliahan melalui media digital dengan baik.

- 3) Saya terlibat dalam penggunaan berbagai alat untuk komunikasi online (*e-mail, blog, messenger*)



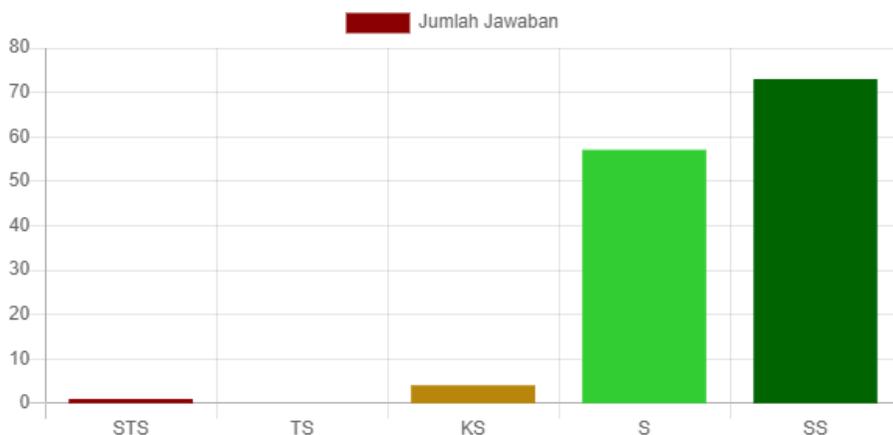
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 7 Jawaban; (4) Setuju: 54 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 72 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat menggunakan berbagai alat untuk komunikasi online (*e-mail, blog, messenger*) dengan baik.

- 4) Saya dapat berkolaborasi bersama teman dalam menyelesaikan tugas tentang materi perkuliahan yang diberikan dosen melalui media digital



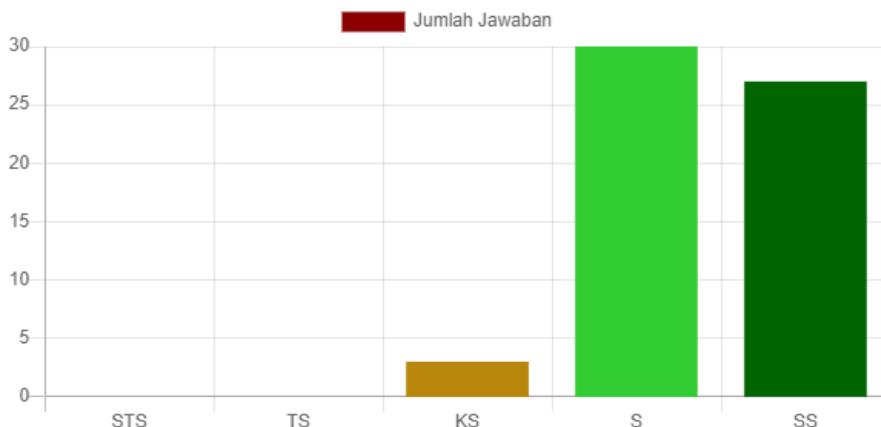
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 50 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 84 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berkolaborasi bersama teman dalam menyelesaikan tugas tentang materi perkuliahan yang diberikan dosen melalui media digital dengan baik.

5) Saya aktif dalam mengikuti perkuliahan melalui e-learning (seperti: *WhatsApp Group, Google Classroom, dsb*)



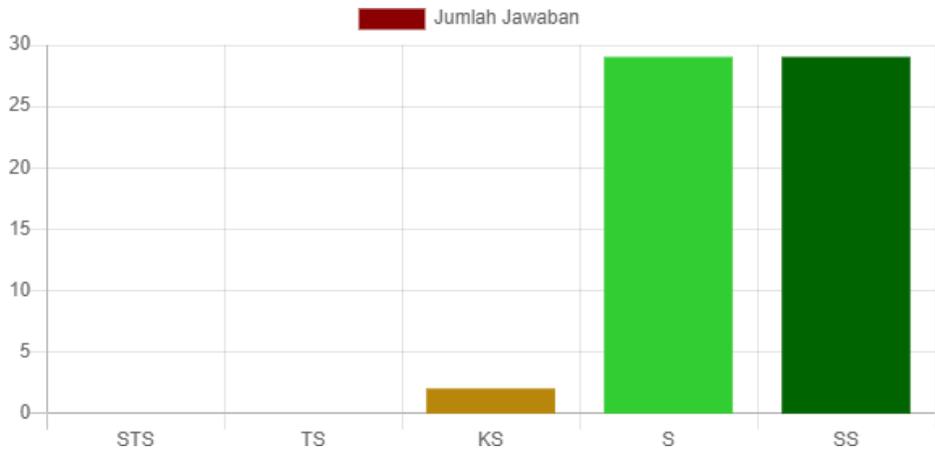
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 4 Jawaban; (4) Setuju: 57 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 73 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa aktif dalam mengikuti perkuliahan melalui *e-learning* (seperti: *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dsb) dengan baik.

- 6) Saya dapat berdiskusi terkait ke-Islaman melalui platform yang tersedia (seperti: *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Facebook*, dsb)



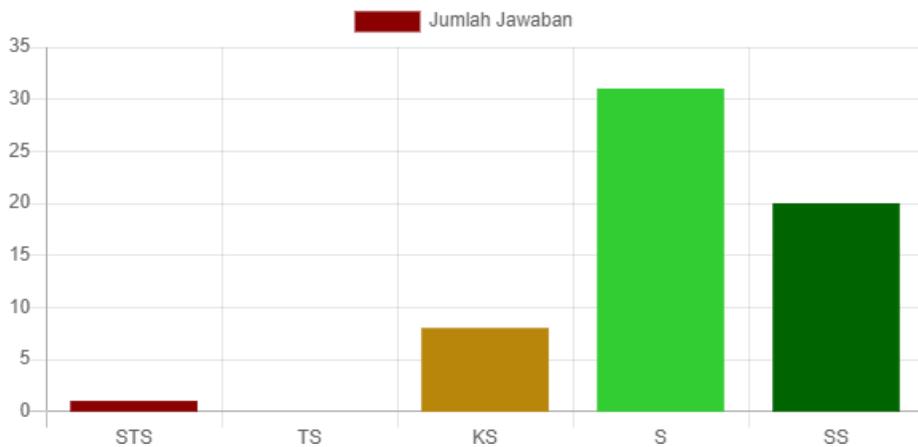
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 3 Jawaban; (4) Setuju: 30 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 27 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berdiskusi terkait ke-Islaman melalui platform yang tersedia (seperti: *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Facebook*, dsb) dengan baik.

7) Saya dapat berbagi file atau konten ke-Islaman melalui media digital



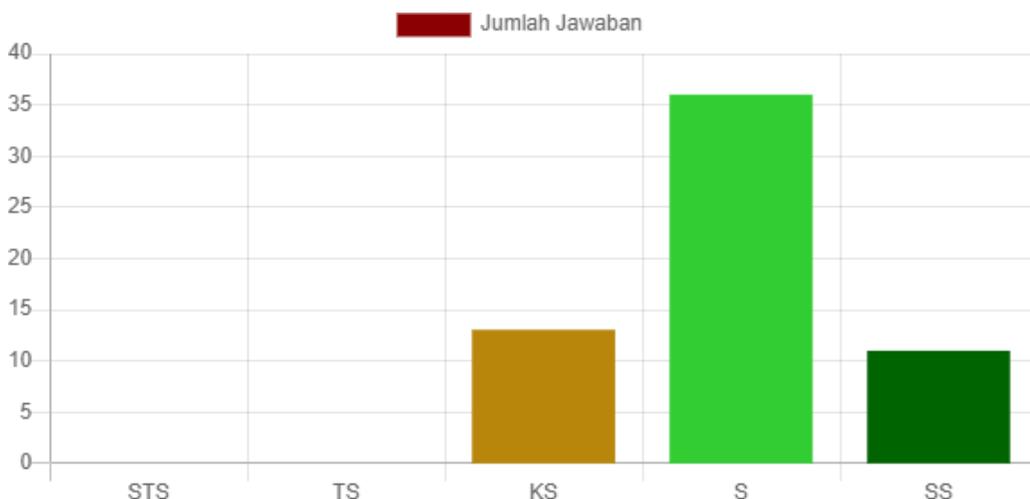
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 29 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 29 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berbagi file atau konten ke-Islaman melalui media digital dengan baik.

8) Saya terlibat dalam penggunaan berbagai alat untuk komunikasi online mengenai keIslaman (*e-mail, blog, messenger*)



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 8 Jawaban; (4) Setuju: 31 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 20 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menggunakan berbagai alat untuk komunikasi online mengenai keIslaman (*e-mail, blog, messenger*) dengan baik.

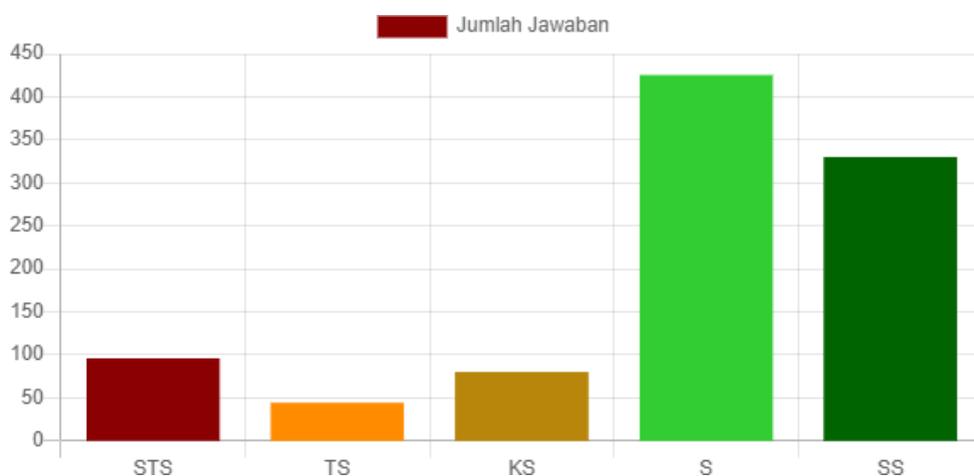
- 9) Saya aktif dalam mengikuti dakwah atau kajian ke-Islaman melalui e-learning (seperti: *WhatsApp Group, Google Classroom, Zoom* dsb)



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 13 Jawaban; (4) Setuju: 36 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 11 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa aktif dalam mengikuti dakwah atau kajian ke-Islaman melalui e-learning (seperti: *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Zoom* dsb).

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 89.55%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Communication* yaitu kemampuan berkomunikasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

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

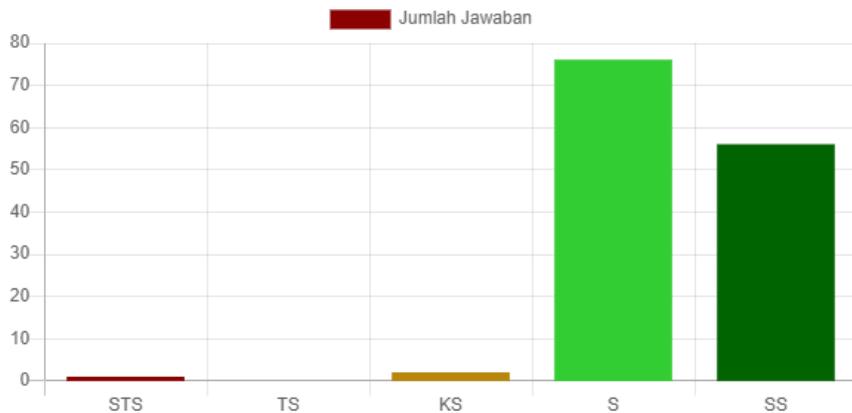


**Gambar 4. 8** Survei Mahasiswa tentang *Ability to Find and Select Information* dalam Komponen Literasi Digital

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 96 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 44 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 80 Jawaban; (4) Setuju: 425 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 330 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 77.42%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *Ability to Find and Select Information* yaitu mampu mencari dan menyelidiki informasi pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori baik.

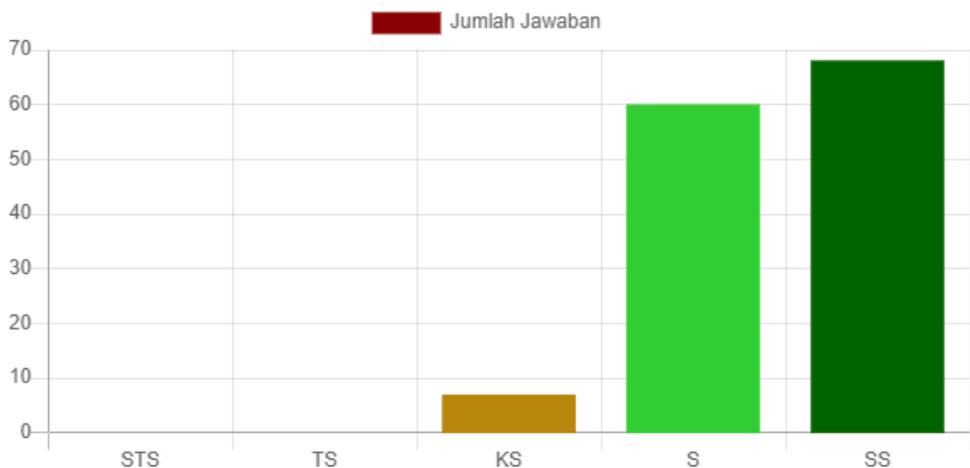
Berikut ini hasil survei indikator *Ability to Find and Select Information* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

1) Saya mampu mencari informasi di ruang digital



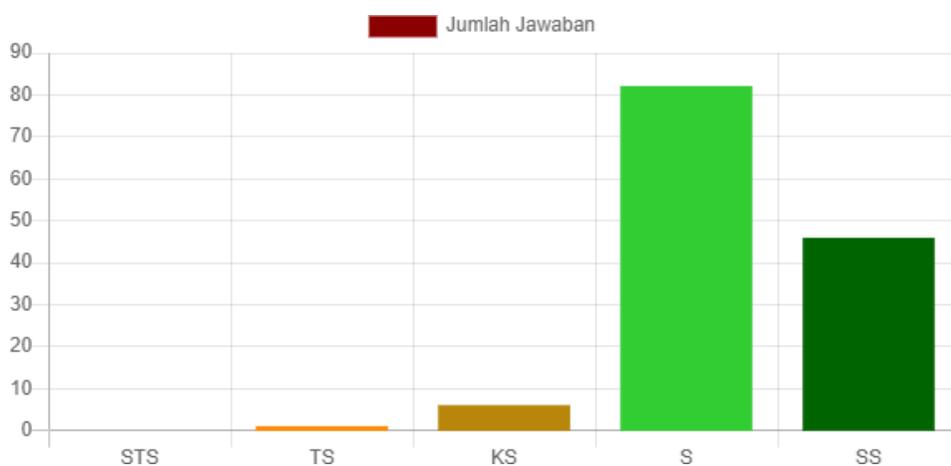
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 76 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 56 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu mencari informasi di ruang digital dengan baik.

2) Saya lebih sering menemukan informasi melalui media digital daripada media cetak



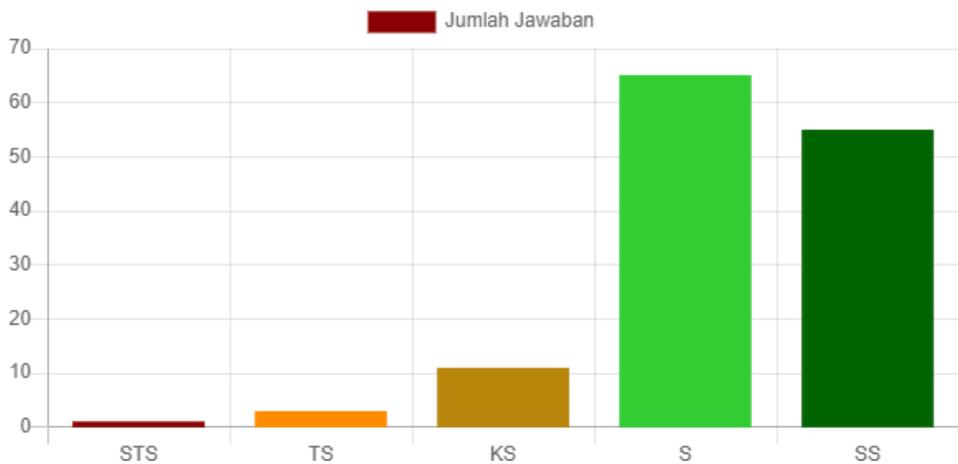
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 7 Jawaban; (4) Setuju: 60 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 68 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih sering menemukan informasi melalui media digital daripada media cetak.

### 3) Saya mampu menyeleksi informasi di ruang digital



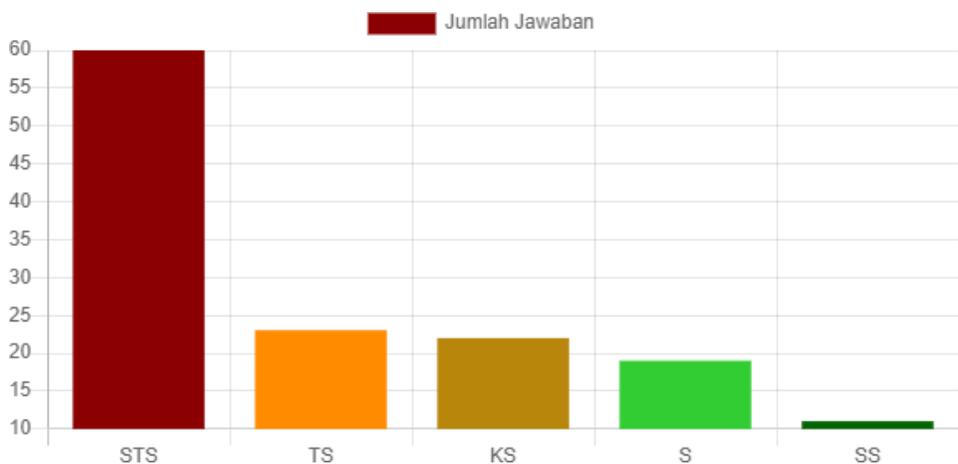
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 6 Jawaban; (4) Setuju: 82 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 46 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu menyeleksi informasi di ruang digital dengan baik.

### 4) Saya pernah mendapat informasi hoax



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 11 Jawaban; (4) Setuju: 65 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 55 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pernah mendapat informasi hoax.

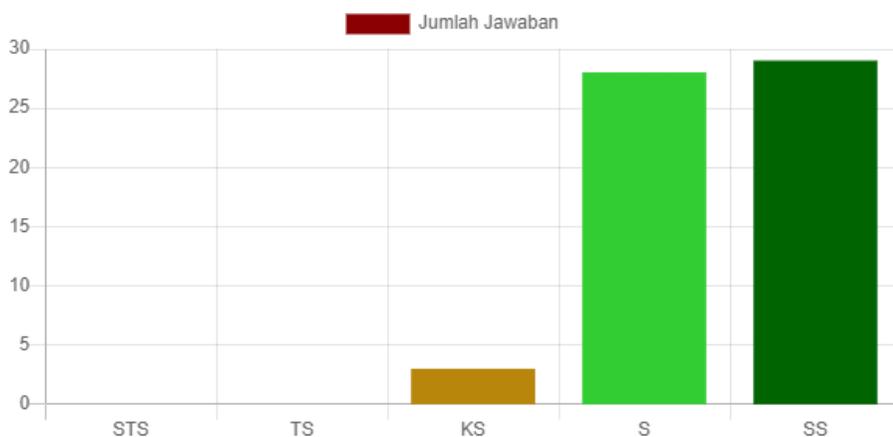
#### 5) Saya pernah menyebarkan informasi hoax



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 60 Jawaban;

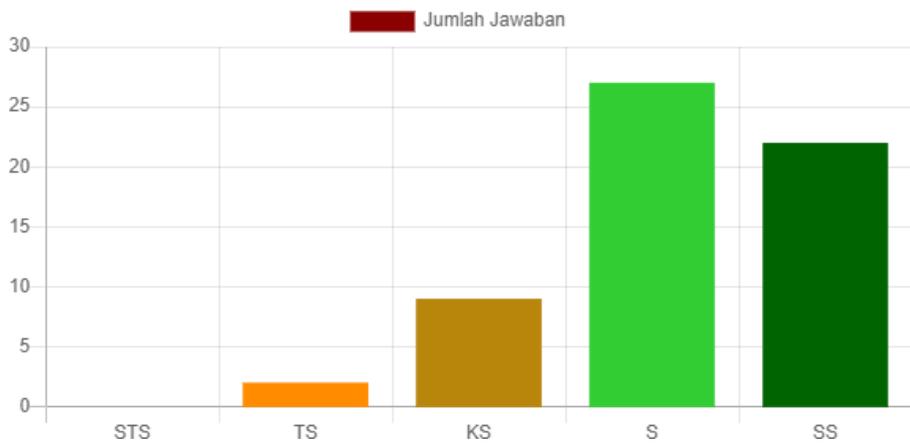
(2) Tidak Setuju: 23 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 22 Jawaban; (4) Setuju: 19 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 11 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa beberapa mahasiswa pernah menyebarluaskan informasi hoax, sedangkan sebagian besar mahasiswa tidak pernah menyebarluaskan informasi hoax.

6) Saya mampu mencari informasi ke-Islaman di ruang digital



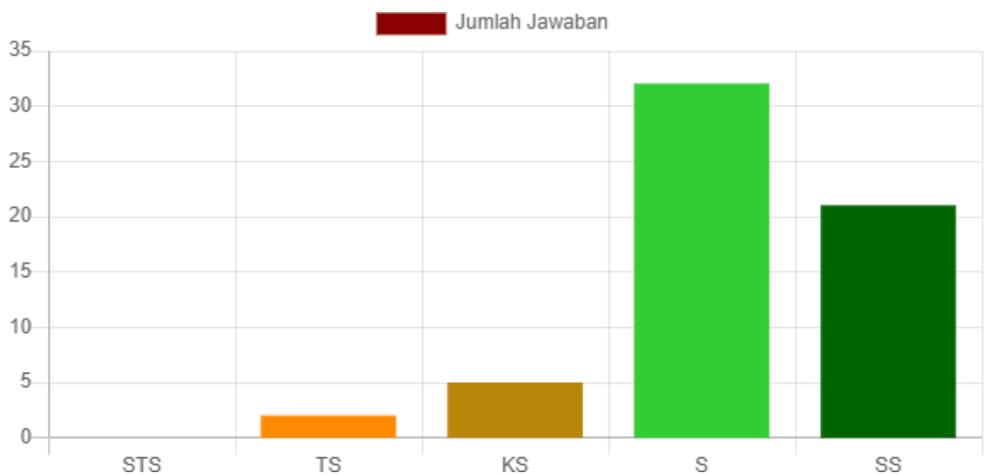
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 3 Jawaban; (4) Setuju: 28 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 29 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu mencari informasi ke-Islaman di ruang digital dengan baik.

7) Saya lebih sering menemukan informasi ke-Islaman melalui media digital daripada media cetak



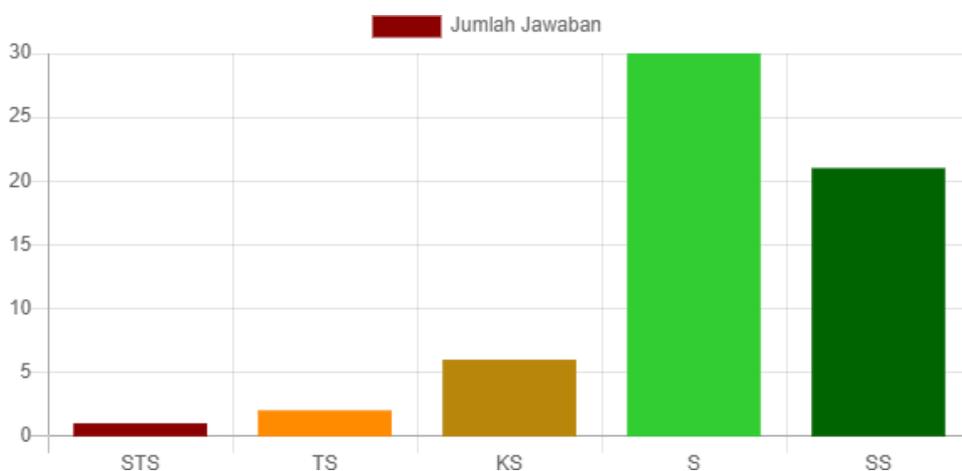
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 9 Jawaban; (4) Setuju: 27 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 22 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih sering menggunakan dan menemukan informasi ke-Islaman melalui media digital daripada media cetak.

8) Saya mampu menyeleksi informasi ke-Islaman di ruang digital



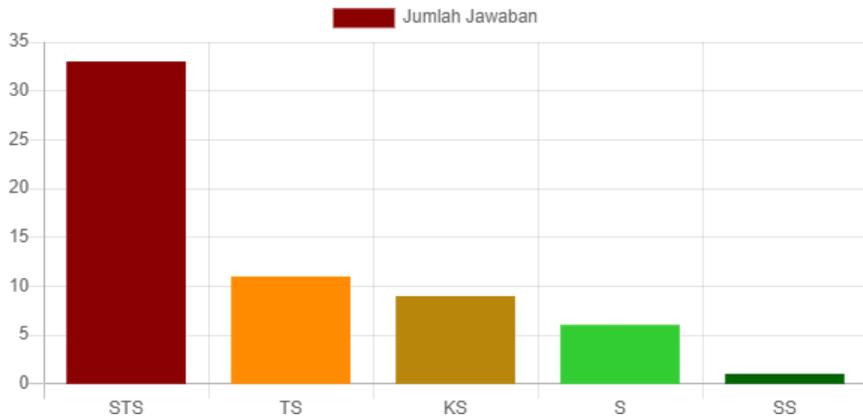
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 32 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 21 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu menyeleksi informasi ke-Islaman di ruang digital dengan baik.

9) Saya pernah mendapat informasi ke-Islaman yang hoax



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 6 Jawaban; (4) Setuju: 30 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 21 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pernah mendapat informasi ke-Islaman yang hoax.

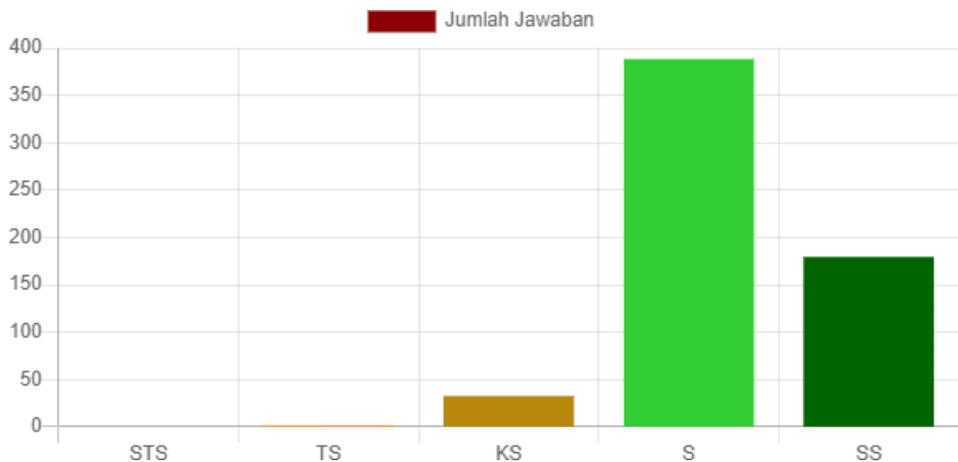
10) Saya pernah menyebarluaskan informasi ke-Islaman yang hoax



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 33 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 11 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 9 Jawaban; (4) Setuju: 6 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 1 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa beberapa mahasiswa pernah menyebarluaskan informasi ke-Islaman yang hoax, sedangkan sebagian besar mahasiswa tidak pernah menyebarluaskan informasi ke-Islaman yang hoax.

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 77.42%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Ability to Find and Select Information* yaitu mampu mencari dan menyelidiki informasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori baik.

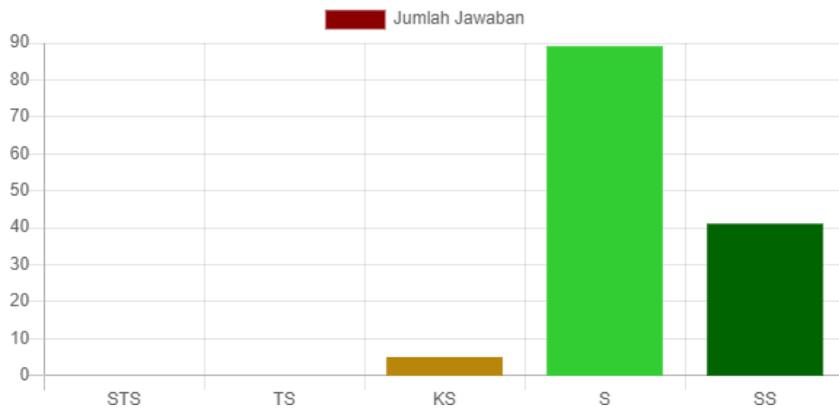
## 6. *Critical Thinking and Evaluation*



**Gambar 4. 9** Survei Mahasiswa tentang *Critical Thinking and Evaluation* dalam Komponen Literasi Digital

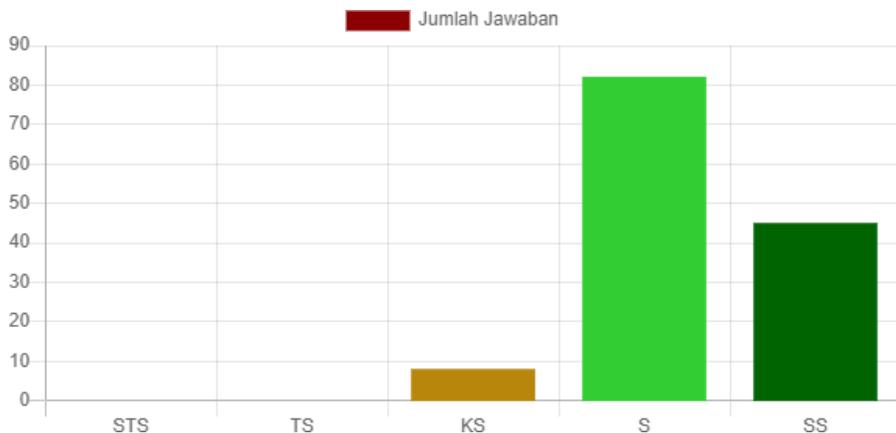
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 32 Jawaban; (4) Setuju: 388 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 179 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 84.83%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *Critical Thinking and Evaluation* yaitu mampu menganalisis dan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik. Berikut ini hasil survei indikator *Critical Thinking and Evaluation* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

- 1) Saya dapat berpikir kritis saat berhadapan dengan data/informasi yang ada pada media digital



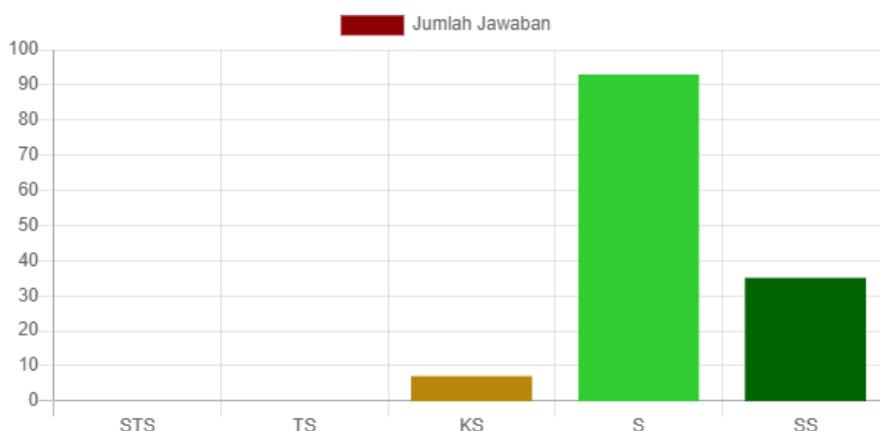
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 89 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 41 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat berpikir kritis saat berhadapan dengan data/informasi yang ada pada media digital dengan baik.

2) Saya mampu menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan media digital



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 8 Jawaban; (4) Setuju: 82 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 45 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan media digital dengan baik.

3) Saya mampu melakukan evaluasi setelah melakukan kegiatan melalui media digital

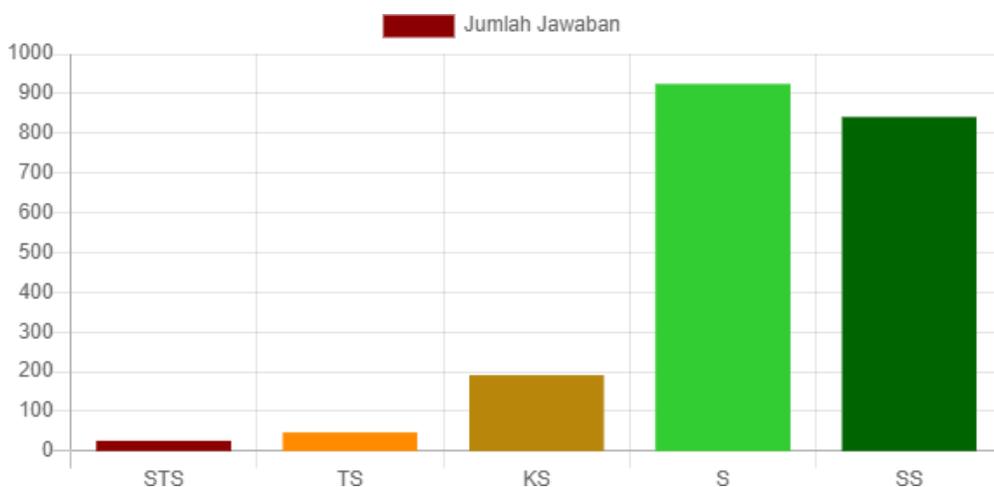


Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 7 Jawaban; (4) Setuju: 93 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 35 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu melakukan evaluasi setelah melakukan kegiatan melalui media digital dengan baik.

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 84.83%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Critical Thinking and Evaluation* yaitu mampu

menganalisis dan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

### 7. *Cultural and Social Understanding*

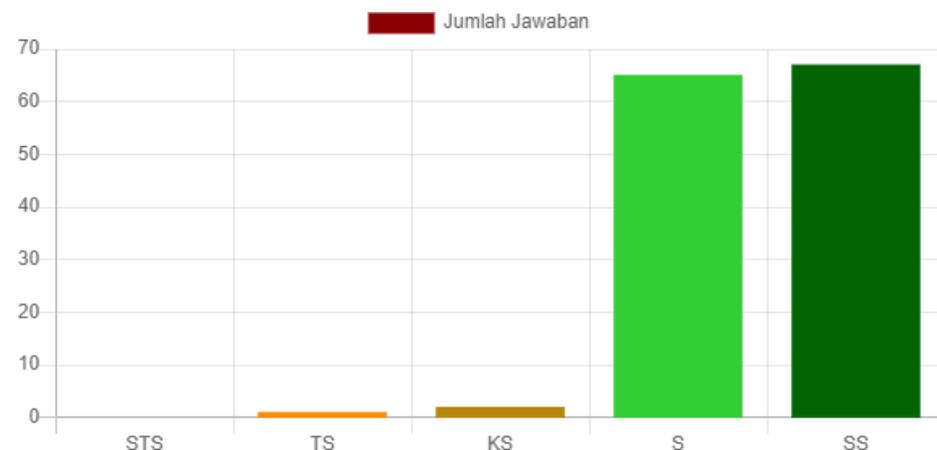


**Gambar 4. 10** Survei Mahasiswa tentang *Cultural and Social Understanding* dalam Komponen Literasi Digital

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 26 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 46 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 190 Jawaban; (4) Setuju: 923 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 840 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 84.74%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *Cultural and Social Understanding* yaitu mampu menggunakan teknologi informasi sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik. Berikut ini hasil survei indikator *Cultural*

*and Social Understanding* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

- 1) Saya senantiasa bijak berinteraksi di media sosial yang saya miliki



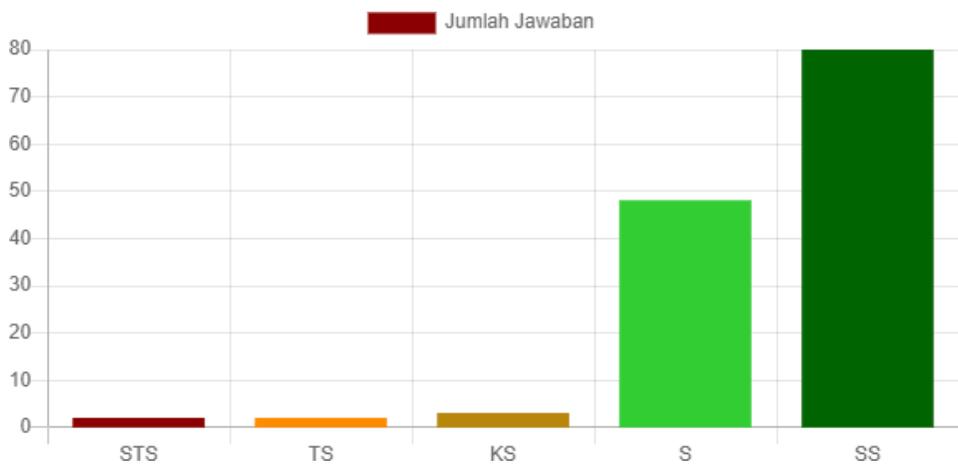
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 65 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 67 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa senantiasa bijak dalam berinteraksi di media sosial yang mereka miliki.

- 2) Saya tidak akan membagikan tangkapan layar percakapan ke media sosial



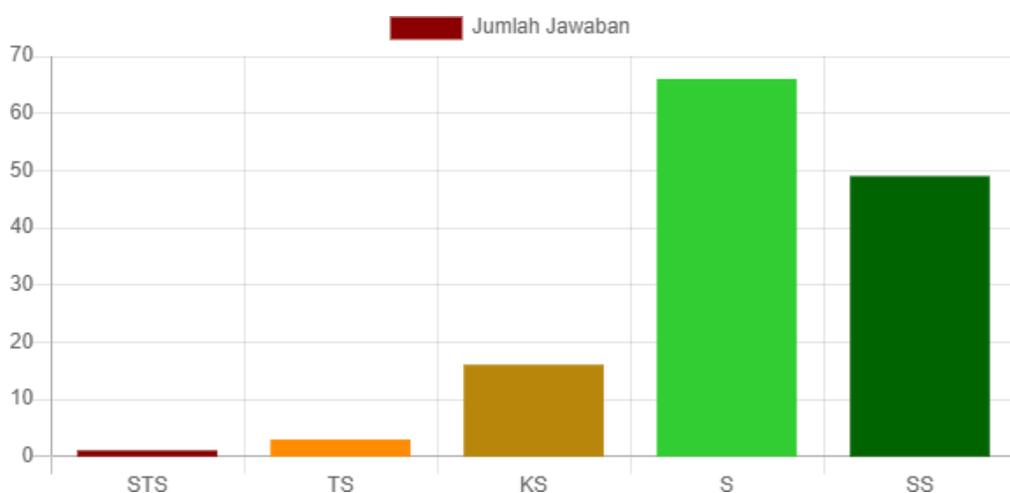
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 4 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 31 Jawaban; (4) Setuju: 57 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 40 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa setuju untuk tidak membagikan tangkapan layar percakapan pribadi ke media sosial.

3) Saya tidak akan mengajak orang-orang untuk berkomentar negatif



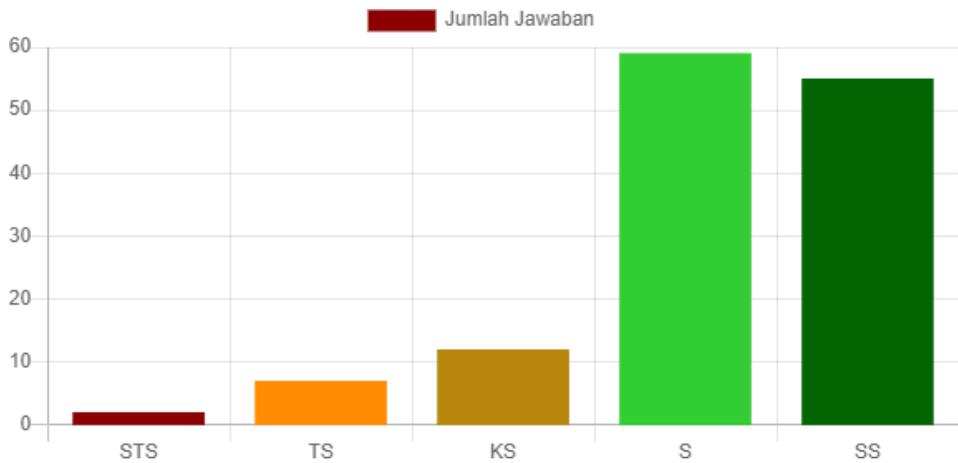
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 2 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 3 Jawaban; (4) Setuju: 48 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 80 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju tidak akan mengajak orang-orang untuk berkomentar negatif.

4) Saya tidak akan langsung membagikan informasi kecelakaan



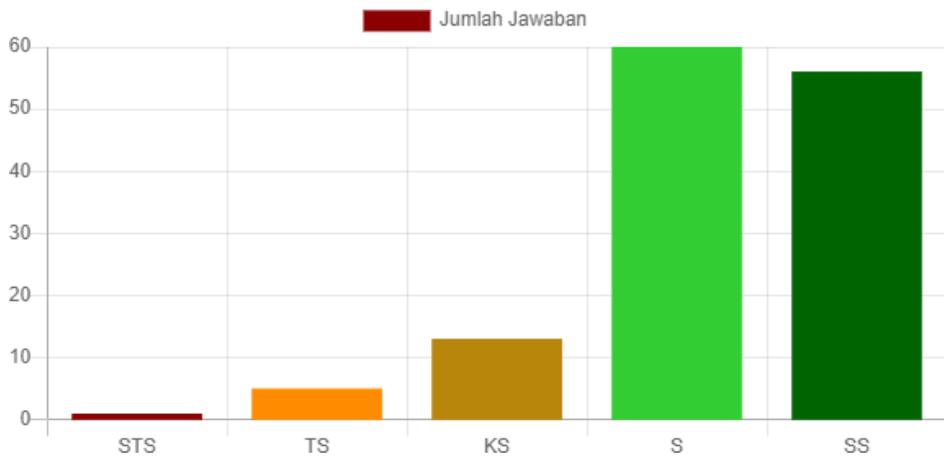
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 16 Jawaban; (4) Setuju: 66 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 49 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju tidak akan langsung membagikan informasi kecelakaan.

5) Saya tidak membuat grup dan menambahkan orang tanpa izin



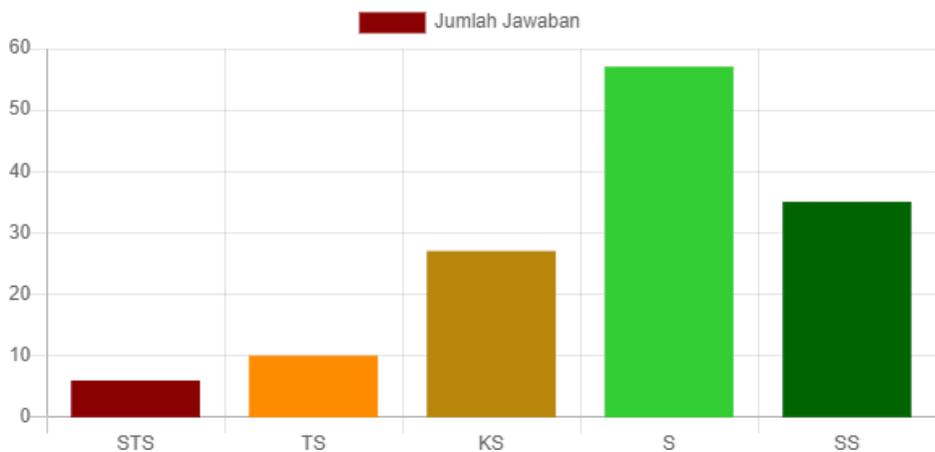
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 2 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 7 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 12 Jawaban; (4) Setuju: 59 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 55 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju tidak akan membuat grup dan menambahkan orang tanpa izin orang yang bersangkutan.

6) Saya tidak akan berkomentar kasar jika ada orang yang komentar negatif diunggahannya saya



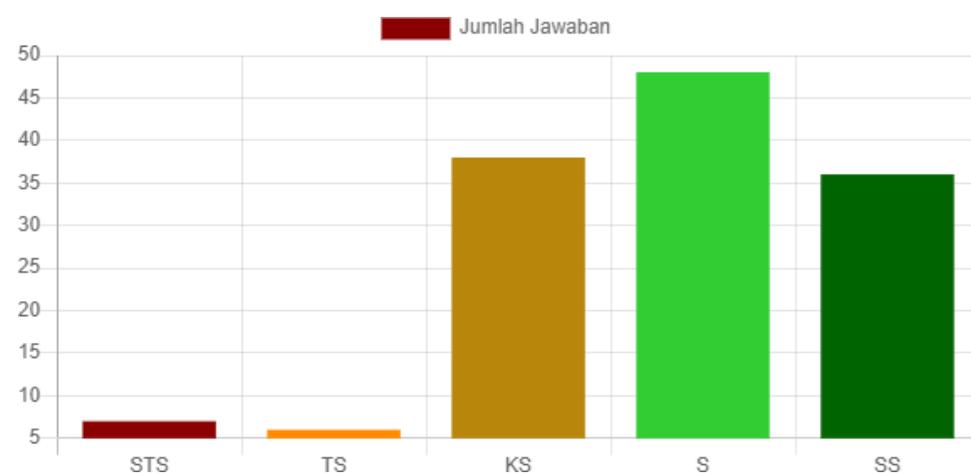
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 5 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 13 Jawaban; (4) Setuju: 60 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 56 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju tidak akan berkomentar kasar jika ada orang yang komentar negatif diunggah mereka.

- 7) Saya tidak menandai teman saat mengunggah konten tanpa perlu memberi tahu teman saya tersebut



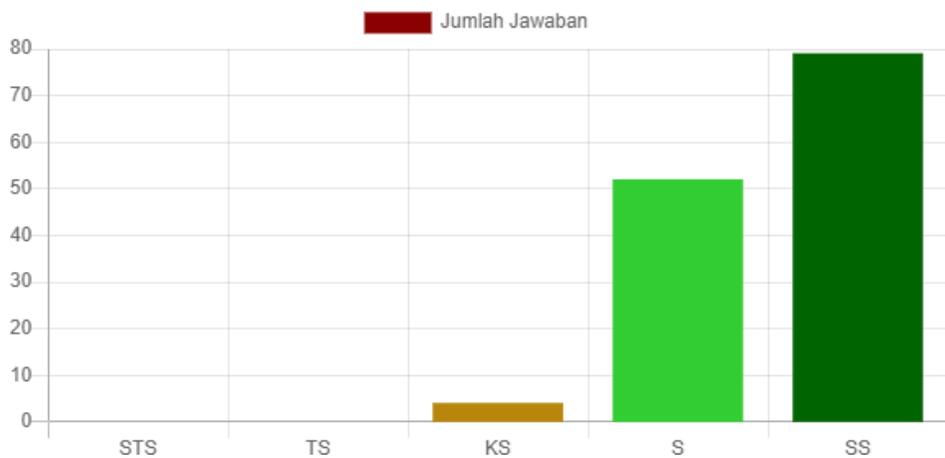
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 6 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 10 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 27 Jawaban; (4) Setuju: 57 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 35 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju tidak menandai teman saat mengunggah konten tanpa perlu memberi tahu teman mereka.

8) Saya tidak mengunggah foto bersama anak orang lain



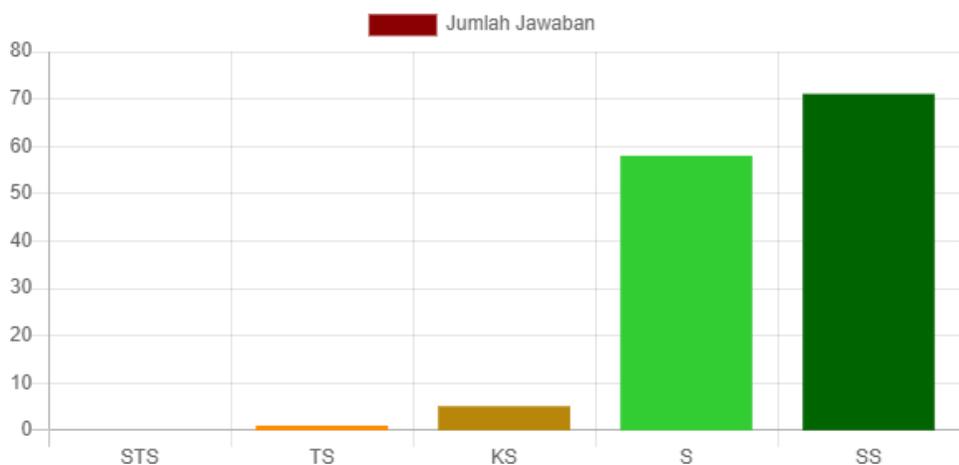
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 7 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 6 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 38 Jawaban; (4) Setuju: 48 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 36 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju tidak mengunggah foto bersama anak orang lain tanpa izin orang tua anak tersebut.

9) Saya menyesuaikan cara berkomunikasi agar pihak kedua tidak merasa tersinggung



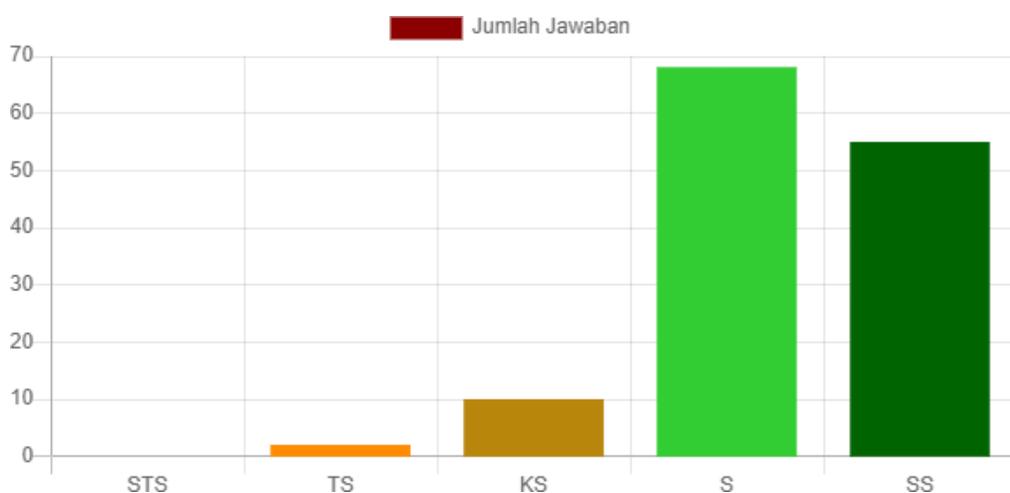
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 4 Jawaban; (4) Setuju: 52 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 79 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju untuk menyesuaikan cara berkomunikasi agar pihak kedua tidak merasa tersinggung.

10) Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama lain



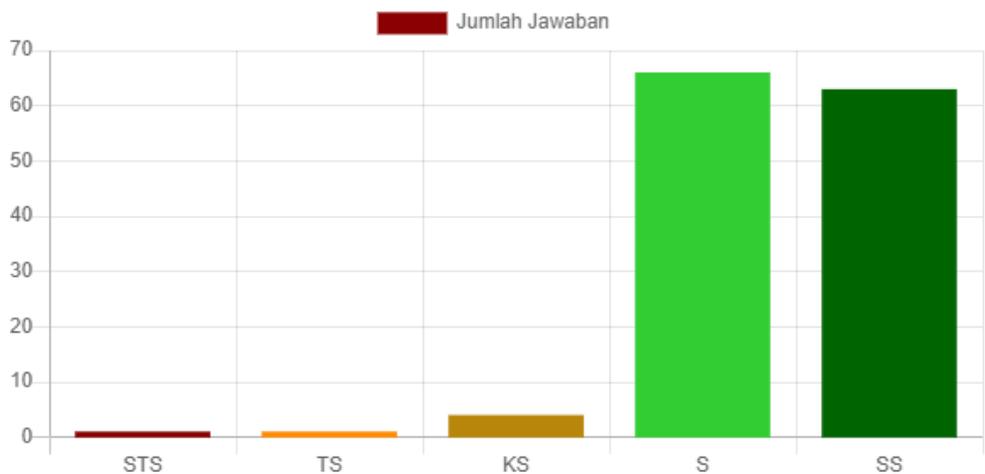
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 58 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 71 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju untuk mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama lain.

11) Saya mencantumkan nama penulis saat repost



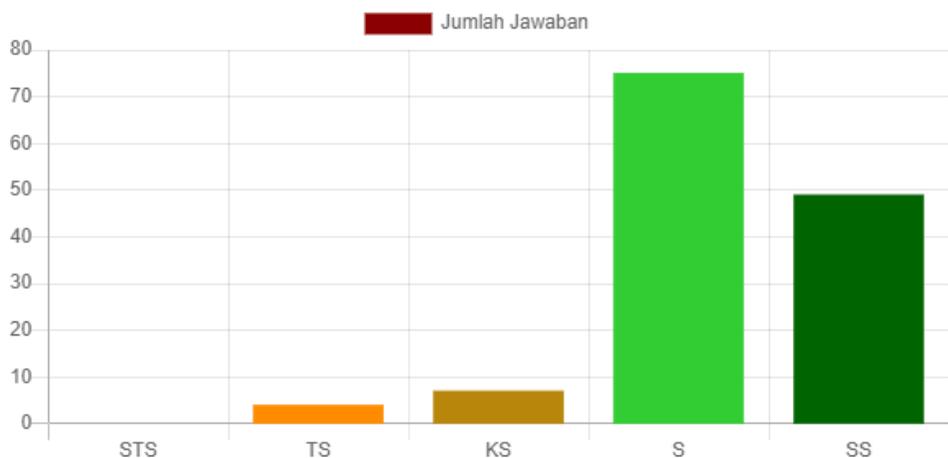
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 2 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 10 Jawaban; (4) Setuju: 68 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 55 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju untuk mencantumkan nama penulis saat repost.

12) Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari suku lain



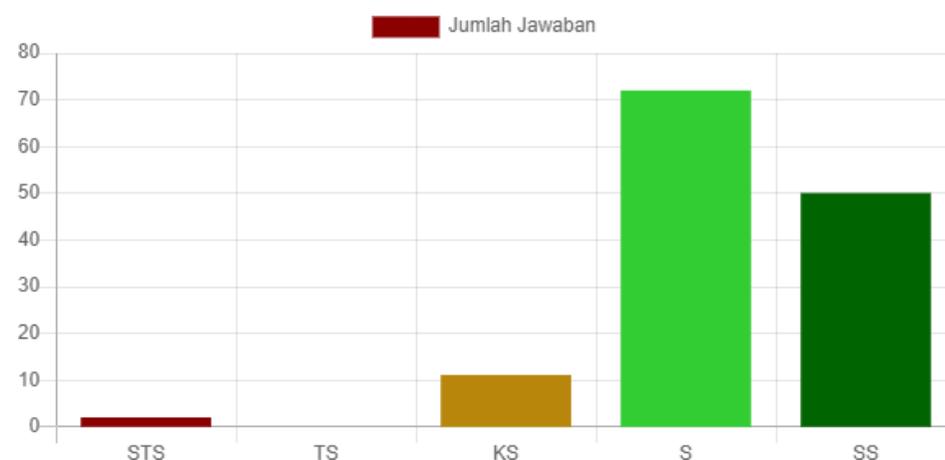
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 1 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 4 Jawaban; (4) Setuju: 66 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 63 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju untuk mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari suku lain.

13) Saya berbagi seni budaya tradisional dan kontemporer Indonesia secara digital



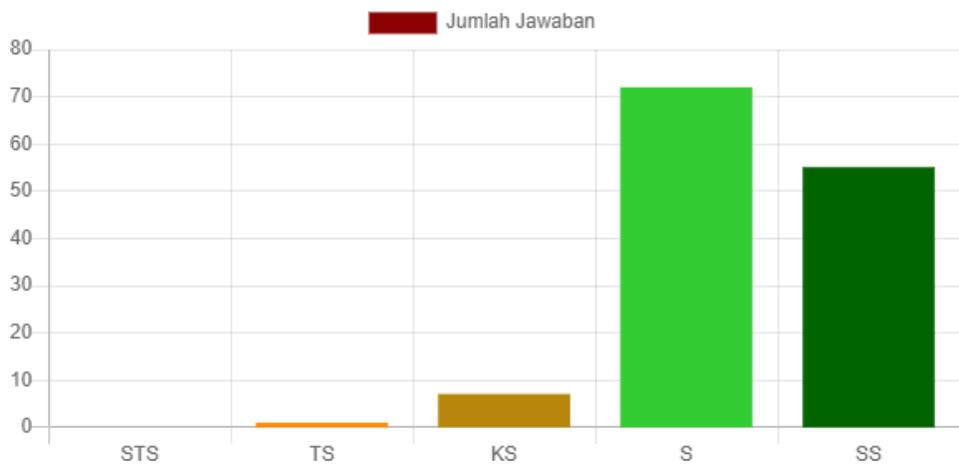
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 4 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 7 Jawaban; (4) Setuju: 75 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 49 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa berbagi seni budaya tradisional dan kontemporer Indonesia secara digital dengan baik.

14) Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 2 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 11 Jawaban; (4) Setuju: 72 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 50 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju untuk mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda.

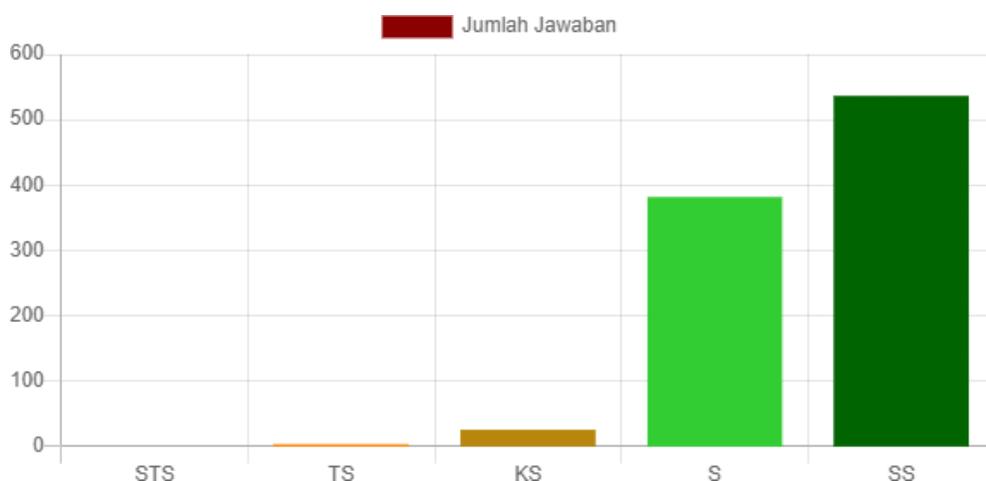
15) Saya selalu mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya di media sosial saat membagikan pesan



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 7 Jawaban; (4) Setuju: 72 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 55 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa setuju untuk mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda.

Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 84.74%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *Cultural and Social Understanding* yaitu mampu menggunakan teknologi informasi sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

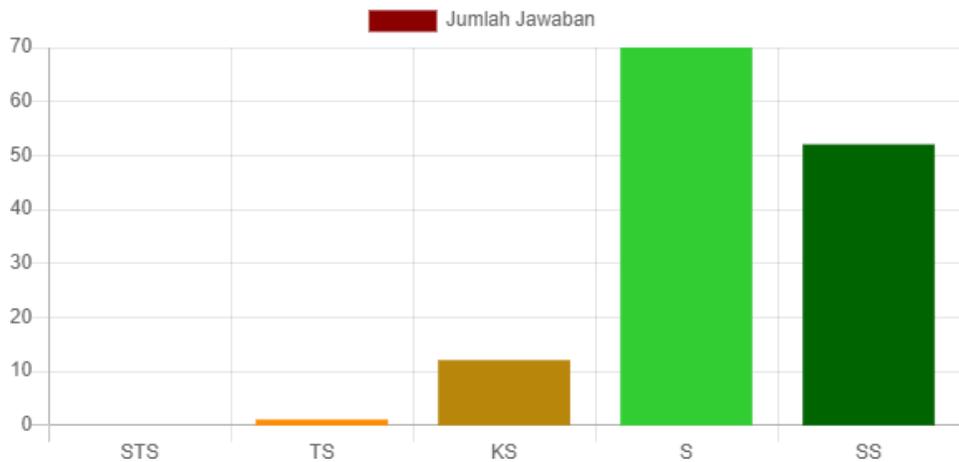
## 8. *E-Safety*



**Gambar 4. 11** Survei Mahasiswa tentang *E-Safety* dalam Komponen Literasi Digital

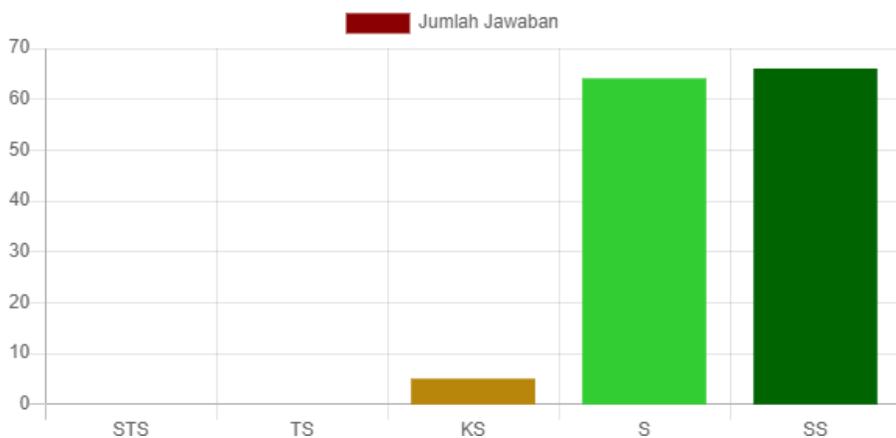
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 3 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 25 Jawaban; (4) Setuju: 381 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 536 Jawaban. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai presentase nya adalah sebesar 90.69%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator *E-Safety* yaitu mampu menjamin keamanan saat bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi, dengan teknologi digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik. Berikut ini hasil survei indikator *E-Safety* terkait kemampuan literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

- 1) Saya memiliki pengetahuan yang luas tentang privasi



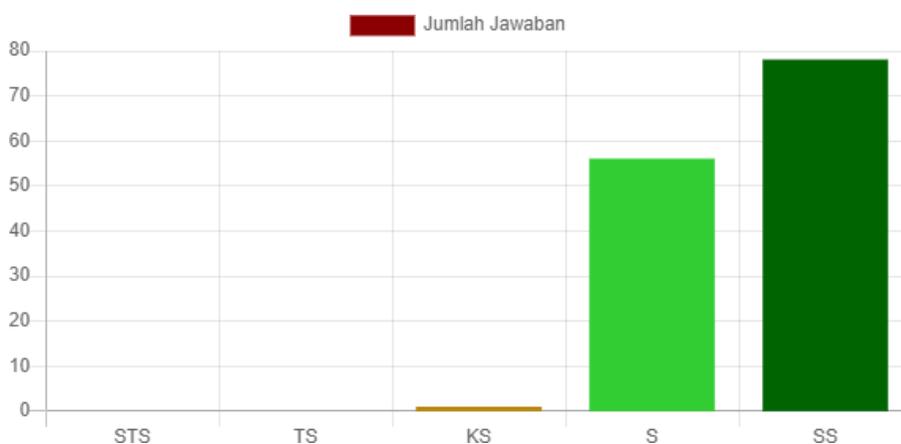
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 12 Jawaban; (4) Setuju: 70 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 52 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki pengetahuan yang luas tentang privasi dengan baik.

- 2) Saya mengetahui cara melindungi diri saya dari *cyber bullying* (dipermalukan, diejek, diintimidasi)



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 5 Jawaban; (4) Setuju: 64 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 66 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki pengetahuan mengenai cara melindungi diri dari *cyber bullying* (dipermalukan, diejek, diintimidasi) dengan baik.

- 3) Sebelum saya membagikan informasi saya selalu memastikan kalimat yang saya gunakan mudah dimengerti orang lain



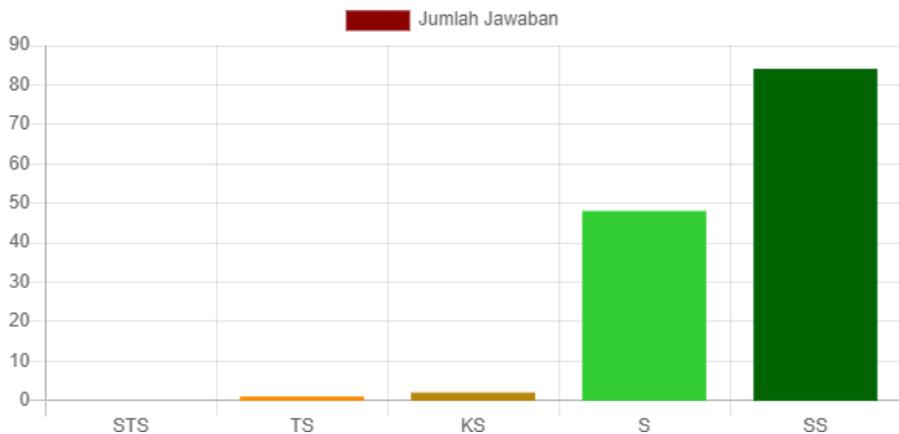
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 56 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 78 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki pengetahuan untuk selalu memastikan kalimat yang digunakan mudah dimengerti orang lain sebelum membagikan informasi tersebut dengan baik.

- 4) Saya berhati-hati dalam menulis komentar saat perkuliahan melalui media digital



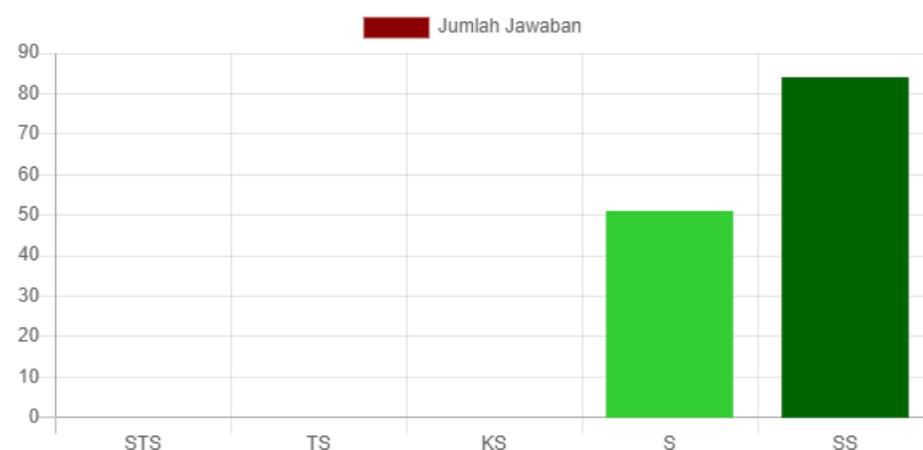
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 1 Jawaban; (4) Setuju: 44 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 90 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa selalu berhati-hati dalam menulis komentar saat perkuliahan melalui media digital.

- 5) Saya dapat mengambil langkah dasar untuk melindungi perangkat saya (seperti: memberikan kata sandi di setiap akun)



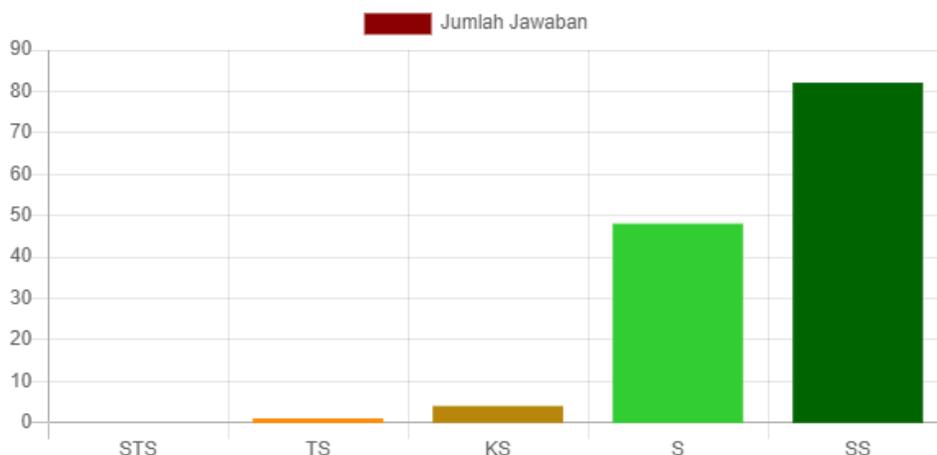
Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 2 Jawaban; (4) Setuju: 48 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 84 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat mengambil langkah dasar untuk melindungi perangkat mereka dengan baik.

6) Saya mengetahui bahwa media digital dapat memberikan dampak ketagihan bagi penggunanya



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 0 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 0 Jawaban; (4) Setuju: 51 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 84 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengetahui dan menyadari bahwa media digital dapat memberikan dampak ketagihan bagi penggunanya.

7) Saya mengetahui bahwa media digital dapat mempengaruhi kesehatan dan psikis



Berdasarkan gambar di atas, maka dapat dirincikan hasil surveinya adalah sebagai berikut: (1) Sangat Tidak Setuju: 0 Jawaban; (2) Tidak Setuju: 1 Jawaban; (3) Kurang Setuju: 4 Jawaban; (4) Setuju: 48 Jawaban; dan (5) Sangat Setuju: 82 Jawaban. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengetahui dan menyadari bahwa media digital dapat mempengaruhi kesehatan dan psikis. Jadi, berdasarkan beberapa hasil pertanyaan survei di atas, maka nilai presentase nya adalah sebesar 90.69%; sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator *E-Safety* yaitu mampu menjamin keamanan saat bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi, dengan teknologi digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara yaitu dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan beberapa hasil survei di atas mengenai 8 indikator literasi digital Hague dan Payton (2010), maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Hasil Survei Literasi Digital Mahasiswa UIN Sumatera Utara**

<b>No</b>	<b>Indikator/Komponen</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	<i>Functional Skill Beyond</i>	Mampu menguasai dan menggunakan perangkat digital, memanfaatkan fitur digital, dan menggunakan fitur digital untuk mengakses informasi keagamaan	89.06%
2	<i>Creativity</i>	Mampu berpikir kreatif, eksplorasi ide, membuat konten keagamaan dan kemampuan mengkreasikan informasi yang didapat dari internet untuk menjadi konten baru	82.76%
3	<i>Collaboration</i>	Mampu berpartisipasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan	91.85%
4	<i>Communication</i>	Mampu berkomunikasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan	89.55%

5	<i>Ability to Find and Select Information</i>	Mampu mencari dan menyelidiki informasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan	77.42%
6	<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	Mampu menganalisis dan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi	84.83%
7	<i>Cultural and Social Understanding</i>	Mampu menggunakan teknologi informasi sejalan dengan konteks pemahaman sosial budaya	84.74%
8	<i>E-Safety</i>	Mampu menjamin keamanan saat bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi, dengan teknologi digital	90.69%
<b>Total Indeks Literasi Digital</b>			<b>86,36%</b>

Secara keseluruhan, Indeks Literasi Digital mahasiswa UIN Sumatera Utara adalah 86,36%. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori *advanced* (dengan skor rata-ratanya antara 73% - 100%) (Hague & Payton, 2010). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa UIN Sumatera Utara memiliki pemahaman dan penguasaan

teknologi informasi yang baik dan pada tingkat yang tertinggi (*advanced*).

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model asesmen literasi digital yang dapat membantu mahasiswa UIN Sumatera Utara menguasai keterampilan literasi digital secara lebih efektif. Manfaat penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pemahaman dan penerapan literasi digital mahasiswa, serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Penelitian ini mengadopsi metode *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggabungkan keunggulan metode kualitatif dan kuantitatif, memberikan wawasan mendalam dari perspektif mahasiswa serta mengukur secara empiris efektivitas model asesmen literasi digital yang dikembangkan. Fase awal penelitian ini bersifat kualitatif, dimulai dengan wawancara mendalam dan observasi terhadap mahasiswa dan staf pengajar di UIN Sumatera Utara. Tujuan fase ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang kaya dan kontekstual tentang literasi digital di lingkungan universitas, mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah melakukan wawancara kepada dua instansi yang berbeda yaitu Perpustakaan UGM dan Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil wawancaranya yaitu, ada 4 indikator yang harus ada di dalam model

literasi digital pada mahasiswa yaitu *technical skill, evaluation skill, communication, dan creation*. Indikator ini sesuai dengan model Hague dan Payton (2010) dan juga memiliki keempat indikator di atas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadopsi Hague dan Payton (2010) yang memiliki 8 indikator yaitu *Functional Skill Beyond, Creativity, Collaboration, Communication, Ability to Find and Select Information, Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social Understanding, dan E-Safety*. Selain itu, beberapa indikator juga dikaitkan dengan Agama Islam, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran mengenai model literasi digital yang memiliki nilai-nilai Islam pada mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

Kemudian, peneliti juga telah melakukan survei kepada mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan survei kepada 135 mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan yang berasal dari 8 fakultas yaitu Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Syariah dan Hukum, dan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam. Survei yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penerapan literasi digital yang dilakukan oleh mahasiswa. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut.

Survei ini diberikan kepada 135 mahasiswa yang tersebar ke 8 fakultas dan 21 program studi di UIN Sumatera Utara Medan. Penelitian ini juga melakukan survei pada mahasiswa dari angkatan tahun 2018-

2023. Total jumlah jawaban survei yang masuk adalah sebanyak 8.520 jawaban; dengan rincian (1) Kurang Setuju: 555 Jawaban; (2) Setuju: 3815 Jawaban; (3) Sangat Setuju: 3886 Jawaban; (4) Sangat Tidak Setuju: 139 Jawaban; dan (5) Tidak Setuju: 125 Jawaban.

Secara keseluruhan, Indeks Literasi Digital mahasiswa UIN Sumatera Utara adalah 86,36%. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori *advanced* (dengan skor rata-ratanya antara 73% - 100%) (Hague & Payton, 2010). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa UIN Sumatera Utara memiliki pemahaman dan penguasaan teknologi informasi yang baik dan pada tingkat yang tertinggi (*advanced*).

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model literasi digital yang dapat dikembangkan kepada mahasiswa di lingkungan UIN Sumatera Utara Medan adalah sebagai berikut:

1. *Islamic Functional Skill Beyond*, yaitu mampu menguasai dan menggunakan perangkat digital, memanfaatkan fitur digital, dan menggunakan fitur digital untuk mengakses informasi keagamaan.
2. *Information Creation dan Islamic Creativity*, yaitu mampu berpikir kreatif, eksplorasi ide, membuat konten keagamaan dan kemampuan mengkreasikan informasi yang didapat dari internet untuk menjadi konten baru.

3. *Information dan Islamic Collaboration*, yaitu mampu berpartisipasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan.
4. *Digital Communication*, yaitu mampu berkomunikasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan.
5. *Ability to Find and Select Information in Islamic Studies*, yaitu mampu mencari dan menyelidiki informasi dalam ruang digital baik itu diskusi tentang pekerjaan, perkuliahan, dan keagamaan.
6. *Critical Thinking and Evaluation*, yaitu mampu menganalisis dan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi.
7. *Ethical, Cultural and Social Understanding*, yaitu mampu menggunakan teknologi informasi sejalan dengan konteks etika dan pemahaman sosial dan budaya.
8. *E-Safety*, yaitu mampu menjamin keamanan saat bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi, dengan teknologi digital.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model asesmen literasi digital yang dapat membantu mahasiswa UIN Sumatera Utara menguasai keterampilan literasi digital secara lebih efektif. Manfaat penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pemahaman dan penerapan literasi digital mahasiswa, serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Penelitian ini mengadopsi metode *mixed methods* dengan desain *sequential explanatory*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggabungkan keunggulan metode kualitatif dan kuantitatif, memberikan wawasan mendalam dari perspektif mahasiswa serta mengukur secara empiris efektivitas model asesmen literasi digital yang dikembangkan. Fase awal penelitian ini bersifat kualitatif, dimulai dengan wawancara mendalam dan observasi terhadap mahasiswa dan staf pengajar di UIN Sumatera Utara. Tujuan fase ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang kaya dan kontekstual tentang literasi digital di lingkungan universitas, mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah melakukan wawancara kepada dua instansi yang berbeda yaitu Perpustakaan UGM dan Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil wawancaranya yaitu, ada 4 indikator yang harus ada di dalam model

literasi digital pada mahasiswa yaitu *technical skill, evaluation skill, communication, dan creation*. Indikator ini sesuai dengan model Hague dan Payton (2010) dan juga memiliki keempat indikator di atas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadopsi Hague dan Payton (2010) yang memiliki 8 indikator yaitu *Functional Skill Beyond, Creativity, Collaboration, Communication, Ability to Find and Select Information, Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social Understanding, dan E-Safety*. Selain itu, beberapa indikator juga dikaitkan dengan Agama Islam, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran mengenai model literasi digital yang memiliki nilai-nilai Islam pada mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan.

Kemudian, peneliti juga telah melakukan survei kepada mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan survei kepada 135 mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan yang berasal dari 8 fakultas yaitu Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Syariah dan Hukum, dan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam. Survei yang dilakukan adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penerapan literasi digital yang dilakukan oleh mahasiswa. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut.

Survei ini diberikan kepada 135 mahasiswa yang tersebar ke 8 fakultas dan 21 program studi di UIN Sumatera Utara Medan. Penelitian ini juga melakukan survei pada mahasiswa dari angkatan tahun 2018-

2023. Total jumlah jawaban survei yang masuk adalah sebanyak 8.520 jawaban; dengan rincian (1) Kurang Setuju: 555 Jawaban; (2) Setuju: 3815 Jawaban; (3) Sangat Setuju: 3886 Jawaban; (4) Sangat Tidak Setuju: 139 Jawaban; dan (5) Tidak Setuju: 125 Jawaban. Berdasarkan beberapa hasil survei di atas mengenai 8 indikator literasi digital Hague dan Payton (2010), maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

Secara keseluruhan, Indeks Literasi Digital mahasiswa UIN Sumatera Utara adalah 86,36%. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori *advanced* (dengan skor rata-ratanya antara 73% - 100%) (Hague & Payton, 2010). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa UIN Sumatera Utara memiliki pemahaman dan penguasaan teknologi informasi yang baik dan pada tingkat yang tertinggi (*advanced*).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model literasi digital yang dapat dikembangkan kepada mahasiswa di lingkungan UIN Sumatera Utara Medan adalah sebagai berikut: (1) *Islamic Functional Skill Beyond*; (2) *Information Creation dan Islamic Creativity*; (3) *Information dan Islamic Collaboration*; (4) *Digital Communication*; (5) *Ability to Find and Select Information in Islamic Studies*, (6) *Critical Thinking and Evaluation*; (7) *Ethical, Cultural and Social Understanding*; dan (8) *E-Safety*.

## **B. Saran**

Hasil penelitian menunjukkan tingginya tingkat literasi digital mahasiswa UIN Sumatera Utara menggambarkan bahwa mahasiswa

UIN Sumatera Utara memiliki pemahaman dan penguasaan teknologi informasi yang baik dan pada tingkat yang tertinggi (*advanced*). Berdasarkan hal tersebut, pihak universitas dapat secara berkala mengadakan sosialisasi, pelatihan dan seminar-seminar yang dapat membantu mahasiswa UIN Sumatera Utara menguasai keterampilan literasi digital secara lebih efektif dan efisien, serta memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullahi, L. U. (2020). Assessment of Digital Literacy Competencies of Undergraduate students of Bayero University Kano, Kano State, Nigeria. *Jewel Journal of Librarianship*, 15(1), 135–147. <https://www.jeweljournals.com/admin/published/3000017435.pdf>
- Aliaga, M., & Gunderson, B. (2002). *Interactive statistics*. Sage.
- Anyim, W. O. (2019). Assessment of ICT literacy skills of digital library users and staff in Salem University Lokoja, Kogi. *Library Philosophy and Practice*, 2019(May).
- Blau, I., Shamir-Inbal, T., & Avdiel, O. (2020). How does the pedagogical design of a technology-enhanced collaborative academic course promote digital literacies, self-regulation, and perceived learning of students? *Internet and Higher Education*, 45, 100722. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100722>
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. Allyn and Bacon.
- Covello, S. (2010). A Review of Digital Literacy Assessment Instruments. *Front-End Analysis Research*, 1–31.
- Creswell, J. W. (2002). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Education.
- Dede, C. (2009). *Comparing Frameworks for “21st Century Skills”* (Boston (ed.)). Harvard Graduate School of Education.
- Erstad, O. (2006). A new direction?: Digital literacy, student participation and curriculum reform in Norway. *Education and*

*Information Technologies*, 11(3–4), 415–429.  
<https://doi.org/10.1007/s10639-006-9008-2>

Eshet, Y. (2002). Digital literacy: A new terminology framework and its application to the design of meaningful technology-based learning environments. *Proceedings of EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology*, 493–498.

Fadhilah, M. N. (2021). Peran Literasi Digital Dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 13–24.  
<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4456>

Faza, A. M. D. (2023). *Membaca Smart Islamic University: Gagasan Besar Prof. Nurhayati untuk UINSU*. Uinsu.Ac.Id.

Gilster, P. (1997). Digital Literacy. In *John Wiley & Sons, Inc.* John Wiley & Sons, Inc.

Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum Key to themes: A Futurelab handbook*. [www.futurelab.org.uk](http://www.futurelab.org.uk)

Haryati, & Azrina Purba. (2023). Pengembangan Model Asesmen Literasi Sains Berbasis Digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Upaya Mendukung Gerakan Literasi Nasional. *Jurnal Bionatural*, 10(2), 124–135.  
<https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.731>

Kominfo. (2023). *Indeks Literasi Digital Tahun 2022 Meningkat, Kominfo Tetap Perhatikan Indeks Keamanan*. [Www.Kominfo.Go.Id](http://www.kominfo.go.id).

Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital literacies: Concepts, policies, and practices*. Peter Lang Publishing Inc.

Lennon, M., Kirsch, I., Von Davier, M., Wagner, M., & Al, E. (2003).

Feasibility Study for the PISA ICT Literacy Assessment: Report to Network A. In *Educational Testing Service* (Issue October). <http://eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=ED504154%5Cnpapers2://publication/uuid/DDEC9593-DBD8-4A73-8332-AC5CB5EB97D6>

Leu Jr., D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J. L., & Cammack, D. W. (2004). Toward a Theory of Newliteracies Emerging from the Internet and Other Information and Communication Technologies. In *Theoretical Models and Processes of Reading*. NJ: International Reading Association.

Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 241–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>

Liu, Z. J., Tretyakova, N., Fedorov, V., & Kharakhordina, M. (2020). Digital literacy and digital didactics as the basis for new learning models development. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 4–18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14669>

Lubis, N., Saragih, A., & Lubis, A. (2020). Asesmen Literasi Digital Berbasis Islami Dengan Project-Based Learning Bagi Guru Mts.S Lab Ikip Al Washliyah. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2020*.

Martin, A. (2006). *Literacies for the digital age: Preview of Part I*. Facet Publishing.

Moonkyoung, J., Milla, A., Seongcheol, K., & Shahrokh, N. (2020). The effects of digital literacy and information literacy on the intention to use digital technologies for learning - A comparative study in Korea and Finland. *The Effects of Digital Literacy and Information*

*Literacy on the Intention to Use Digital Technologies for Learning  
- A Comparative Study in Korea and Finland, 15(8), 759–773.*

- Naz, F. L., Raheem, A., Khan, F. U., & Muhammad, W. (2022). An Effect Of Digital Literacy On The Academic Performance Of University-Level Students. *Journal of Positive School Psychology, 2022(8)*, 10720–10732.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4)*, 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nurhayati. (2023). Tekad Kuat Visi dan Misi UIN Sumatera Utara Medan (2023-2027). In *50th UIN Sumatera Utara Medan* (pp. 1–5). Merdeka Kreasi.
- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media, 17(6)*, 442–459. <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2021). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science, 6(2)*, 116–138. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of literature. *International Journal of Technoethics, 11(2)*, 65–94. <https://doi.org/10.4018/IJT.20200701.oa1>
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis Literasi Digital Mahasiswa. *Research and Development Journal of Education, 8(1)*, 210. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>

- Ristiyana Puspita Sari, A., Sidauruk, S., Meiliawati, R., & Anggraeni, M. E. (2021). Development Of Digital Literacy Assessment Scale To Measure Student's Digital Literacy. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(02), 137–143. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i02.128>
- Rosado, E., & B elisle, C. (2006). Analysing digital literacy frameworks. A European framework for digital literacy. In *A European Framework for Digital Literacy* (Issue January 2006).
- Rusadi, B. E. (2023). Religious Digital Literacy of Islamic Education Students in Indonesia State Islamic University. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(1), 90–110. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v18i1.8305>
- S, C. G., R, V., & Y, P. (2017). *The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (Issue KJ-NA-28558-EN-N (online), KJ-NA-28558-EN-C (print), KJ-NA-28558-EN-E (ePub)). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/38842> (online), [10.2760/836968](https://doi.org/10.2760/836968) (print), [10.2760/00963](https://doi.org/10.2760/00963) (ePub)
- Salim, S., Basri, A. M., Husain, D. L., Hidayah, A. N., & Nurhayati, N. (2020). the Use of Digital Literacy in Higher Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 52–66. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i1.197>
- Sasmita, W., Widodo, A., Andyastuti, E., Dwi Pristiani, Y., & Hadi Wiranata, I. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital untuk Menumbuhkan Budaya Akademik Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 19–32.
- Sparks, J. R., Katz, I. R., & Beile, P. M. (2016). Assessing Digital Information Literacy in Higher Education: A Review of Existing Frameworks and Assessments With Recommendations for Next-

Generation Assessment. *ETS Research Report Series*, 2016(2), 1–33. <https://doi.org/10.1002/ets2.12118>

Supartoyo, Y. H. (2022). Literasi Digital Mendukung Daya Saing dan Transformasi Digital Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 387–391. <https://doi.org/10.47841/jsoshum.v3i3.207>

Tinmaz, H., Lee, Y. T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>