



LAPORAN AKHIR



TINGKAT LITERASI DIGITAL

KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA TAHUN 2025





LAPORAN AKHIR >>>>>



TINGKAT LITERASI DIGITAL

KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA TAHUN 2025



SURVEI TINGKAT LITERASI DIGITAL KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA TAHUN 2025

Naskah:

Bidang Sumberdaya TIK dan Statistik

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara

Penyunting:

Bidang Sumberdaya TIK dan Statistik

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara

Desain Cover dan Layout:

Bidang Sumberdaya TIK dan Statistik

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara

Ilustrasi Bersumber Dari:

www.Canva.com

Diterbitkan dan Dicetak oleh:

© Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara

Ukuran Buku:

A4

Jumlah Halaman:

59 + vii

Dilarang mengumumkan, mendistribusikan, mengkomunikasikan, dan atau menggandakan sebagian atau seluruh isi buku ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari Penerbit Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara.

TIM PENYUSUN

Pengarah:

Khairudin, S.S.,M.M

Penanggung Jawab:

Fitriani, S.Sos

Penulis:

Dwi Agoes Setiawan, S.Stat

Novita Uli Andayani Silalahi,A.Md

Denny Rahmatullah,S.A.B

Penyunting:

Muhammad Nasir,S.Kom

Willy Indra Kusuma Sugondo,A.Md

M.Bahrul Ulum,S.Si

Desain Cover dan Layout:

Dwi Agoes Setiawan,S.Stat

Penerbit:

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara

Alamat Redaksi:

Bidang Sumberdaya TIK dan Statistik,

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Penajam Paser Utara.

Komplek Pemerintahan Gedung Asisten I Lt. II, Jln Provinsi KM 9,

Kelurahan Nipah-nipah, Kecamatan Penajam, 76142.

Website : <https://diskominfo.penajamkab.go.id>.

Email : diskominfo@penajamkab.go.id.

Telp/Fax : (0542) 7200374.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan "Laporan Akhir Tingkat Literasi Digital Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun 2025" ini dapat selesai dengan baik. Laporan ini merupakan wujud komitmen dan kerja keras kita bersama dalam memetakan, menganalisis, dan memahami tingkat literasi digital masyarakat di Kabupaten Penajam Paser Utara.

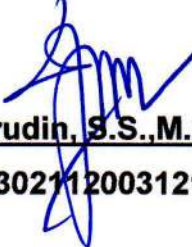
Era digital yang berkembang pesat menuntut kita untuk terus beradaptasi dan meningkatkan kemampuan literasi digital. Literasi digital bukan lagi sekadar kemampuan menggunakan perangkat teknologi, melainkan juga kemampuan untuk berpikir kritis, mengevaluasi informasi, berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi, serta berpartisipasi secara aman dan bertanggung jawab di ruang digital.

Laporan ini menyajikan data dan analisis komprehensif mengenai capaian, tantangan, serta rekomendasi strategis dalam upaya peningkatan literasi digital di berbagai lapisan masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara. Kami berharap laporan ini dapat menjadi acuan penting bagi Pemerintah Kabupaten, stakeholders terkait, serta seluruh elemen masyarakat dalam merumuskan kebijakan dan program yang lebih efektif dan berkelanjutan untuk mewujudkan masyarakat digital yang cerdas, produktif, dan berdaya saing.

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan ini. Mari kita terus berkolaborasi dan berinovasi untuk mewujudkan visi Kabupaten Penajam Paser Utara yang lebih maju dan sejahtera melalui penguatan literasi digital.

Penajam, Februari 2025

**Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika
Kabupaten Penajam Paser Utara**


Khairudin, S.S.,M.M
NIP.197302112003121004

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1 PENDAHULUAN	2
1.2 TUJUAN DAN SASARAN	3
1.3 RUANG LINGKUP PENELITIAN	4
Bab 2 METODOLOGI PENELITIAN	5
2.1 METODE PENELITIAN	6
2.2 POPULASI DAN SAMPEL	6
2.3 LANGKAH-LANGKAH SURVEI LITERASI DIGITAL	8
2.4 METODE ANALISIS	9
Bab 3 HASIL DAN PEMBAHASAN	10
3.1 DEMOGRAFI RESPONDEN	11
3.2 AKSES DAN PENGGUNAAN INTERNET	13
3.3 KEBIASAAN BERMEDIA SOSIAL DAN MENCERNA BERITA DARING	23
3.4 KEBIASAAN MENGHADAPI ISU HOAKS	27
Bab 4 PILAR LITERASI DIGITAL	34
4.1 DIGITAL SKILL	35
4.2 DIGITAL ETHICS	36
4.3 DIGITAL SAFETY	37
4.4 DIGITAL CULTURE	38
Bab 5 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	40
5.1 KESIMPULAN	41
5.2 REKOMENDASI	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Sampel Berdasarkan Kecamatan di Wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara	8
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Demografi Responden	12
Gambar 3.2 Akses Sinyal Telepon Seluler	13
Gambar 3.3 Tempat dan Kendala Mengakses Internet	14
Gambar 3.4 Waktu Penggunaan Internet	15
Gambar 3.5 Durasi Mengakses Internet	15
Gambar 3.6 Perangkat Dalam Mengakses Internet.....	16
Gambar 3.7 Kegiatan Berinternet (Sosial)	17
Gambar 3.8 Kegiatan Berinternet (Hiburan)	18
Gambar 3.9 Kegiatan Berinternet (Pekerjaan).....	19
Gambar 3.10 Kegiatan Berinternet (Akses Layanan)	20
Gambar 3.11 Layanan Finansial Digital Yang Digunakan	21
Gambar 3.12 Layanan Finansial Digital Yang Digunakan	21
Gambar 3.13 Layanan Belanja Online yang Digunakan	22
Gambar 3.14 Frekuensi Penggunaan layanan Belanja Online.....	23
Gambar 3.15 Sumber Untuk Mendapatkan Informasi.....	24
Gambar 3.16 Sumber Berita Yang Paling Dipercaya.....	24
Gambar 3.17 Akses Media Sosial	25
Gambar 3.18 Alasan Menggunakan Media Sosial	26
Gambar 3.19 Kebiasaan Membaca Berita Online.....	27
Gambar 3.20 Paparan Berita Hoaks	29
Gambar 3.21 Sumber Informasi yang Sering Menyajikan Isu Hoaks	29
Gambar 3.22 Kemampuan Identifikasi Berita Hoaks	30
Gambar 3.23 Pengalaman Menyebarkan Hoaks	31
Gambar 3.24 Upaya Pencegahan Penyebaran Hoaks	32
Gambar 3.25 Pihak yang Paling Bertanggung Jawab dalam Memberantas Informasi Hoaks	32
Gambar 4.1 Skor Rata-rata Literasi Digital Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun 2024	35
Gambar 4.2 Indikator Pertanyaan Pilar Digital Skill	36
Gambar 4.3 Indikator Pertanyaan Pilar Digital Ethics	37
Gambar 4.4 Indikator Pertanyaan Pilar Digital Safety.....	38
Gambar 4.5 Indikator Pertanyaan Pilar Digital Culture	39



INTRODUCTION

BAB 1

PENDAHULUAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan hal yang sangat penting untuk dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat. Menurut Digital Literacy Global Framework Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional, dan aspek teknis teknologi. Hal ini termasuk kompetensi yang mengarah pada literasi komputer, literasi ICT (*Information and Communication Technologies*), literasi informasi dan literasi media (Law dan Woo, 2018).

Menurut UNESCO (2018), kemampuan literasi digital yang baik akan membantu memberantas kemiskinan melalui kemudahan akses pada pelayanan sosial digital oleh pemerintah. Selain itu, masyarakat akan mampu mendapatkan informasi dan memperoleh keuntungan dari media digital melalui informasi yang luas. Terbatasnya akses pendidikan dan tantangan dalam memperoleh pendidikan berkualitas bisa dibantu melalui kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan informasi digital (UN, 2022).

Berdasarkan kerangka kerja yang tercantum dalam Road Map Literasi Digital 2020-2024 (Kemenkominfo, Januari 2021), ada empat Pilar yang menjadi bagian dari kerangka kerja pengembangan kurikulum literasi digital, yaitu:

1. *Digital Skill* atau kecakapan digital adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari;
2. *Digital Ethics* atau etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari;

3. *Digital Safety* atau keamanan digital adalah kemampuan *user* (pengguna) dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari;
4. *Digital Culture* atau budaya digital adalah kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK.

Berdasarkan hal tersebut, guna meningkatkan kebijakan berbasis bukti dan pengaruhnya terhadap penyediaan program-program yang tepat untuk peningkatan tingkat literasi digital penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara, diperlukan satu studi mendalam agar bisa mengukur kemampuan literasi digital Kabupaten Penajam Paser Utara dari berbagai sudut pandang. Survei ini merupakan salah satu pendekatan untuk menjawab kebutuhan tersebut yang diharapkan menjadi rujukan dalam penentuan status literasi digital di Kabupaten Penajam Paser Utara.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

Secara umum tujuan dan saran survei ini adalah untuk memperoleh gambaran terhadap situasi literasi digital di Kabupaten Penajam Paser Utara. Secara khusus survei ini memiliki tujuan dan sasaran sebagai berikut:

1. Sebagai publikasi produk statistik Diskominfo Kabupaten Penajam Paser Utara;
2. Sebagai data dan bahan evaluasi untuk pengambilan keputusan oleh pemangku kebijakan;
3. Mendapatkan informasi tingkat literasi digital Kabupaten Penajam Paser Utara.

1.3 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Survei Literasi Digital diselenggarakan secara langsung pada 4 Kecamatan di Wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara. Analisis data yang dihasilkan berupa analisis data deskriptif, dilakukan dengan ketentuan sampel yaitu masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara yang berusia 13-70 tahun yang mengakses internet sebulan terakhir. Survei Literasi Digital tersebut dilakukan menggunakan metode emilihan acak dengan mempertimbangkan jumlah desa/kelurahan dan jarak antar kecamatan.



BAB 2

METODOLOGI PENELITIAN

BAB 2

METODOLOGI PENELITIAN

2.1 METODE PENELITIAN

Kegiatan survei ini merupakan kegiatan berbentuk pengumpulan data dan analisis hasil yang bertujuan untuk mengetahui literasi digital di Kabupaten Penajam Paser Utara. Berlandaskan dari ruang lingkup penelitian terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan metode penelitian. Pertama, jumlah populasi masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara yang tidak sebanding dengan tenaga, waktu, dan biaya yang dimiliki untuk melaksanakan penelitian. Kedua, bahwa seluruh populasi seragam, oleh karena itu dapat diwakili oleh sampel. Kemudian untuk menelisik literasi digital masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pengambilan data dilakukan secara survei.

Metode kuantitatif yang digunakan adalah teknik *probability sampling*. Teknik *probability sampling* akan memberikan peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Probability sampling* dapat memberikan kesempatan yang sama untuk pengambilan sampel dari setiap elemen populasi. Pengambilan sampel dilakukan terhadap *sampling unit*, dimana *sampling unit*nya terdiri dari 4 Kecamatan yaitu Kecamatan Penajam, Kecamatan Waru, Kecamatan Babulu dan Kecamatan Sepaku dengan tipe responden yaitu individu. Teknik pengumpulan data menggunakan menggunakan metode wawancara tatap muka secara langsung (*face to face interview*) dengan populasi target adalah masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara yang berusia 13 hingga 70 tahun yang mengakses internet sebulan terakhir. Survei berlangsung selama dua bulan terhitung bulan Maret 2024 sampai dengan April 2024.

2.2 POPULASI DAN SAMPEL

Populasi (*universe*) adalah keseluruhan subjek pengamatan yang menjadi perhatian pengkaji (Darnah, 2013). Populasi (N) dalam penelitian ini adalah masyarakat pada 4 Kecamatan di wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara yaitu sebanyak 191.967 jiwa menurut data Dinas Kependudukan dan

Catatan Sipil Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun 2023. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih yang menjadi sumber data dan dianggap mewakili karakteristik populasi.

Sampel dalam penelitian adalah individu, benda atau organisme yang dijadikan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Penyebutan kata sampel dalam penelitian kuantitatif adalah responden, yaitu adalah orang-orang yang dimintai tanggapan dari pertanyaan yang telah terstruktur maupun semi-terstruktur untuk menjadi sumber data di dalam suatu penelitian. Istilah responden atau disebut sebagai informan, yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Sampel (n) pada penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara yang jumlahnya dihitung menggunakan rumus Slovin berikut:

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

Keterangan :

n = Jumlah sampel;

N = Jumlah populasi;

e = *Margin of error* sebesar 0,10 atau 10%.

Diketahui N adalah 191.967 dan e adalah 0,10 maka :

$$n = \frac{191.967}{1 + 191.967(0,10^2)} = 99,95$$

$n = 99,95$ responden atau dibulatkan menjadi 100 responden.

Berdasarkan rumus Slovin, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 individu. Jumlah populasi dan sampel rumah tangga pada 4 Kecamatan di Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun 2024 dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Berikut dibawah ini Tabel 2.1 merupakan data jumlah penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara tahun 2023 yang diperoleh dari publikasi jumlah penduduk yang dikeluarkan oleh Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kabupaten Penajam Paser Utara dalam Publikasi Data Statistik Sektoral Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun 2024.

Tabel 2.1 Jumlah Sampel Berdasarkan Kecamatan di Wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara

Kecamatan	Jumlah Penduduk	Proporsi	Jumlah Responden
Penajam	92.710	0,48	48
Waru	20.642	0,11	11
Babulu	38.877	0,20	20
Sepaku	39.738	2,21	21
Jumlah	191.967	1	100

2.3 LANGKAH-LANGKAH SURVEI LITERASI DIGITAL

Langkah-langkah penyelenggaraan Survei Literasi Digital adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

- Menetapan pelaksanaan survei;
- Menyiapkan bahan yaitu kuesioner dan kelengkapan peralatan;
- Menetapkan responden berdasarkan lokasi dan waktu pelaksanaan. Lokasi responden yang akan disurvei yaitu masyarakat Kecamatan Penajam, Kecamatan Waru, Kecamatan Babulu, dan Kecamatan Sepaku;
- Melakukan penyusunan rencana pelaksanaan survei.

b. Pengumpulan Data

- Menyusun kuesioner yang jumlah unsur maupun instrument pertanyaan yang akan disurvei disesuaikan dengan literatur survei digital nasional keluaran Katadata Insight Center;
- Pengisian kuesioner dilakukan oleh masyarakat Kecamatan Penajam, Kecamatan Waru, Kecamatan Babulu, dan Kecamatan Sepaku. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan

adalah dengan menggunakan kuesioner (angket) yang disebar secara langsung kepada responden.

2.4 METODE ANALISIS

Tujuan kegiatan dapat dicapai dengan melakukan analisis statistika. Adapun metode analisis beserta formula yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif. Menurut Darnah (2013), statistika deskriptif adalah penyajian data dengan hanya memberikan gambaran pada data dan tidak dapat memberikan generalisasi dan kesimpulan pada data yang lebih besar (populasi). Analisis statistika deskriptif merupakan analisis yang dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan literasi digital pada masyarakat Kabupaten Penajam Paser Utara. Pada analisis statistika deskriptif akan dibuat tabel dan diagram.

Tabel adalah penyajian data dalam bentuk kolom untuk mempermudah pengklasifikasian data atau pengelompokan data. Data dalam tabel dapat berupa tabel numerik dan tabel *tally* (lurus). Ada dua jenis tabel yang akan digunakan pada analisis statistika deskriptif yaitu tabel satu arah dan tabel dua arah. Tabel satu arah merupakan tabel yang hanya berdiri di atas satu kategori atau karakteristik data. Sedangkan, tabel dua arah atau adalah tabel yang menunjukkan dua kategori atau dua karakteristik data.

Diagram adalah penyajian data yang biasanya berbentuk diagram lingkaran, diagram batang, atau diagram garis. Data dalam tabel tersebut dapat ditunjukkan dengan angka skala, persentase maupun derajat. Adapun dua jenis diagram yang akan digunakan dalam analisis statistika yaitu diagram batang dan diagram lingkaran. Diagram batang adalah suatu diagram dengan persegi panjang yang mewakili frekuensi dari suatu nilai data tertentu. Sedangkan diagram lingkaran adalah representasi grafis dari data menggunakan sebuah lingkaran yang dibagi menjadi beberapa juring lingkaran dengan sudut pusat juring menggambarkan besar data yang diwakili setelah dibagi dengan jumlah seluruh data dan dilakukan dengan 360° .



BAB 3

HASIL & PEMBAHASAN

BAB 3

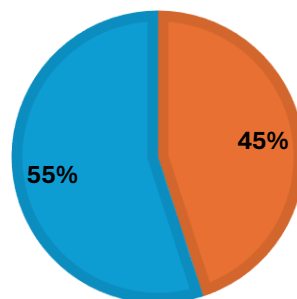
HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 DEMOGRAFI RESPONDEN

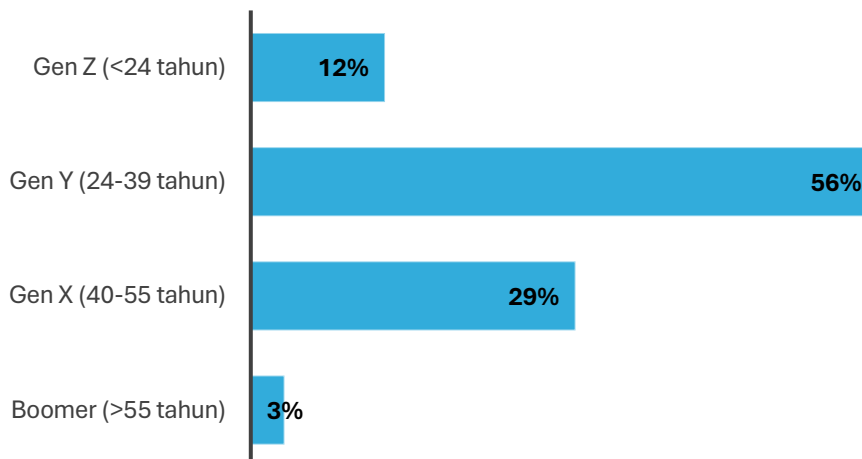
Profil responden Survei Literasi Digital Tahun 2024 di Kabupaten Penajam Paser Utara didominasi oleh Generasi Y dengan tingkat pendidikan D4/S1. Generasi Z dan X juga terwakili dengan masing-masing persentase sebesar 12% dan 29%. Jumlah responden pria dan wanita juga tidak jauh berbeda, dengan variasi profil pekerjaan yang beragam. Hal ini menunjukkan keterwakilan berbagai kelompok masyarakat yang tergolong baik pada survei ini.

Jenis Kelamin

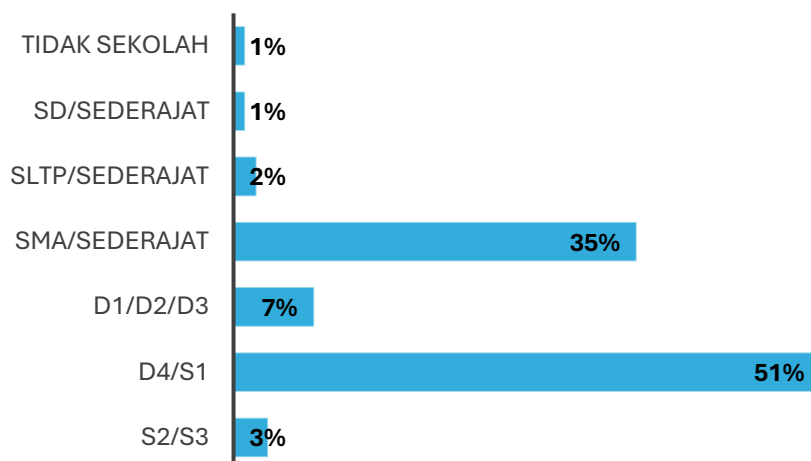
■ Laki-laki ■ Perempuan



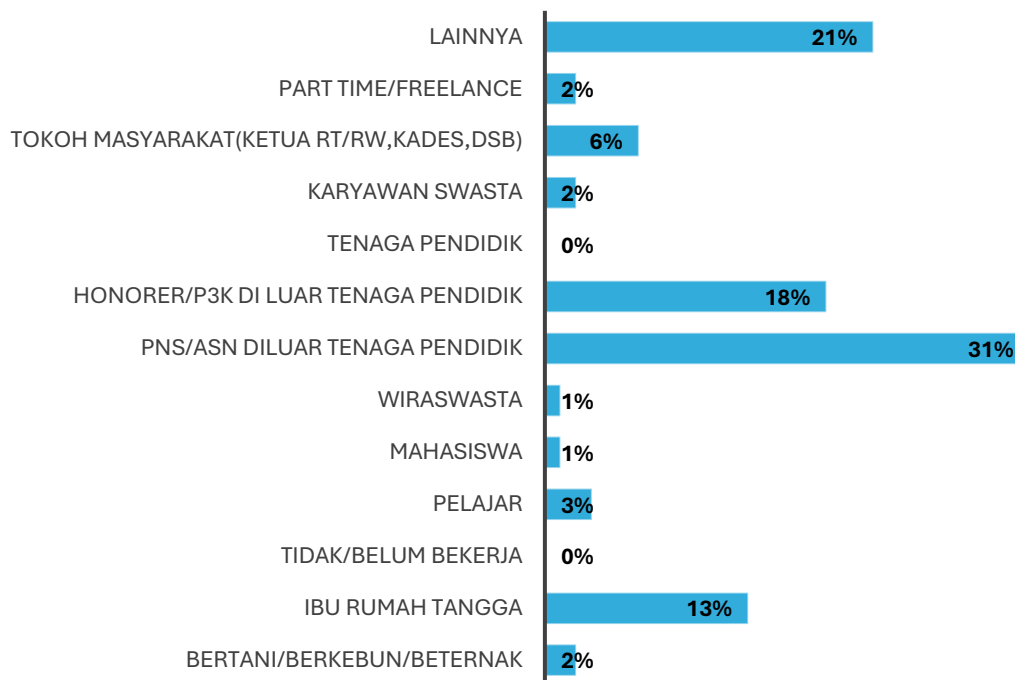
Kelompok Usia



Pendidikan



Pekerjaan



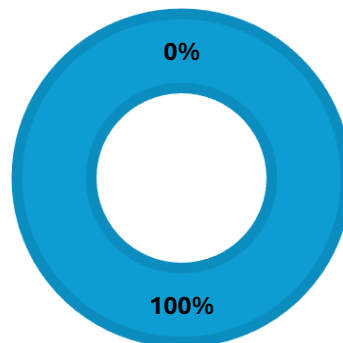
Gambar 3.1 Demografi Responden

3.2 AKSES DAN PENGGUNAAN INTERNET

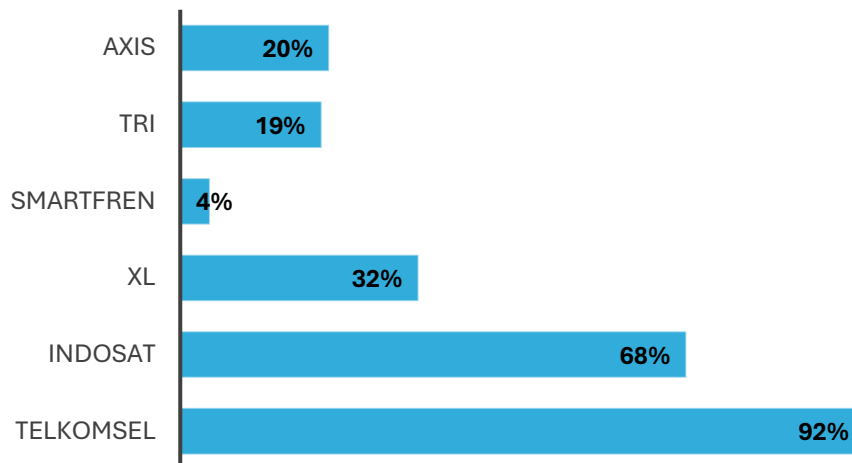
Kebanyakan Responden (78%) mengakses internet melalui kuota telepon seluler, sehingga mereka bisa mengakses internet di mana saja. Terkait hal ini, 100% responden menyatakan bahwa mereka mendapatkan sinyal seluler di sekitar lokasi rumah, dengan yang terbanyak adalah sinyal dari Telkomsel, disusul Indosat, XL, AXIS, TRI, dan Smartfren.

Akses Sinyal Telepon Seluler

■ Tidak ■ Ya

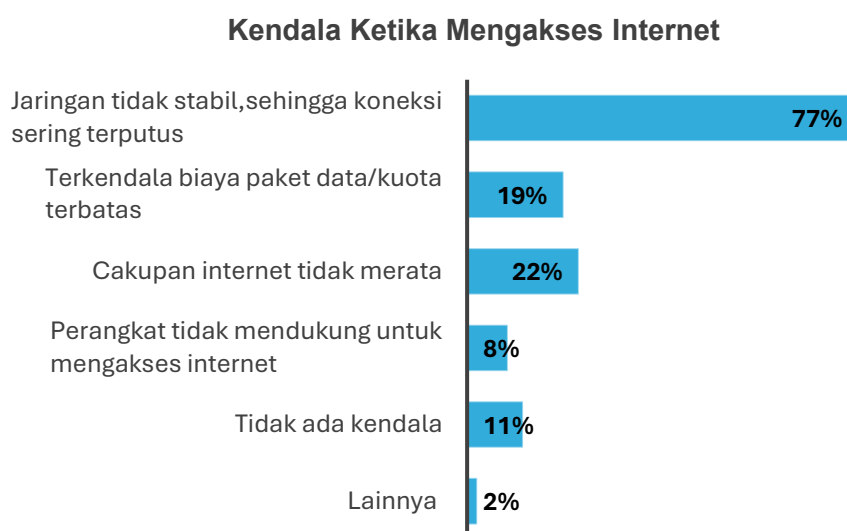
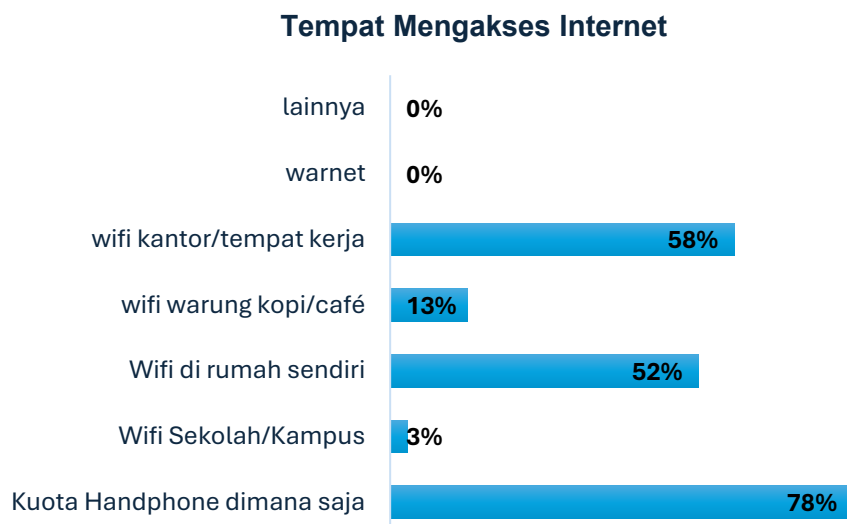


Sinyal Provider



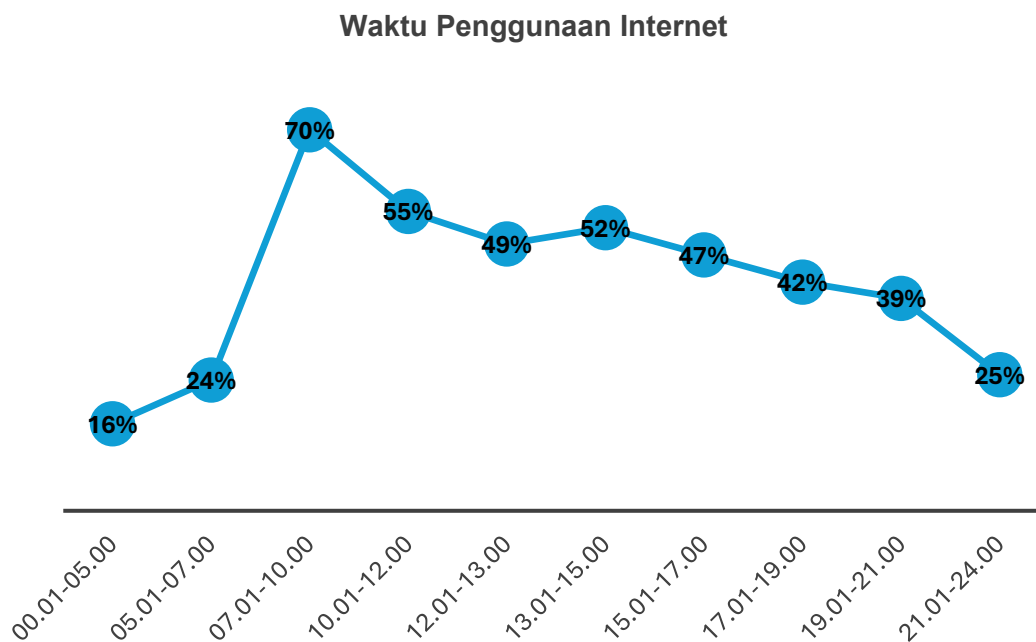
Gambar 3.2 Akses Sinyal Telepon Seluler

Dalam hal tempat akses internet, penggunaan kuota *handphone* dimana saja mendominasi sebesar 78%, memungkinkan responden terhubung di berbagai lokasi. Namun, sebagian besar (77%) responden mengalami kendala jaringan tidak stabil, sehingga koneksi sering terputus dan hanya 11% responden yang menyatakan tidak ada kendala dalam mengakses internet.

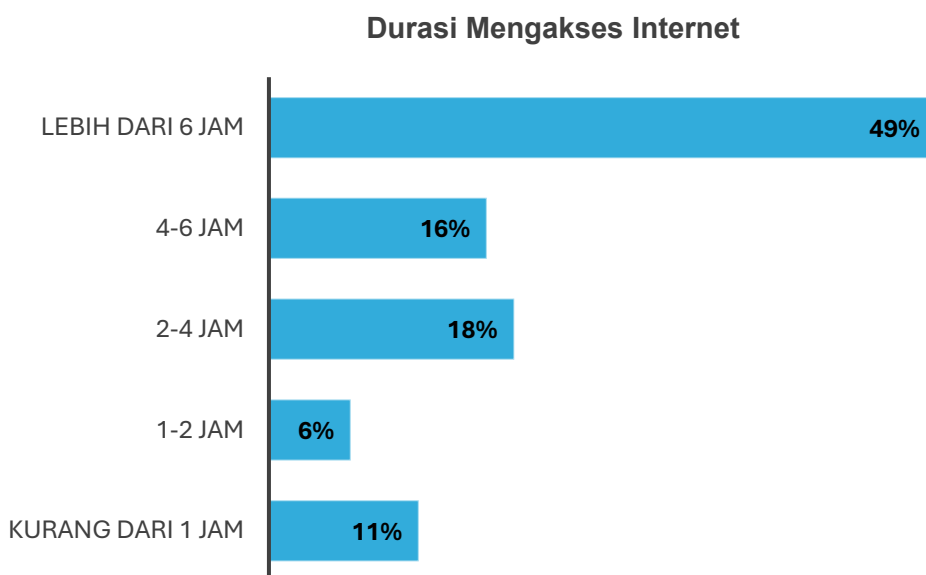


Gambar 3.3 Tempat dan Kendala Mengakses Internet

Berdasarkan hasil survei, akses internet paling sering dilakukan responden pada pukul 07.01-10.00 waktu setempat, bertepatan dengan aktivitas sehari-hari dan pekerjaan responden. Durasi mengakses internet menunjukkan pola penggunaan internet yang sangat beragam di kalangan responden, di mana hampir setengah (49%) menghabiskan lebih dari 6 jam sehari, menandakan ketergantungan tinggi yang mungkin dipengaruhi oleh pekerjaan, studi, atau hiburan digital.



Gambar 3.4 Waktu Penggunaan Internet

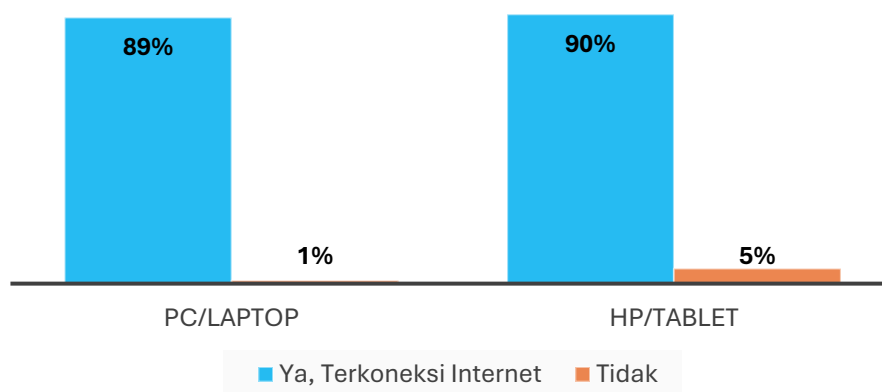


Gambar 3.5 Durasi Mengakses Internet

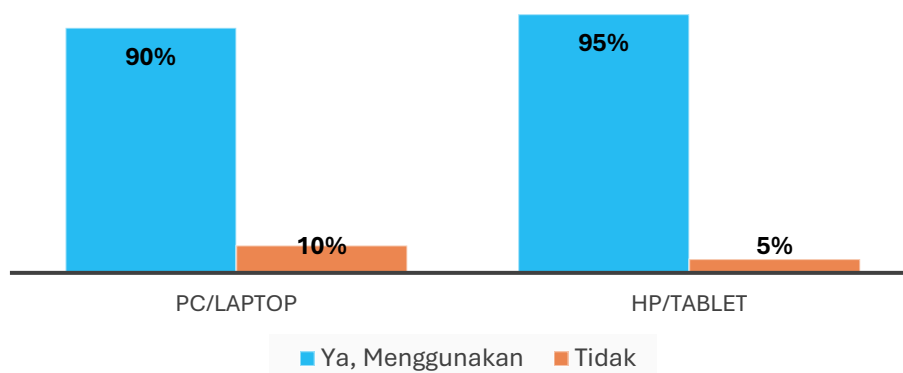
Pemanfaatan perangkat digital menunjukkan tingkat penggunaan perangkat digital yang sangat tinggi. Mayoritas responden, yaitu 95%, menggunakan HP/tablet, menjadikannya perangkat yang paling dominan. Penggunaan PC/laptop juga sangat signifikan, dengan 90% responden menyatakan menggunakannya. Hal ini mengindikasikan bahwa perangkat digital, khususnya HP/tablet dan PC/laptop, memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas pekerjaan dan pendidikan.

Survei menunjukkan tingkat konektivitas internet yang sangat tinggi pada perangkat digital yang digunakan. Secara spesifik, mayoritas responden, yaitu 95%, menggunakan HP/tablet untuk terhubung ke internet, termasuk mengakses platform populer seperti Facebook, WhatsApp, YouTube, dan Google. Penggunaan internet pada PC/laptop juga sangat signifikan, mencapai 90% responden. Hal ini mengindikasikan bahwa internet, yang diakses melalui HP/tablet dan PC/laptop, memiliki peran krusial dalam mendukung aktivitas pekerjaan dan pendidikan, dengan platform media sosial dan mesin pencari menjadi bagian dari pengalaman daring responden.

Koneksi Internet Perangkat Digital

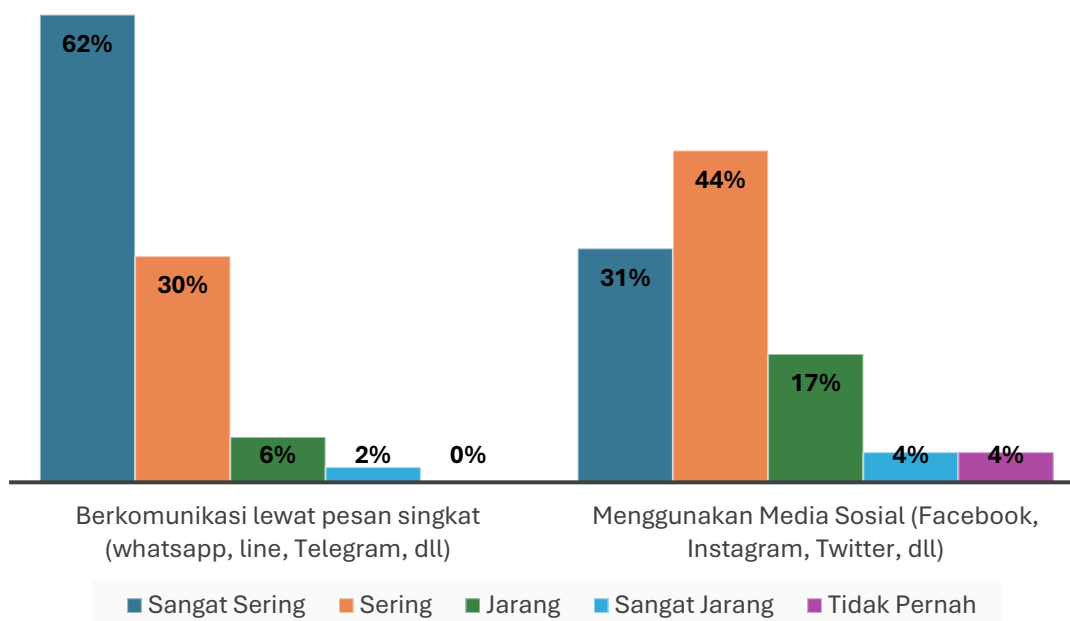


Pemanfaatan Perangkat Digital



Gambar 3.6 Perangkat Dalam Mengakses Internet

Bersosial

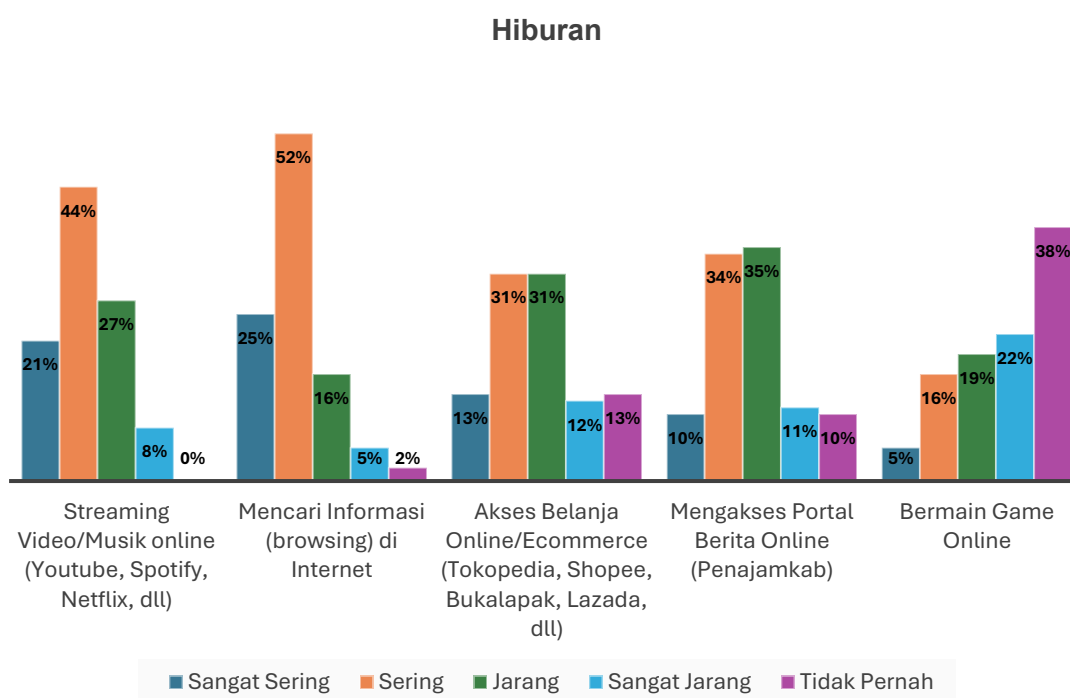


Gambar 3.7 Kegiatan Berinternet (Sosial)

Dilihat dari pola kegiatan yang dilakukan oleh responden saat terkoneksi dengan internet khususnya bermedia sosial, hasil survei menunjukkan bahwa komunikasi melalui pesan singkat (WhatsApp, Line, Telegram dll.) merupakan aktivitas bersosial yang sangat dominan di kalangan responden. Sebanyak 62% responden menyatakan "sangat sering" menggunakan internet untuk berkomunikasi melalui pesan singkat, diikuti oleh 30% yang menjawab "sering". Hanya sebagian kecil responden yang jarang atau sangat jarang menggunakan internet untuk kegiatan ini, dengan persentase masing-masing 6% dan 2%. Tidak ada responden yang menyatakan tidak pernah menggunakan internet untuk berkomunikasi melalui pesan singkat, menunjukkan bahwa platform pesan singkat telah menjadi bagian dari kehidupan sosial digital responden.

Untuk hasil survei penggunaan media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, dll.) untuk kegiatan bersosial memiliki tingkat frekuensi yang beragam. Sebagian besar responden, yaitu 44%, menyatakan "sering" menggunakan internet untuk mengakses media sosial, sementara 31% lainnya menyatakan "sangat sering". Meskipun demikian, masih terdapat sebagian responden yang

memiliki frekuensi penggunaan yang lebih rendah, dengan 17% menyatakan "jarang", 4% "sangat jarang", dan 4% lainnya menyatakan "tidak pernah" menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial tetap menjadi bagian penting dari interaksi sosial digital, meskipun tidak semua responden menggunakannya dengan frekuensi yang sama.



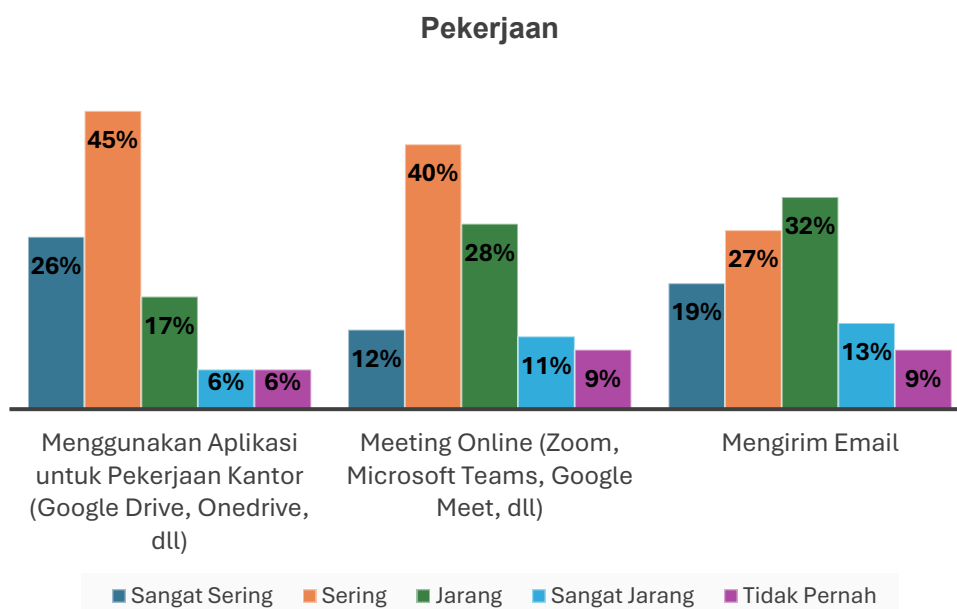
Gambar 3.8 Kegiatan Berinternet (Hiburan)

Dalam hal kegiatan berinternet untuk tujuan hiburan, hasil survei menunjukkan bahwa mencari informasi (*browsing*) di internet merupakan aktivitas hiburan yang sangat diminati di kalangan responden terbukti sebanyak 52% responden menyatakan "sering" menggunakan internet untuk *browsing*, sementara 25% lainnya menyatakan "sangat sering". Selain aktifitas tersebut, *streaming* video/musik online (YouTube, Spotify, Netflix, dll.) merupakan aktivitas hiburan yang cukup populer di kalangan responden.

Aktifitas belanja *online/e-commerce* (Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Lazada, dll.) memiliki tingkat penggunaan yang cukup bervariasi di kalangan responden. Meskipun 31% responden menyatakan "sering" menggunakan internet untuk belanja online, persentase yang sama (31%) juga menyatakan "jarang". Hal ini menunjukkan adanya perbedaan preferensi dan kebiasaan

belanja di antara responden. Hal itu juga terjadi pada aktifitas akses ke portal berita online (penajamkab) untuk hiburan memiliki distribusi frekuensi yang cukup merata di kalangan responden. Mayoritas responden, yaitu 34%, menyatakan "sering" mengakses portal berita tersebut, yang menunjukkan bahwa portal tersebut cukup relevan sebagai sumber informasi bagi banyak orang. Namun, persentase yang hampir sama, yaitu 35%, menyatakan "jarang" mengaksesnya, yang mengindikasikan adanya preferensi yang beragam dalam konsumsi berita online. Sementara itu, 10% responden menyatakan "sangat sering" mengakses portal berita ini, yang menunjukkan adanya kelompok yang sangat tertarik dengan berita lokal. Di sisi lain, 11% responden menyatakan "sangat jarang" dan 10% lainnya menyatakan "tidak pernah" mengakses portal berita ini, yang mengindikasikan adanya kelompok yang kurang tertarik atau memiliki sumber informasi lain.

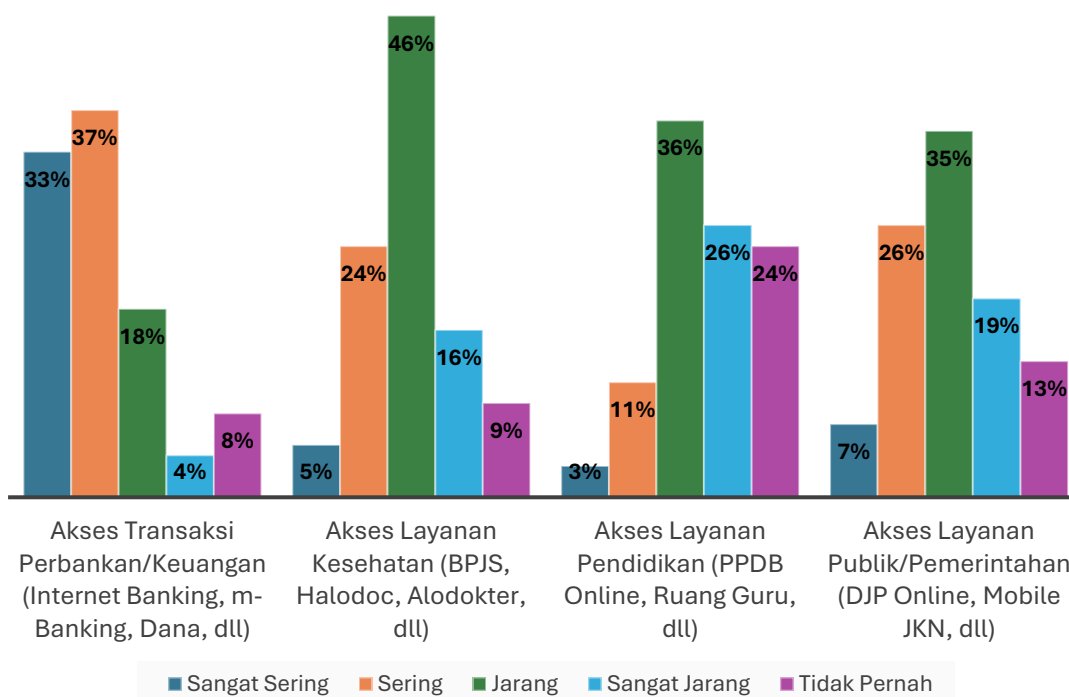
Melihat hasil survei, diantara empat (4) aktifitas hiburan tersebut, bermain game online bukanlah aktivitas hiburan yang dominan di kalangan responden. Hal ini menunjukkan bahwa game online bukanlah pilihan hiburan utama bagi sebagian besar responden, dan preferensi hiburan mereka mungkin lebih condong ke aktivitas lain.



Gambar 3.9 Kegiatan Berinternet (Pekerjaan)

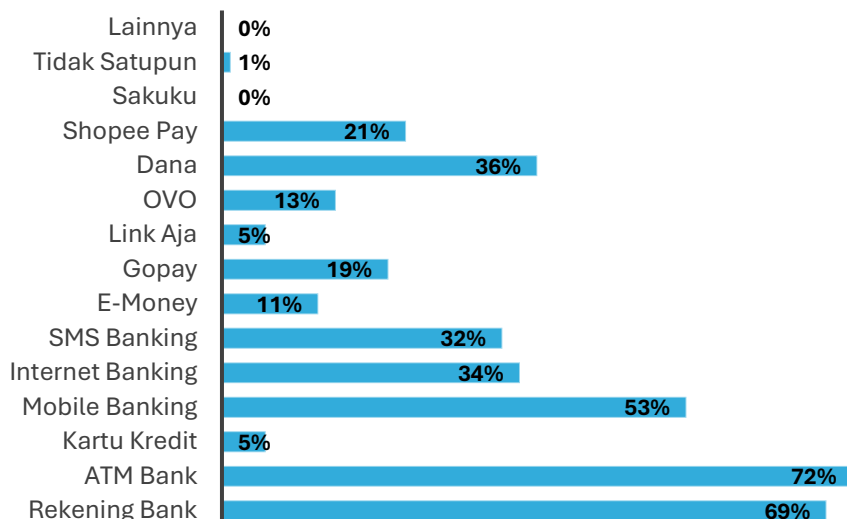
Berdasarkan hasil survei tersebut, diketahui bahwa mayoritas responden sering menggunakan penggunaan aplikasi untuk pekerjaan kantor seperti Google Drive, OneDrive, dll. dan *meeting online* (Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, dll.). Sedangkan aktifitas mengirim Email sebanyak 32% responden menyatakan "jarang" mengirim email, yang mengindikasikan adanya perbedaan dalam kebutuhan komunikasi email di antara responden.

Akses Layanan



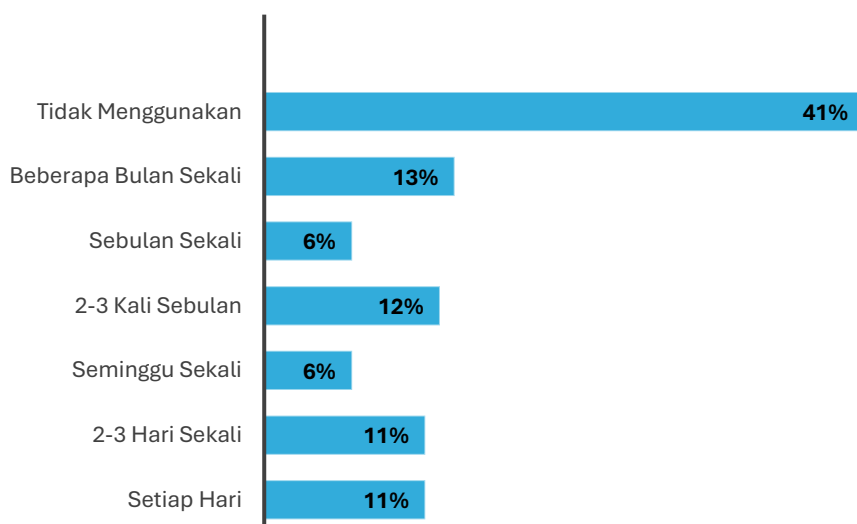
Gambar 3.10 Kegiatan Berinternet (Akses Layanan)

Hasil survei menunjukkan bahwa akses transaksi perbankan/keuangan (internet banking, m-banking, Dana, dsb.) merupakan aktivitas yang sangat umum di kalangan responden. Mayoritas responden, yaitu 37%, menyatakan "sering" menggunakan internet untuk transaksi perbankan/keuangan, dan 33% lainnya menyatakan "sangat sering". Hal ini menunjukkan bahwa layanan perbankan digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan keuangan sehari-hari responden. Sedangkan aktifitas mengakses layanan kesehatan (BPJS, Halodoc, Alodokter, dsb.), layanan pendidikan (PPDB online, Ruang Guru, dsb.), dan akses layanan publik/pemerintahan (DJP Online, Mobile JKN, dsb.) mayoritas responden masih jarang menggunakan.



Gambar 3.11 Layanan Finansial Digital Yang Digunakan

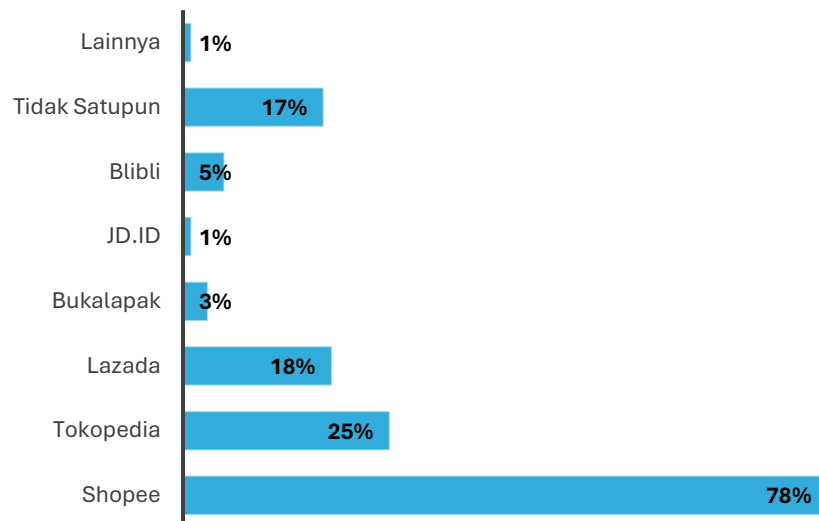
Hasil survei menunjukkan bahwa ATM bank dan rekening bank merupakan layanan aplikasi perbankan yang paling banyak dimiliki dan digunakan oleh responden, masing-masing dengan persentase 72% dan 69%. Penggunaan dompet digital (Dana, Shopee Pay, Gopay, Ovo, dan Link Saja) perlahan juga sudah mulai diminati oleh sebagian responden.



Gambar 3.12 Layanan Finansial Digital Yang Digunakan

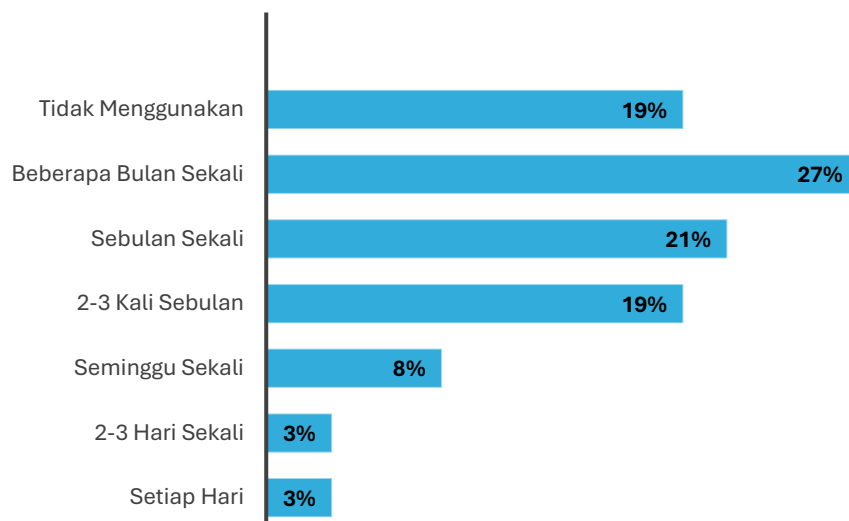
Hasil survei menunjukkan variasi frekuensi penggunaan dompet digital (GoPay, OVO, DANA, dll.) di kalangan responden. Sebagian besar responden (41%) menyatakan tidak menggunakan dompet digital sama sekali. Sementara itu, frekuensi penggunaan yang paling sering adalah 2-3 kali

sebulan (12%), diikuti oleh setiap hari dan 2-3 hari sekali (masing-masing 11%). Penggunaan beberapa bulan sekali juga cukup signifikan (13%). Frekuensi penggunaan seminggu sekali dan sebulan sekali masing-masing sebesar 6%. Data ini menunjukkan bahwa meskipun dompet digital cukup populer, masih banyak responden yang belum menggunakannya atau menggunakannya dengan frekuensi yang jarang.



Gambar 3.13 Layanan Belanja Online yang Digunakan

Berdasarkan hasil survei, Shopee menjadi *marketplace* yang paling banyak dipasang/diinstal dan digunakan di handphone responden, dengan persentase mencapai 78%. Tokopedia menempati posisi kedua dengan 25%, diikuti oleh Lazada (18%). *Marketplace* lainnya seperti Blibli (5%), Bukalapak (3%), JD.ID dan *marketplace* lainnya masing-masing hanya 1%. Sementara itu, 17% responden menyatakan tidak memasang/menginstal dan menggunakan *marketplace* apa pun di handphone mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa Shopee merupakan *marketplace* yang paling populer dan banyak digunakan di kalangan responden.

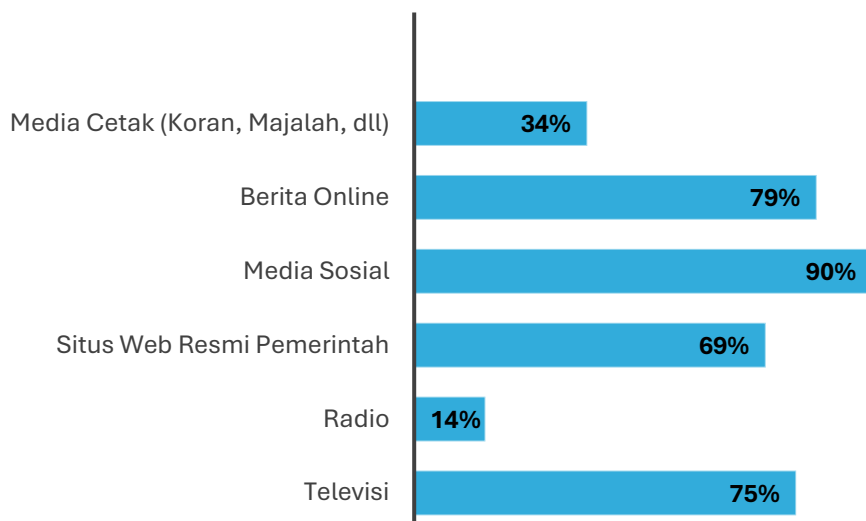


Gambar 3.14 Frekuensi Penggunaan layanan Belanja Online

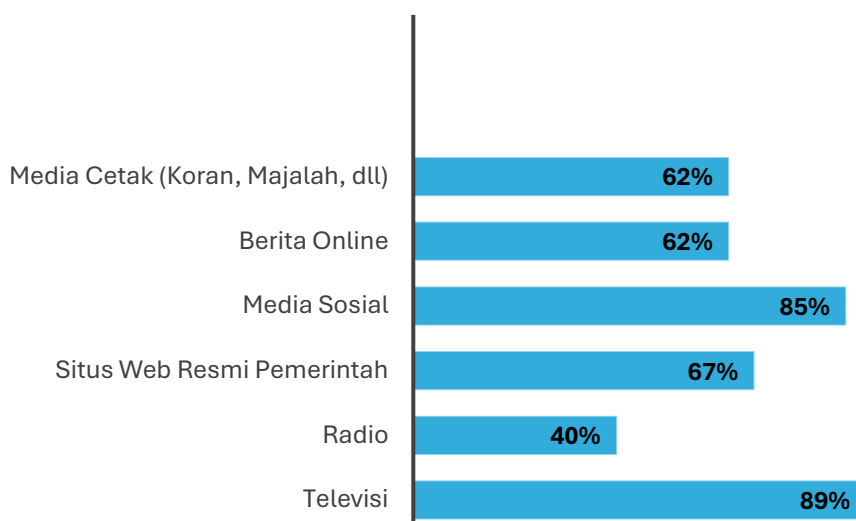
Berdasarkan hasil survei, frekuensi berbelanja di *marketplace* menunjukkan distribusi yang beragam. Mayoritas responden (27%) berbelanja beberapa bulan sekali, diikuti oleh 21% responden yang berbelanja sebulan sekali, dan 19% responden yang berbelanja 2-3 kali sebulan. Menariknya, 19% responden menyatakan tidak menggunakan *marketplace* untuk berbelanja. Frekuensi belanja mingguan tercatat sebesar 8%, sedangkan frekuensi belanja 2-3 hari sekali dan setiap hari masing-masing hanya 3%. Data ini menunjukkan bahwa meskipun *marketplace* cukup populer, frekuensi belanja responden bervariasi, dengan kecenderungan belanja yang lebih jarang.

3.3 KEBIASAAN BERMEDIA SOSIAL DAN MENCERNA BERITA DARING

Hasil survei menunjukkan preferensi responden dalam mengakses informasi. Media sosial mendominasi sebagai sumber informasi utama dengan 90% responden menggunakannya, diikuti oleh berita online (79%) dan televisi (75%). Situs web resmi pemerintah juga menjadi sumber informasi yang cukup diminati dengan 69% responden mengaksesnya. Sementara itu, media cetak(koran, majalah, dll.) serta radio menunjukkan angka yang lebih rendah, masing-masing 34% dan 14%, menandakan bahwa pola konsumsi informasi penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara telah bergeser ke arah platform digital.



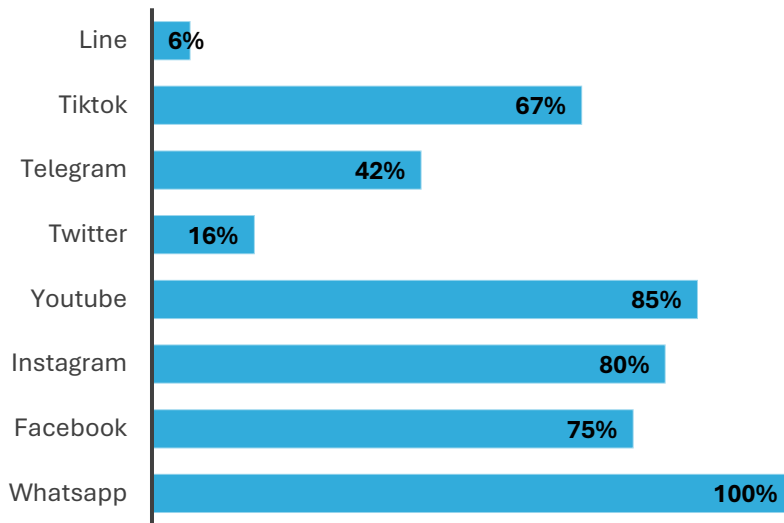
Gambar 3.15 Sumber Untuk Mendapatkan Informasi



Gambar 3.16 Sumber Berita Yang Paling Dipercaya

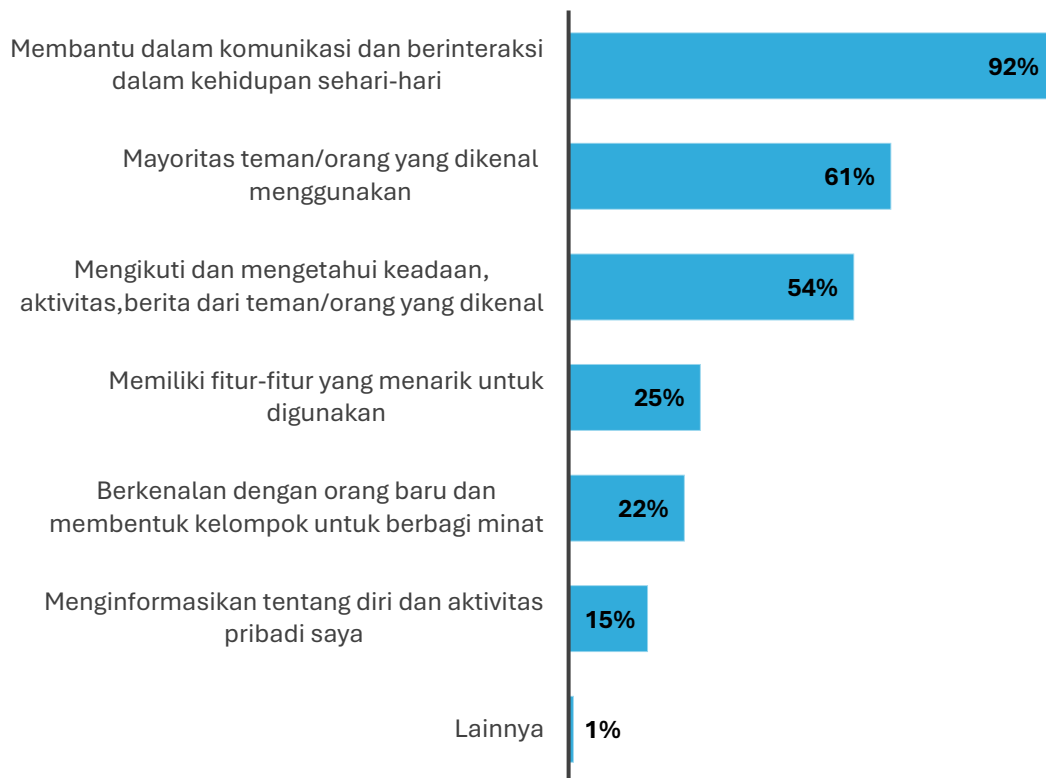
Hasil survei menunjukkan tingkat kepercayaan masyarakat terhadap berbagai sumber media dalam memperoleh informasi. Televisi menduduki peringkat teratas sebagai sumber media yang paling dipercaya dengan persentase 89%, diikuti oleh media sosial (85%) dan situs web resmi pemerintah (67%). Media cetak dan berita online menunjukkan tingkat kepercayaan yang sama, yaitu 62%. Sementara itu, radio menjadi sumber media yang paling kurang dipercaya dengan persentase 40%. Data ini mengindikasikan bahwa media konvensional seperti televisi masih memiliki kredibilitas yang tinggi di mata masyarakat, namun media digital seperti media

sosial dan situs web resmi pemerintah juga semakin dipercaya sebagai sumber informasi.



Gambar 3.17 Akses Media Sosial

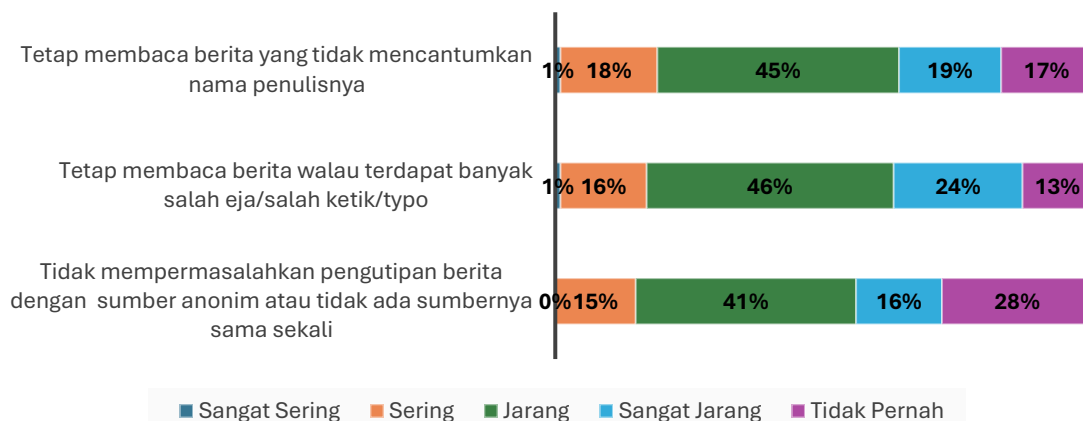
Berdasarkan grafik di atas, hasil survei menunjukkan bahwa WhatsApp menjadi platform media sosial yang paling sering diakses dalam sehari, dengan persentase mencapai 100%. Diikuti oleh YouTube dengan 85%, Instagram 80%, Facebook 75%, dan TikTok 67%. Sementara itu, Telegram berada di angka 42%, Twitter 16%, dan Line 6%. Data ini mengindikasikan dominasi WhatsApp sebagai alat komunikasi utama penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara, serta popularitas platform video dan berbagi foto seperti YouTube dan Instagram.

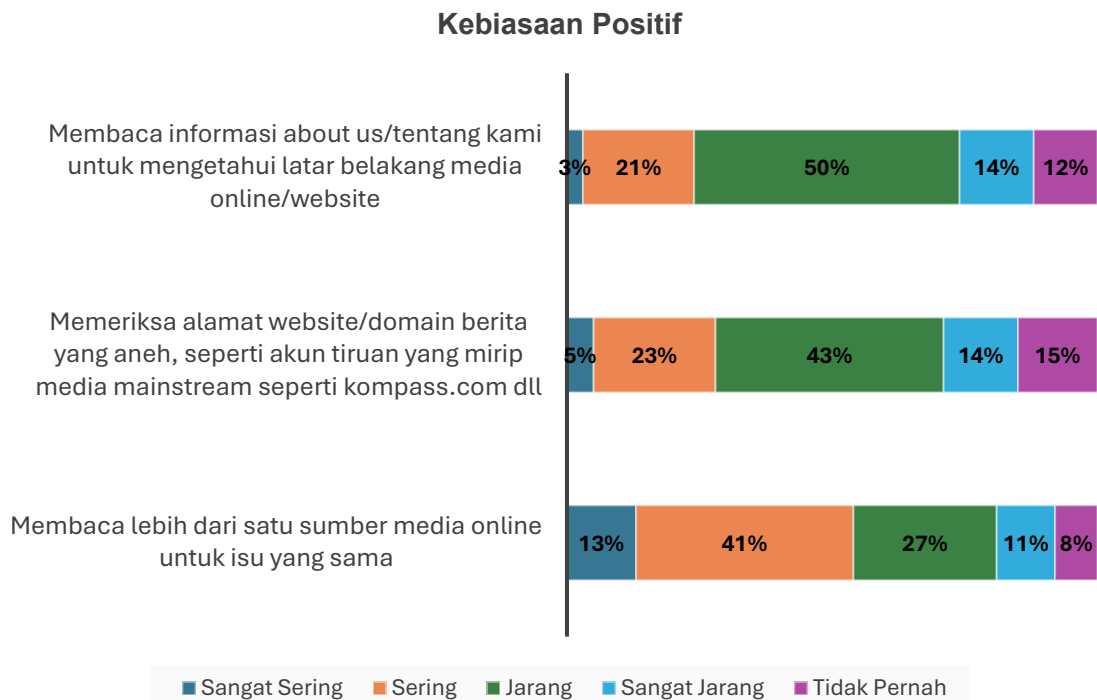


Gambar 3.18 Alasan Menggunakan Media Sosial

Hasil survei menunjukkan bahwa alasan utama responden menggunakan media sosial adalah untuk membantu dalam komunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Alasan lain yang cukup dominan adalah karena mayoritas teman atau orang yang dikenal juga menggunakan media sosial (61%), serta untuk mengikuti dan mengetahui keadaan, aktivitas, dan berita dari teman atau orang yang dikenal (54%).

Kebiasaan Negatif





Gambar 3.19 Kebiasaan Membaca Berita Online

Dalam membaca berita online, sebagian besar responden sudah paham untuk melakukan kebiasaan positif dan meninggalkan kebiasaan negatif, seperti memperhatikan kredibilitas sumber berita yang tidak mencantumkan nama penulis, terganggu dengan kesalahan ejaan dalam berita online, dan memperlumahkan apabila pengutipan berita tidak mencantumkan sumber sama sekali. Hanya sebagian kecil responden yang masih melakukan kebiasaan negatif.

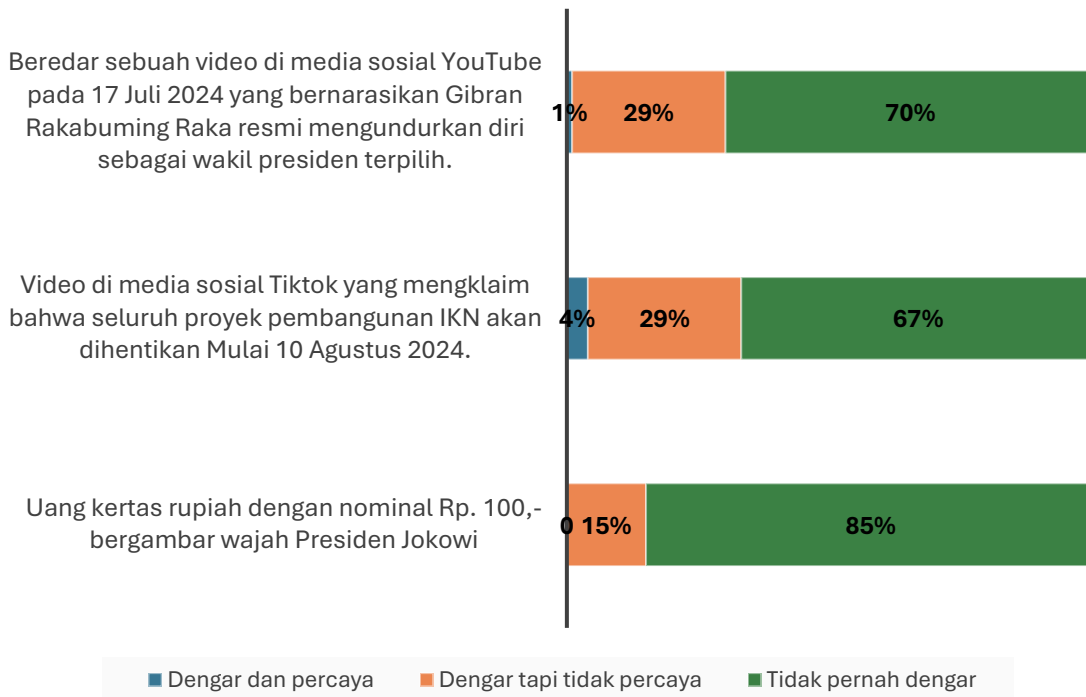
Sebaliknya dalam hal melakukan kebiasaan positif dalam membaca berita online, sebagian besar responden kurang aktif dalam membaca 'about us' untuk mengetahui latar belakang media dan memeriksa domain yang aneh. Namun sebagian besar responden telah cukup sadar akan pentingnya memverifikasi informasi dengan membaca lebih dari satu sumber media online untuk isu yang sama, meskipun masih ada sebagian yang kurang aktif dalam melakukannya.

3.4 KEBIASAAN MENGHADAPI ISU HOAKS

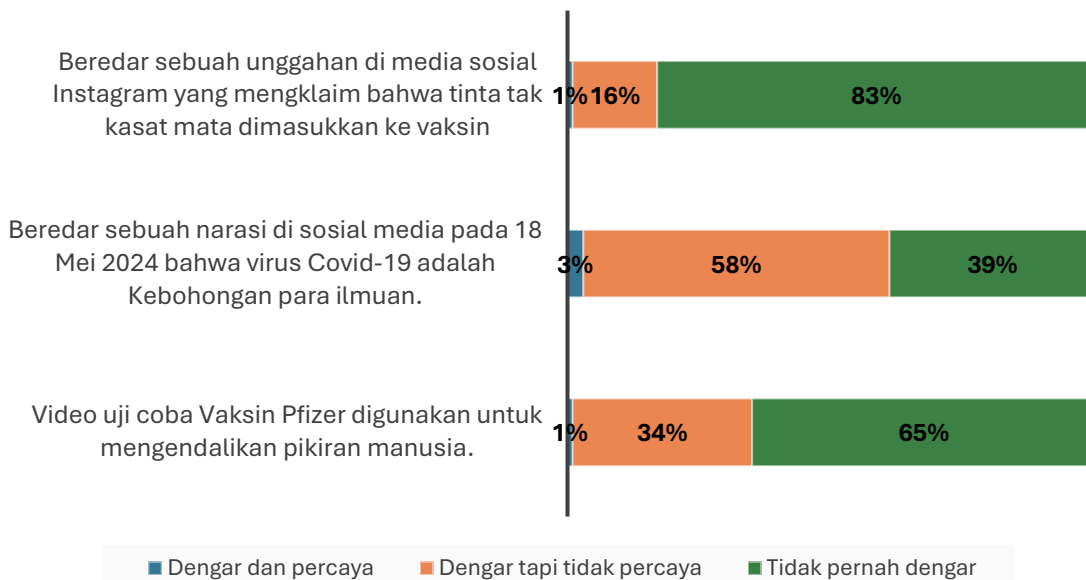
Menghadapi isu hoaks baik isu politik, isu covid-19 dan isu sosial, tampaknya masih terdapat responden yang mendengar dan percaya. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 1-4% masih mendengar dan percaya isu politik, 1-3% masih mendengar dan percaya isu covid-19, dan 3-7% masih

mendengar dan percaya isu sosial. Isu politik, isu covid-19 dan isu sosial yang dimaksud seperti yang dijelaskan pada grafik di bawah ini:

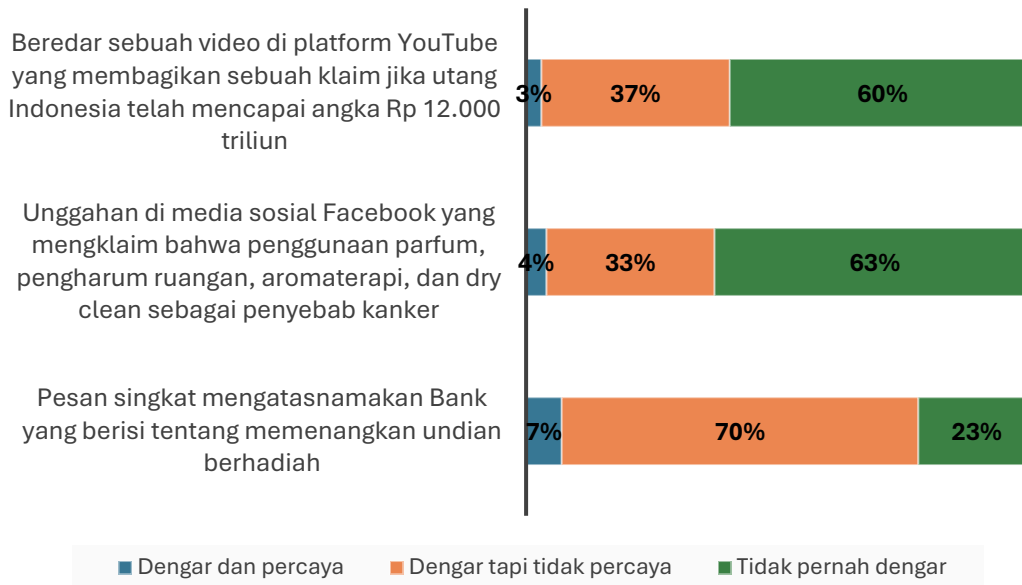
Isu Politik



Isu Covid-19



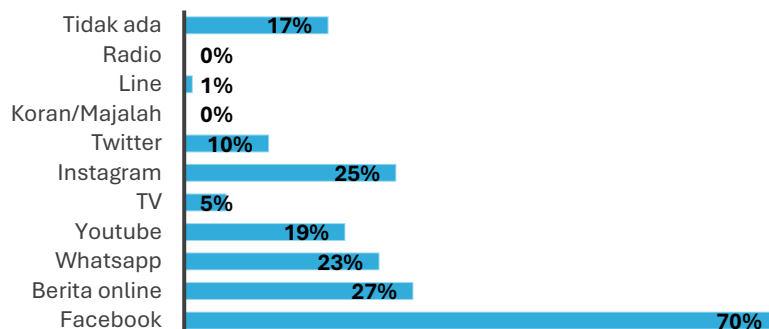
Isu Sosial



Gambar 3.20 Paparan Berita Hoaks

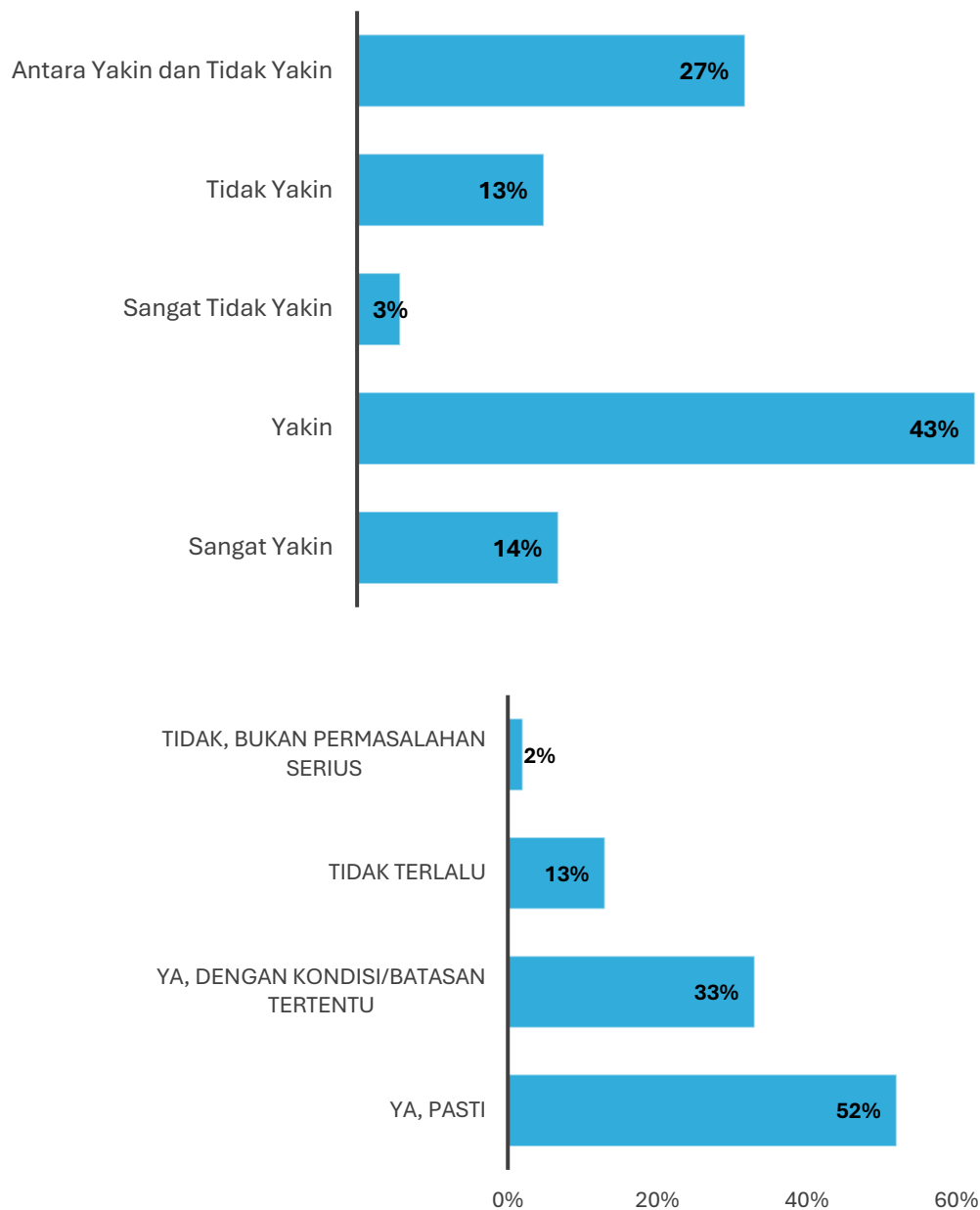
Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, Facebook (FB) menjadi media yang paling sering ditemui menyajikan isu hoaks atau informasi bohong di Kabupaten Penajam Paser Utara, dengan persentase mencapai 70%. Media daring atau berita online menempati posisi kedua dengan 27%, diikuti Instagram (IG) 25%, WhatsApp (WA) 23%, dan YouTube (YT) 19%. Sejumlah 17% responden menyatakan tidak menemukan isu hoaks di media mana pun. Sementara itu, Twitter (X) berada di angka 10%, televisi (TV) 5%, dan radio serta koran/majalah masing-masing 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa media sosial, terutama Facebook, menjadi platform yang paling rentan terhadap penyebaran informasi palsu.

Sumber Informasi yang Sering Menyajikan Isu Hoaks



Gambar 3.21 Sumber Informasi yang Sering Menyajikan Isu Hoaks

Kemampuan Identifikasi Berita Hoaks

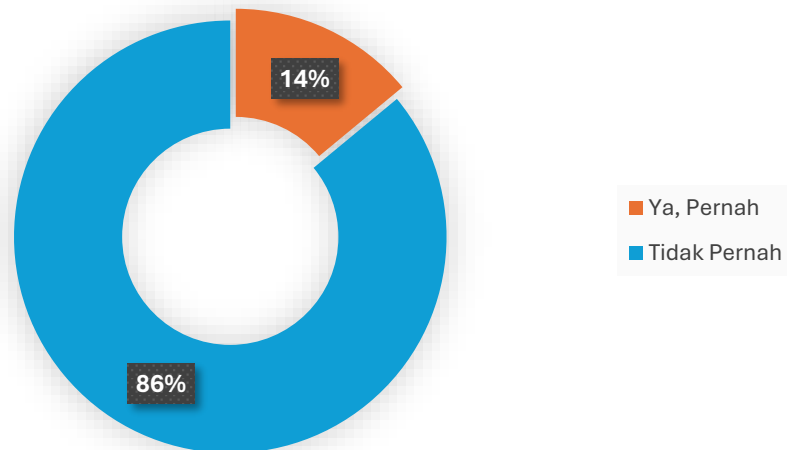


Gambar 3.22 Kemampuan Identifikasi Berita Hoaks

Berdasarkan survei yang dilakukan, tingkat keyakinan masyarakat dalam mengidentifikasi berita atau informasi hoaks menunjukkan variasi. Mayoritas responden, yaitu 43%, merasa yakin dapat membedakan informasi yang benar dan salah. Serta 14% yang merasa sangat yakin akan kemampuan tersebut. Hanya 27% yang merasa ragu serta sisanya merasa tidak yakin dan sangat tidak yakin.

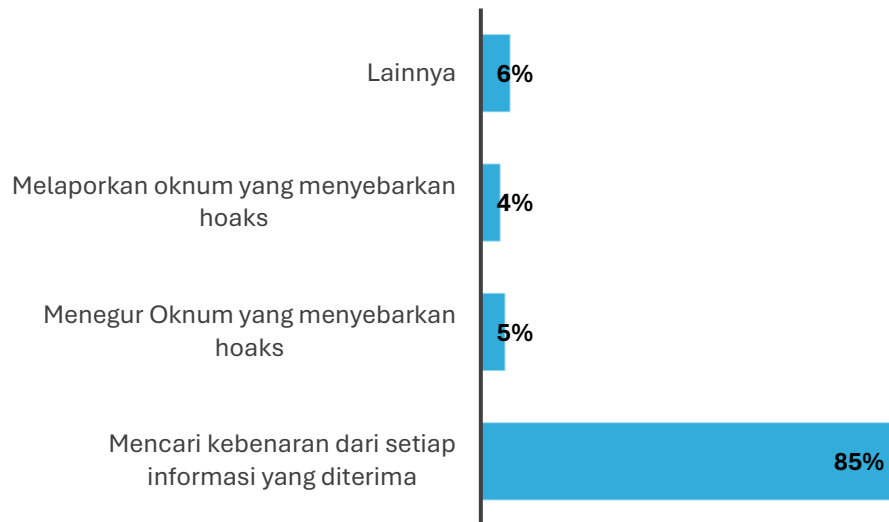
Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden menganggap keberadaan berita atau informasi hoaks sebagai masalah serius. Sebanyak

52% responden menyatakan "ya, pasti" bahwa hoaks adalah masalah serius, sementara 33% lainnya menyatakan "ya, dengan kondisi/batasan tertentu." Hanya 13% responden yang menganggap hoaks "tidak terlalu" menjadi masalah, dan 2% responden menyatakan "bukan permasalahan serius." Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas masyarakat menyadari dampak negatif dari hoaks dan menganggapnya sebagai ancaman yang perlu diatasi.



Gambar 3.23 Pengalaman Menyebarkan Hoaks

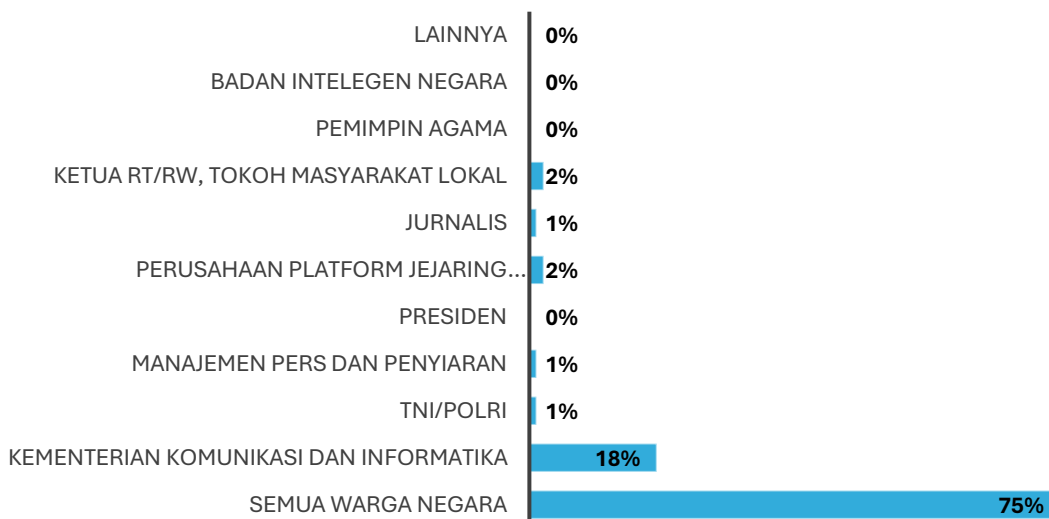
Mengenai pengalaman menyebarkan hoaks, hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden (86%) menyatakan tidak pernah menyebarkan berita atau informasi yang kemudian terbukti hoaks. Namun, 14% responden mengaku pernah menyebarkan informasi palsu tersebut. Data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar masyarakat berhati-hati dalam menyebarkan informasi, masih ada sebagian kecil yang tanpa sadar atau sengaja menyebarkan hoaks.



Gambar 3.24 Upaya Pencegahan Penyebaran Hoaks

Berdasarkan hasil survei, tindakan yang paling banyak dilakukan responden untuk mencegah penyebaran hoaks adalah dengan mencari kebenaran dari setiap informasi yang diterima, yaitu sebanyak 85%. Tindakan lain yang dilakukan adalah menegur oknum penyebar hoaks (5%) dan melaporkan oknum tersebut (4%). Sejumlah 6% responden melakukan tindakan pencegahan lainnya.

Pihak yang Paling Bertanggung Jawab dalam Memberantas Informasi Hoaks



Gambar 3.25 Pihak yang Paling Bertanggung Jawab dalam Memberantas Informasi Hoaks

Berdasarkan survei, mayoritas responden (75%) berpendapat bahwa semua warga negara memiliki tanggung jawab untuk menghentikan penyebaran hoaks. Kementerian Komunikasi dan Informatika dianggap sebagai lembaga kedua yang paling bertanggung jawab (18%). Sementara itu, ketua RT/RW/tokoh masyarakat dan perusahaan jejaring online masing-masing mendapat 2%. TNI, Polri, manajemen pers dan penyiaran, serta jurnalis masing-masing mendapat 1%. Hasil ini menunjukkan bahwa masyarakat memandang peran aktif setiap individu sangat penting dalam memerangi hoaks, di samping peran pemerintah dan lembaga terkait.



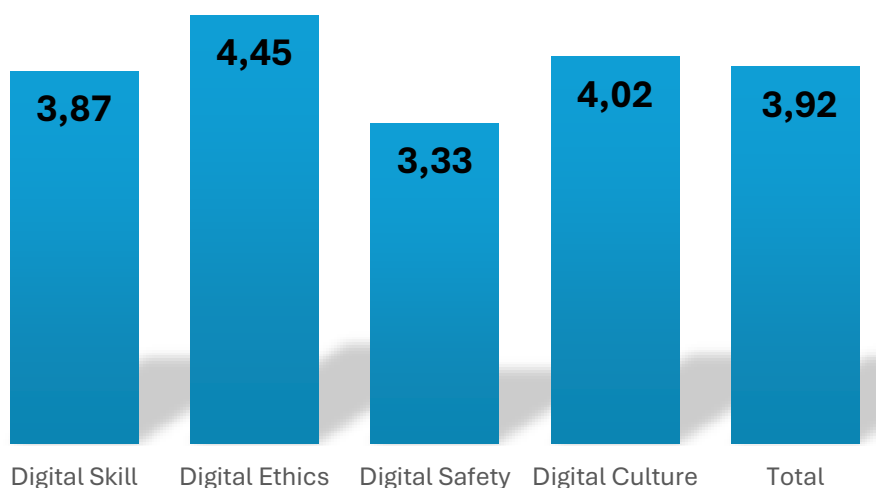
BAB 4

PILAR LITERASI DIGITAL

BAB 4

PILAR LITERASI DIGITAL

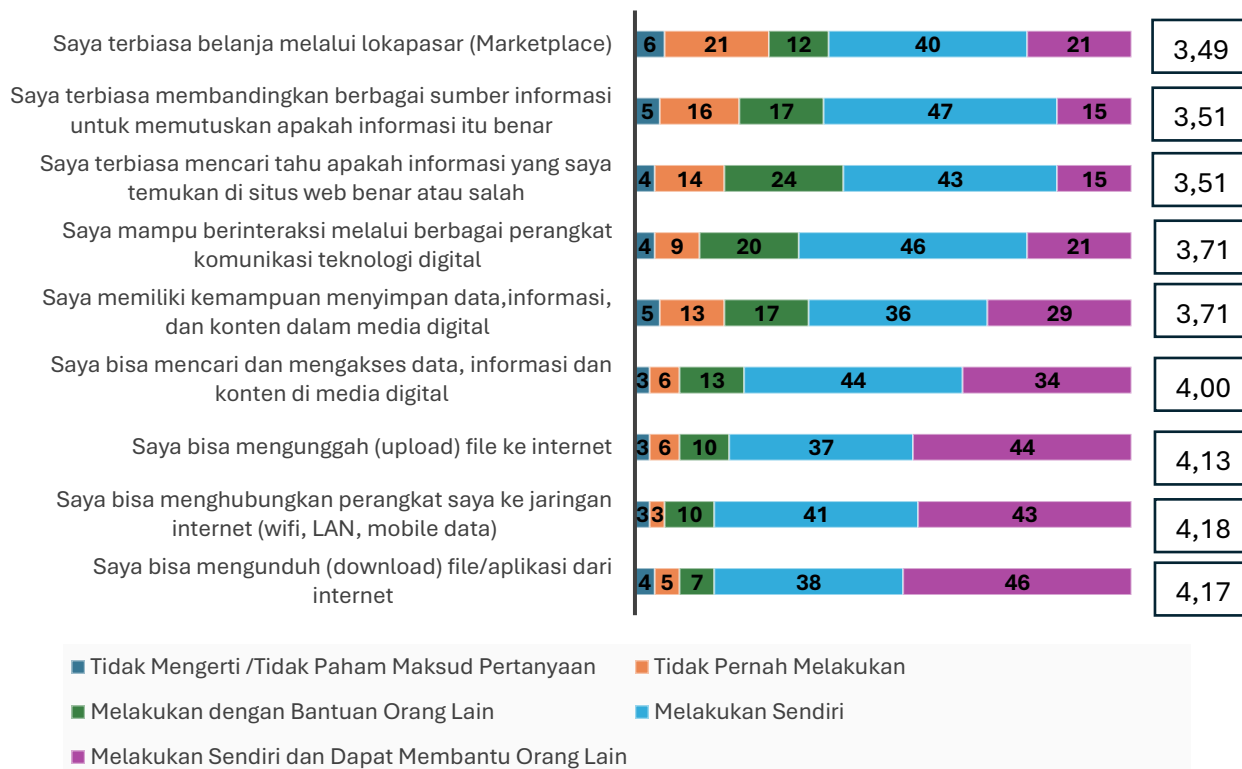
Pengukuran status literasi digital tahun 2024 menggunakan kerangka empat Pilar, yaitu *Digital Skill*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*. Keempat Pilar ini terdiri dari 7 hingga 9 indikator pertanyaan. Berdasarkan hasil survei diketahui bahwa Pilar *Digital Ethics* merupakan Pilar dengan skor tertinggi (4,45). Disusul Pilar *Digital Culture* dan *Digital Skill* dengan skor secara berturut-turut 4,02 dan 3,87. *Digital Safety* menjadi Pilar terendah dengan skor 3,33. Sementara skor rata-rata Pilar literasi digital di wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara sebesar 3,92.



Gambar 4.1 Skor Rata-rata Literasi Digital Kabupaten Penajam Paser Utara Tahun 2024

4.1 DIGITAL SKILL

Pilar *Digital Skill* terdiri dari 9 indikator pertanyaan yang dapat dijawab dengan skala jawaban. Pilar ini mengukur kemampuan responden terkait penggunaan aplikasi digital, contohnya kemampuan untuk mengunduh atau mengunggah file, serta kemampuan terkait penggunaan digital lainnya.

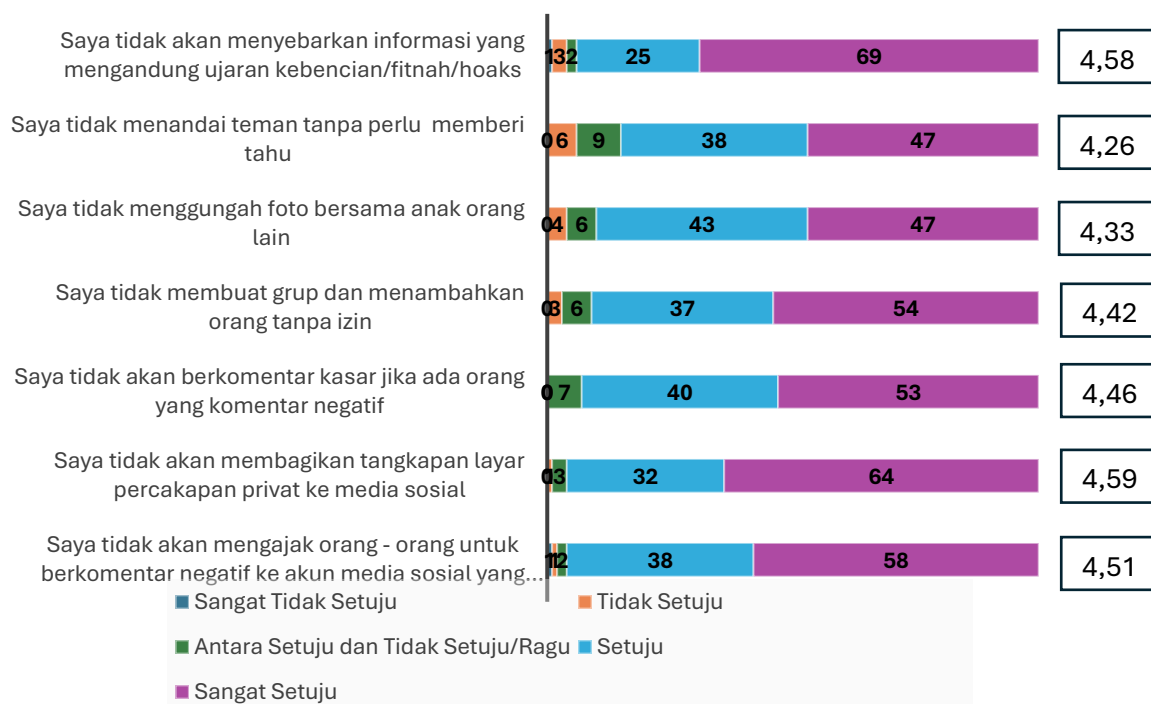


Gambar 4.2 Indikator Pertanyaan Pilar *Digital Skill*

Berdasarkan hasil survei, diketahui bahwa sebagian besar responden telah dapat melakukan sendiri dan membantu orang lain dalam hal menghubungkan perangkat ke jaringan internet (Wifi, LAN, Mobile data), mengunduh (*download*) file/aplikasi dari internet, dan mengunggah (*upload*) file ke internet dengan skor rata-rata tiap indikator secara berturut-turut yaitu 4,18., 4,17., dan 4,13. Menariknya kemampuan belanja melalui lokapasar (*Marketplace*) menjadi skor rata-rata indikator yang terkecil sebesar 3,49.

4.2 DIGITAL ETHICS

Pilar *Digital Ethics* dibentuk dari 7 indikator pertanyaan. Pilar ini mengukur perilaku dan respon masyarakat saat menerima dan juga menyebarkan informasi yang diterima di media sosial maupun perangkat digital lainnya. Skor rata-rata penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara tertinggi pada Pilar ini sebesar 4,45.

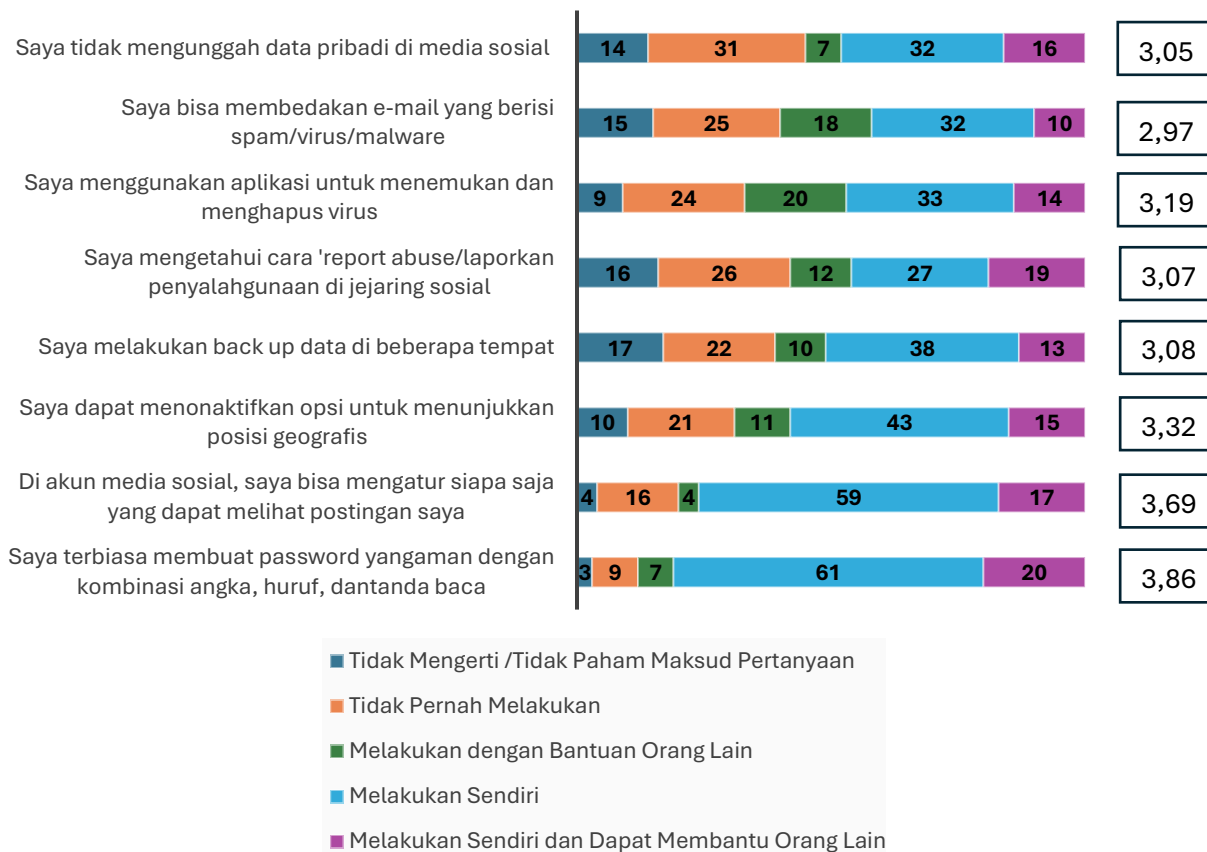


Gambar 4.3 Indikator Pertanyaan Pilar *Digital Ethics*

Berdasarkan hasil survei, seluruh responden menyadari pentingnya perilaku dan respon saat menerima dan juga menyebarkan informasi yang diterima di media sosial maupun perangkat digital lainnya. Hal ini terlihat dari seluruh indikator Pilar *Digital Ethics* memiliki skor rata-rata di atas 4. Indikator dengan skor rata-rata tertinggi adalah responden tidak akan membagikan tangkapan layar percakapan privat ke media sosial. Sedangkan indikator skor rata-rata terendah adalah responden dalam bersosial media akan menandai teman dengan memberi tahu terlebih dahulu.

4.3 DIGITAL SAFETY

Pilar *Digital Safety* terdiri dari 8 indikator pertanyaan. Pilar ini mengukur perilaku terkait keamanan data pribadi saat berinteraksi dan menggunakan media sosial serta perangkat digital lainnya. Skor rata-rata penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara adalah yang terendah pada Pilar ini sebesar 3,33.

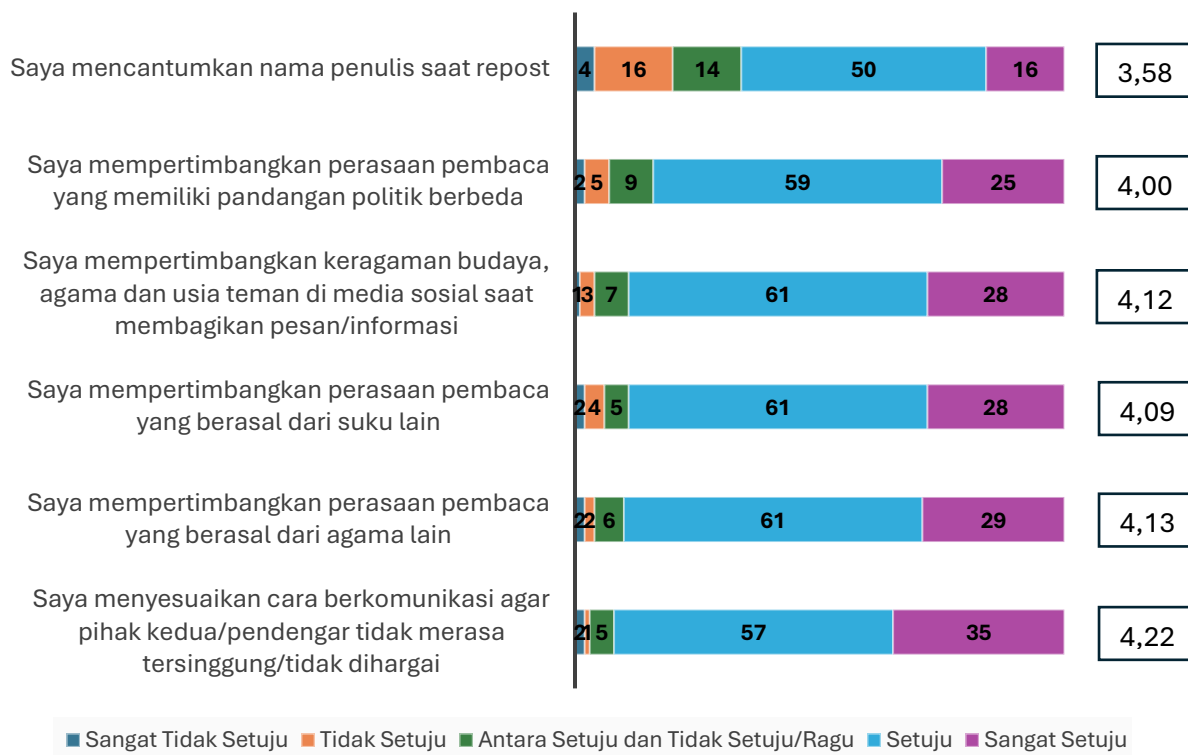


Gambar 4.4 Indikator Pertanyaan Pilar *Digital Safety*

Terkait dengan Pilar *Digital Safety*, secara umum kesadaran masyarakat akan keamanan digital masih tergolong rendah, terutama terkait keamanan terhadap *spam/virus/malware*. Keamanan data pribadi, pemahaman penggunaan aplikasi untuk menemukan dan menghapus, cara mereport penyalahgunaan di jejaring sosial, *back up* data, dan menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis juga perlu menjadi perhatian khusus karena masih sebagian responden yang tidak mengerti dan belum pernah melakukan.

4.4 DIGITAL CULTURE

Pilar *Digital Culture* diukur dari 6 indikator pertanyaan. Pilar ini mengukur tentang penerapan budaya dan kultur Indonesia, serta lingkungan tempat tinggal saat berinteraksi melalui media sosial dan perangkat digital lainnya.



Gambar 4.5 Indikator Pertanyaan Pilar *Digital Culture*

Berdasarkan hasil survei, sebagian besar responden telah memahami terkait penerapan budaya dan kultur Indonesia, serta lingkungan tempat tinggal saat berinteraksi melalui media sosial dan perangkat digital lainnya. Hal ini terlihat pada skor rata-rata 5 indikator telah mencapai dan melebihi skor 4. Terdapat 1 indikator yang mendapatkan nilai dibawah 4 (3,58) yaitu responden mencantumkan nama penulis saat *repost*.



BAB 5

KESIMPULAN REKOMENDASI &

BAB 5

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 KESIMPULAN

Secara umum, penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara sebanyak 78% mengakses internet melalui kuota telepon seluler, sehingga mereka bisa mengakses internet di mana saja. Namun kendala yang sering dihadapi dalam mengakses internet adalah jaringan tidak stabil, sehingga koneksi sering terputus. Dalam hal kegiatan berinternet, hasil survei menunjukkan bahwa mencari informasi (*browsing*) di internet merupakan aktivitas hiburan yang sangat diminati. Penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara sebagian besar telah memanfaatkan layanan finansial digital seperti ATM, Rekening Bank dan Mobile Banking. Media sosial menjadi sumber utama masyarakat untuk mengakses informasi. Namun, menurut mereka televisi merupakan sumber berita yang paling dapat dipercaya. Hasil survei menunjukkan WhatsApp sebagai alat komunikasi utama penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara, serta popularitas platform video dan berbagi foto seperti YouTube, Instagram dan Facebook.

Dari hasil survei diperoleh fakta bahwa tingkat literasi digital penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara sudah baik dengan Skor Rata-rata sebesar 3,92. Pilar *Digital Ethics* merupakan Pilar dengan Skor Rata-rata tertinggi yaitu 4,45 sedangkan Pilar *Digital Safety* merupakan Pilar dengan Skor Rata-rata terendah. Hal tersebut mengindikasikan penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara telah menyadari pentingnya perilaku dan respon saat menerima dan juga menyebarkan informasi yang diterima di media sosial maupun perangkat digital lainnya, namun kesadaran penduduk akan keamanan digital masih tergolong rendah, terutama terkait keamanan terhadap *spam/virus/malware*. Untuk Skor Rata-rata Pilar *Digital Skill* sebesar 3,87 dan Skor Rata-rata Pilar *Digital Culture* sebesar 4,02.

5.2 REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, diberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Pemerintah Kabupaten Penajam Paser Utara perlu memberikan perhatian khusus untuk dapat meningkatkan tingkat literasi digital penduduk Kabupaten Penajam Paser Utara khususnya *Pilar Digital Safety*;
2. Pilar *Digital Safety* yang dimaksud meliputi beberapa indikator yaitu mengunggah data pribadi di media sosial, membedakan email yang berisi spam, virus, malware, menggunakan aplikasi untuk menemukan dan menghapus virus, serta pengetahuan cara *report abuse*/melaporkan penyalahgunaan di jejaring sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Darnah. 2013. *Biostatistika 1*. Halaman Moeka Publishing. Jakarta.

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sleman. 2022. *Mengukur Tingkat Literasi Digital Masyarakat Kabupaten Sleman 2022*. Sleman: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sleman.

Katadata Insight Center & Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2022. *Status literasi digital Indonesia 2021: Hasil survei di 34 provinsi*. Jakarta: Katadata Insight Center & Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Kominfo. 2020. *Roadmap Literasi Digital 2020-2024*.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital

SURVEI LITERASI DIGITAL KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA TAHUN 2024

Selamat Pagi/Siang/Sore, Kami adalah pewawancara dari **Dinas Komunikasi dan Informatika** sedang mengadakan “**Survei Literasi Digital Tahun 2024**”. Partisipasi dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i terhadap pengisian survei ini sangat kami harapkan sebagai bahan dalam penelitian kami. Seluruh informasi pribadi yang diberikan itu **terjamin kerahasiaannya**. Kami berharap Anda bisa meluangkan waktu sekitar 45 - 60 menit untuk menjawab survei ini. Jawaban-jawaban yang Anda berikan, nantinya akan menjadi masukan yang sangat berharga bagi pengambilan kebijakan peningkatan digitalisasi di Kabupaten Penajam Paser Utara.

Nama Interviewer					
Waktu Interviewer	Tanggal :			Jam :	
	WITNESS	CHECK	CALLBACK	ENTRY	Tanda Tangan Responden
Tanggal					Saya menandatangani kuesioner ini karena telah sesuai dengan hasil wawancara dan jawaban saya
Pelaksana					
Keterangan					

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Pengisian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada jawaban yang menurut Anda paling tepat.
2. Setiap pertanyaan dengan tanda lingkaran (o) hanya memiliki satu jawaban
3. Setiap pertanyaan dengan tanda kotak (□) responden dapat memilih lebih dari satu jawaban.
4. Setiap tanda bintang (*) menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi
5. Setelah mengisi jawaban pada kuisisioner ini, mohon diperiksa kembali agar pertanyaan yang belum terisi tidak terlewat (kosong).

Data Responden (WAJIB DIISI DENGAN LENGKAP)

Sebelum masuk pada pengisian survei, responden diminta untuk melengkapi data berikut ini :

1. Nama Responden * _____

2. Jenis Kelamin * 1. Laki-laki 2. Perempuan
3. Berapa usia Anda saat ini ? _____ tahun *

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

4. Kelompok usia *
1. Boomer (>55 tahun) 3. Gen Y (24-39 tahun)
2. Gen X (40-55 tahun) 4. Gen Z (<24 tahun)
5. Pendidikan Terakhir *
1. S2/S3 5. SLTP/ sederajat
2. D4/S1 6. SD/ sederajat
3. D1/D2/D3 7. Tidak sekolah
4. SMA/ sederajat
6. Pekerjaan *
1. Bertani/berkebun/beternak 8. Honorer/P3K diluar tenaga pendidik
2. Ibu Rumah Tangga 9. Tenaga pendidik
3. Tidak/ belum bekerja 10. Karyawan swasta
4. Pelajar 11. Tokoh Masyarakat (Ketua RT/RW, Kades, dsb)
5. Mahasiswa 12. Part time/ Freelance
6. Wiraswata 13. Lainnya, sebutkan : _____
7. PNS/ASN diluar tenaga pendidik
7. Kecamatan *
1. Penajam 3. Babulu
2. Waru 4. Sepaku
8. Desa/Kelurahan *

Kecamatan	Desa	Kelurahan	
1. Penajam	<input type="radio"/> 1.1 Girmukti	<input type="radio"/> 1.5 Nipah – Nipah	<input type="radio"/> 1.15 Buluminung
	<input type="radio"/> 1.2 Giripurwa	<input type="radio"/> 1.6 Nenang	<input type="radio"/> 1.16 Gersik
	<input type="radio"/> 1.3 Sidorejo	<input type="radio"/> 1.7 Saloloang	<input type="radio"/> 1.17 Jenebora
	<input type="radio"/> 1.4 Bukit Subur	<input type="radio"/> 1.8 Kampung Baru	<input type="radio"/> 1.18 Pantai Lango
		<input type="radio"/> 1.9 Lawe – Lawe	<input type="radio"/> 1.19 Sungai Parit
		<input type="radio"/> 1.10 Penajam	<input type="radio"/> 1.20 Sepan
		<input type="radio"/> 1.11 Pejala	<input type="radio"/> 1.21 Sesumpu
		<input type="radio"/> 1.12 Riko	<input type="radio"/> 1.22 Sotek
		<input type="radio"/> 1.13 Pesona Tanjung	<input type="radio"/> 1.23 Gunung Seteleng
		<input type="radio"/> 1.14 Abdi Praja Petung	

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

Kecamatan	Desa		Kelurahan
2. Waru	<input type="radio"/> 2.1 Sesulu		<input type="radio"/> 2.4 Waru
	<input type="radio"/> 2.2 Bangun Mulya		
	<input type="radio"/> 2.3 Api-Api		
3. Babulu	<input type="radio"/> 3.1 Gunung Mulia	<input type="radio"/> 3.7 Rintik	
	<input type="radio"/> 3.2 Gunung Makmur	<input type="radio"/> 3.8 Labangka	
	<input type="radio"/> 3.3 Gunung Intan	<input type="radio"/> 3.9 Labangka Barat	
	<input type="radio"/> 3.4 Babulu Laut	<input type="radio"/> 3.10 Sri Rahaja	
	<input type="radio"/> 3.5 Babulu Darat	<input type="radio"/> 3.11 Sumber Sari	
	<input type="radio"/> 3.6 Rawa Mulia	<input type="radio"/> 3.12 Sebakung Jaya	
4. Sepaku	<input type="radio"/> 4.1 Bukit Raya	<input type="radio"/> 4.7 Sukaraja	<input type="radio"/> 4.12 Maridan
	<input type="radio"/> 4.2 Bakerai Binuang	<input type="radio"/> 4.8 Karang Jinawi	<input type="radio"/> 4.13 Mentawir
	<input type="radio"/> 4.3 Bumi Harapan	<input type="radio"/> 4.9 Telemow	<input type="radio"/> 4.14 Pemaluan
	<input type="radio"/> 4.4 Argo Mulyo	<input type="radio"/> 4.10 Tengin Baru	<input type="radio"/> 4.15 Sepaku
	<input type="radio"/> 4.5 Sukomulyo	<input type="radio"/> 4.11 Wonosari	
	<input type="radio"/> 4.6 Semoi Dua		

Akses dan Penggunaan Internet

Bapak/Ibu/Saudara/i, dibagian ini saya akan menanyakan mengenai kebiasaan mengakses internet yang Anda lakukan.

9. Apakah di sekitar lokasi rumah Bapak/Ibu/Saudara/i terdapat sinyal telepon seluler? *

1. Ya 2. Tidak

10. Sinyal Provider apa yang ada di sekitar lokasi rumah Bapak/Ibu/Saudara/i? *

1. Telkomsel 3. XL 5. Tri
 2. Indosat 4. Smartfren 6. Axis

11. Berapakah perkiraan rata-rata pengeluaran internet Anda pribadi (secara individu) per bulan? *

1. Kurang dari Rp 50.000 4. Rp 300.000 – Rp 500.000
 2. Rp 50.000 – Rp 100.000 5. Lebih dari Rp 500.000
 3. Rp 100.000 – Rp 300.000

12. Di mana lokasi/tempat biasanya Anda mengakses internet? *

1. Kuota handphone dimana aja 5. Wifi kantor/tempat kerja
 2. Wifi sekolah/kampus 6. Warnet
 3. Wifi di rumah sendiri 7. Lainnya, sebutkan : _____
 4. Wifi warung kopi/café

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

13. Kendala apa saja yang biasanya Anda alami ketika mengakses internet? *

- 1. Jaringan tidak stabil, sehingga koneksi sering terputus
- 2. Terkendala biaya paket data/kuota terbatas
- 3. Cakupan internet tidak merata
- 4. Perangkat tidak mendukung untuk mengakses internet
- 5. Tidak ada kendala
- 6. Lainnya, sebutkan : _____

14. Jam berapa Anda biasanya mengakses internet? *

- 1). 00.01 - 05.00 4). 10.01 - 12.00 7). 15.01 - 17.00 10). 21.01 - 24.00
- 2). 05.01 - 07.00 5). 12.01 - 13.00 8). 17.01 - 19.00
- 3). 07.01 - 10.00 6). 13.01 - 15.00 9). 19.01 - 21.00

15. Berapa lama atau durasi rata-rata menggunakan internet per hari? *

- 1). Kurang dari 1 jam 3). 2-4 jam 5). Lebih dari 6 jam
- 2). 1-2 jam 4). 4-6 jam

16. a. Apakah Anda memiliki/menggunakan perangkat berikut ini untuk pekerjaan/sekolah Anda? *

b. Apakah perangkat tersebut digunakan/terkoneksi internet (termasuk FB, WA, Youtube dan Google)?

No.	Perangkat	P16a		P16b	
		(1) Ya	(2) Tidak	(1) Ya	(2) Tidak
1.	PC/Laptop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	HP/Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. Seberapa sering Anda mengakses/menggunakan internet untuk kegiatan berikut ini? *

No.	Aktivitas	Frekuensi				
		(1) Sangat sering	(2) Sering	(3) Jarang	(4) Sangat jarang	(5) Tidak pernah
Bersosial						
1.	Berkomunikasi lewat pesan singkat (Whatsapp, Line, Telegram, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Menggunakan media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hiburan						
3.	Streaming video/musik online (Youtube, Spotify, Netflix, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Mencari informasi (<i>browsing</i>) di internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

5.	Akses belanja <i>online/ecommerce</i> (Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Lazada, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Megakses portal berita <i>online</i> (Penajamkab)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Bermain <i>game online</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pekerjaan						
8.	Menggunakan aplikasi untuk pekerjaan kantor (Google Drive, Onedrive, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	<i>Meeting online</i> (Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.	Mengirim e-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Akses layanan						
11.	Akses transaksi perbankan/ keuangan (internet banking, m-banking, Dana, dsb)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	Akses layanan kesehatan (BPJS, Halodoc, Alodokter, dsb)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13.	Akses layanan pendidikan (PPDB online, Ruang Guru, dsb)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14.	Akses layanan publik/ pemerintahan (DJP online, mobile JKN, dsb)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. a. Manakah dari sumber berikut yang biasanya Anda akses untuk mendapatkan informasi? *

b. Sebutkan sumber media mana yang paling Anda percaya untuk mendapatkan informasi?

c. Alasan mengapa sumber media tersebut yang Anda percaya?

- 1) Informasi data jelas dan lengkap
- 2) Terjamin kebenarannya
- 3) Tercantum sumber berita yang jelas

No.	Sumber Media	P18a		P18b		P18c
		(1) Akses	(2) Tidak akses	(1) Percaya	(2) Tidak Percaya	
1.	Televisi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2.	Radio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3.	Situs web resmi pemerintah	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4.	Media Sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5.	Berita <i>online</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6.	Media cetak (Koran, Majalah, dll)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

19. a. Media sosial apa yang Anda akses/gunakan? *

b. Seberapa sering Anda mengakses media sosial tersebut dalam sehari?

No.	Media Sosial	P19a		P19b			
		(1) Akses	(2) Tidak akses	(1) Kurang dari 2 jam	(2) 2-5 jam	(3) 5-8 jam	(4) Lebih dari 8 jam
1.	Whatsapp	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Instagram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Telegram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Tiktok	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Line	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Apa alasan Anda menggunakan media sosial? *

- 1. Membantu dalam komunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari
- 2. Mayoritas teman/orang yang dikenal menggunakan media sosial
- 3. Mengikuti dan mengetahui keadaan, aktivitas, berita dari teman/orang yang dikenal
- 4. Memiliki fitur-fitur yang menarik untuk digunakan
- 5. Berkenalan dengan orang baru dan membentuk kelompok untuk berbagi minat
- 6. Menginformasikan tentang diri dan aktivitas pribadi saya
- 7. Lainnya, sebutkan : _____

21. Apakah Anda pernah melakukan hal di bawah ini saat membaca berita *online*? *

No.	Tindakan	Frekuensi				
		(1) Sangat sering	(2) Sering	(3) Jarang	(4) Sangat jarang	(5) Tidak pernah
Kebiasaan Negatif						
1.	Tidak mempermasalahkan pegutipan berita dengan sumber anonim atau tidak ada sumbernya sama sekali	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Tetap membaca berita walau terdapat banyak salah eja/salah ketik/ <i>typo</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Tetap membaca berita yang tidak mencantumkan nama penulisnya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

Kebiasaan Positif						
4.	Membaca lebih dari satu sumber media online untuk isu yang sama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Memeriksa alamat website/domain berita yang aneh, seperti akun tiruan yang mirip media mainstream seperti kompas.com, dll	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Membaca informasi <i>about us/</i> tentang kami untuk mengetahui latar belakang media <i>online/website</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Pemakah Bapak/Ibu dengar dan percaya isu berikut? *

No.	Isu	(1) Dengar dan percaya	(2) Dengar tapi tidak percaya	(3) Tidak pernah dengar
Isu Politik				
1.	Uang kertas rupiah dengan nominal Rp. 100,- bergambar wajah Presiden Jokowi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Video di media sosial Tiktok yang mengklaim bahwa seluruh proyek pembangunan IKN akan dihentikan Mulai 10 Agustus 2024.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Beredar sebuah video di media sosial YouTube pada 17 Juli 2024 yang bernarasikan Gibran Rakabuming Raka resmi mengundurkan diri sebagai wakil presiden terpilih.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Isu Covid-19				
4.	Video uji coba Vaksin Pfizer digunakan untuk mengendalikan pikiran manusia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Beredar sebuah narasi di sosial media pada 18 Mei 2024 bahwa virus Covid-19 adalah Kebohongan para ilmuwan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Beredar sebuah unggahan di media sosial Instagram yang mengklaim bahwa tinta tak kasat mata dimasukkan ke vaksin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Isu Sosial				
7.	Pesan singkat mengatasnamakan Bank yang berisi tentang memenangkan undian berhadiah.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Unggahan di media sosial Facebook yang mengklaim bahwa penggunaan parfum, pengharum ruangan, aromaterapi, dan dry clean sebagai penyebab kanker.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	Beredar sebuah video di platform YouTube yang membagikan sebuah klaim jika utang Indonesia telah mencapai angka Rp 12.000 triliun.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

23. Media manakah yang sering Anda temui menyajikan isu hoaks/informasi bohong? *

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Facebook | <input type="checkbox"/> 6. Instagram | <input type="checkbox"/> 11. Tidak ada |
| <input type="checkbox"/> 2. Berita <i>online</i> | <input type="checkbox"/> 7. Twitter | |
| <input type="checkbox"/> 3. Whatsapp | <input type="checkbox"/> 8. Koran/Majalah | |
| <input type="checkbox"/> 4. Youtube | <input type="checkbox"/> 9. Line | |
| <input type="checkbox"/> 5. TV | <input type="checkbox"/> 10. Radio | |

24. Seberapa yakin Anda dapat mengidentifikasi/mengenali berita atau informasi yang salah/tidak sesuai fakta bahkan berita bohong/hoaks? *

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> 1. Sangat yakin | <input type="radio"/> 5. Tidak yakin |
| <input type="radio"/> 2. Yakin | <input type="radio"/> 6. Antara yakin dan tidak yakin |
| <input type="radio"/> 3. Sangat tidak yakin | |

25. Menurut Anda apakah keberadaan berita atau informasi yang salah/tidak sesuai fakta/hoaks adalah merupakan permasalahan serius? *

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> 1. Ya, pasti | <input type="radio"/> 3. Tidak terlalu |
| <input type="radio"/> 2. Ya, dengan kondisi/batasan tertentu | <input type="radio"/> 4. Tidak, bukan permasalahan serius |

26. Apakah Anda pernah menyebarkan berita atau informasi yang di kemudian hari ternyata memiliki isu hoaks/berita bohong? *

1. Ya, pernah
 2. Tidak pernah

27. Apa yang Anda lakukan demi mencegah penyebaran hoaks/informasi bohong? *

1. Mencari kebenaran dari setiap informasi yang diterima
 2. Menegur Oknum yang menyebarkan hoaks
 3. Melaporkan oknum yang menyebarkan hoaks
 4. Lainnya, sebutkan: _____

28. Manakah dari lembaga dan aktor media berikut yang harus bertindak untuk menghentikan penyebaran hoaks? *

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> 1. Semua Warga Negara | <input type="radio"/> 7. Jurnalis |
| <input type="radio"/> 2. Kementerian Komunikasi dan Informatika | <input type="radio"/> 8. Ketua RT/RW, tokoh masyarakat lokal |
| <input type="radio"/> 3. TNI/Polri | <input type="radio"/> 9. Pemimpin Agama |
| <input type="radio"/> 4. Manajemen Pers dan Penyiaran | <input type="radio"/> 10. Badan Intelijen Negara |
| <input type="radio"/> 5. Presiden | <input type="radio"/> 11. Lainnya, sebutkan: _____ |
| <input type="radio"/> 6. Perusahaan platform jejaring <i>online</i> /aplikasi perpesanan | |

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

Indeks Literasi Digital

Pengukuran Indeks Literasi Digital Kabupaten Penajam Paser Utara tahun 2024 mengacu kepada kerangka kerja dalam Road Map Literasi Digital 2020-2024 (Kominfo, 2020). Kerangka kerja ini digunakan sebagai basis untuk merancang program dan kurikulum Program Gerakan Nasional Literasi Digital Indonesia 2020-2024. Ada empat pilar yang menjadi bagian dari kerangka kerja pengembangan kurikulum literasi digital, yaitu *Digital Skill*, *Digital Ethics*, *Digital Safety* dan *Digital Culture*.

Kecakapan Digital (Digital Skill)

29. Cermati setiap pernyataan berikut dan jawab mengenai kemampuan penggunaan teknologi Anda, jawablah sesuai skala berikut ini : *

- 1) Tidak mengerti paham/tidak paham maksud pertanyaan
- 2) Tidak pernah melakukan
- 3) Melakukan dengan bantuan orang lain
- 4) Melakukan sendiri
- 5) Melakukan sendiri dan dapat membantu orang lain

No.	Pernyataan	Skala (1-5)
1.	Saya bisa mengunduh (<i>download</i>) file/aplikasi dari internet	
2.	Saya bisa menghubungkan perangkat saya ke jaringan internet (wifi, LAN, mobile data)	
3.	Saya bisa mengunggah (<i>upload</i>) file ke internet	
4.	Saya bisa mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital sesuai kebutuhan	
5.	Saya memiliki kemampuan menyimpan data, informasi, dan konten dalam media digital	
6.	Saya mampu berinteraksi melalui berbagai perangkat komunikasi teknologi digital	
7.	Saya terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di situs web benar atau salah.	
8.	Saya terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar	
9.	Saya terbiasa belanja melalui loka pasar (<i>Marketplace</i>)	

30. Berikut ini yang termasuk perangkat keras untuk akses digital, kecuali.... *

1. Windows 3. Monitor 5. Flashdisk
 2. Modem 4. Printer

31. Berikut ini yang termasuk perangkat lunak untuk akses digital, kecuali.... *

1. Microsoft Excel 3. Photoshop 5. RAM
 2. Media Player 4. Whatsapp

32. Berikut ini merupakan aplikasi percakapan jejaring, kecuali.... *

1. Youtube 3. Line 5. WeChat
 2. Whatsapp 4. Telegram

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

33. Dari layanan aplikasi perbankan berikut ini, mana yang Anda punya dan gunakan? *

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. Rekening Bank | <input type="checkbox"/> 8. Gopay | <input type="checkbox"/> 15. Lainnya, sebutkan: _____ |
| <input type="checkbox"/> 2. ATM Bank | <input type="checkbox"/> 9. Link Aja | |
| <input type="checkbox"/> 3. Kartu Kredit | <input type="checkbox"/> 10. OVO | |
| <input type="checkbox"/> 4. Mobile Banking | <input type="checkbox"/> 11. Dana | |
| <input type="checkbox"/> 5. Internet Banking | <input type="checkbox"/> 12. Shopee Pay | |
| <input type="checkbox"/> 6. SMS Banking | <input type="checkbox"/> 13. Sakuku | |
| <input type="checkbox"/> 7. E-money/Flash/Brizzy | <input type="checkbox"/> 14. Tidak satupun | |

34. Bagaimana frekuensi Anda menggunakan dompet digital (Gopay, OVO, Dana, dll) saat ini? *

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="radio"/> 1). Setiap hari | <input type="radio"/> 4). 2-3 kali sebulan | <input type="radio"/> 7). Tidak menggunakan |
| <input type="radio"/> 2). 2 – 3 hari sekali | <input type="radio"/> 5). Sebulan sekali | |
| <input type="radio"/> 3). Seminggu sekali | <input type="radio"/> 6). Beberapa bulan sekali | |

35. Dari *marketplace* berikut ini, mana yang Anda pasang/instal dan gunakan di handphone? *

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Shopee | <input type="checkbox"/> 5. JD.ID |
| <input type="checkbox"/> 2. Tokopedia | <input type="checkbox"/> 6. Blibli |
| <input type="checkbox"/> 3. Lazada | <input type="checkbox"/> 7. Tidak satupun |
| <input type="checkbox"/> 4. Bukalapak | <input type="checkbox"/> 8. Lainnya, sebutkan: _____ |

36. Bagaimana frekuensi Anda berbelanja di marketplace saat ini? *

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="radio"/> 1). Setiap hari | <input type="radio"/> 4). 2-3 kali sebulan | <input type="radio"/> 7). Tidak menggunakan |
| <input type="radio"/> 2). 2 – 3 hari sekali | <input type="radio"/> 5). Sebulan sekali | |
| <input type="radio"/> 3). Seminggu sekali | <input type="radio"/> 6). Beberapa bulan sekali | |

Etis Bermedia Digital (Digital Ethics)

37. Bagaimana respon anda saat menerima dan menyebarkan informasi yang diterima di media sosial, jawablah sesuai skala berikut ini : *

- 1) Sangat tidak setuju
- 2) Tidak setuju
- 3) Antara setuju dan tidak setuju/ragu
- 4) Setuju
- 5) Sangat setuju

No.	Pernyataan	Skala (1-5)
1.	Saya akan mengajak orang - orang untuk berkomentar negatif ke akun media sosial yang saya benci	
2.	Saya akan membagikan tangkapan layar percakapan <i>privat</i> ke media sosial	
3.	Saya akan berkomentar kasar jika ada orang yang berkomentar negatif di unggahan saya	

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

4.	Saya membuat grup dan menambahkan orang/teman tanpa izin	
5.	Saya mengunggah foto bersama anak orang lain	
6.	Saya menandai (<i>tag</i>) teman saat mengunggah konten tanpa izin	
7.	Saya menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian/fitnah/hoaks	

38. Apakah Anda pernah melakukan hal berikut ini di media sosial? *

No.	Aktivitas	Frekuensi			
		(1) Sangat sering	(2) Cukup Sering	(3) Jarang	(4) Tidak pernah
Kebiasaan Positif					
1.	Memberikan respon/tanggapan baik kepada keluarga dan teman untuk tidak menyebarkan informasi yang belum terbukti kebenarannya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Suka menegur teman yang menulis pesan menghina di dunia maya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Meminta izin kepada pihak yang memiliki tulisan/gambar/video sebelum saya gunakan di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kebiasaan Negatif					
4.	Suka menanggapi postingan/komentar dengan stiker/emoji yang kurang pantas/terlalu vulgar sebagai lelucon di grup percakapan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Akan berkomentar/mengeluh di media sosial karena dikecewakan oleh barang yang saya belisecara daring/online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Memberikan nomor/akun teman saya kepada orang lain di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Jika ada permasalahan dengan teman, capture/screenshot percakapannya dan diposting di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Keamanan Digital (*Digital Safety*)

39. Bagaimana kemampuan Anda mengamankan data pribadi, jawablah sesuai skala berikut ini : *

- 1) Tidak mengerti paham/tidak paham maksud pertanyaan
- 2) Tidak pernah melakukan
- 3) Melakukan dengan bantuan orang lain
- 4) Melakukan sendiri
- 5) Melakukan sendiri dan dapat membantu orang lain

No.	Pernyataan	Skala (1-5)
1.	Saya terbiasa membuat password yang aman dengan kombinasi angka, huruf, dan tanda baca	
2.	Di akun media sosial, saya bisa mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan saya	
3.	Saya dapat menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis/ GPS saya (mis. di Facebook)	

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

4.	Saya melakukan <i>back up</i> data di beberapa tempat	
5.	Saya mengetahui cara ' <i>report abuse</i> '/laporkan penyalahgunaan di jejaring sosial jika ada postingan yang mengandung konten negatif atau merugikan saya	
6.	Saya menggunakan aplikasi/ <i>software</i> untuk menemukan dan menghapus virus di handphone/komputer	
7.	Saya bisa membedakan e-mail yang berisi spam/virus/malware dan tidak	
8.	Saya tidak mengunggah data pribadi di media sosial	

40. Apakah anda pernah melakukan hal berikut ini di media sosial? *

No.	Aktivitas	Frekuensi			
		(1) Sangat sering	(2) Cukup Sering	(3) Jarang	(4) Tidak pernah
1.	Mencoba instal aplikasi tanpa tahu siapa pembuatnya	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Menambahkan info lokasi terkini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Mengunggah foto KTP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Mengunggah tiket pesawat/kereta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Menggunakan password yang berbeda di setiap akun media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

41. Apakah di akun media sosial Anda tercantum informasi sebagai berikut? *

No.	Informasi	Ya	Tidak
1.	Nomor Handphone pribadi		
2.	Alamat rumah		
3.	Tanggal lahir		
4.	Mencantumkan nama anggota keluarga beserta hubungan keluarga/ pekerjaannya		

42. Apa yang telah Anda lakukan untuk melindungi Handphone/Laptop/Komputer Anda agar tidak bisa diakses orang lain? *

- 1. Menggunakan sandi huruf/angka/pola untuk membuka layar handphone
- 2. Menggunakan fitur kunci Pencocokan sidik jari (*fingerprint authentication*)
- 3. Menggunakan fitur pencocokan wajah (*face authentication*)
- 4. Memasang fitur Cari Perangkat Saya (*find my device*)
- 5. Memasang fitur Antivirus
- 6. Memasang fitur *Back-up* Data
- 7. Menggunakan autentikasi dua faktor (*two factor authentication*)
- 8. Memasang fitur *shredder* (fitur untuk menghapus file secara permanen)
- 9. Memasang fitur *enkripsi full disk* (fitur untuk mengunci atau mengamankan semua data agar tidak hilang dan aman dari pencuri data)
- 10. Tidak melakukan satu pun hal di atas sama sekali

Lampiran 1. Kuesioner Survei Literasi Digital (Lanjutan)

Budaya Digital (Digital Culture)

43. Bagaimana penilaian Anda mengenai budaya bermedia sosial berikut ini, jawablah sesuai skala berikut ini : *

- 1) Sangat tidak setuju
- 2) Tidak setuju
- 3) Antara setuju dan tidak setuju/ragu
- 4) Setuju
- 5) Sangat setuju

No.	Pernyataan	Skala (1-5)
1.	Saya menyesuaikan cara berkomunikasi agar pihak kedua/pendengar tidak merasa tersinggung/tidak dihargai	
2.	Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari agama lain	
3.	Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari suku lain	
4.	Saya mempertimbangkan keragaman budaya, agama dan usia teman di media sosial saat membagikan pesan/informasi	
5.	Saya mempertimbangkan perasaan pembaca yang memiliki pandangan politik berbeda	
6.	Saya mencantumkan nama penulis saat <i>repost</i>	

44. Apa Anda pernah melakukan hal berikut ini di media sosial? *

No.	Aktivitas	Frekuensi			
		(1) Sangat sering	(2) Cukup Sering	(3) Jarang	(4) Tidak pernah
1.	Mempertimbangkan agama dalam menerima pertemanan di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Mempertimbangkan status sosial dalam menerima pertemanan di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Mempertimbangkan suku/ras tertentu dalam menerima pertemanan di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Mem-blokir/ menolak/ <i>unfollow</i> / menghapus teman yang berbeda pandangan agama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Mem-blokir/ menolak/ <i>unfollow</i> / menghapus teman yang berbeda pandangan politik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Mem-blokir/ menolak/ <i>unfollow</i> / menghapus teman yang gemar berbagi hoaks	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Mempertimbangkan jumlah teman yang sama dalam menerima pertemanan di media sosial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bapak/Ibu, demikian keseluruhan survei kami. Terimakasih banyak atas kesediaan Bapak/Ibu membantu kami dalam riset ini.

Lampiran 2. Hasil Olah Data Pilar Literasi Digital

Skor						
Jumlah	Indeks	1	2	3	4	5
417	4,17	4	5	7	38	46
418	4,18	3	3	10	41	43
413	4,13	3	6	10	37	44
400	4	3	6	13	44	34
371	3,71	5	13	17	36	29
371	3,71	4	9	20	46	21
351	3,51	4	14	24	43	15
351	3,51	5	16	17	47	15
349	3,49	6	21	12	40	21
3441	3,82	Kecakapan Digital (Digital skill)				
		1	2	3	4	5
451	4,51	1	1	2	38	58
459	4,59	0	1	3	32	64
446	4,46	0	0	7	40	53
442	4,42	0	3	6	37	54
433	4,33	0	4	6	43	47
426	4,26	0	6	9	38	47
458	4,58	1	3	2	25	69
3115	4,45	Etis Bermedia Digital (Digital Ethics)				
		1	2	3	4	5
386	3,86	3	9	7	61	20
369	3,69	4	16	4	59	17
332	3,32	10	21	11	43	15
308	3,08	17	22	10	38	13
307	3,07	16	26	12	27	19
319	3,19	9	24	20	33	14
297	2,97	15	25	18	32	10
305	3,05	14	31	7	32	16
2623	3,28	Keamanan Digital (Digital Safety)				

Lampiran 2. Hasil Olah Data Pilar Literasi Digital (Lanjutan)

		1	2	3	4	5
422	4,22	2	1	5	57	35
413	4,13	2	2	6	61	29
409	4,09	2	4	5	61	28
412	4,12	1	3	7	61	28
400	4,00	2	5	9	59	25
358	3,58	4	16	14	50	16
2414	4,02	Budaya Digital (Digital culture)				



**DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA**



**Kompleks Pemerintahan Gedung Asisten I, Lt II
Jln Provinsi KM 09 Nipah-nipah, Penajam 76141**