

LAPORAN PENELITIAN

**KAJIAN KETRAMPILAN DIGITAL DAN LITERASI
DIGITAL MASYARAKAT MENURUT KLASIFIKASI
GENERASI**



Ketua:

[5811993141] MG. WESTRI KEKALIH S., S.E., M.E.

Anggota:

[5811984004] Dr. RETNO YUSTINI WAHYUNINGDYAH, M.Si.

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1. Judul : Kajian Ketrampilan Digital dan Literasi Digital Masyarakat Menurut Klasifikasi Generasi
2. Ketua Tim
 - a. Nama : MG. WESTRI KEKALIH S., S.E., M.E.
 - b. NPP : 5811993141
 - c. Program Studi : Manajemen
 - d. Perguruan Tinggi : Unika Soegijapranata
 - e. Alamat Kantor/Telp/Faks/surel : westrie@unika.ac.id
3. Anggota Tim
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
Mahasiswa 0 orang
4. Biaya Total : Rp. 11.950.000,00

Mengetahui,
Dekan Ekonomi,

Semarang, Januari 2023
Ketua Tim Pengusul

Drs. THEODORUS SUDIMIN, M.S.
NPP : 5811990074

MG. WESTRI KEKALIH S., S.E., M.E.
NPP : 5811993141

Menyetujui,
Kepala LPPM

Dr. Y. TRIHONI NALESTI DEWI, S.H., M.Hum.

Anggota Dosen:

[5811984004]Dr. RETNO YUSTINI WAHYUNINGDYAH, M.Si.,



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 :
'Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah'
- Dokumen ini telah diberi tanda tangan digital, tidak memerlukan tanda tangan dan cap basah
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

BERITA ACARA REVIEW

Program Studi Manajemen - Ekonomi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Pada hari ini, 13 Oktober 2022 telah diadakan review kegiatan penelitian/pengabdian dengan judul:

Kajian Keterampilan Digital dan Literasi Digital Masyarakat Menurut Klasifikasi Generasi

Dengan catatan review sebagai berikut:

- judul topik klasifikasi generasi tambahkan di tinjauan pustaka. tambahkan kuesioner yang direncanakan dan bentuk tabel frekuensi maupun crosstab yang direncanakan, akan dilihat variabel apa dengan variabel apa dst. perumusan masalah disesuaikan dengan analisis yg dipilih - misal mengkaji hubungan antara klasifikasi generasi dengan literasi digital dan keterampilan digital dst
- Sudah direvisi walaupun belum sepenuhnya terlihat analisis apa yg akan dilakukan namun ada arah analisis penelitian. Perbaiki sambil jalan ke lapangan.
- tuliskan kapan dilakukan pengumpulan data? kepada siapa saja ? disebut di pengumpulan data. di pembahasan belum bisa diketahui masalah apa yang dijawab dari hasil penelitian dan perlu dibuat urutan pembahasan sesuai tujuan penelitian. Kesimpulan dan saran meringkas pembahasan tersebut
- see file Attach
- see Attached file
- research method-This section is still very weak, especially the selection of sampling technics is not explained.

Reviewer 1

Reviewer 2

Drs. A. SENTOT SUCIARTO, M.P., Ph.D.

MG. WESTRI KEKALIH S., S.E., M.E.



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 :
'Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah'
- Dokumen ini telah diberi tanda tangan digital, tidak memerlukan tanda tangan dan cap basah
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

LAPORAN AKHIR

Kajian Keterampilan Digital dan Literasi Digital Masyarakat Menurut Klasifikasi Generasi



MG. WESTRI KEKALIH S., S.E., ME.

NPP/NIDN: 05811993141/0624046901

DR. RETNO YUSTINI WAHYUNINGDYAH

NPP: 0582019368

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTAS
EKONOMI DAN BISNIS UNIKA
SOEFGIJAPRANATA SEMARANG
SEPTEMBER 2022**

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Kajian Ketrampilan Digital dan Literasi Digital Masyarakat Menurut Klasifikasi Generasi
2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi	Alokasi Waktu (Jam/minggu)
1	MG Westri Kekalih Susilowati, SE., ME	Ketua	Mikro dan Makro Ekonomi, Moneter, Ekonomi Pembangunan	Unika Soegijapranata Semarang	5
3	Dr. Retno Yustini W	Anggota	Statistik, Manajemen Pemasaran, Perilaku Konsumen	Unika Soegijapranata Semarang	5

3. Obyek Penelitian : Ketrampilan Digital dan Literasi Digital Masyarakat Menurut Klasifikasi Generasi
4. Masa Pelaksanaan : 2022/2023
5. Usulan Biaya : Rp7.500.000,00
6. Lokasi Penelitian : Kota Semarang
7. Luaran yang ditargetkan : Produk Monografi
8. Dampak Pengembangan produk : Target luaran dalam bentuk monografi, selain memperkaya referensi terkait dengan ketrampilan digital dan literasi digital masyarakat. Meskipun dalam lingkup/skala kecil, hasil penelitian ini diharapkan berdampak pada adopsi teknologi digital terutama terkait cara mengedukasi perilaku digital masyarakat
9. Jurnal Ilmiah yang menjadi sasaran: JEMAP (Terakreditasi SINTA 4)

RINGKASAN

Pemanfaatan teknologi khususnya teknologi informasi dalam bentuk digitalisasi pada berbagai bentuk layanan publik dikembangkan oleh lembaga, baik swasta maupun pemerintah dimaksudkan untuk dapat memberikan layanan yang lebih baik. Saat ini layanan berbasis teknologi digital telah secara masif diterapkan pada berbagai bidang. Pemerintah juga telah mengembangkan beberapa platform dan skenario untuk mendigitalkan berbagai layanan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan. Berkaitan dengan hal tersebut, ketrampilan digital dan literasi digital seseorang atau masyarakat merupakan hal penting, agar tujuan digitalisasi meningkatkan kesejahteraan melalui berbagai keunggulannya dapat tercapai. Ketrampilan digital dan Literasi digital menjadi salah satu agenda prioritas yang dibahas pada 2022 Presidensi Indonesia G20. Untuk tujuan tersebut, G20 mengembangkan alat pengukuran literasi dan ketrampilan digital yang terdiri dari 4 pilar yaitu pilar infrastruktur dan ekosistem (*infrastructure and ecosystem*), pilar literasi digital (*digital Literacy*), pilar pemberdayaan (*empowerment*), dan pilar pekerjaan (*jobs*). Dengan menggunakan pendekatan deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengkaji literasi dan ketrampilan digital masyarakat yang akan dikelompokkan menurut klasifikasi generasi yaitu Baby boomers, Generasi X, Generasi Y (milenial), dan Generasi Z.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa

- a. Secara keseluruhan masyarakat memiliki kemampuan tinggi untuk menggunakan teknologi digital guna melakukan komunikasi dan kerjasama. Generasi Z memiliki kemampuan paling tinggi, terutama dalam melakukan percakapan (termasuk teks, panggilan audio atau video) melalui internet menggunakan platform
- b. Pada unsur berpikir kritis, secara umum tanpa membedakan generasi berada kategori tinggi, yang berarti memiliki kehati-hatian yang baik dalam menyebarkan informasi.
- c. Mengenai familiaritas atau keakraban terhadap teknologi informasi, penelitian ini menunjukkan tingkat familiaritas yang tinggi secara keseluruhan maupun menurut kelompok generasi. Kelompok generasi yang paling akrab dengan teknologi digital adalah generasi Z yang merupakan digital native.
- d. Pada unsur literasi data ditemukan bahwa pada semua generasi memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Kelompok generasi dengan tingkat literasi tertinggi adalah generasi Z.
- e. Secara keseluruhan, tingkat literasi pengguna teknologi digital mengenai keamanan perangkat digital berada dalam kategori tinggi. Generasi Z merupakan generasi

dengan tingkat literasi tertinggi mengenai keamanan perangkat, terutama dalam hal penggunaan otentikasi dua faktor (dua Langkah verifikasi) untuk setidaknya satu akun.

- f. Mengenai keamanan personal, yakni data-data yang bersifat pribadi, secara keseluruhan masyarakat memiliki tingkat literasi yang tinggi.

Pada pilar pemberdayaan diketahui bahwa pemanfaatan paling tinggi dari teknologi digital adalah terkait dengan keuangan digital, terutama mobile-banking. Generasi Z merupakan generasi yang paling banyak memanfaatkan teknologi digital, terutama terkait dengan dompet elektronik/e-wallet (gopay, OVO, Dana, dll) untuk transaksi.

Hasil uji-beda menunjukkan adanya perbedaan literasi digital yang signifikan antar kelompok generasi, kecuali untuk kelompok generasi X dengan generasi Y

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	2
RINGKASAN.....	3
DAFTAR ISI.....	i
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Digitalisasi dan Pengaruhnya terhadap Perekonomian.....	4
2.2. Technology Acceptance Model (TAM).....	5
2.3. Pengukuran Ketrampilan Digital dan Literasi Digital	6
2.4. Klasifikasi Generasi.....	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1. Deskripsi Responden.....	12
4.2. Gambaran Ketrampilan dan Literasi Digital pada pilar Literasi Digital.....	14
4.3. Gambaran Ketrampilan dan Literasi Digital pada pilar Pemberdayaan	19
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	21
REFERENSI.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel dan Indikator Literasi Digital dan Pemberdayaan.....	9
Tabel 3.2. rentang skala	11
Tabel 4.1. Akun yang dimiliki	14
Tabel 4.2. Deskripsi Persepsi Variabel Komunikasi dan Kerjasama.....	15
Tabel 4.3. Deskripsi Persepsi Variabel Berpikir Kritis.....	15
Tabel 4.4. Deskripsi Persepsi Variabel Familiaritas Teknologi Komunikasi dan Informasi	16
Tabel 4.5. Deskripsi Persepsi Variabel Literasi Data	17
Tabel 4.6. Indeks Literasi Digital.....	17
Tabel 4.7. Deskripsi Persepsi Variabel Keamanan Perangkat	18
Tabel 4.8. Deskripsi Persepsi Variabel Keamanan Personal	19
Tabel 4.9. Deskripsi Persepsi Variabel Pemberdayaaan.....	20
Tabel 4.10. Hasil Uji Beda Rata-rata	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Distribusi Responden Menurut Aktivitas Utama.....	12
Gambar 4.2 Distribusi Responden Menurut Perangkat yang Digunakan.....	12
Gambar 4.3 Distribusi Responden Menurut Platform/media yang sering dilihat	13

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.

Seiring dengan perubahan teknologi, cara-cara dalam mengupayakan peningkatan kesejahteraan masyarakat juga mengalami perubahan. Pemanfaatan teknologi khususnya teknologi informasi dalam bentuk digitalisasi pada berbagai bentuk layanan publik dikembangkan oleh lembaga, baik swasta maupun pemerintah dimaksudkan untuk dapat memberikan layanan yang lebih baik. Hal tersebut karena layanan berbasis teknologi digital ini menawarkan beberapa keunggulan. Beberapa penelitian terkait dengan implementasi teknologi digital menunjukkan bahwa teknologi digital praktis, murah, efisien, fleksibel, serta dapat menembus jarak dan waktu selama terdapat koneksi internet (Muhammad-ramadan, 2021; www.p2k.unkris.ac.id; www.kompas.com; Fitroh Rismy Farazila, Dina Ayu Rahma, Dwi Noviana Darmawati, Iga Rosanthi, 2021). Secara garis besar, digitalisasi adalah suatu proses peralihan teknologi ke arah teknologi digital, dari teknologi analog yang merupakan teknologi yang bersifat mekanis atau manual yang sederhana ke teknologi digital yang cenderung tidak lagi menggunakan manusia untuk mengoperasikannya atau otomatis yang canggih.

Saat ini layanan berbasis teknologi digital atau digitalisasi telah secara masif diterapkan. Sebagai contoh, selain digitalisasi dalam memberikan atau jenis produknya seperti *mobile banking*, *phone banking*, *internet banking*, dan *sms banking*; di Indonesia juga telah muncul beberapa bank digital seperti Raya Bank (Bank BRI), Jenius (Bank BTPN), BLU (BCA), Allo Bank, dan lain-lain. Dalam hal transaksi atau metode pembayaran, terdapat berbagai macam metode pembayaran digital (e-payment) seperti kartu kredit, kartu debit, dompet elektronik. Aplikasi e-commerce seperti Shopee, Lazada, Tokopedia, Buka Lapak sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Transportasi *online* GoJek, Grab, dan lain sebagainya yang juga merambah pada berbagai layanan logistik. Pemerintah sebagai agen pembangunan juga memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan pelayanan yang semakin baik bagi masyarakat. Beberapa platform dan skenario dikembangkan oleh pemerintah untuk mendigitalkan berbagai layanan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan. Beberapa diantaranya misalnya “laku pandai” dan *e-payment*, layanan digital untuk pemasaran produk pertanian/nelayan (untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat perdesaan), program seribu technopreneur (mencetak 1.000 bisnis rintisan), program desa *broadband* terpadu (menyediakan akses broadband internet di 937 desa tertinggal, terdepan dan terluar), e-

government dan *government public relationship/GPR*) dan UMKM go digital (infografis, kominfo 2016).

Namun demikian dibalik semua fasilitas dan kemudahan yang ditawarkan tersebut tetap harus diperhatikan adanya tanggung jawab baru dengan tuntutan baru yang mungkin lebih berat dari sebelumnya. Hanya mereka yang siap akan mampu bertahan di dalam era tersebut. Oleh karena itu, literasi dan ketrampilan digital seseorang atau masyarakat merupakan hal penting, agar tujuan digitalisasi meningkatkan kesejahteraan melalui berbagai keunggulannya dapat tercapai. Kurangnya literasi digital dan ketrampilan dapat menghambat adopsi ekonomi digital. Canggihnya infrastruktur teknologi memerlukan dukungan literasi dan ketrampilan digital yang memadai agar tujuan peningkatan daya saing ekonomi dan pertumbuhan ekonomi tercapai secara optimal. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan ekonomi digital sangat ditentukan oleh literasi dan ketrampilan digital masyarakat. Menyadari pentingnya literasi dan ketrampilan digital tersebut, literasi dan keterampilan digital menjadi salah satu agenda prioritas yang dibahas pada 2022 Presidensi Indonesia G20. G20 berkepentingan untuk menekan kesenjangan pada G20 dengan mendorong adopsi ekonomi digital. Untuk tujuan tersebut, G20 mengembangkan alat pengukuran literasi dan ketrampilan digital yang terdiri dari 4 pilar yaitu pilar infrastruktur dan ekosistem (*infrastructure and ecosystem*), pilar literasi digital (*digital Literacy*), pilar pemberdayaan (*empowerment*), dan pilar pekerjaan (*jobs*).

Dengan berbagai keunggulan yang ditawarkan, sumber daya informasi digital menjadi sangat melimpah (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati, 2017: 62). Kondisi tersebut berdampak positif dan negatif kepada masyarakat. Bertitiktolak dari pemikiran pentingnya literasi dan ketrampilan digital untuk mencapai tujuan digitalisasi, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengkaji literasi dan ketrampilan digital masyarakat yang akan dikelompokkan menurut klasifikasi generasi yaitu Baby boomers, Generasi X, Generasi Y (milenial), dan Generasi Z. Pengelompokan menurut klasifikasi generasi ini dimaksudkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau memberikan kontribusi terkait dengan pengembangan metode edukasi yang tepat dalam rangka akselerasi adopsi teknologi digital.

1.2. Perumusan Masalah

Teknologi digital menawarkan banyak keunggulan seperti praktis, murah, efisien, fleksibel, serta dapat menembus jarak dan waktu selama terdapat koneksi internet. Namun disisi lain, teknologi digital, terutama terkait dengan informasi digital juga dapat merugikan jika tidak digunakan secara benar karena rendahnya ketrampilan digital serta literasi digital. Deskripsi

ketrampilan digital dan literasi digital menjadi hal yang sangat dibutuhkan agar tujuan digitalisasi tercapai secara optimal.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengkaji literasi dan ketrampilan digital masyarakat yang akan dikelompokkan menurut klasifikasi generasi yaitu Baby boomers, Generasi X, Generasi Y (milenial), dan Generasi Z. Pengukuran literasi menggunakan alat ukur yang dikembangkan oleh Presidensi Indonesia G20 tahun 2022, sehingga tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mengukur dan mendeskripsikan literasi digital yang meliputi indikator komunikasi dan bekerjasama, berpikir kritis, familiaritas, literasi data, dan keamanan
2. Mengukur dan mendeskripsikan ketrampilan digital pada indikator layanan keuangan digital, e-commerce, *marketpalce*, dan *e-learning*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Digitalisasi dan Pengaruhnya terhadap Perekonomian.

Ekonomi digital merupakan suatu istilah yang semakin populer sering dengan perkembangan teknologi, terutama teknologi informasi. Berbagai pihak baik secara kelembagaan maupun individual beresana untuk mengadopsi dan atau mendorong adanya adopsi teknologi digital, sehingga istilah digitalisasi pun menjadi sangat populer. Membahas tentang ekonomi digital, perlu melihat hal yang menjadi pembeda antara tata ekonomi lama (konvensional) dengan tata ekonomi digital. Perbedaan mendasar antara tata ekonomi lama dengan tata ekonomi digital terletak pada jenis teknologi yang digunakan. Dalam tata ekonomi digital dibutuhkan proses bisnis yang tidak biasa, tetapi lebih dari business as usual. Menurut Bowman (1996), proses rekayasa ulang bisnis saja tidak cukup menjadi unggul dalam tata ekonomi digital, sebab perekonomian dengan semua aturan utamanya telah berubah. Sementara itu, Tapscott (1997) dan Tapscott & Tapscott (2016) menyatakan bahwa ekonomi digital (digital economy) adalah ekonomi ilmu pengetahuan (knowledge economy). Dalam era ini, terdapat pergeseran teknologi dari teknologi analog yang sederhana dan bersifat manual ke teknologi digital yang penuh dengan otomatisasi. Kesiapan masyarakat untuk mengadopsi teknologi digital merupakan kunci keberhasilan dalam bisnis, perekonomian global. Ekonomi digital merupakan agenda penting dalam presidensi G20. Oleh karena itu, mengenai literasi dan keterampilan digital menjadi salah satu agenda prioritas untuk dibahas dalam presidensi Kelompok Dua Puluh (G20) pada tahun 2022. G20 memiliki posisi strategis dalam mendorong dan memandu adopsi ekonomi digital terutama untuk negara berkembang guna menekan ketimpangan implementasi ekonomi digital. Pada tahun 2017 Digital Economy Summit yang merupakan bagian dari Communc Indonesia Broadcast Indonesia 2017 telah dibahas mengenai dampak dan potensi tantangan yang akan dihadapi dan bagaimana hal itu berdampak pada dinamika nasional (Tribunnews.com/techno/, 2019).

Digitalisasi dalam berbagai digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan inklusifitas dalam pembangunan (Ditjen, Sekretariat Aplikasi Informatika, 2017). Dengan digitalisasi, diharapkan kesenjangan pendapatan dapat ditekan karena memperbesar akses kelompok-kelompok yang lemah dan miskin untuk terlibat dalam pembangunan sekaligus mengakses hasil-hasil pembangunan. Sebab, layanan yang berbasis teknologi digital, khususnya teknologi informasi memiliki keunggulan-keunggulan yang dapat meretas hambatan teknologi sebelumnya (analog). Permasalahan jarak dan waktu menjadi semakin fleksibel, demikian juga permasalahan antrian dapat dieliminasi. Pemerintah pun

berusaha mengadopsi teknologi digital untuk dapat memberikan layanan yang lebih baik bagi masyarakat dan semakin inklusif. Sebagai contoh adalah adopsi teknologi sektor keuangan dalam bentuk uang elektronik (*electronic money/e-money*) yang diatur dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 tentang uang elektronik (Bank Indonesia, 2018). Selain itu, terdapat beberapa skenario pemerintah terkait digitalisasi untuk kesejahteraan antara lain; pengenalan laku pandai (OJK, 2014) dan Pembayaran elektronik (*e-payment*) (Bank Indonesia, 2016), pengenalan layanan digital untuk pemasaran produk pertanian/nelayan, program seribu teknopreneur (mencetak 1.000 usaha rintisan dengan memanfaatkan teknologi digital), program desa broadband terpadu, E-) dan government public relationship/GPR) serta UMKM go digital (<https://aptika.kominfo.go.id/informasi/galeri-infografis/>, 2016)

2.2. Technology Acceptance Model (TAM)

Terdapat banyak teori yang mengembangkan pengukuran mengenai penerimaan teknologi. Beberapa diantaranya adalah Technology Acceptance Model (TAM) dikembangkan dari Theory of Reason Action (TRA) yakni model untuk menggambarkan perilaku penerimaan teknologi informasi (TI) individu yang diadopsi dari teori populer TRA ((Ajzen, 2012; Fishbein & Ajzen, 1975) dari bidang psikologi sosial yang menjelaskan perilaku seseorang melalui niat mereka. TAM telah menjadi terkenal dan model cukup sederhana guna memprediksi penerimaan pengguna (Venkatesh & Davis, 2000). Model ini menjelaskan mengapa sikap dan keyakinan pengguna mempengaruhi penerimaan atau penolakan mereka terhadap Sun (2003) melakukan studi analisis yang menggunakan model TAM dan menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan efek yang signifikan pada, tetapi tidak menemukan adanya hubungan langsung antara sikap dengan penggunaan, niat perilaku untuk menggunakan atau penggunaan sistem yang sebenarnya, seperti di sebagian besar penelitian temuan. Model lain terkait dengan penerimaan teknologi adalah Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), yang merupakan perpanjangan dari Teknologi

Model Penerimaan /TAM (Shang Gaoa, John Krogstiea, dan Keng Siau, 2017). Pendekatan ini mencakup tiga variabel eksogen yaitu Konteks, Inisiatif Pribadi-Karakteristik, dan Kepercayaan dan empat variabel endogen, yaitu Perceived Ease of Use dan Perceived usefulness yang merupakan fungsi dari konteks, dan niat untuk menggunakan yang merupakan fungsi Inisiatif Pribadi-Karakteristik, Kepercayaan, persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan. Studi empiris menunjukkan Konteks berpengaruh positif signifikan terhadap Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan dan Kegunaan yang Dirasakan, dan Kemudahan

Penggunaan yang Dirasakan dan Kegunaan yang Dirasakan berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan fintech (Yohan Wismantoro; MG Westri Kekalih Susilowati, 2021).

2.3. Pengukuran Keterampilan Digital dan Literasi Digital

Istilah 'keterampilan digital' mengacu pada tidak hanya 'keterampilan' semata, namun merupakan kombinasi dari perilaku, keahlian, pengetahuan, kebiasaan kerja, sifat karakter, disposisi, dan pemahaman kritis serta literasi digital (UNESCO, 2018c). Keterampilan digital adalah kemampuan mengakses, memahami, berbagi, dan menciptakan informasi dengan bijak menggunakan teknologi digital, termasuk untuk tujuan pembelajaran dan pekerjaan (UNESCO, 2018a). Sementara itu, literasi digital adalah kemampuan untuk mendefinisikan, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi aman dan tepat melalui teknologi digital dan perangkat jaringan untuk partisipasi dalam ekonomi dan kehidupan sosial (UNESCO, 2018b). Keterampilan digital dan literasi digital merupakan kunci keberhasilan adopsi teknologi digital untuk meningkatkan kesejahteraan dan inklusi. Oleh karena itu, pengukuran keterampilan digital dan literasi digital merupakan hal penting untuk dilakukan guna mendesidn model penetrasi teknologi digital.

Salah satu alat pengukuran keterampilan digital dan Literasi Digital adalah pengukuran yang dikembangkan oleh presidensi G20 (CSIS Indonesia, 2022). Perangkat pengukiran keterampilan digital dan literasi digital mencakup 4 pilar, yaitu Infrastruktur dan ekosistem; 2) Literasi; 3) Pemberdayaan; dan 4) Pekerjaan. Pilar infrastruktur dan ekosistem mendeskripsikan pasokanliterasi digital dengan memotret kondisi infrastruktur TIK yang memungkinkan pengguna internet bertukar data digital secara produktif dan oleh karena itu memungkinkan pertumbuhan yang inklusif sesuai *bandwidth*. Pilar literasi digital mengukur kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk ketenagakerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Dalam hal ini, literasi digital lebih dari sekadar kemampuan untuk mengakses internet dan teknologi menggunakan internet tetapi mencakup penggunaan internet oleh orang-orang di tempat yang aman, cara yang aman dan produktif. Pilar pemberdayaan merujuk pada keterampilan digital masyarakat untuk meningkatkan taraf hidup mereka (pemberdayaan ekonomi). Dengan memiliki keterampilan digital, seseorang dapat mengalami peningkatan pendapatan, kualitas hidup, dan inklusi keuangan. Pilar pekerjaan, terdiri dari keterampilan digital dan kemampuan pekerja untuk menggunakan teknologi digital untuk tujuan yang berhubungan dengan pekerjaan. Dengan

demikian, elemen utama pilar ini adalah demand and supply keterampilan digital sebagai elemen utama.

2.4. Klasifikasi Generasi

Dalam bukunya *Generation Theory* (Graeme Codrington & Sue Grant-Marshall, Penguin, (2004) membedakan generasi manusia yang lahir setelah perang dunia kedua dalam 5 kategori. 5 klasifikasi tersebut meliputi (1) Generasi *Baby Boomer*, lahir 1946-1964; (2) Generasi X, lahir 1965-1980; (3) Generasi Y, lahir 1981-1994, sering disebut generasi millennial; (4) Generasi Z, lahir 1995-2010 (generasi ini disebut juga dengan *iGeneration*, *Generasi Net*, *Generasi Internet*), dan (5) Generasi Alpha, lahir 2011-2025. Dalam buku tersebut dikatakan adanya perbedaan kepribadian antar generasi.

Baby Boomer (lahir tahun 1946 – 1964) merupakan generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup dan cenderung mempunyai banyak saudara. Generasi X (lahir tahun 1965-1980). Merupakan generasi ini lahir pada masa mula-mula penggunaan PC (personal computer), video games, tv kabel, dan internet. Penyimpanan data nya pun menggunakan floppy disk atau disket. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994) dikenal dengan generasi millennial atau milenium. Merupakan generasi yang banyak menggunakan teknologi dan menyukai game online. Sementara itu, Generasi Z yang lahir tahun 1995-2010, yang disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet memiliki karakter relatif sama dengan generasi Y. Namun generasi Z lebih mampu dalam mengaplikasikan banyak kegiatan dalam satu waktu . Generasi ini sangat lekat dengan dunia maya karena sejak kecil telah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih. Generasi Alpha (lahir tahun 2011-2025) adalah yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi yang sangat terdidik

BAB III METODE PENELITIAN

Dengan obyek ketrampilan Digital dan Literasi Digital Masyarakat Menurut Klasifikasi Generasi penelitian ini dilakukan di kota Semarang. Sesuai dengan tujuann penelitian ini yaitu mengukur dan mengkaji ketrampilan serta loterasi digital, penelitian ini menggunakan data primer sebagai input utama. Data primer berupa tanggapan responden terhadap indikator-indikator ketrampilan digital dan literasi digital yang dikembangkan oleh presidensi G20 yang terdiri dari 4 pilar yaitu infrastruktur dan ekosistem, leterasi, pemberdayaan, dan pekerjaan-perkerjaan. Penelitian ini fokus pada pilar litersasi yang mencakup variabel dan pemberdayaan l sesuai dengan tujuan penelitian, yakni mengukur dan mengkaji ketrampilam digital dan literasi digital. Data persepsional dikuantitatifken dengan pendekatan skala Likert sebagai berikut:

- a) Sangat tidak setuju : 1
- b) Tidak setuju : 2
- c) Cukup : 3
- d) Setuju : 4
- e) Sangat Setuju : 5

Data primer diperoleh dengan penyebaran kuesioner kepada responden menurut klasifikasi generasi dengan pendekatan *convenience* selama 1 bulan, yakni 30 Maret – 12 April 2023 secara online menggunakan *google form*. Klasifikasi generasi yang dimaksud adalah:

1. Baby boomers (tahun kelahiran 1946 – 1964)
2. Generasi X ((tahun kelahiran 1965 – 1980)
3. Generasi Y /milenial (tahun kelahiran 1981 – 1994)
4. Generasi Z (tahun kelahiran 1995 – 2010)

Penelitian ini tidak menentukan jumlah responden, namun demikian dalam penelitian ini terjaring 108 Responden yang terdistribusi menjadi 24 responden dari generasi Baby boomers, 26 responden dari Generasi X, 27 responden dari Generasi Y /milenial, dan 31 responden dari Generasi. Data yang diolah dalam proses selajutnya mengambil 96 responden sehingga responden terdistribusi sama untuk masing-masing generasi, yakni 24 responden agar dapat diperbandingkan dengan lebih baik.

Tabel 3.1 Variabel dan Indikator Literasi Digital dan Pemberdayaan

Pilar	Elemen	Indikator	Pernyataan
Literasi Digital	Saling melengkapi (complementarity)	Komunikasi dan Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat berkomunikasi melalui email 2. Dapat menggunakan pesan instan atau media sosial untuk bertukar pesan 3. Dapat bekerja dengan orang lain menggunakan layanan cloud/google drive (penyimpanan file/data berbasis online) 4. Dapat melakukan percakapan (termasuk teks, panggilan audio atau video) melalui internet menggunakan platform
		Berpikir kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menerima pesan atau melihat kiriman informasi/angka berita palsu, saya segera berbagi dengan orang lain. 2. Jika saya mendapatkan informasi seperti informasi/gambar berita palsu] akan mencari tahu dari mana informasi itu berasal dan mengidentifikasi apakah sumbernya kredibel atau tidak sebelum membagikannya. 3. Terbiasa mencari tahu siapa penulis informasi adalah untuk menentukan kredibilitasnya. 4. Mengetahui cara memeriksa kebenaran identitas (nama dan informasi pribadi) saat berkomunikasi secara online.
	Familiaritas (Familiarity)	Familiaritas Teknologi Komunikasi dan Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui cara menghubungkan ke jaringan (Wi-Fi, telepon genggam, atau Bluetooth) 2. Mengetahui cara mengunduh aplikasi ke perangkat seluler/telepon genggam 3. Mengetahui cara menginstal/memasang aplikasi ke perangkat seluler/telepon genggam 4. Mengetahui cara mengoperasikan browser (mis. buka tab baru di browser, navigasi ke halaman sebelumnya dan berikutnya ketika menjelajah, atau menandai halaman di sebuah situs web)
		Literasi Data (Data literacy)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyadari dirinya dapat mencari informasi melalui pencarian online 2. Merasa mudah untuk memutuskan apa itu kata kunci terbaik yang digunakan untuk pencarian online

Pilar	Elemen	Indikator	Pernyataan
			<ol style="list-style-type: none"> 3. Dapat menyimpan data, informasi, dan konten dalam media digital 4. Dapat mengelola data, informasi, dan konten sesuai dengan kebutuhan di media digital 5. Dapat mengunggah file 6. Dapat mengunduh file 7. Dapat menyimpan file unduhan 8. Dapat membuka unduhan file unduhan.
	Keamanan (<i>Security</i>)	Keamanan Perangkat	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1234abcd adalah kata sandi yang aman 2. Kombinasi Tanggal lahir-nama adalah kata sandi yang aman (contoh: Fitse lahir tanggal 13 Mei 2006, password: 130605fitse) 3. Kombinasi angka, karakter spesial, dan huruf (misal: 23!d51fit) adalah kata sandi yang aman. 4. Terbiasa membuat dan sering mengubah kata sandi aman dengan kombinasi angka, huruf, dan karakter spesial 5. Mencadangkan data saya menggunakan kartu memori/hard disk, atau cloud/penyimpanan online(mis. OneDrive, Google Drive, atau Dropbox) 6. Mengetahui ancaman (virus, malware) ke perangkat (ponsel, komputer). 7. Menggunakan otentikasi dua faktor (dua Langkah verifikasi) untuk setidaknya satu akun
		Keamanan Personal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat mengontrol siapa yang dapat melihat postingan (lini masa/<i>time line</i>) 2. Tidak mengunggah data pribadi seperti tanggal lahir, alamat, nomor telepon, nomor identitas pada media sosial 3. Dapat menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis/GPS di aplikasi aplikasi (Facebook, Instagram, dll.) 4. Mengetahui cara melaporkan jika ada posting yang mengandung konten negatif atau merugikan di jaringan sosial (pelecehan, <i>bullying</i>)
Pemberdayaan (<i>Empowerment</i>)	Layanan keuangan digital (<i>Digital financial services</i>)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan internet/m-banking

Pilar	Elemen	Indikator	Pernyataan
			2. Menggunakan dompet elektronik/e-wallet (GoPay, OVO, Dana, dll) untuk transaksi 3. Berinvestasi atau memperdagangkan produk finansial secara online
	Perdagangan Elektronik (<i>e-commerce</i>)		Membeli barang dan jasa secara online
	<i>Marketplaces</i>		1. Menggunakan <i>ride-hailing platform</i> (jasa transportasi online seperti GoRide, Go Car, Grab Bike, Grab car, Maxime dll) 2. Memesan makanan, sembako, dan lainnya menggunakan aplikasi/platform online (Go Food, Go Mart, Grab Food, Shopee food, dll)
	Pembelajaran Online (<i>e-learning</i>)		1. Mengambil kursus gratis online 2. Mengambil kursus berbayar online

Sumber: G20 Digital Skill and Digital Literacy Toolkits

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan rentang skala yang disajikan dalam bentuk tabel, dan grafik. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi ketrampilan digital dan literasi digital pada masing-masing kelompok responden.

Tabel 3.2. rentang skala

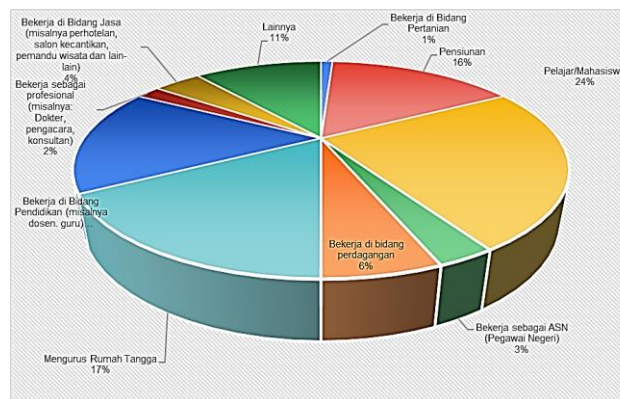
Kategori	Rentang Skala
Sangat rendah	1,00 - 1,80
Rendah	1,81 - 2,60
Sedang	2,61 - 3,40
Tinggi	3,41 - 4,20
Sangat Tinggi	4,21 - 5,00

Selain itu, penelitian ini juga akan melakukan analisis dengan statistik inferensial uji beda rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kondisi ketrampilan dan literasi digital antar kelompok sampel.

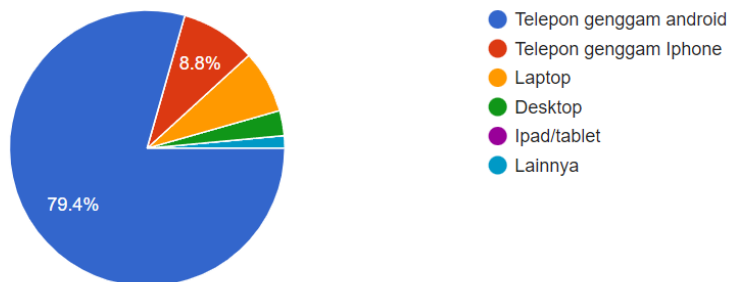
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Responden

Selaras dengan tujuan penelitian mengukur dan mengkaji literasi dan ketrampilan digital masyarakat yang akan dikelompokkan menurut klasifikasi generasi yaitu Baby boomers, Generasi X, Generasi Y (milenial), dan Generasi Z, penelitian ini mencakup ke empat kelompok generasi tersebut dengan jumlah yang sama, masing-masing 25% dari total responden (96 orang). Menurut aktivitas utama sehari-hari, penelitian ini mencakup karakter responden yang cukup beragam, yakni pelajar/mahasiswa (24%), mengurus rumah tangga (17%), pensiunan (16%), dan lainnya yang secara terperinci disajikan pada gambar 4.1. Hampir semua responden beraktivitas digital menggunakan telepon pintar dengan sistem operasi Android (Gambar 4.2).

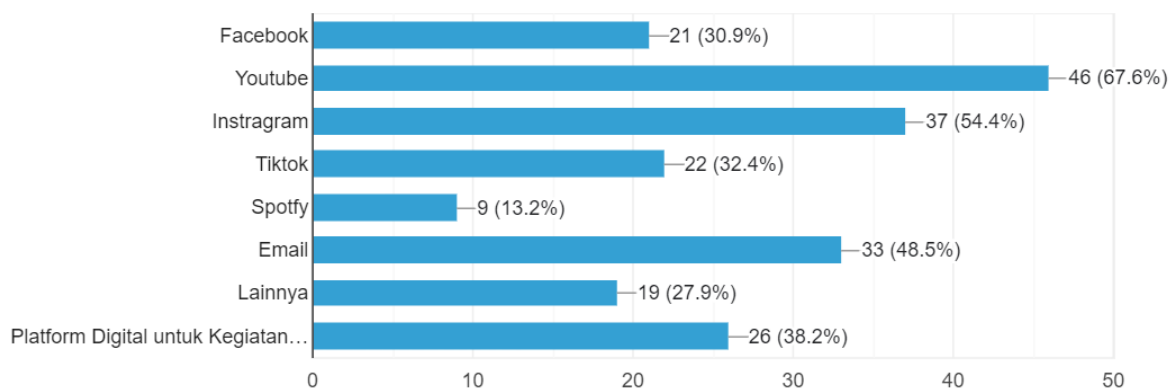


Gambar 4.1 Distribusi Responden Menurut Aktivitas Utama
Sumber: Data Primer, diolah



Gambar 4.2 Distribusi Responden Menurut Perangkat yang Digunakan
Sumber: Data Primer, diolah

Mengenai platform dan atau media sosial digital yang sering dilihat, youtube merupakan platform yang paling banyak dilihat, diikuti media instagram, email, dan marketplace (gojek, lazada, shopee, zalora, tokopedia, bukalapak dan lain-lain).



Gambar 4.3 Distribusi Responden Menurut Platform/media yang sering dilihat
Sumber: Data Primer, diolah

Deskripsi kepemilikan akun menurut kelompok generasi dan jenis platform/media, pada berbagai jenis media terdapat kecenderungan semakin tua kelompok usia, semakin sedikit yang memiliki akun. Kondisi tersebut tercermin pada proporsi kepemilikan akun pada masing-masing generasi. Persentase generasi baby boomers yang memiliki akun media digital cenderung paling kecil pada semua jenis media. Sebaliknya, pada generasi z memiliki persentase yang semakin besar. Media digital instagram dimiliki oleh 86,36% generasi Z; 83,33% generasi Y/milenial, 45,83% generasi X, dan hanya 31,25 % dari generasi baby boomers yang memiliki akun instagram. Sementara itu, 68.18% generasi Z memiliki akun youtube, 36,36% memiliki akun marketplace, 54,55 % memiliki akun Tiktok, dan 75% memiliki akun spotify. Tidak terdapat satu responden pun dari kelompok generasi Z yang memiliki akun Facebook. Sebagian besar (83,33%) responden generasi Y/milenial memiliki akun instagram, sementara itu untuk platform/media digital yang lain dimiliki oleh tidak lebih dari 42% responden. Facebook merupakan platform/media sosial yang paling banyak dimiliki oleh kelompok generasi X. Spotify merupakan akun yang cenderung tidak dimiliki oleh kelompok generasi X dan Y/milenial.

Tabel 4.1. Akun yang dimiliki

	Instagram	Youtube	Marketplace	TikTok	Facebook	Spotify
Baby Boomers	31.25	4.00	12.50	6.25	25.00	25.00
Generasi X	45.83	12.00	29.17	9.17	66.67	0.00
Generasi Y/Milenial	83.33	33.33	33.33	33.33	41.67	0.00
Generasi Z	86.36	68.18	36.36	54.55	0.00	75.00

Sumber: Data Primer, diolah

4.2. Gambaran Keterampilan dan Literasi Digital pada pilar Literasi Digital

4.2.1. *Complimentarity* (Saling Melengkapi)

Complimentarity mengukur kemampuan individu untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan memverifikasi sumber informasi yang relevan sebagai salah satu keterampilan literasi dasar. Terdapat dua indikator literasi digital pada unsur *Complimentarity*, yaitu kemampuan menggunakan teknologi digital untuk komunikasi dan bekerjasama serta berpikir kritis. Indikator komunikasi dan bekerjasama mengukur kemampuan seseorang dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerjasama dengan memanfaatkan teknologi digital. Teknologi digital dapat menjadi sarana komunikasi yang lebih cepat dan lebih murah.

Keterampilan komunikasi dan kerjasama dengan menggunakan teknologi digital yang merupakan keterampilan digital dasar dimiliki oleh semua kelompok generasi, dalam hal ini generasi Z memiliki kemampuan paling tinggi. Kondisi tersebut tercermin pada nilai rata-rata total secara keseluruhan maupun pada masing-masing kelompok generasi yang berada dalam kategori tinggi. Kemampuan paling baik secara keseluruhan adalah terkait dengan penggunaan pesan instan atau media sosial untuk bertukar pesan. Sementara itu, perbandingan keterampilan komunikasi dan kerjasama pada masing – masing kelompok generasi adalah, pada generasi Baby boomers terkait dengan penggunaan email, pada kelompok generasi X adalah penggunaan pesan instan, pada kelompok generasi Y kemampuan berkomunikasi dengan email dan pesan instan memiliki nilai yang sama, dan pada generasi Z terletak pada dapat melakukan percakapan (termasuk teks, panggilan audio atau video) melalui internet menggunakan platform.

Keterampilan komunikasi dan kerjasama paling tinggi dimiliki oleh kelompok generasi Z. Sebagaimana diketahui, Generasi Z yang lahir pada 1996-2010 adalah generasi yang tumbuh dalam era digital. Oleh karenanya, mereka menjadi individu yang secara alami terhubung

dengan dunia virtual dan dunia virtual bahkan menjadi bagian dari komunitas mereka (Arika, 2020). Generasi Z memiliki keakraban dengan teknologi digital sejak lahir; generasi yang tidak bisa lepas dari teknologi komunikasi dan media sosial; memiliki banyak *friends* dan *followers*, *likes* dan *comment* dalam setiap postingannya di media sosial; namun pertemanan yang tampak dalam media sosial tidak mencerminkan kehidupan nyata (Christiani & Ikasari, 2020).

Tabel 4.2. Deskripsi Persepsi Variabel Komunikasi dan Kerjasama

Indikator	Total	BB	GX	GY	GZ
Dapat berkomunikasi melalui email	3.88	4.00	3.92	3.50	3.86
Dapat menggunakan pesan instan atau media sosial untuk bertukar pesan	4.16	4.13	4.13	3.50	4.41
Dapat bekerja dengan orang lain menggunakan layanan cloud/google drive (penyimpanan file/data berbasis online)	3.82	3.38	4.00	3.33	4.09
Dapat melakukan percakapan (termasuk teks, panggilan audio atau video) melalui internet menggunakan platform	3.99	3.69	3.92	3.33	4.45
Rata-rata	3.96	3.80	3.99	3.42	4.20
	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Pada unsur berpikir kritis, secara umum tanpa membedakan generasi berada kategori tinggi, yang berarti memiliki kehati-hatian yang baik dalam menyebarkan informasi. Unsur berpikir kritis merujuk pada kemampuan menganalisis, membandingkan, dan mengevaluasi secara kritis kebenaran dan keandalan sumber data serta informasi, dan konten digital. Pemikiran kritis penting dalam perekonomian berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi atau ekonomi digital yang digerakkan oleh informasi dan teknologi. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, berpikir kritis sangat penting guna mencegah dehumanisasi yang terjadi karena komunikasi dengan media sosial dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dengan tujuan yang negative. Misalnya, menjatuhkan atau membuat orang lain menderita secara sosial melalui komentar-komentar yang menyudutkan dengan menyebarkan informasi buruk (informasi hoax) secara melembaga (Sihotang, 2017). Berita palsu sering terjadi di media sosial dan internet daripada di media televisi dan surat kabar. Dalam survei CIGI menunjukkan bahwa internet mendukung penyebaran berita palsu dan hal tersebut berdampak buruk terhadap perekonomian dan wacana politik (UNESCO, 2018a). Dalam hal demikianlah, berpikir kritis berperan sangat penting.

Tabel 4.3. Deskripsi Persepsi Variabel Berpikir Kritis

Indikator	Total	BB	GX	GY	GZ
-----------	-------	----	----	----	----

Setelah menerima pesan atau melihat kiriman informasi/angka berita palsu, segera berbagi dengan orang lain ^(R)	3.69	3.84	3.58	3.89	3.44
Jika mendapatkan informasi seperti informasi/gambar berita palsu akan mencari tahu dari mana informasi itu berasal dan mengidentifikasi apakah sumbernya kredibel atau tidak sebelum membagikannya.	3.75	3.75	3.67	3.67	3.86
Terbiasa mencari tahu siapa penulis informasi adalah untuk menentukan kredibilitasnya.	3.62	3.75	3.46	4.00	3.59
Mengetahui cara memeriksa kebenaran identitas (nama dan informasi pribadi) saat berkomunikasi secara online.	3.43	3.31	3.29	3.67	3.59
Rata-rata	3.62	3.66	3.50	3.81	3.62
	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Mengenai familiaritas atau keakraban terhadap teknologi informasi, penelitian ini menunjukkan tingkat familiaritas yang tinggi secara keseluruhan maupun menurut kelompok generasi. Kelompok generasi yang paling akrab dengan teknologi digital adalah generasi Z. Lagi, generasi Z merupakan generasi yang lahir dan tumbuh dalam era teknomoli digital sehingga maka disebut sebagai *digital native* yang sangat terbiasa berinteraksi, dan mengelola informasi di ruang maya dan media sosial. Namun demikian, sebuah penelitian mengatakan bahwa istilah *digital naive* merupakan istilah yang lebih tepat bagi generasi Z dengan suatu kesimpulan bahwa kemampuan anak muda untuk bernavigasi di Internet suram, tidak apat membedakan iklan (ads) dengan berita (Wineburg, 2019). Unsur familiaritas mencerminkan kelancaran seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan mengelola data yang mencakup sebuah kemampuan individu untuk mengoperasikan alat dan teknologi perangkat keras dasar seperti menghubungkan ke jaringan, mengunduh perangkat lunak/aplikasi, dan keterampilan internet dasar.

Tabel 4.4. Deskripsi Persepsi Variabel Familiaritas Teknologi Komunikasi dan Informasi

Indikator	Total	BB	GX	GY	GZ
Mengetahui cara menghubungkan ke jaringan (Wi-Fi, telepon genggam, atau Bluetooth)	4.34	3.94	4.33	4.00	4.73
Mengetahui cara mengunduh aplikasi ke perangkat seluler/telepon genggam	4.31	4.00	4.13	4.17	4.77
Mengetahui cara instal/memasang aplikasi ke perangkat seluler/telepon genggam	4.10	3.56	3.96	3.67	4.77
Mengetahui cara mengoperasikan browser (mis. Buka tab baru di browser, navigasi ke halaman sebelumnya dan berikutnya ketika menjelajah, atau menandai halaman di sebuah situs web)	3.97	3.31	3.88	3.67	4.64
Rata-rata	4.18	3.70	4.07	3.88	4.65
	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Literasi data adalah kemampuan untuk mengartikulasikan kebutuhan informasi, mencari, mengambil data digital, informasi, dan konten serta cara menyimpan, mengelola dan mengatur data digital, informasi dan konten secara digital. Pada elemen ini ditemukan bahwa pada semua generasi memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Berarti, pada semua generasi memiliki kemampuan yang baik dalam mengartikulasikan kebutuhan informasi, mencari data, informasi, dan konten di lingkungan digital serta menyimpan, mengelola dan mengatur data digital, informasi dan konten secara digital. Kelompok generasi dengan tingkat literasi tertinggi adalah generasi Z. Kemampuan tertinggi terutama dalam hal mengunduh, menyimpan, dan membuka file unduhan.

Tabel 4.5. Deskripsi Persepsi Variabel Literasi Data

Indikator	Total	BB	GX	GY	GZ
Menyadari dirinya dapat mencari informasi melalui pencarian online	4.06	3.88	3.88	4.00	4.41
Merasa mudah untuk memutuskan apa itu kata kunci terbaik yang digunakan untuk pencarian online	3.78	3.38	3.67	3.67	4.23
Dapat menyimpan data, informasi, dan konten dalam media digital	3.90	3.31	3.88	4.17	4.27
Dapat mengelola data, informasi, dan konten sesuai dengan kebutuhan di media digital	3.75	3.25	3.67	3.67	4.23
Dapat mengunggah file	4.06	3.44	4.00	4.00	4.59
Dapat mengunduh file	4.15	3.69	4.00	4.00	4.68
Dapat menyimpan file unduhan	4.09	3.50	4.08	3.83	4.59
Dapat membuka unduhan file unduhan	4.12	3.50	4.13	4.00	4.59
	3.99	3.49	3.91	3.92	4.11
	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa semakin muda, semakin tinggi tingkat literasi digitalnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Katadata Insight Center (KIC) dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dengan judul “Status Literasi Digital di Indonesia 2021”. Penelitian tersebut menemukan bahwa 60 persen Gen Z termasuk pada penilaian kelompok responden dengan literasi digital tinggi

Tabel 4.6. Indeks Literasi Digital

Kelompok Geerasi	indeks tinggi	indeks Sedang	indeks tinggi
Baby Boomers	27.9	72.1	undefined
Gen X	Undefined	61.2	38.8
Gen Y	Undefined	45.8	54.2
Gen Z	Undefined	40.3	59.7

Sumber: (katadata.co.id, 2022a)

Kesalahan manusia sering menjadi penyebab rendahnya keamanan dalam penggunaan teknologi digital. Kesalahan yang sering terjadi adalah ketidaksengajaannya dalam mengklik tautan berbahaya (UNESCO, 2018a). Secara keseluruhan, tingkat literasi pengguna teknologi digital mengenai keamanan perangkat digital berada dalam kategori tinggi. Namun, jika dibedakan menurut kelompok generasi, pada generasi *baby boomers* tingkat literasi keamanan digital hanya berada dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 3.12. Beberapa peneliti menghipotesiskan hal tersebut terjadi karena generasi baby boomers terlambat mengenali internet dan media sosial; kemampuan literasi digital kurang memadai, dan mulai mengalami penurunan kemampuan kognitif (katadata.co.id, 2022b). Dalam penelitian ini terlihat adanya kecenderungan penggunaan kombinasi tanggal lahir-nama adalah kata sandi yang aman. (contoh: Fitse lahir tanggal 13 Mei 2006, password: 130605fitse). Generasi Z merupakan generasi dengan tingkat literasi tertinggi mengenai keamanan perangkat, terutama dalam hal penggunaan otentikasi dua faktor (dua Langkah verifikasi) untuk setidaknya satu akun.

Tabel 4.7. Deskripsi Persepsi Variabel Keamanan Perangkat

	Total	BB	GX	GY	GZ
1234abcd adalah kata sandi yang aman ^(R)	4.07	3.60	4.00	4.39	4.28
Kombinasi Tanggal lahir-nama adalah kata sandi yang aman. (contoh: Fitse lahir tanggal 13 Mei 2006, password: 130605fitse) ^(R)	3.65	2.16	4.42	4.14	3.88
Kombinasi angka, karakter spesial, dan huruf (misal: 23!D51fit) adalah kata sandi yang aman.	3.84	3.75	3.83	3.67	4.09
Terbiasa membuat dan sering mengubah kata sandi aman dengan kombinasi angka, huruf, dan karakter special	3.39	3.31	3.38	3.33	3.55
Mencadangkan data menggunakan kartu memori/hard disk, atau cloud/penyimpanan online(mis. Onedrive, Google Drive, atau Dropbox)	3.45	3.00	3.5	3.33	3.95
Mengetahui ancaman (virus, malware) ke perangkat (ponsel, komputer).	3.48	3.19	3.5	3.5	3.73
Menggunakan otentikasi dua faktor (dua Langkah verifikasi) untuk setidaknya satu akun	3.49	2.81	3.46	3.67	4.00
Rata-rata	3.62	3.12	3.73	3.72	3.93
Kategori	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Mengenai keamanan personal, yakni data-data yang bersifat pribadi, secara keseluruhan masyarakat memiliki tingkat literasi yang tinggi. Kesadaran untuk tidak mengunggah data pribadi seperti tanggal lahir, alamat, nomor telepon, nomor identitas pada media sosial dimiliki oleh semua kelompok generasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Revilia & Irwansyah (2020) yang menunjukkan bahwa pengguna media sosial sangat peduli keamanan informasi dan menggunakan semua fitur keamanan seperti password dan enkripsi.

Tabel 4.8. Deskripsi Persepsi Variabel Keamanan Personal

	Total	BB	GX	GY	GZ
Dapat mengontrol siapa yang dapat melihat postingan (lini masa/time line)	3.40	3.06	3.13	3.83	3.82
Tidak mengunggah data pribadi seperti tanggal lahir, alamat, nomor telepon, nomor identitas pada media sosial	4.00	3.63	3.96	4.33	4.23
Dapat menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis/GPS di aplikasi aplikasi (Facebook, Instagram, dll.)	3.66	3.13	3.50	3.50	4.27
Mengetahui cara melaporkan jika ada posting yang mengandung konten negatif atau merugikan di jaringan sosial (pelecehan, bullying)	3.60	3.25	3.25	3.50	4.27
	3.67	3.27	3.46	3.79	4.15
	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Kelompok dengan tingkat literasi tertinggi dalam hal ini adalah generasi Z, pada kategori sangat tinggi. Literasi digital yang sangat tinggi terkait dengan keamanan personal pada kelompok generasi Z terutama pada indikator dapat menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis/GPS di aplikasi aplikasi (Facebook, Instagram, dll.) dan mengetahui cara melaporkan jika ada posting yang mengandung konten negatif atau merugikan di jaringan sosial (pelecehan, *bullying*). Intensitas penggunaan internet generasi Z sangat tinggi, mereka juga lebih *aware* dengan perlindungan data diri pribadi, keamanan berinternet dibanding generasi generasi sebelumnya. Sebab, generasi Z cenderung lebih memiliki pemahaman dan kepedulian terhadap keamanan dalam berselancar di internet dibanding generasi-generasi sebelumnya (S, 2021).

4.3. Gambaran Ketrampilan dan Literasi Digital pada pilar Pemberdayaan

Dalam penelitian ini, pilar pemberdayaan teknologi digital yang dimaksud adalah pemberdayaan teknologi digital dalam kapasitas sebagai konsumen yang meliputi pengguna keuangan digital, konsumen perdagangan elektronik, konsumen marketplace, dan pengguna e-learning. Pemberdayaan digital mencerminkan pemanfaatan teknologi digital. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa pemanfaatan paling tinggi adalah terkait dengan keuangan digital, terutama mobile-banking. Generasi Z merupakan generasi yang paling banyak memanfaatkan teknologi digital, terutama terkait dengan dompet elektronik/e-wallet (gopay,

OVO, Dana, dll) untuk transaksi. Pengamatan lapangan juga menunjukkan adanya kecenderungan generasi Z tidak membawa uang tunai. Mereka cenderung bertransaksi menggunakan dompet elektronik yang dilakukan hanya dengan memindai QR, baik QRIS, OVO, GoPay dan lainnya.

Tabel 4.9. Deskripsi Persepsi Variabel Pemberdayaan

	Total	BB	GX	GY	GZ
Menggunakan internet/m-banking	4.13	4.06	4.17	4.00	4.18
Menggunakan dompet elektronik/e-wallet (gopay, OVO, Dana, dll) untuk transaksi	3.59	3.13	3.08	4.00	4.36
Berinvestasi atau memperdagangkan produk finansial secara online	2.71	2.38	2.54	3.33	2.95
Membeli barang dan jasa secara online	3.88	3.56	3.63	4.17	4.32
Menggunakan ride-hailing platform (jasa transportasi online seperti goride, Go Car, Grab Bike, Grab car, Maxime dll)	3.76	3.13	3.63	4.17	4.27
Memesan makanan, sembako, dan lainnya menggunakan aplikasi/platform online (Go Food, Go Mart, Grab Food, Shopee food, dll)	3.51	2.88	3.58	4.00	3.77
	3.60	3.19	3.44	3.94	3.98
	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Sumber: Data Primer, diolah

Terkait pemanfaatan teknologi digital untuk melakukan pembelajaran online masih rendah. Kondisi tersebut tercermin pada mayoritas responden pada semua generasi tidak mengambil kursus gratis online maupun berbayar. Dari minoritas yang memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran tersebut, generasi Y merupakan generasi yang paling banyak memanfaatkan pembelajaran elektronik.

Perbedaan Literasi Digital antar Kelompok Generasi

Uji beda rata-rata antar kelompok generasi menunjukkan adanya perbedaan literasi secara signifikan pada pasangan generasi Baby Boomers dengan Generasi X, Baby Boomers dengan Generasi Y, Baby Boomers dengan Generasi Z, Generasi X dengan Generasi Z, dan Generasi Y dengan Generasi Z. Secara statistik tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan mengenai literasi digital antara Generasi X dengan Generasi Y. Artinya, literasi digital antara Generasi X dan Generasi Y relatif sama. Adanya literasi digital yang relatif sama ini dimungkinkan karena baik Generasi X maupun Generasi Y/Milenial merupakan generasi yang mampu beradaptasi dengan teknologi.

Tabel 4.10. Hasil Uji Beda Rata-rata

Pasangan	t-test	df	Sig. (2-tailed)
BABY BOOMERS - GENERASI X	-3.860	46	.000
BABY BOOMERS - GENERASI Y/MILENIAL	-3.500	46	.001
BABY BOOMERS - GENERASI Z	-7.961	46	.000
GENERASI X - GENERASI Y/MILENIAL	-.880	46	.385
GENERASI X - GENERASI Z	-8.755	46	.000
GENERASI Y/MILENIAL - GENERASI Z	-5.968	46	.000

Sumber: Data Primer, diolah.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kajian etrapmplan digital dan literasi digital masyarakat menurut klasifikasi generasi ini menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada pilar literasi dihital yang meliputi elemen complimentary (saling melengkapi), familiarity (keakraban), dan security (keamanan) diketahui bahwa:
 - g. Secara keseluruhan masyarakat memiliki kemampuan tinggi untuk menggunakan teknologi digital guna melakukan komunikasi dan kerjasama. Generasi Z memiliki kemampuan paling tinggi, terutama dalam melakukan percakapan (termasuk teks, panggilan audio atau video) melalui internet menggunakan platform
 - h. Pada unsur berpikir kritis, secara umum tanpa membedakan generasi berada kategori tinggi, yang berarti memiliki kehati-hatian yang baik dalam menyebarkan informasi.
 - i. Mengenai familiaritas atau keakraban terhadap teknologi informasi, penelitian ini menunjukkan tingkat familiaritas yang tinggi secara keseluruhan maupun menurut kelompok generasi. Kelompok generasi yang paling akrab dengan teknologi digital adalah gerasni Z yang merupakan digital native.
 - j. Pada unsur literasi data ditemukan bahwa pada semua generasi memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Kelompok generasi dengan tingkat literasi tertinggi adalah generasi Z.
 - k. Secara keseluruhan, tingkat literasi pengguna teknologi digital mengenai keamanan perangkat digital berada dalam kategori tinggi. Generasi Z merupakan generasi dengan tingkat literasi tertinggi mengenai keamanan perangkat, terutama dalam hal penggunaan otentikasi dua faktor (dua Langkah verifikasi) untuk setidaknya satu akun.
 - l. Mengenai keamanan personal, yakni data-data yang bersifat pribadi, secara keseluruhan masyarakat memiliki tingkat literasi yang tinggi.

2. Pada pilar pemberdayaan diketahui bahwa pemanfaatan paling tinggi dari teknologi digital adalah terkait dengan keuangan digital, terutama mobile-banking. Generasi Z merupakan generasi yang paling banyak memanfaatkan teknologi digital, terutama terkait dengan dompet elektronik/e-wallet (gopay, OVO, Dana, dll) untuk transaksi.
3. Hasil uji-beda menunjukkan adanya perbedaan literasi digital yang signifikan antar kelompok generasi, kecuali untuk kelompok generasi X dengan generasi Y

REFERENSI

- Ajzen, I. (2012). The theory of planned behavior. In *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1*. <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n22>
- Arika, Y. (2020). *Mengenal Perilaku Generasi Z*. <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/11/13/mengenal-perilaku-generasi-z/>
- Bank Indonesia. (2016). *Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2018). Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik. In *NO 20/6/PBI*.
- Bowman, J. P. (1996). The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence. *Academy of Management Perspectives*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5465/ame.1996.19198671>
- Christiani, L. C., & Ikasari, P. N. (2020). Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 4(2).
- CSIS Indonesia. (2022). *TOOLKIT FOR MEASURING DIGITAL SKILLS AND DIGITAL LITERACY, CSIS Research Report*.
- Ditjen, Sekretariat Aplikasi Informatika, K. K. dan I. (2017). *Laporan Tahunan Direktorat Jendral Infotmatika 2017*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Fitroh Rismy Farazila, Dina Ayu Rahma, Dwi Noviana Darmawati, Iga Rosanthi, D. M. P. (2021). Kelebihan Dan Kelemahan Implementasi Teknologi Informasi Pada Audit Di Era Digital: Telaah Konseptual Berdasarkan Literatur. *Prosiding National Seminar in Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*.
- <https://aptika.kominfo.go.id/informasi/galeri-infografis/>. (2016). *Infografis*.
- katadata.co.id. (2022a). *60 Persen Gen Z Memiliki Indeks Literasi Digital Tinggi*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/06/60-persen-gen-z-memiliki->

indeks-literasi-digital-tinggi

- katadata.co.id. (2022b). *Begini Cara Perkenalkan Teknologi Digital ke Generasi Boomer*.
<https://katadata.co.id/dinihariyanti/infografik/62b54b878591c/begini-cara-perkenalkan-teknologi-digital-ke-generasi-boomer>
- Muhammad-ramadan. (2021). *Kelebihan dan Kekurangan-Teknologi Komunikasi Ddigital*.
www.komparan.com.
- OJK. (2014). *Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 19/POJK.03/2014*. OJK.
- Revilia, D., & Irwansyah. (2020). Social Media Literacy: Millennial's Perspective Of Security and Privacy Awareness. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 24(1), 1–15.
- S, S. A. (2021). *Generasi Z dan Y Dominasi Media Daring*. kompas.id.
<https://www.kompas.id/baca/riset/2021/02/08/generasi-z-dan-y-dominasi-media-daring/>
- Sihotang, K. (2017). Berpikir Kritis: Sebuah Tantangan dalam Generasi Digital. *Respons*, 22(02), 227–248.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=706817&val=7543&title=Berpikir Kritis Sebuah Tantangan dalam Generasi Digital](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=706817&val=7543&title=Berpikir%20Kritis%20Sebuah%20Tantangan%20dalam%20Generasi%20Digital)
- Tapscott, D. (1997). Strategy in the new economy. In *Strategy & Leadership*.
<https://doi.org/10.1108/eb054601>
- Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). Blockchain Revolution. In *Blockchain Revolution*.
<https://doi.org/10.1515/ngs-2017-0002>
- Tribunnews.com/techno/. (2019). *fakta Mengenai Manfaat Fintech bagi UMKM*No Title.
- UNESCO. (2018a). *Digital Competencies and Skill*.
<https://www.unesco.org/en/communication-information/digital-competencies-skills>
- UNESCO. (2018b). *Digital Literacy and Beyond*.
- UNESCO. (2018c). *UNESCO report on Digital skills for life and work*.
<https://www.euroguidance.eu/unesco-report-on-digital-skills-for-life-and-work>
- Wineburg, S. (2019). *How We Can Teach Gen Z A Better Kind Of Media Literacy*.
<https://psmag.com/ideas/how-we-can-teach-gen-z-a-better-kind-of-media-literacy>
- Yohan Wismantoro; MG Westri Kekalih Susilowati. (2021). How does Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Work on Adopting Financial Technology (FinTech) by MSMEs? *Jurnal Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, 6(2), 90–99.

Lampiran

KUESIONER (DRAFT)

Pernyataan	STS	TS	C	S	SS
1. Saya dapat berkomunikasi melalui email					
2. Saya dapat menggunakan pesan instan atau media sosial untuk bertukar pesan					
3. Saya dapat bekerja dengan orang lain menggunakan layanan cloud/google drive (penyimpanan file/data berbasis online)					
4. Saya dapat melakukan percakapan (termasuk teks, panggilan audio atau video) melalui internet menggunakan platform					
1. Setelah menerima pesan atau melihat kiriman informasi/angka berita palsu, saya segera berbagi dengan orang lain.					
2. Jika saya mendapatkan informasi seperti informasi/gambar berita palsu saya akan mencari tahu dari mana informasi itu berasal dan mengidentifikasi apakah sumbernya kredibel atau tidak sebelum membagikannya.					
3. Saya Terbiasa mencari tahu siapa penulis informasi adalah untuk menentukan kredibilitasnya.					
4. Saya mengetahui cara memeriksa kebenaran identitas (nama dan informasi pribadi) saat berkomunikasi secara online.					
1. saya mengetahui cara menghubungkan ke jaringan (Wi-Fi, telepon genggam, atau <i>Bluetooth</i>)					
2. saya mengetahui cara mengunduh aplikasi ke perangkat seluler/telepon genggam					
3. Saya mengetahui cara menginstal/memasang aplikasi ke perangkat seluler/telepon genggam					
4. Saya mengetahui cara mengoperasikan browser (mis. buka tab baru di browser, navigasi ke halaman sebelumnya dan berikutnya ketika menjelajah, atau menandai halaman di sebuah situs web)					
1. saya menyadari dirinya dapat mencari informasi melalui pencarian online					
2. Saya merasa mudah untuk memutuskan apa itu kata kunci terbaik yang digunakan untuk pencarian online					
3. saya dapat menyimpan data, informasi, dan konten dalam media digital					
4. Saya dapat mengelola data, informasi, dan konten sesuai dengan kebutuhan di media digital					
5. Dapat mengunggah file					

6. Saya dapat mengunduh file					
7. Saya dapat menyimpan file unduhan					
8. Saya dapat membuka unduhan file unduhan.					
1. menurut saya, 1234abcd adalah kata sandi yang aman					
2. Menurut Saya Kombinasi Tanggal lahir-nama adalah kata sandi yang aman					
(contoh: Fitse lahir tanggal 13 Mei 2006, password: 130605fitse)					
3. Menurut Saya Kombinasi angka, karakter spesial, dan huruf (misal: 23!d51fit) adalah kata sandi yang aman.					
4. saya terbiasa membuat dan sering mengubah kata sandi aman dengan kombinasi angka, huruf, dan karakter spesial					
5. saya mencadangkan data saya menggunakan kartu memori/hard disk, atau cloud/penyimpanan online(mis. OneDrive, Google Drive, atau Dropbox)					
6. Saya mengetahui ancaman (virus, malware) ke perangkat (ponsel, komputer).					
7. saya menggunakan otentikasi dua faktor (dua Langkah verifikasi) untuk setidaknya satu akun					
1. Saya dapat mengontrol siapa yang dapat melihat postingan (lini masa/ <i>time line</i>)					
2. saya tidak mengunggah data pribadi seperti tanggal lahir, alamat, nomor telepon, nomor identitas pada media sosial					
3. saya dapat menonaktifkan opsi untuk menunjukkan posisi geografis/GPS di aplikasi aplikasi (Facebook, Instagram, dll.)					
4. saya mengetahui cara melaporkan jika ada posting yang mengandung konten negatif atau merugikan di jaringan sosial (pelecehan, <i>bullying</i>)					
1. saya menggunakan internet/m-banking					
2. saya menggunakan dompet elektronik/e-wallet (GoPay, OVO, Dana, dll) untuk transaksi					
3. saya berinvestasi atau memperdagangkan produk finansial secara online					
saya Membeli barang dan jasa secara online					
1. saya Menggunakan <i>ride-hailing platform</i> (jasa transportasi online seperti GoRide, Go Car, Grab Bike, Grab car, Maxime dll)					
2. saya Memesan makanan, sembako, dan lainnya menggunakan aplikasi/platform online (Go Food, Go Mart, Grab Food, Shopee food, dll)					
1. saya Mengambil kursus gratis online					
2. saya Mengambil kursus berbayar online					