



Tersedia online di
"<http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/ekonika>"

<http://dx.doi.org/10.30737/ekonika.v6i2.1996>

EkoNika
Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri

Faktor – Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0

Dhian Rosalina¹, Kartika Yuliari², Dias Setianingsih³, Muhammad Rizqi Zati⁴
^{1,3,4}Fakultas Ekonomi Universitas Samudra

²Fakultas Ekonomi Universitas Kadiri

email: dhian.rosalina@unsam.ac.id; kartikay@unik-kadiri.ac.id; diassetianingsih@gmail.com; rizqi_zati@unsam.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor – faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital pada mahasiswan di era revolusi industri 4.0. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Kadiri, Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive* sampling, dan jumlah responden adalah seratus orang mahasiswa. Analisis yang digunakan *Confirmatory Factor Analysis*, hasil dari penelitian menunjukkan terdapat tiga faktor yang mempengaruhi tingkat kompetensi literasi digital mahasiswa, meliputi : 1) Faktor dukungan lingkungan yang terdiri dari lingkungan kampus dan peran keluarga, 2) Faktor kondisi sosial ekonomi yang meliputi kondisi finansial individu dan kekritisan terhadap media, dan 3) Faktor intensitas penggunaan media yang meliputi penggunaan media digital dalam aktivitas sehari hari dan penyelesaian tugas akademik.

ABSTRACT

This study aims to identify the factors that influence the digital literacy competence of students in the era of the industrial revolution 4.0. This research was conducted at the Faculty of Economics, Kadiri University the sampling technique used was purposive sampling, with one hundred students as respondents. The analysis used Confirmatory Factor Analysis, the results of the study show that there are three factors that affect the level of digital literacy competence of students, including: 1) environmental support factors consisting of campus environment and family roles, 2) socio-economic conditions which include individual financial conditions critical of the media, and 3) the intensity of media use which consists of the use of digital media in daily activities and work on academic assignments.

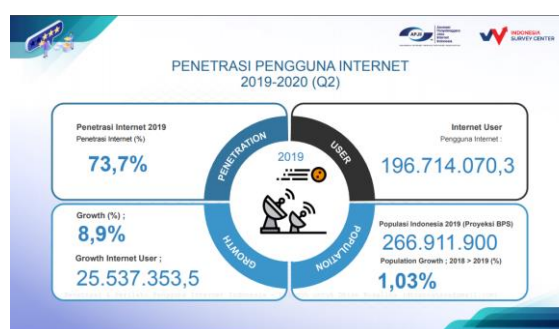
INTRODUCTION

Indonesia berada dalam era Revolusi industri, yang mana dimasa ini teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik dalam hubungan sosial, hubungan bisnis, pendidikan, dan aspek aspek lainnya. Teknologi informasi, memiliki berbagai dampak yang

dirasakan langsung oleh manusia, sebagai contoh keberadaan berbagai aplikasi digital dalam penggunaan internet telah menyederhanakan dan membuat pekerjaan menjadi lebih praktis dalam kehidupan sehari-hari. (Aini & Istiana, 2016) Menurut Harto, (2018) Transformasi digital dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktivitas, sehingga dapat memperbaiki kualitas pendidikan baik dari segi sistem yang baik, perbaikan sumberdaya manusia, pengembangan keilmuan, dan pembangunan fisik. Perguruan Tinggi merupakan bagian dari sistem pendidikan yang sangat adaptif dalam perkembangan transformasi digital. Dampak era revolusi industri 4.0 sendiri bisa dirasakan dalam proses belajar mengajar antara lain keterbukaan informasi dimana informasi dapat diperoleh dengan real-time, kapan dan dimana saja dapat diakses dengan bebas. Seperti yang sudah umum diketahui, informasi sangat mudah diperoleh dengan adanya search engine untuk membantu pengguna dalam mencari referensi yang diinginkan dan dengan tidak mengeluarkan banyak biaya. Seperti halnya bahan ajar, jurnal online dan aktivitas interaksi yang telah hadir dalam bentuk digital sebagai bentuk kemajuan teknologi. (Setyaningsih, Abdullah, Prihantoro, & Hustinawaty, 2019).

Masyarakat Indonesia sendiri adalah pengguna aktif teknologi informasi, dengan jumlah pengguna yang sangat besar di dunia. Dalam rilis dokumen oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) yang dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini, pada rentang tahun 2019 sampai dengan 2020 pengguna internet di Indonesia mencapai 73,7% dari populasi atau mencapai 196,71 juta jiwa dari total populasi sebanyak 266,91 juta jiwa. Jumlah ini meningkat sejumlah 8,9% apabila dibandingkan dengan survey yang dilakukan pada tahun 2019. Dari hasil tersebut, 13,8% dari pengguna internet adalah berstatus pelajar sampai dengan tingkatan mahasiswa, yang berarti setara dengan 27,145 juta orang pelajar. Dengan tingginya penggunaan internet dikalangan pelajar maka adaptasi pembelajaran berbasis teknologi informasi harus menjadi budaya belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan, terutama perguruan tinggi yang berfungsi mencetak sumber daya unggul dan profesional bangsa.

Gambar 1. Data Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Survei APJII



Kemampuan individu menggunakan berbagai platform digital dalam menggunakan, mengevaluasi, dan menuliskan informasi merupakan konsep dari literasi digital (Meyers, Erickson, & Small, 2013). Menurut (Gilster, 1997) literasi digital sebagai suatu kelihaihan individu mengelola berbagai informasi yang diterima dengan teknologi yang digunakan pada masanya. Kebutuhan informasi mempengaruhi intensitas penggunaan media digital sebagai literasi (Syah, Darmawan, & Purnawan, 2019). Kompetensi literasi digital sangat diperlukan dengan maraknya keterbukaan informasi yang perlu ditelusuri kebenarannya, dan ketepatannya untuk diproses sesuai kebutuhan, sehingga untuk mendapatkan kompetensi tersebut pengalaman pengguna dalam menggunakan media digital adalah hal yang mutlak.

Mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan tidak lepas dari bantuan *gadget*, dalam penyelesaian tugas pun tidak jarang dijumpai praktik copy paste dari hasil pencarian melalui search engine seperti google yang umum dipakai daripada mencari buku di perpustakaan. Berdasarkan pengamatan, mahasiswa sangat jarang menggunakan referensi dari jurnal ilmiah meskipun keberadaannya sangat mudah diakses, bahkan terkadang mengandalkan copy paste dari blog yang diragukan kevalidan infonya, hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati & Baroroh, (2016_); Nurrisqi & Rodin, (2013), bahwa meskipun sumber informasi digital sangat melimpah yang bersifat *open acces* seperti e-journal, full text database, e-book, e-images, e-audio, video, dan lain-lain. Akan tetapi kebanyakan mahasiswa tidak menggunakan rujukan yang tepat dalam menyelesaikan tugas perkuliahannya, hal ini menunjukkan bahwa literasi digital di kalangan mahasiswa sendiri masih belum baik, karena sebagian mahasiswa tidak mampu memilih dengan tepat informasi yang melimpah dengan bertanggung jawab.

Berdasarkan dari pembahasan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor – faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital pada mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Kadiri, mengingat kompetensi literasi digital sangat diperlukan, untuk dapat memaksimalkan melimpahnya informasi dengan menggunakan rujukan, referensi yang tepat, mampu mengkritisi informasi yang menyesatkan dan menggunakan informasi yang berkualitas dalam menyelesaikan tugas akademik, sekaligus meningkatkan kompetensi individu mahasiswa dalam era revolusi industri yang identik dengan kemajuan teknologi digital.

LITERATURE REVIEW

Literasi Digital

Literasi digital digambarkan sebagai menciptakan kebiasaan atau budaya dalam kehidupan pribadi dan sosial dengan menggunakan media digital sesuai dengan kebutuhan,

lebih lanjut literasi digital melibatkan identifikasi sumber daya dan konten digital, menjangkau, mengelola, menggabungkan, mengevaluasi, dan membuat analisis atau sintesis, membentuk data baru, menciptakan cara baru dalam ekspresi media dan memungkinkan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Ozdamar-Keskin, Ozata, Banar, & Royle, 2020). Menurut (Mcloughlin, 2011), literasi digital adalah kemampuan memilih dan menggunakan teknologi digital di mana dan kapan pun, dengan cara yang terarah. Literasi digital juga terkait dengan pemikiran kritis tentang peluang dan manfaat teknologi digital yang sering digunakan seperti jejaring sosial, dan aplikasi smartphone.

Menurut penelitian yang dilakukan (Bawden, 2001); Eshet-Alkalai & Chajut, (2010); Tirado-Morueta, Aguaded-Gómez, & Hernando-Gómez, (2018), faktor lingkungan dan sosial demografis menjadi penyebab kesenjangan kompetensi literasi digital pada individu. Faktor faktor tersebut dapat dirangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Faktor Faktor yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Literasi Digital

Faktor Pendorong	Kajian Terdahulu
Usia	Eshet-Alkalai & Chajut, (2010); Tirado-Morueta et al., (2018)
Peran Keluarga	Syah et al., (2019)
Intensitas Penggunaan Internet	Syah et al., (2019); Tirado-Morueta et al., (2018)
Dukungan organisasi	Karim, 2020; Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, (2020)
Sosial Ekonomi	Eshet-Alkalai & Chajut, (2010); Tirado-Morueta et al., (2018)

Menurut (Mcloughlin, 2011) literasi digital sebenarnya merupakan kombinasi berbagai skill, yang berhubungan erat dengan literasi media, literasi informasi, literasi visual. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ozdamar-Keskin et al., (2020) yang menyebutkan terdapat beberapa elemen elemen literasi digital terdiri yang meliputi :

- a. *Information Literacy*, yaitu kemampuan menemukan, menganalisis dan merangkum informasi, mengevaluasi kredibilitas sumber informasi, dan kesadaran menggunakan dan

- mengutip secara etis dan legal, memfokuskan topik dan merumuskan pertanyaan penelitian secara akurat, efektif, dan efisien.
- b. *Computer Literacy*, yaitu kemampuan menggunakan komputer dan software aplikasi untuk penyelesaian tujuan.
 - c. *Media Literacy*, kemampuan mengkomunikasikan informasi menggunakan media digital
 - d. *Communication Literacy*, kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama baik dalam kerja individu maupun dalam sebuah tim dengan menggunakan media digital
 - e. *Visual Literacy*, kemampuan memahami informasi yang disajikan dalam bentuk grafis/gambar, kemampuan untuk mengubah informasi dari semua jenis menjadi grafik atau bentuk yang komunikatif.

METHODS

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif mempelajari fenomena dengan menganalisis masalah- masalah, prosedur dan situasi yang berlaku, dan hal hal lain seperti hubungan, pandangan, kegiatan, sikap, serta proses yang saat ini sedang berlangsung di masyarakat (Yuwono et al., 2007). Confirmatory Factor Analysis menjadi alat analisis dalam penelitian ini, tujuannya adalah mencari faktor – faktor yang mempengaruhi tingkat kompetensi literasi digital pada mahasiswa. Dengan menggunakan analisis faktor, peneliti lebih mudah dalam mengidentifikasi dimensi struktur dan kemudian mengetahui sejauh mana variabel tersebut dijelaskan oleh setiap dimensi (Imam Ghazali, 2003)

Responden penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Kadiri. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan purposive sampling, dimana mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut: a) Berstatus aktif, b) Telah menempuh minimal dua semester. Pengumpulan data menggunakan angket google form yang dibagikan kepada responden yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Skala Likert digunakan dengan skala satu sampai dengan lima. Dari seratus orang yang berhasil dihimpun sebagai responden, ditinjau dari jenis kelamin terdapat 55 orang responden berjenis kelamin wanita dan 45 orang laki laki. Keseluruhannya adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Kadiri, yang menempuh semester lima dan tujuh. Dengan kriteria tersebut, responden memiliki wawasan yang cukup dan dapat secara obyektif memberikan persepsi sesuai dengan kenyataan

RESULTS

Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan mean untuk mengetahui skor rata rata dari jawaban responden disetiap pertanyaan dalam google form. Hasil dari analisis statistic deskriptif dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah :

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel yang Berpengaruh Terhadap Kompetensi Literasi Digital

	Mean	Std. Deviation
1. Memiliki prestasi akademik yang baik	3.96	.963
2. Terbiasa menggunakan internet dalam aktivitas sehari hari	3.50	1.096
3. Terbiasa menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas akademik	3.24	1.102
4. Memiliki sumberdaya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin	4.69	.677
5. Keluarga memberikan dukungan dalam memfasilitasi gadget yang digunakan untuk kegiatan kuliah	3.97	.926
6. Perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) yang dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa	3.96	1.072
7. Perguruan tinggi memberikan akses e-book, jurnal online bereputasi kepada mahasiswa	3.75	1.104
8. Berfikir kritis terhadap informasi yang diterima dalam media digital	4.23	.839

Sumber : data primer diolah (2021)

Nilai mean tertinggi adalah pada faktor nomor empat, yaitu memiliki sumber daya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin, dengan skor 4,69. Dengan nilai mean tertinggi diantara faktor yang lain, responden memiliki persepsi bahwa kepemilikan sumber daya finansial memiliki dampak yang paling dirasakan dalam memberikan pengaruh terhadap kompetensi literasi digital mahasiswa. Sedangkan nilai mean terendah ada pada faktor tiga, yaitu terbiasa dalam menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas akademik, faktor ini dipersepsikan responden memiliki dampak yang paling tidak dirasakan dalam mempengaruhi kompetensi literasi digital. Faktor nomor tujuh, yaitu perguruan tinggi memberikan akses e-book, jurnal on line bereputasi kepada mahasiswa memiliki standar deviasi tertinggi yaitu 1,104. Artinya faktor tersebut tidak dirasakan secara merata oleh responden, sedangkan standar deviasi terendah ada pada faktor nomor empat, yaitu kepemilikan sumberdaya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin, dengan skor 0,677 yang artinya faktor tersebut dirasakan secara merata oleh responden dalam pengaruhnya terhadap kompetensi literasi digital mahasiswa.

Uji Confirmatory Factor Analysis

a.KMO amd Bartlett Test

Tabel 3. KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.706
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	268.650
	df	28
	Sig.	.000

Sumber : data primer diolah, 2021

Berdasarkan hasil pengujian KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) dan Bartlett's Test, skor MSA (Measure of Sampling Adequacy) dari pengolahan data adalah sebesar 0,76 dan signifikansi 0,05 sehingga dengan signifikansi kurang dari 0,05 maka variabel yang diajukan dapat dilanjutkan dengan analisis faktor (Imam Ghazali, 2003), begitu juga dalam tabel Anti-image Correlation, tidak ada satu variabel yang memiliki MSA dibawah 0,5 sehingga proses pengujian bisa dilanjutkan.

b. Communalilty

Tahapan ke dua adalah proses factoring, yaitu proses ekstraksi terhadap variabel yang menjadi pengamatan, sehingga membentuk satu atau lebih faktor. Hasil dari proses tersebut dapat dilihat pada tabel communalities yang ada di bawah ini :

Tabel 4. Communalities

Variabel yang diuji	Extraction
1. Memiliki prestasi akademik yang baik	.711
2. Terbiasa menggunakan internet dalam aktivitas sehari hari	.646
3. Terbiasa menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas akademik	.804
4. Memiliki sumberdaya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin	.651
5. Keluarga memberikan dukungan dalam memfasilitasi gadget yang digunakan untuk kegiatan kuliah	.746
6. Perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) yang dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa	.834
7. Perguruan tinggi memberikan akses e-book, jurnal online bereputasi kepada mahasiswa	.703
8. Berfikir kritis terhadap informasi yang diterima dalam media digital	.701

Sumber : data primer diolah, 2021

Keeratan hubungan suatu variabel dengan faktor yang terbentuk dapat dilihat dari skor ekstraksinya Yuwono et al., (2007), semakin besar nilai ekstraksi pada variabel memiliki arti bahwa variabel tersebut memiliki hubungan yang kuat dengan faktor yang terbentuk. Dari tabel di atas, nilai ekstraksi terbesar ada pada variabel enam, yaitu perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) yang dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa, dengan skor 0,834 yang berarti 83,4% variasi variabel perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) bisa dijelaskan oleh faktor yang terbentuk. Sedangkan variabel ke dua, memiliki skor ekstraksi terendah yaitu sebesar 0,646, yang artinya hanya 64,6% variasi kebiasaan menggunakan internet sehari-hari dijelaskan oleh faktor yang terbentuk.

c. Eigenvalue

Tahap berikutnya melihat jumlah ekstraksi faktor pada tabel berikut di bawah ini

Tabel 5. Total Variance Explained

Komponen	Initial Equivalent		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3.225	40.314	40.314
2	1.396	17.455	57.769
3	1.175	14.682	72.451
4	.710	8.878	81.329
5	.519	6.483	87.812
6	.428	5.349	93.161
7	.327	4.088	97.248
8	.220	2.752	100.000

Sumber : data primer diolah, (2021)

Dari tabel di atas, dalam proses factoring telah terbentuk tiga faktor dari delapan variabel. Hal ini terlihat dari skor eigenvalue faktor ke empat sudah berada di bawah satu, yaitu sebesar 0,710, sehingga proses factoring berhenti pada tiga faktor. Sedangkan percent of variance dari ketiga faktor tersebut adalah sebesar 72,45%, yang artinya ketiga faktor tersebut bisa menjelaskan variabilitas ke delapan variabel asli sampai dengan 72,45%.

a. Factor Loading

Dan tahapan terakhir dalam analisis faktor adalah *factor loading* dimana dalam proses ini, delapan variabel akan dikelompokkan ke dalam tiga faktor yang terbentuk yang sudah dijelaskan pada tabel lima.

Tabel 6. Rotated Component Matrix

	Component		
	1	2	3
1. Memiliki prestasi akademik yang baik	.393	.526	.529
2. Terbiasa menggunakan internet dalam aktivitas sehari-hari	.226	.427	.643
3. Terbiasa menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas akademik	.064	-.123	.886
4. Memiliki sumberdaya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin	.156	.785	-.100
5. Keluarga memberikan dukungan dalam memfasilitasi <i>gadget</i> yang digunakan untuk kegiatan kuliah	.824	.233	-.117
6. Perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) yang dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa	.883	.065	.221
7. Perguruan tinggi memberikan akses e-book, jurnal online bereputasi kepada mahasiswa	.767	-.026	.338
8. Berfikir kritis terhadap informasi yang diterima dalam media digital	-.031	.822	.157

Sumber : data primer diolah, 2021

Dari tabel di atas, maka dengan menggunakan component matrix maka akan terlihat distribusi variabel secara jelas, dimana pedoman yang digunakan adalah melihat angka factor loading untuk mengelompokkan setiap variabel ke dalam tiga faktor yang terbentuk. Berikut di bawah ini penjelasan dari tabel rotated component matrix :

1. Variabel satu “Memiliki prestasi akademik yang baik” memiliki skor factor loading terbesar di faktor tiga (0,529), sehingga di masukkan dalam faktor tiga.
2. Variabel dua “Terbiasa menggunakan internet dalam aktivitas sehari-hari” memiliki skor factor loading terbesar di faktor tiga (0,643), sehingga di masukkan dalam faktor tiga.
3. Variabel tiga “Terbiasa menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas akademik” memiliki skor factor loading terbesar di faktor tiga (0,886), sehingga di masukkan dalam faktor tiga.
4. Variabel empat “Memiliki sumberdaya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin” memiliki skor factor loading terbesar di faktor dua (0,785), sehingga di masukkan dalam faktor dua.

5. Variabel lima “Keluarga memberikan dukungan dalam memfasilitasi gadget yang digunakan untuk kegiatan kuliah” memiliki skor factor loading terbesar di faktor satu (0,824), sehingga di masukkan dalam faktor satu.
6. Variabel enam “Perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) yang dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa” memiliki skor factor loading terbesar di faktor satu (0,883), sehingga di masukkan dalam faktor satu.
7. Variabel tujuh “Perguruan tinggi memberikan akses e-book, jurnal online bereputasi kepada mahasiswa” memiliki skor factor loading terbesar di faktor satu (0,767), sehingga di masukkan dalam faktor satu.
8. Variabel 8 “Berfikir kritis terhadap informasi yang diterima dalam media digital” memiliki skor factor loading terbesar di faktor dua (0,822), sehingga di masukkan dalam faktor dua.

Dari penjelasan di atas, dari ke delapan variabel tersebut telah dikategorikan menjadi tiga faktor. Dan langkah selanjutnya adalah pemberian nama untuk ketiga faktor tersebut yang mewakili variabel variabel yang membentuk setiap faktor.

- a. Faktor satu terdiri dari variabel : a) Keluarga memberikan dukungan dalam memfasilitasi gadget yang digunakan untuk kegiatan kuliah, b) Perguruan tinggi memfasilitasi koneksi jaringan (wifi) yang dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa, c) Perguruan tinggi memberikan akses e-book, jurnal online bereputasi kepada mahasiswa. Hasil ini konsisten penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Karim, (2020); Rusdiana & Nugroho, (2017); Syah et al., (2019); Zhafira et al., (2020) dukungan lingkungan, dalam hal ini adalah lingkungan kampus dan keluarga mahasiswa memiliki peran dalam membentuk kompetensi literasi digital.

Peran keluarga dalam hal ini adalah memberikan dorongan dan fasilitas gadget yang memudahkan mahasiswa mengakses informasi untuk penyelesaian tugas akademik, Peran orang tua sangat penting karena dalam mengembangkan pendidikan anak melalui pendidikan informal seseorang, sedangkan dukungan perguruan tinggi adalah fasilitas yang diberikan kepada mahasiswa untuk menunjang penyelesaian tugas akademik, fasilitas yang diberikan dapat menunjang kompetensi literasi digital seperti free wifi, akses jurnal bereputasi, blended learning yang mengkombinasikan perkuliahan daring dan luring, dan lain sebagainya. Dari penjelasan tersebut, maka faktor satu dinamakan sebagai faktor dukungan lingkungan.

- b. Faktor dua terdiri dari variabel : a) Memiliki sumberdaya finansial yang cukup untuk mengakses informasi secara rutin, b) Berfikir kritis terhadap informasi yang diterima dalam media digital. Hasil ini konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eshet-Alkalai & Chajut, (2010); Tirado-Morueta et al., (2018) bahwa perbedaan kondisi sosial ekonomi relatif berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital. Kondisi demografis dari segi sosial ekonomi berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital secara relatif (Tirado-Morueta et al., 2018), berdasarkan penelitian terdahulu kesenjangan kondisi seperti tingkat penghasilan, status, jenis pekerjaan berpengaruh terhadap pemanfaatan informasi dari media digital secara cerdas. Dalam mengakses informasi, mahasiswa memerlukan biaya, baik itu untuk pembelian gadget, kuota data, dan perangkat teknologi lainnya yang mendukung penyelesaian tugas akademik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka faktor dua dinamakan sebagai faktor kondisi sosial ekonomi.
- c. Faktor tiga terdiri dari variabel a) Memiliki prestasi akademik yang baik, b) Terbiasa menggunakan internet dalam aktivitas sehari-hari, c) Terbiasa menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas akademik. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syah et al., (2019); Tirado-Morueta et al., (2018) bahwa semakin intens individu bersentuhan dengan teknologi informasi dalam segala aspek kehidupan, maka akan meningkatkan pengalaman dalam mengevaluasi dan memilih informasi yang tepat. Sehingga berpengaruh terhadap kompetensi literasi digital individu. Dari penjelasan tersebut, untuk faktor ke tiga berikutnya diberi nama faktor intensitas penggunaan media digital

CONCLUSION AND SUGGESTION

Era revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam melimpahnya informasi dan bagaimana penggunaan teknologi informasi di dalam sektor pendidikan. Berdasarkan hasil dari penelitian, kompetensi literasi digital mahasiswa dalam era revolusi industri, yang dilakukan pada Fakultas Ekonomi Universitas Kadiri dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor dukungan lingkungan, kondisi sosial ekonomi, dan intensitas penggunaan media digital. Berdasarkan hasil tersebut, perguruan tinggi memiliki peran dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di dalam faktor dukungan lingkungan dan intensitas penggunaan media digital.

Peran perguruan tinggi dalam faktor dukungan lingkungan dan intensitas penggunaan media digital adalah dengan konsisten menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi

informasi, penerapan blended learning untuk memaksimalkan intensitas penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran yang diketahui saat ini sudah digunakan karena bersamaan dengan adanya pandemic covid 19, dan Pengembangan kurikulum yang mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi.

BIBLIOGRAPHY

- Aini, R. N., & Istiana, P. (2016). Kompetensi Pustakawan Perguruan Tinggi Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 17(2), 71–78.
- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. Retrieved from <https://apjii.or.id/survei>
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2010). You Can Teach Old Dogs New Tricks: The Factors That Affect Changes over Time in Digital Literacy. *Journal of Information Technology Education: Research*, 9, 173–181. <https://doi.org/10.28945/1186>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Jhon Wiley and Sons.
- Harto, K. (2018). Tantangan Dosen Ptki Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 1–15. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.159>
- Imam Ghazali. (2003). *Analisis Multivariate Dengan Menggunakan SPSS* (dua). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Karim, B. A. (2020). Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis). *Education and Learning Journal*, 1(2), 102. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.54>
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66. Retrieved from <http://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069>
- McDougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. (2018). The uses of (digital) literacy. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 263–279. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1462206>
- McLoughlin, C. (2011). What ICT-related skills and capabilities should be considered central to the definition of digital literacy? *Europe*, 471–475.
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: An introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Nurrisqi, A. D., & Rodin, R. (2013). TINGKAT LITERASI DIGITAL MAHASISWA JURUSAN ILMU PERPUSTAKAAN DALAM PEMANFAATAN E-RESOURCES UIN RADEN FATAH PALEMBANG Ade. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 01(01), 1689–1699.
- Ozdamar-Keskin, N., Ozata, F. Z., Banar, K., & Royle, K. (2020). Examining Digital Literacy Competences and Learning Habits of Open and Distance Learners. *Contemporary Educational Technology*, 6(1), 74–90. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6140>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi

Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200.
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>

Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Akrab*, 10(2), 60–69.

Tirado-Morueta, R., Aguaded-Gómez, J. I., & Hernando-Gómez, Á. (2018). The socio-demographic divide in Internet usage moderated by digital literacy support. *Technology in Society*, 55(March 2017), 47–55. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2018.06.001>

Yuwono, R., Retno, R. R., Bisnis, P. M., Manajemen, P. S., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2007). *Analisa Faktor-Faktor Penghambat Pertumbuhan Di Jawa Timur*. 1(3).

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45.