

**ANALISIS KECAKAPAN LITERASI DIGITAL PENYANDANG
DISABILITAS NETRA LOW VISION DALAM MENGAKSES
INFORMASI DIGITAL DI YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh:

Shofia Nurul 'Aini

NIM. 19107030034

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Shofia Nurul 'Aini

Nomor Induk : 19107030034

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : *Advertising*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam penulisan skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya penelitian pribadi dan bukan plagiasi dari karya penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Yang Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Shofia Nurul 'Aini

NIM 19107030034

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikumWr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Shofia Nurul 'Aini
NIM : 19107030034
Prodi : Ilmu Komunikasis
Judul :

ANALISIS KECAKAPAN LITERASI DIGITAL PADA KELOMPOK LOW VISION (Studi Deskriptif Kualitatif pada Penderita Low Vision di Yogyakarta)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Pembimbing

Rahmah Attaymini, M.A
NIP. 19921216 201903 2 015

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-852/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : ANALISIS KECAKAPAN LITERASI DIGITAL PADA KELOMPOK LOW VISION
(Studi Deskriptif Kualitatif pada Penderita Low Vision di Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SHOFIA NURUL 'AINI
Nomor Induk Mahasiswa : 19107030034
Telah diujikan pada : Kamis, 03 Agustus 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Rahmah Attaymini, S.I.Kom., M.A.
SIGNED

Valid ID: 64d98767e737f



Penguji I

Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I, M.A.
SIGNED

Valid ID: 64d5cd32e2549



Penguji II

Dr. Bono Setyo, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64d5dd1dbfe5b



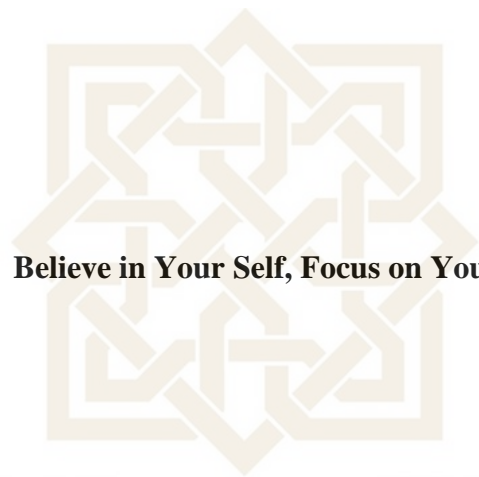
Yogyakarta, 03 Agustus 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64dc4fe39f4d6

MOTTO



Believe in Your Self, Focus on Your Goal



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Prodi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Sholawat serta salam senantiasa peneliti curahkan kepada junjungan umat muslim, Baginda Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat.

Dalam pengerjaan penelitian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan sehingga jauh dari kata sempurna. Skripsi ini juga tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membantu peneliti dalam segala kegiatan akademik selama berlangsungnya masa perkuliahan.
3. Rahmah Attaymini, S.I.Kom., M.A., selaku pembimbing skripsi peneliti yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membimbing, mengarahkan, membersamai, dan senantiasa memotivasi peneliti sejak dimulainya proses penelitian dari awal hingga akhirnya penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Yanti Dwi Astuti, M.A. dan Dr. Bono Setyo, M.Si. selaku penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan banyak sekali

saran serta masukan-masukan yang tentunya sangat membangun bagi penelitian peneliti untuk lebih baik kedepannya.

5. Segenap Dosen dan Tenaga Pendidik Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Muhammad Arfan Rifai dan Ibu Tiur Dianawati, selaku orang tua dari peneliti yang telah memberikan dukungan baik moral dan juga materiil kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
7. Seluruh Narasumber penyandang disabilitas netra low vision dan pihak-pihak yang terlibat khususnya Ibu Ami dari SLB-A Yaketunis yang telah menerima peneliti dengan baik serta membantu peneliti dalam proses penelitian dengan memberikan *insight* sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Naafian Izzani Putri Zakka (Sasa), selaku sahabat dekat dan *support system* sedari peneliti kecil yang selalu menjadi tempat berbagi cerita dan keluh kesah dan turut memotivasi peneliti untuk terus tumbuh dan berkembang hingga saat ini.
9. Muhti Nur Inayah (Ina), teman dekat peneliti di rumah yang menjadi penghibur di kala suntuk dan membuat peneliti kembali ceria.
10. Nurrizki Putri Ramadhanti (Putri), Dhinar Tuwuh Pangestuti (Tuwuh), dan Reni Elyawati (Reni), yang berperan sebagai sahabat dekat peneliti sejak awal duduk di bangku SMA kelas 10 hingga saat ini dan telah

banyak memberikan masukan terlebih ketika peneliti mengalami kesulitan dalam pengerjaan skripsi.

11. Teman-teman dekat peneliti di SMA yang selalu ada untuk menghibur saya, Riski Nur Amalia (Amal), Aryza Istivani (Ary), dan Merryana F.O.S (Merry).
12. Sahabat-sahabat peneliti di kampus dari panitia inti Aduin, Chia, Eca, Arya, Tyas, Zidane, dan Ibay yang memiliki andil dalam memberikan semangat dan menjadi penghibur bagi peneliti sehingga pengerjaan skripsi dapat terselesaikan tanpa hambatan berarti.
13. Sahabat-sahabat peneliti sejak kuliah semester 1, Niken, Elva, Lalak, Okta, Mas Nafi, dan teman-teman KKN 108 Srunggo II Dyah, Arifa, Shafa, Novi, Najih, Azam, dan Nico yang mengambil bagian dari pengisi warna dalam setiap langkah kehidupan peneliti.
14. Seluruh teman peneliti dari Ilmu Komunikasi angkatan 2019 khususnya Ilmu Komunikasi kelas A dan pihak-pihak lain yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang turut menyemangati peneliti.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Peneliti,



Shofia Nurul 'Aini

NIM. 19107030034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Telaah Pustaka	12
F. Landasan Teori.....	19
G. Kerangka Pemikiran.....	33
H. Metodologi Penelitian	34
BAB II GAMBARAN UMUM	40
A. Penyandang Disabilitas Netra <i>Low Vision</i>	40
B. Alat Bantu Penyandang <i>Low Vision</i>	44
C. <i>Low Vision</i> di Yogyakarta.....	45
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Kompetensi Literasi Digital	47
B. Analisis Kecakapan Literasi Digital pada Penyandang Disabilitas Netra <i>Low Vision</i> di Yogyakarta	51

C. Relevansi Ayat Q.S Al-A'raf ayat 179 terhadap Kemampuan Literasi Digital bagi Penyandang Disabilitas Netra <i>Low Vision</i> di Yogyakarta.....	122
BAB IV PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	132



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Matriks Telaah Pustaka.....	18
--------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto bersama Annas Iqwal Perkasa sedang mengoperasikan gawai... 55	55
Gambar 2. Foto Bapak Sholeh Mengoperasikan Gawai	57
Gambar 3. Foto bersama Nawala Aji Pradana selaku Siswa Penyandang Low Vision SLB-A Yaketunis Yogyakarta.....	136
Gambar 4. Foto bersama Annas Iqwal Perkasa, Mahasiswa Penyandang Low Vision UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	136
Gambar 5. Foto bersama Bapak Sholeh, Pengurus KALVINDO (Kelompok Low Vision Indonesia) selaku Narasumber Penyandang Low Vision.....	137
Gambar 6. Foto bersama Ibu Ade Irma Sukmawati, anggota Jaringan Penggiat Literasi Digital (JAPELIDI) selaku Narasumber Triangulasi Ahli	137



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran <i>Interview Guide</i>	132
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara	136
Lampiran 3. Lampiran CV	138



ABSTRACT

Digital literacy refers to how individuals build critical responses to the use of digital resources, in anticipation of the complex impacts of digitalization. Critical response includes functional skills where users are able to process digital media properly and wisely to avoid negative things that are detrimental. One of the citizens who is vulnerable to the negative impact of digital media is people with disabilities, especially people with low vision who have limited vision. In fact, currently the government is working on increasing and equalizing digital media accessibility with the theme "No One Left Behind" which aims to prevent people with disabilities with low vision from being left behind. The existence of limited vision in people with low vision affects the extent of their digital literacy skills, especially digital media which is synonymous with visualization elements that rely on the eyes of its users. This study aims to analyze digital skills in people with visual disabilities in Yogyakarta. The skills studied focus on one aspect of digital literacy namely "Digital Skills" which is associated with 5 digital literacy competencies according to Japelidi. The method used is descriptive qualitative method. The data in this study were collected by interview, observation and documentation methods. The research subjects targeted people with low vision disabilities in Yogyakarta. The results of this study indicate that people with low vision disabilities in Yogyakarta have good digital skills. Even so, in relation to Japelidi's competencies, they only master 3 competencies on average, namely accessing, selecting, and understanding.

Keyword: Digital Literacy, Digital Media, Digital Skills, Low Vision (People With Visual Disabilities)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi digital memainkan peranan penting dalam dinamika komunikasi sebab mampu mengembangkan medium baru, terlebih bagi pesatnya masifikasi informasi. Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan masifnya disrupsi teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak cukup signifikan bagi kehidupan masyarakat dan berbagai sektor yang menyertainya, terlebih dengan hadirnya sistem digitalisasi. Seperti yang dijelaskan oleh (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021), media sebagai produk kecanggihan teknologi menggeser gaya hidup masyarakat ke sistem yang serba digital. Temuan inovasi mendorong terciptanya sejumlah perangkat yang cepat dan praktis, contohnya media digital.

Media digital sebagai produk dari media baru (*new media*) saat ini telah memenuhi ruang lingkup masyarakat (Nugroho, 2020). Hasil survei literasi oleh Katadata Insight Center (KIC) menunjukkan 76% masyarakat Indonesia menggunakan platform media digital sebagai alat komunikasi (Katadata.id, 2020). Media baru merujuk pada seperangkat teknologi digital yang mampu memperluas persebaran informasi bagi khalayak. Media baru menggeser eksistensi media konvensional yang bersifat tradisional (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021). Media baru menawarkan kemudahan akses yang tidak terbatas ruang dan waktu. Fleksibilitas komunikasi memungkinkan masyarakat berinteraksi secara bebas dan leluasa (Utami, 2021).

Media baru memungkinkan pengguna jauh lebih adaptif dalam bersosialisasi, dengan menghilangkan jarak komunikasi di antara mereka sehingga interaksi

bersifat masif (Utami, 2021). Kemajuan teknologi menciptakan medium baru di tengah masyarakat sehingga proses pertukaran informasi yang semula pasif berubah menjadi lebih interaktif (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021). Kondisi ini membuka peluang kepada masyarakat untuk bebas mengolah informasi. Publik berperan sebagai produsen ataupun konsumen yang ikut berpartisipasi dalam memproduksi, menerima, dan mendistribusikan informasi dari berbagai platform media digital (Prestianta et al., 2018).

Revolusi industri 4.0 dikenal dengan istilah “*Cyber Physical System*” dimana sistem operasional saat ini didominasi oleh internet (Nugroho, 2020). Indonesia termasuk salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Mengulik data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam laporan bertajuk “Profil Internet Indonesia 2022”, selama kurun waktu 2021-2022, jumlah penduduk terkoneksi internet di Indonesia mencapai 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa. Sebanyak 92,21% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk memperoleh informasi dan sebanyak 98,02% mengaksesnya melalui platform media digital (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022).

Berdasarkan aspek kesamaan hak, terdapat beberapa hal yang perlu ditinjau terkait akses media digital dan juga internet, khususnya bagi penyandang disabilitas. Salah satu kelompok yang rentan mengalami hambatan akses media digital ialah penyandang disabilitas. Padahal, penyandang disabilitas memiliki hak yang dijamin oleh negara, salah satunya hak memperoleh informasi. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas Pasal 24

menegaskan bahwa penyandang disabilitas berhak untuk memiliki kebebasan berekspresi, berpendapat, serta memperoleh informasi dan berkomunikasi melalui media yang mudah diakses (Prestianta et al., 2018).

Sama seperti masyarakat non-disabilitas, penyandang disabilitas juga memiliki hak dan kesempatan untuk berkomunikasi, bersosialisasi, dan mengakses informasi melalui media digital meskipun di tengah keterbatasan yang mereka miliki (Ladipa & Aristi, 2019). Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2018, penggunaan media digital bagi penyandang disabilitas seperti telepon genggam (*gadget*) dan laptop hanya berada di angka 34,89%. Sementara itu pada tahun 2020, kepemilikan telepon genggam mengalami peningkatan kurang lebih hanya sebesar 2% yakni mencapai 36,74%. Hal ini membuktikan bahwa mobilitas penggunaan media digital bagi penyandang disabilitas masih di angka yang terbilang minim (Kemensos, 2020).

Di samping perlunya peningkatan aksesibilitas media digital terhadap penyandang disabilitas, perlu diketahui pula bahwa perkembangan teknologi digital diibaratkan seperti dua wajah koin yang saling berseberangan. Nilai positif berbanding lurus dengan nilai negatif yang ditimbulkan dari tingginya intensitas akses digital (Gani, 2018). Selayaknya dunia fisik di sekitar kita, ada beberapa hal yang perlu dipahami secara matang agar dinamika dunia digital tidak berlaku sesat. Interaksi yang terjadi dalam dunia digital menciptakan banyak diskusi dua arah. Selain hal-hal yang kompleks, penguasaan dunia digital perlu meliputi hal-hal yang mendasar pula, termasuk kecakapan digital.

Menghadapi persoalan ini, penggunaan teknologi digital juga harus diimbangi dengan perkembangan kualitas individu. Agar seluruh fungsi dapat saling berkesinambungan, dibutuhkan *skill* mengolah media sehingga penggunaan media digital dapat memberi manfaat bagi kehidupan (Gani, 2018). Inilah yang kemudian menjadi tugas khalayak, termasuk para penyandang disabilitas untuk terampil bermedia, guna menghindari efek negatif yang dibawa oleh media digital itu sendiri. Keterampilan bermedia digital itulah yang saat ini dikenal dengan literasi digital (Utomo, 2020).

Keterampilan digital juga harus didukung oleh kemampuan berpikir menggunakan akal. Di zaman yang serba maju dan canggih, manusia dituntut agar senantiasa menggunakan akal ketika bersinggungan dengan kemajuan teknologi, terutama ketika menggunakan media digital. Tujuannya ialah agar kita sebagai manusia dapat terhindar dari kesesatan dunia digital. Seringkali manusia bersikap lalai dalam mendayagunakan hati, pengelihatannya, pendengarannya, dan pikirannya terhadap salah satu produk kemajuan teknologi seperti media digital. Maka dari itu, Allah SWT menegaskan kembali dalam firman-Nya Q.S Al-A'raf ayat 179 yang berbunyi:

لَا أَعْيُنٌ وَلَهُمْ بِهَا يَفْقَهُونَ ۖ لَا قُلُوبٌ لَهُمْ ۖ وَالْإِنْسُ الْجِنِّ مِّنْ كَثِيرٍ لِّجَهَنَّمَ ذَرَأًا ۚ وَلَقَدْ هُمُ أُولَئِكَ ۖ أَضَلُّ هُمْ بَلَىٰ كَأَلَّا نَعْمُ أُولَئِكَ ۖ بِهَا يَسْمَعُونَ ۚ لَا آذَانَ وَلَهُمْ بِهَا يُبْصِرُونَ

الْعُقُلُونَ

Artinya: “Dan sesungguhnya kami jadikan (isi neraka Jahannam) kebanyakan dari jin dan manusia. Mereka mempunyai hati tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk

melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah) dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengar (ayat-ayat Allah). Mereka itu bagaikan binatang ternak, bahkan lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lalai.” (Kemenag, n.d.).

Berdasarkan tafsir menurut Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa’di, dalam ayat ini Allah SWT menjelaskan bahwasanya banyak orang-orang tersesat yang mengikuti iblis terkutuk. Mereka memiliki apa yang telah diberikan Allah SWT berupa hati dan akal tetapi tidak dipergunakan untuk berusaha memahami. Tiada ilmu pengetahuan dan pemahaman yang sampai kepada mereka kecuali hanya sekedar penegakan *hujjah*. Banyak manfaat yang dapat mereka gunakan dengan sebaik-baiknya namun mereka justru kehilangan kegunaannya. Berdasarkan ayat ini, orang-orang itu digambarkan seperti hewan ternak yang tidak berakal. Mereka lebih mementingkan segala yang fana dibanding yang kekal. Maka sesungguhnya mereka telah kehilangan keistimewaan akal. Mereka itulah orang-orang yang dianggap lalai (As-Sa’di, 2016).

Orang-orang yang melalaikan sesuatu yang paling berguna, termasuk iman, ketaatan, dan dzikir kepada Allah. Mereka diberi hati, pendengaran, dan pengelihatannya agar dapat menjadi penolong bagi mereka dalam menjalankan perintah Allah, tetapi mereka malah mengerjakan yang sebaliknya. Maka dari itu mereka memang pantas dimasukkan dalam golongan penghuni neraka Jahannam (As-Sa’di, 2016).

Salah satu bentuk kelalaian manusia adalah lalai terhadap kemajuan teknologi. Hati yang tidak pernah digunakan untuk berusaha memahami fenomena sosial yang marak tersebar melalui internet. Mata yang seharusnya dibiasakan untuk melihat hal baik seperti kebesaran Allah SWT atau hal positif lainnya dari media

digital justru digunakan untuk melihat hal buruk yang merugikan diri sendiri. Seperti menonton video susila, membaca berita *hoax*, dan hal negatif lainnya yang bersifat duniawi. Serta telinga yang seharusnya digunakan untuk mendengar kata-kata baik malah digunakan untuk mendengarkan berita tidak penting. Tentunya sikap lalai seperti itu sama sekali tidak memberikan manfaat. Yang ada hanya menimbulkan bahaya dan kebinasaan (Adawiyah et al., 2022).

Itulah mengapa penting bagi khalayak untuk menguasai kemampuan literasi digital. Hal yang paling mendasar dalam literasi digital menasar pada *skill* bermedia. Menekankan pada kecakapan pengguna media digital melakukan proses mediasi media digital secara produktif. Pengguna media dikatakan cakap apabila mereka bukan hanya mampu mengoperasikan alat, tetapi juga bagaimana mereka bermedia digital dengan penuh tanggung jawab (Monggilo et al., 2021). Akan tetapi, meski pemahaman literasi digital sangat penting, faktanya sebagian besar masyarakat masih mudah terjerat manipulasi media, termasuk penyandang disabilitas (Syaifurrohman & Nasution, 2021).

Mengacu pada data survei literasi digital nasional yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) bersama Katadata Insight Center (KIC), indeks literasi digital Indonesia masih berada pada level sedang. Pada tahun 2022, skor literasi digital Indonesia berada pada skala 3,54. Indeks literasi digital Yogyakarta sendiri berada di angka 3,64 (Katadata.id, 2023). Dari seluruh sub-indeks literasi digital, belum ada yang mencapai skor 4 atau bernilai baik (Kominfo, 2021). Hal ini menandakan masih minimnya kemampuan literasi digital bagi masyarakat, termasuk penyandang disabilitas netra *low vision*.

Bagi penyandang disabilitas, keterbatasan yang dimiliki menjadi faktor utama mengapa mereka selalu termarginalkan menyangkut akses digital, terlebih bagaimana mereka memahami kemampuan literasi digital (Syaifurrohman & Nasution, 2021). Tantangan akan kecakapan literasi digital lebih besar merujuk pada penyandang disabilitas netra, khususnya *low vision*. Berdasarkan data Kementerian Sosial tahun 2010 yang dikutip oleh (Brebahama et al., 2020), penderita tunanetra di Indonesia menempati urutan teratas dari total keseluruhan penyandang disabilitas yakni mencapai 3.474.035 jiwa.

Salah satu provinsi dengan tingkat kekeruhan kornea tertinggi nomor dua di Indonesia ialah Yogyakarta. Hal ini sejalan dengan hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKEDAS) tahun 2013 yang menunjukkan jumlah prevalensi penderita *pterygium* dan kekeruhan kornea di beberapa provinsi salah satunya Yogyakarta. *Pterygium* dan kekeruhan kornea merupakan kondisi kelainan refraksi yang berimbas pada *severe low vision* apabila tidak ditangani secara cepat (Kemenkes RI, n.d.). Sementara itu, menurut paparan data dari Persatuan Tunanetra Indonesia (PERTUNI), di Yogyakarta sendiri terdapat 700 masyarakat yang menderita *low vision*. Mereka terdiri dari bayi, anak-anak balita, usia sekolah, bahkan hingga dewasa dan lanjut usia (Pertuni, 2020).

Selain itu, meskipun data penggunaan media digital bagi penyandang disabilitas masih terbilang minim, rupanya terdapat sebagian penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta sudah bersinggungan dengan *gadget*, meskipun dengan kapasitas penggunaan seadanya (Salsabiila, 2019). Berdasarkan penelitian berjudul *How Blind People Interact with Visual Content on Social*

Networking Services tahun 2016 dalam (Ladipa & Aristi, 2019), ditemui sebanyak 100% dari responden penyandang disabilitas netra mengakses media sosial untuk menjalin komunikasi dengan kerabat, termasuk juga para penderita *low vision*.

Penulis juga sempat melakukan *pra-research* ke salah satu sekolah inklusi yang mengampu anak-anak difabel atau berkebutuhan khusus termasuk tunanetra, yaitu di SLB-A Yaketunis Yogyakarta. Di sana, penulis bertemu dengan salah satu penanggung jawab asrama, karena kebetulan SLB-A Yaketunis Yogyakarta menyediakan asrama bagi siswa rantau. Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Ami selaku penanggung jawab asramanya, penulis mendapati informasi bahwa kebanyakan siswa yang tinggal di asrama sudah berbekal *gadget* meliputi *smartphone* dan laptop. Perangkat digital tersebut digunakan sebagai media pendukung akses pembelajaran.

“Di sini memang ada asrama dan kalau di asrama itu anak-anak sudah pada bawa hape dan laptop. Untuk ngebantu kalau misalnya butuh *searching* di google tentang materi di sekolah. Ya rata-rata yang sudah bawa hape itu anak-anak SMP sampai SMA, mbak. Karena materinya banyak. Dan masalahnya mbak, mereka itu main hape kadang nggak liat waktu. Harus ditegur dulu baru berhenti,” (Ami Yaketunis, wawancara pada hari

Pada dasarnya, permasalahan yang paling sering dikeluhkan penyandang *low vision* ialah hambatan untuk melihat dan membaca secara jelas. Ketika melihat sesuatu, maka mata harus didekatkan atau dijauhkan dari objek yang dituju (Khaeroh et al., 2020). Mengingat minimnya kemampuan visual, penderita *low vision* menjadi salah satu kelompok masyarakat rentan terpengaruh efek buruk media digital sebab pada dasarnya media berfokus pada teknik visualisasi yang mengandalkan pengelihatan dari audiens.

Persoalan tentang kemampuan literasi digital bagi penyandang disabilitas netra *low vision* di tengah keterbatasan pengelihatannya ini kemudian menjadi topik yang penting untuk dikaji. Guna meminimalisir dampak negatif media, sudah seharusnya penyandang disabilitas netra *low vision* perlu memahami literasi digital yang baik. Hal yang paling sederhana adalah bagaimana mereka mampu menggunakan perangkat digital (Ladipa & Aristi, 2019). Terlebih, pemerintah saat ini tengah mengencangkan pembangunan infrastruktur guna mendukung transformasi digital demi terciptanya inklusivitas dan *empowering* bagi seluruh lapisan masyarakat baik di Yogyakarta maupun Indonesia tanpa terkecuali.

Hal ini sesuai arahan Presiden Joko Widodo kepada Kementerian Komunikasi dan Informasi untuk mengadakan implementasi transformasi digital dengan mengusung tema “*No One Left Behind*”, dimana selama memasuki era transformasi digital, semua orang tak terkecuali penyandang disabilitas netra *low vision* harus dibekali kemampuan bertransformasi dalam ruang-ruang digital. Sehingga nantinya mereka dapat mengoptimalkan kehadiran teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, dan terhindar dari pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh teknologi digital (Kominfo, 2020).

Meskipun sebagian kecil penyandang disabilitas netra *low vision* ada yang sudah mengenal bahkan memiliki media digitalnya masing-masing, namun hal tersebut tidak menutup fakta di lapangan bahwa masih banyak penyandang disabilitas netra *low vision* lainnya yang kesulitan mengakses media digital. Entah karena kurangnya pemerataan atau minimnya arahan serta bimbingan dari orang-orang yang berkompeten dalam bidang literasi digital. Padahal, pemahaman dasar

mencakup *skill* atau keahlian digital sejatinya sangat penting karena skill digital termasuk salah satu dari 4 kompetensi literasi digital. Cakap dalam bermedia tidak hanya menasar pada bagaimana mereka mampu mengoperasikan media digital, akan tetapi juga bagaimana mereka dapat terliterasi secara maksimal dengan menggunakan media digital secara bijak.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dengan jumlah penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta, minimnya tingkat literasi digital masyarakat, dan upaya pemerataan penggunaan media digital bagi kelompok marginal, maka penting untuk dikaji bagaimana kecakapan dalam mengoperasikan media digital. Ditambah saat ini pemerintah mulai mendorong masyarakat untuk aktif berpartisipasi memajukan transformasi digital. Dimana semua orang termasuk penyandang disabilitas netra *low vision* harus turut serta dan tidak boleh tertinggal dalam upaya praktek digitalisasi. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menganalisis apakah penyandang disabilitas netra *low vision* ini memiliki kecakapan literasi digital, termasuk di dalamnya bagaimana mereka menggunakan media digital, mengakses informasi, dan mengolah informasi yang diperoleh dari media digital.

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari permasalahan dan data yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana kecakapan literasi digital penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta dalam memperoleh informasi digital?”**

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta cakap atau memiliki kemampuan literasi digital dalam memperoleh informasi dari sumber digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan keilmuan dalam ranah komunikasi, khususnya di bidang kajian literasi digital siswa penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta. Kedepannya, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

- a. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana kecakapan penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta ketika bersinggungan dengan media digital.
- b. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai cakap atau tidaknya penyandang disabilitas netra *low vision* dalam mengoperasikan media digital.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian selanjutnya terkait literasi digital khususnya pada penyandang disabilitas netra *low vision*.

E. Telaah Pustaka

Peneliti mengambil beberapa hasil dari penelitian sebelumnya yang relevan untuk dijadikan referensi dan bahan acuan terkait informasi yang dibutuhkan. Penjabaran telaah pustaka membuktikan bahwa topik yang akan diteliti memiliki perbedaan konteks dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya duplikasi. Berikut ini beberapa telaah pustaka yang peneliti gunakan, diantaranya;

1. Penelitian Berjudul “Analisis Literasi Digital Guru Penyandang Tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung”

Jurnal *Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi* Tahun 2020 pada penelitian berjudul “Analisis Literasi Digital Guru Penyandang Tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung” oleh (Tanto & Malau, 2022) memuat temuan bahwa pengajar dengan disabilitas netra pada SLBN A Pajajaran Kota Bandung telah cakap berliterasi digital. Kompetensi yang dimiliki dinilai cukup baik, terutama dalam mengoperasikan perangkat digital sebagai media pembelajaran, mencakup ponsel, laptop, maupun komputer. Mereka juga sudah mampu memilah mana konten negatif dan positif yang dijumpai pada ruang digital dan menganalisis fakta akan informasi yang tersebar di internet (Tanto & Malau, 2022).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek dan metodologi penelitian. Objek penelitian yakni sama-sama membahas tentang kemampuan literasi digital dengan metodologi kualitatif. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dimana penulis berfokus pada siswa penyandang

disabilitas netra *low vision* sedangkan penelitian ini menyoar guru penyandang disabilitas netra di SLBN A Pajajaran Kota Bandung.

2. Penelitian Berjudul “Pentingnya Literasi Digital untuk Siswa Difabel Netra di SLBN 2 Padang”

Penelitian yang berjudul “Pentingnya Literasi Digital untuk Siswa Difabel Netra di SLBN 2 Padang” oleh (Erlianti & Fatmawati, 2019) mengungkap temuan bahwa siswa penyandang disabilitas SLBN 2 Padang membutuhkan *gadget* sebagai sarana memperoleh informasi terkait pembelajaran. Siswa yang tidak mempunyai keterbatasan ganda (informan ketiga) mencari data dari internet dan melakukan kroscek dengan teman. Ketika tidak menemukan titik terang maka mereka menghubungi guru pendamping untuk berdiskusi. Hal ini menunjukkan tingkat literasi yang sudah cukup baik bagi siswa disabilitas SLBN 2 Padang walaupun masih harus didampingi oleh guru (Erlianti & Fatmawati, 2019).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah sama-sama mengkaji tentang literasi digital dengan menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Perbedaan terletak pada objek dan subjek penelitian. Objek penelitian ini membahas mengenai pentingnya literasi digital dan subjek penelitian merujuk pada siswa penyandang disabilitas netra dan disleksia di SLBN 2 Padang. Sementara objek penelitian penulis mengkaji tentang kecakapan literasi digital dan subjek penelitian berfokus pada siswa penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta.

3. Penelitian Berjudul “Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0”

Penelitian dalam *Jurnal Dinamika Sosial Budaya* Volume 23 Nomor 1 Tahun 2021 berjudul “Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0” oleh (Bastian et al., 2021) menunjukkan pentingnya literasi digital bagi generasi millennial agar mereka tidak terpapar paham radikalisme akibat pengaruh revolusi industri 4.0. Kemampuan literasi digital dalam menangkal radikalisme bagi generasi millennial perlu dikembangkan dengan berpegang pada delapan elemen dasar meliputi kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kreatif, kritis, dan *civic*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah sama-sama mengkaji tentang literasi digital. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, dimana penelitian ini membahas mengenai pentingnya literasi terkait pencegahan paham radikalisme yang dimuat dalam internet sedangkan penulis meneliti kecakapan literasi digital. Perbedaan juga terletak pada subjek dimana penelitian ini merujuk pada generasi millennial sedangkan penulis menyoroti siswa penyandang disabilitas netra *low vision*. Perbedaan selanjutnya terletak pada metodologi penelitian dimana penelitian ini menggunakan metode kepustakaan atau *library research* sementara penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif.

4. Penelitian Berjudul “Pengembangan Literasi Digital Keperawatan di Masa Pandemi Covid-19”

Penelitian dalam *Jurnal Kepemimpinan dan Manajemen Keperawatan* Tahun 2021 berjudul “Pengembangan Literasi Digital Keperawatan Dimasa Pandemi Covid-19” oleh (Zaharany et al., 2021) mengungkap temuan bahwa literasi digital penting diterapkan pada tenaga keperawatan dalam menghadapi Covid-19. Berdasarkan penelitian ini, pemanfaatan perangkat digital pada perawat masih belum maksimal. Diperlukan peningkatan dan pengembangan literasi digital pada tenaga keperawatan. Upaya peningkatan literasi digital dilakukan dengan perencanaan strategi *backward vertical integration* dan *unrelated diversification*. Optimalisasi literasi digital juga dilakukan dengan mengusulkan kebijakan pembuatan panduan dan SOP literasi digital (Zaharany et al., 2021).

Persamaan penelitian ini ialah sama-sama mengkaji literasi digital menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaan terletak pada objek dan subjek penelitian. Objek penelitian ini membahas cara pengembangan/peningkatan kemampuan literasi digital sementara penulis membahas kecakapan literasi digital. Subjek penelitian ini merujuk pada tenaga keperawatan di Unit Rawat Jalan dan Unit Rawat Inap Rumah Sakit Jakarta, sedangkan penulis menyoal siswa penyandang disabilitas netra *low vision*.

5. Penelitian Berjudul “Literasi Digital Ibu Generasi Milenial Terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga”

Penelitian dalam *Jurnal Komunikasi Global* Nomor 10 Volume 1 Tahun 2021 berjudul “Literasi Digital Ibu Generasi Milenial Terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga” oleh (Jati, 2021) membahas tentang gambaran umum tingkat literasi digital ibu milenial dalam mengakses informasi menyangkut kesehatan anak dan keluarga. Penelitian ini mengungkap temuan bahwa di tengah pandemi, intensitas penggunaan media digital ibu milenial berada pada tingkat sedang. Selain akses hiburan dan belanja, ibu milenial kerap memanfaatkan platform digital untuk menambah informasi tentang *parenting*, kesehatan, dan tumbuh kembang anak. Walaupun ibu-ibu milenial telah menunjukkan kepiawaian dalam mengoperasikan internet, namun kemampuan *internet searching* ibu milenial di semua isu kesehatan berada pada level sedang. Mereka tidak begitu berorientasi pada internet ketika mencari informasi. Kemampuan *hypertext navigation* ibu milenial juga berada di tahap sedang. Dari segi evaluasi konten, sikap kritis ibu milenial juga di berada di taraf sedang (Jati, 2021).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek penelitian yakni sama-sama meneliti kemampuan literasi digital. Perbedaan penelitian terletak pada subjek, dimana penelitian ini mengkaji ibu-ibu generasi milenial sementara penelitian penulis menyoroti siswa penyandang disabilitas netra *low vision*. Perbedaan selanjutnya juga terdapat pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan digital etnografi dengan paradigma *post-*

positivisme sementara itu dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif.



Tabel 1. Matriks Telaah Pustaka

No	Peneliti	Judul Jurnal	Sumber	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
1	Abellisa Ramanov Tanto dan Ruth Mei Ulina	Analisis Literasi Digital Guru Penyandang Tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung	Jurnal Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi: Vol 5, No 2 Tahun 2022	Subjek penelitian dalam jurnal ini yaitu guru penyandang disabilitas netra SLB-N A Pajajaran Kota Bandung.	Membahas mengenai kemampuan Literasi Digital.	Hasil penelitian menunjukkan pengajar dengan disabilitas netra SLBN A Pajajaran Kota Bandung telah cakap berliterasi digital
2	Gustina Erlianti dan Riya Fatmawati	Pentingnya Literasi Digital untuk Siswa Difabel Netra di SLBN 2 Padang	Seminar Daring Internasional	Objek penelitian membahas pentingnya literasi digital dan subjek penelitian merujuk pada siswa disabilitas netra dan disleksia SLBN 2 Padang	Mengkaji literasi digital dan menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan internet yang cukup tinggi di kalangan siswa difabel SLBN 2 Padang sehingga kemampuan literasi digital penting diterapkan.
3	Oni Arizal Bastian Hayatul Khairul Rahmat A Said Hasan Basri Deni Dadang Ahmad R N Nurjannah	Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri	Jurnal Dinamika Sosial Budaya Vol 23, No 1 tahun 2021	Objek penelitian dalam jurnal ini membahas pentingnya literasi terkait pencegahan paham radikalisme dalam internet. Selain itu subjek penelitian ini Menyasar generasi millennial	Mengkaji tentang literasi digital	Hasil penelitian menunjukkan perlu adanya peningkatan literasi digital bagi generasi milenial agar terhindar dari ancaman radikalisme dengan penanaman melalui acara Siberkreasi oleh
4	Tsania Ayu Zaharany Rr. Tutik Sri Hariyanti Siti Aisyah	Pengembangan Literasi Digital Keperawatan di Masa Pandemi Covid-19	Jurnal Kepemimpinan dan Manajemen Keperawatan, Tahun 2021	Objek penelitian dalam jurnal ini membahas cara pengembangan atau peningkatan kemampuan literasi digital dengan subjek yaitu tenaga medis Unit Rawat Jalan dan Unit Rawat Inap Rumah Sakit Jakarta	Penelitian ini membahas Literasi Digital.	Hasil penelitian menunjukkan pentingnya peran teknologi digital di lingkungan medis dalam menanggulangi Covid-19. Berdasarkan penelitian ini, pemanfaatan perangkat digital belum maksimal. Sehingga perlu pengembangan literasi digital.
5	Wafdane Dyah Prima J	Literasi Digital Ibu Generasi Milenial terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga	Jurnal Komunikasi Global Vol 1, No 10 Tahun 2021	Subjek penelitian dalam jurnal ini mengkaji ibu-ibu generasi milenial	Objek penelitian membahas tentang tingkat kemampuan literasi digital	Hasil penelitian menunjukkan tingkat kemampuan literasi digital ibu-ibu milenial berada pada tingkat sedang

F. Landasan Teori

1. Literasi Digital

Menurut Gilster dalam (Wahyudi, 2021), literasi digital merupakan kemampuan (*skill*) menyaring informasi yang tersedia di internet. Literasi digital ialah bagaimana individu membangun respon kritis terhadap luapan informasi dari sumber digital, dimana informasi tersebut belum tentu terbukti keakuratannya. Respon kritis termasuk bentuk keterampilan fungsional sehingga pengguna mampu mengolah pesan atau informasi media digital agar terhindar dari hal-hal negatif.

Literasi digital muncul sebagai konsekuensi atas pesatnya kemajuan teknologi media komunikasi. Literasi dalam konteks digital sangat dibutuhkan guna mengkritisi konten di media digital. Sebagian besar konten media digital diproduksi tanpa melewati tahap seleksi dan *editing* terlebih dahulu. Dengan kata lain, media digital tidak mengenal konsep *gate keeper* yang berperan sebagai filterisasi untuk mengontrol, menyaring, serta memilah kualitas informasi yang nantinya akan disalurkan ke publik. Akibatnya, media digital saat ini dipenuhi bermacam tayangan konten dengan tingkat kualitas jauh di bawah standar (Limilia & Fuady, 2021).

Pada jaman digital, terpaan informasi dalam media semakin banyak dan tidak terkontrol. Beragam informasi mulai dari yang fakta hingga fiktif mengalir deras menyebabkan banjir informasi. Munculnya istilah seperti *disinformation*, *hoax*, dan *information disorder* menimbulkan kekacauan informasi dalam kehidupan masyarakat (Nugroho, 2020). Fenomena ini

menjadi tantangan tersendiri bagi khalayak, sebab tidak semua paparan informasi baik untuk dikonsumsi. Jika tidak cakap memilah dan mengevaluasi arus informasi secara kritis, manusia akan terjebak dalam kondisi yang disebut “*information overload*”, dimana seseorang kesulitan mencerna isu sosial kemudian asal mengambil keputusan tanpa berpikir rasional.

Apabila tidak bijak bermedia digital, individu akan merasa kebingungan memilah informasi. Mereka yang tidak mampu menyaring konten akan kehilangan benteng diri sehingga mudah terjerumus dampak negatif media. Hal itu beresiko mempengaruhi pola pikir serta tingkah laku individu di lingkungan sosial masyarakat. Maka dari itu, guna mencegah rusaknya ekosistem digital, dibutuhkan pengetahuan literasi digital sebagai pijakan bagi khalayak dalam mengakses informasi secara cermat, tajam, dan teliti sehingga keberadaan media digital dapat memberi manfaat sesuai kebutuhan (Restianty, 2018).

Kemampuan literasi digital meliputi kemampuan membaca dan pemahaman serta kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi termasuk produksi konten media digital meliputi teks, foto, audio, dan video. (Hague dan Paton, 2010 dalam Nugroho, 2020) dalam *Digital Literacy Across the Curriculum* menjabarkan delapan komponen literasi digital, diantaranya:

1) *Functional Skill and Beyond*. Komponen ini berkaitan dengan kemampuan ICT seseorang. ICT berhubungan dengan aksesibilitas teknologi, termasuk keterjangkauan alat teknologi, penggunaan teknologi, produksi data, kesadaran hukum, serta kemampuan menghasilkan produk akhir dari teknologi.

- 2) ***Creativity***. Komponen ini berkaitan dengan cara membangun konsep ide dengan memanfaatkan teknologi digital.
- 3) ***Collaboration***. Komponen ini mengacu pada sifat teknologi digital itu sendiri yang menyediakan peluang untuk menjalin kerja sama tim. Partisipasi dari berbagai pihak menciptakan kolaborasi dalam medium digital. Partisipasi mencakup proses dialog, diskusi, dan membangun gagasan.
- 4) ***Communication***. Literasi digital berarti menjadi orang yang mampu berkomunikasi melalui media digital. Komunikasi tersebut erat kaitannya dengan kemampuan berbagi pikiran, gagasan, dan pemahaman.
- 5) ***The Ability to Find and Select Information***. Komponen ini menitikberatkan pada kemampuan mencari dan menyeleksi informasi. Bagaimana pengguna media digital bersikap hati-hati mengenai konsumsi informasi dari sumber tertentu.
- 6) ***Critical Thinking and Evaluation***. Komponen ini menekankan pengguna media digital untuk pro-aktif memaknai informasi menggunakan implementasi penalaran, termasuk mempertanyakan, menganalisis, meneliti, dan mengevaluasi untuk menghasilkan argumentasi yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 7) ***Cultural and Social Understanding***. Komponen ini menyangkut pemahaman sosial dan budaya masyarakat sehingga memungkinkan kaum muda untuk berpartisipasi penuh dalam segala bidang kehidupan sosial.

8) *E-Safety*. Komponen ini menekankan pada jaminan keamanan saat mengakses piranti digital. Pengguna akan tetap aman ketika menjelajah ruang digital dan berkolaborasi dengan produk digital.

Guna mengetahui sejauh mana khalayak mampu dan cakap menggunakan media digital, maka diperlukan alat ukur yang tepat. Gagasan mengenai kompetensi literasi digital pun bermunculan baik dari komunitas pegiat literasi digital maupun pemerintah. Adapun Jaringan Pegiat Literasi Digital atau JAPELIDI dalam (Astuti et al., 2021) sejak tahun 2018 telah merumuskan 10 kompetensi untuk tolak ukur peningkatan literasi digital, diantaranya:

- 1) **Mengakses.** Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital.
- 2) **Menyeleksi.** Kompetensi memilih dan memilah berbagai informasi dari sumber yang diakses dan dinilai dapat bermanfaat untuk pengguna media digital.
- 3) **Memahami.** Kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya.
- 4) **Menganalisis.** Kompetensi analisa dengan melihat baik buruknya informasi yang sudah dipahami sebelumnya.
- 5) **Memverifikasi.** Kompetensi dalam melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis (cek ulang).
- 6) **Mengevaluasi.** Kompetensi dalam mempertimbangkan mitigasi resiko sebelum mendistribusikan informasi dengan pertimbangan cara serta platform yang akan digunakan.

- 7) **Mendistribusikan.** Kompetensi dalam membagikan informasi dengan pertimbangan siapa yang akan mengakses informasi tersebut.
- 8) **Memproduksi.** Kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etika.
- 9) **Berpartisipasi.** Kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi daring lainnya.
- 10) **Berkolaborasi.** Kompetensi untuk berinisiatif dalam proses distribusi informasi yang jujur, akurat, dan etis bersama pemangku kepentingan lainnya.

Adapun Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi & Deloitte (2020) menjabarkan kerangka literasi digital yang lebih luas dengan menawarkan empat area kompetensi yang terdiri dari *Digital Skills*, *Digital Culture*, *Digital Ethics* dan *Digital Safety* (Monggilo et al., 2021).

1) *Digital Skills*

Digital Skills adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras serta piranti lunak TIK sebagai bagian dari sistem operasi digital. *Digital Skills* menjadi dasar dari kompetensi literasi digital. Terdapat empat indikator dalam area *Digital Skills*. Masing-masing indikator terbagi ke dalam beberapa subindikator berupa kompetensi. Indikator tersebut diantaranya:

- a. **Pengetahuan Dasar Mengenai Lanskap Digital, Internet, dan Dunia Maya**

Pengetahuan dasar lanskap digital meliputi kompetensi literasi digital terhadap berbagai istilah mencakup perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat keras dan perangkat lunak merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi sehingga tidak dapat berdiri sendiri. Melalui perangkat tersebut, khalayak dapat mengakses dunia digital.

Selain perangkat keras dan perangkat lunak, pengetahuan dasar lanskap digital juga meliputi pemahaman akan internet serta dunia maya. Internet memudahkan manusia berinteraksi dari berbagai lokasi. Dalam internet, dibutuhkan yang namanya koneksi sebab perangkat keras seperti komputer yang digunakan tidak otomatis terhubung dengan jaringan internet.

b. Pengetahuan Dasar Mengenai Mesin Pencarian Informasi, Cara Penggunaan dan Pemilahan Data

Salah satu tujuan penggunaan media digital dengan segala kemudahan aksesnya ialah untuk memperoleh informasi. Aktivitas yang paling sering dilakukan individu ketika mengoperasikan perangkat digital adalah memanfaatkan mesin pencarian informasi guna memperoleh sesuatu yang bermanfaat dan dapat menunjang kegiatan. Kompetensi yang harus dimiliki dalam penggunaan mesin pencarian informasi meliputi sepuluh kompetensi literasi digital oleh Japelidi.

c. Pengetahuan Dasar Mengenai Aplikasi Percakapan dan Media Sosial

Sebagian besar media sosial di Indonesia berbasis aplikasi percakapan. Hal ini menunjukkan keterkaitan antara media sosial dengan aplikasi percakapan. Meski begitu, keduanya memiliki perbedaan yang signifikan.

d. Pengetahuan Dasar Mengenai Dompot Digital, Lokapasar, dan Transaksi Digital

Digitalisasi tidak hanya merambah pada aktivitas bersosialisasi akan tetapi juga mencakup kegiatan jual beli. Digitalisasi telah menggeser segala mobilitas fisik yang berhubungan dengan transaksi jual beli. Jual beli merupakan kegiatan krusial yang mendasari sendi kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pergeseran aktivitas jual beli ke sistem daring perlu diimbangi dengan kompetensi pendukung. Hal ini guna meminimalisir kerugian dengan memahami risiko serta menjaga keamanan diri ketika bertransaksi di *platform* digital.

- 2) **Digital Culture** merupakan kemampuan individu membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan meliputi nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) *Digital Ethics* adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) *Digital Safety* merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, dan meningkatkan kesadaran akan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital termasuk subjek yang sangat kompleks dan multidimensi. Pemaknaannya terbagi dalam beberapa konsepsi kategori. Adanya kategorisasi yang berbeda-beda dalam satu paket subjek literasi digital ini tidak bisa dihindarkan, terlebih ketika individu dihadapkan pada berbagai isu yang perlu diselesaikan dengan segera. Materi tentang literasi digital tidak semata-mata bergerak pada level gagasan/ide/pemikiran namun juga berorientasi pada kemampuan pengguna media digital dalam mengaplikasikan pengetahuan dasar yang mereka peroleh pada urgensi kasus di lapangan.

2. **Media Baru (*New Media*)**

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini telah sampai pada tahap teknologi komunikasi berbasis komputer yang menghadirkan sistem teknologi komunikasi baru atau *new media* (media baru). Istilah “media baru” umumnya merujuk pada media digital dengan menggabungkan pola komunikasi dua arah. Dalam era digital, media baru berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi yang mengandalkan kecepatan dalam hal penyebaran konten.

Menurut (McQuail, 2011 dalam Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021), media baru ditandai oleh dua elemen penting yaitu digitalisasi dan konvergensi media. Keberadaan media baru atas hasil penggabungan beberapa media melahirkan digitalisasi informasi sehingga tercipta ruang publik yang fleksibel. Internet sebagai komponen utama media baru tidak hanya berperan dalam proses distribusi, melainkan juga terhadap pengolahan, pertukaran, hingga penyimpanan informasi. Internet merupakan bukti digitalisasi dan konvergensi media sebab menggabungkan beberapa fungsi media seperti audio, video, dan teks (Situmeang, 2020).

Adapun perbedaan yang paling menonjol antara media baru dengan media lama ialah aspek interaktivitas. Media lama sebagian besar berupa media massa yang tidak dapat memunculkan umpan balik langsung dari khalayak sementara media baru memiliki ciri interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara langsung, saat itu juga atau *real time* (Nugroho, 2020). Karakteristik utama dari media baru adalah *interactivity*, melibatkan dua atau lebih pengguna yang saling memproduksi, mendistribusikan, sekaligus menerima informasi melalui perangkat komputerisasi.

Sementara itu (Martin Lister dkk dalam Evanne, 2021) menyatakan bahwa media baru memiliki kekhasan, meliputi:

- 1) Digital. Keseluruhan hasil olahan data disimpan dalam bentuk cakram digital. Ruang yang dibutuhkan tidak begitu besar sebab data dikompresi menjadi ukuran lebih kecil. Kelebihannya ialah data yang mudah diakses

dengan kecepatan tinggi sementara kelemahannya ialah mudahnya data untuk dimanipulasi.

- 2) Virtual. Media baru merupakan perwujudan dari realitas virtual yang dirancang dengan komputer, *design*, dan digital video.
- 3) Interaktif, dimana pengguna media baru dapat berinteraksi satu sama lain secara langsung dan aksesnya bersifat dinamis.
- 4) *Hypertext*, dimana pengguna dapat mulai membaca atau mencari referensi dari sumber manapun yang diinginkan.
- 5) Jaringan, yakni ketersediaan konten melalui internet.
- 6) Simulasi, yakni media baru menciptakan ruang virtual.

Terciptanya media baru merupakan hasil perpindahan media analog (media massa) ke teknologi digital. Hampir seluruh media baru saat ini berbasis digital. Media baru dirancang khusus sehingga sifatnya dinamis menyesuaikan situasi dan kondisi agar komunikasi yang dihasilkan berlaku maksimal. Media baru menuntut partisipasi aktif dari pengguna dan membebaskan penggunanya untuk memilih berbagai platform media yang tersedia sesuai preferensi kebutuhan masing-masing (Nugroho, 2020). Namun antara penggunaan media baru dengan kemampuan mengelola bagi khalayak juga harus seimbang agar tidak mudah terjerumus efek negatif media baru yang memberi banyak kemudahan. Maka dari itu diperlukan juga kemampuan literasi digital.

3. Penyandang Disabilitas Netra *Low Vision*

Istilah “Penyandang Disabilitas” dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas dimaknai sebagai setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan sesama warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak (Fajri et al., 2021).

Selain sebagai istilah, “Penyandang Disabilitas” juga perlu ditinjau dari segi ruang lingkupnya atau biasa disebut lingkup ragam disabilitas. Dalam Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016, ragam disabilitas terbagi dalam empat kategori yakni, disabilitas fisik, disabilitas intelektual, disabilitas mental, dan disabilitas sensorik (Fajri et al., 2021). Berikut ini penjabaran masing-masing ragam disabilitas yang dikutip oleh (Dinkes, 2018).

- 1) Disabilitas Fisik, yakni hambatan yang menyerang fungsi gerak antara lain lumpuh layu atau kaku, paraplegi, *cerebral palsy* (CP), akibat amputasi, stroke, kusta, dan lain sebagainya. Kondisi ini disebabkan oleh beragam faktor, antara lain penyakit, kecelakaan, atau kelainan genetika. Pada penyandang disabilitas fisik, kelainan terjadi pada bentuk tubuh, anggota gerak atau otot, melemahnya fungsi tulang, persendian, dan syaraf.
- 2) Disabilitas Intelektual, ialah disfungsi pada aspek kognitif atau intelegensi yang berpotensi menimbulkan penurunan kapasitas untuk beraktivitas dengan cara tertentu. Selain terbatas pada fungsi intelektual, penyandang

disabilitas ini juga memiliki kelemahan menyangkut kemampuan adaptasi sehingga seringkali penderita mengalami ketimpangan dalam hal sosialisasi, komunikasi, keterampilan, dan keterlibatan dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

- 3) Disabilitas Mental, ialah terganggunya daya pikir dan emosi yang berimbas pada perubahan perilaku.
- 4) Disabilitas Sensorik, adalah terganggunya salah satu fungsi dari kelima panca indera manusia antara lain disabilitas netra (pengelihatannya), rungu (pendengaran), dan wicara (berbicara).

Adapun salah satu jenis disabilitas yakni disabilitas netra atau tunanetra. Dari segi bahasa, tunanetra terdiri dari kata “*tuna*” dan “*netra*”. Menurut KBBI, *tuna* berarti tidak memiliki, tidak punya, luka, atau rusak. *Netra* berarti pengelihatannya. Tunanetra berarti seseorang yang cacat pengelihatannya. Tunanetra merupakan istilah umum dalam ragam disabilitas yang mengacu pada keadaan dimana seseorang mengalami gangguan atau hambatan pada indera pengelihatannya. Tingkat gangguan penyandang tunanetra berbeda. Beberapa diantaranya ada yang masih bisa dibantu dengan kacamata atau alat khusus. Namun jika sudah parah, maka indera pengelihatannya tidak mampu difungsikan lagi (Khaeroh et al., 2020).

Tolak ukur kategori tunanetra yakni berdasarkan tingkat ketajaman pengelihatannya atau visus. Tunanetra terbagi menjadi dua jenis, yakni buta total (*blind*) dan kurang pengelihatannya (*low vision*). Buta total adalah mereka yang tidak dapat melihat objek di depan mata sebab minimnya respon cahaya untuk

orientasi mobilitas. Visus atau ketajaman penglihatannya sangat rendah, kurang dari 20/200 *feet* pada papan *snellen*, bahkan tidak ada visus sama sekali, hanya gelap. Untuk membaca teks atau tulisan, diperlukan alat khusus seperti menggunakan huruf braile (Satria & Hidayat, 2019).

Sementara itu yang disebut *low vision* ialah mereka yang mengalami penurunan fungsi penglihatan. Kelainan pada penderita *low vision* tidak dapat diperbaiki dan sembuh total, akan tetapi hanya bisa dibantu menggunakan lensa atau alat khusus. Ketajaman penglihatannya sebesar 20/70 *feet* sampai dengan 20/200 *feet*, tetapi masih mampu membaca tulisan atau melihat objek yang diperbesar dengan lensa khusus. Maksud ketajaman penglihatan sebesar 20/70 *feet* yaitu seseorang hanya dapat melihat objek pada jarak 20 *feet* di baris ketiga papan *snellen*, sedangkan normalnya orang-orang bisa melihat pada jarak 70 *feet*. Maksud dari ketajaman penglihatan sebesar 20/200 *feet* yakni seseorang hanya mampu melihat objek pada jarak 20 *feet* di baris pertama papan *snellen* sementara objek tersebut dapat dilihat oleh orang normal pada jarak 200 *feet* (Satria & Hidayat, 2019).

Menurut definisi WHO, seorang dikatakan *low vision* apabila:

- 1) Ia masih memiliki sisa penglihatan. Meskipun telah dilakukan pengobatan dengan operasi atau koreksi refraksi standar menggunakan kacamata atau lensa kontak, penglihatan tetap tidak bisa kembali normal.

- 2) Jika tajam pengelihatan atau visusnya kurang dari 6/18 hingga persepsi cahaya, maka secara potensial masih dapat menggunakan penglihatannya untuk merencanakan atau melakukan suatu pekerjaan.

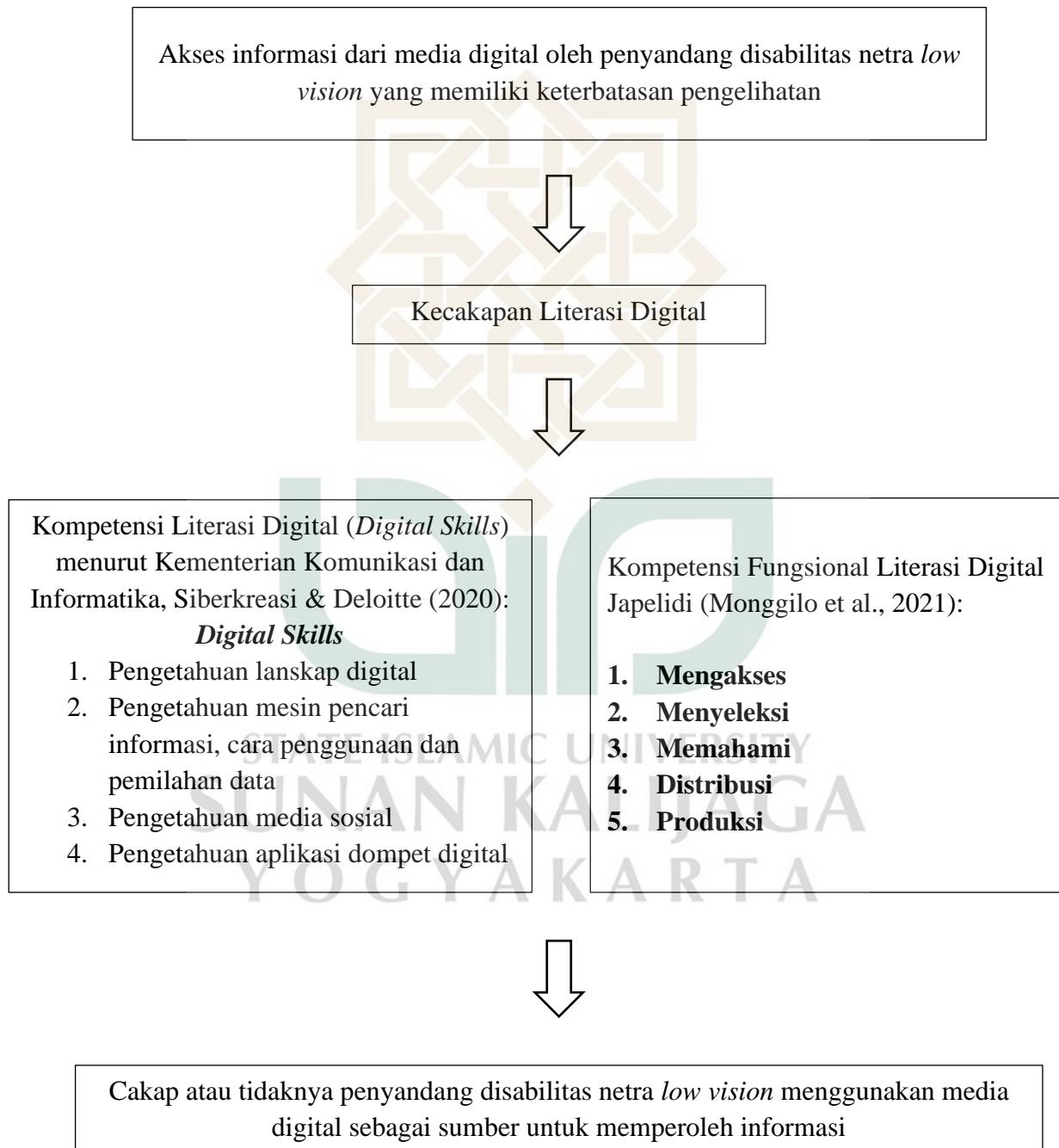


G. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah

Gambar 1

Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan Penulis

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang melakukan analisis terhadap hasil *interview* berdasarkan persepsi atas sesuatu untuk menjabarkan makna dari fenomena tertentu. Jenis penelitian kualitatif didukung dengan penjabaran data atau hasil temuan yang mendalam (Sahir, 2021). Penelitian kualitatif mencoba mendalami gejala sosial kemudian menginterpretasi dan menyimpulkan gejala tersebut sesuai dengan konteks yang diteliti. Sehingga nantinya diperoleh simpulan yang objektif dan alamiah.

Selanjutnya, untuk memahami pengaruh atas fenomena secara menyeluruh, maka pendekatan yang diterapkan adalah deskriptif. Analisis bersifat holistik dan hasilnya dideskripsikan dalam bentuk narasi. Penelitian ini menekankan penyajian data yang rinci, lengkap, dan mendalam, guna menggambarkan situasi sebenarnya. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan gejala, peristiwa, atau kejadian secara sistematis yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, atau tindakan (Hardani et al., 2020).

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Menurut Spradley (1979:3) dalam (Nugrahani, 2008), subjek penelitian adalah pihak yang menjadi narasumber informasi terkait

kebutuhan data penelitian. Dalam menentukan subjek penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jumlah sampel terbatas dan diseleksi berdasarkan kriteria tujuan penelitian. Subjek harus mengetahui pasti konteks informasi yang penulis butuhkan dan terlibat penuh dalam konteks tersebut sehingga memudahkan peneliti untuk mengkaji objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019).

Subjek dalam penelitian ini adalah Penyandang Disabilitas Netra *Low Vision* di Yogyakarta, baik laki-laki maupun perempuan, baik pelajar maupun yang sudah bekerja. Peneliti berfokus pada subjek penyandang disabilitas netra yang memang memiliki intensitas penggunaan media digital sehingga menarik perhatian untuk diteliti.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah fokus yang akan diteliti dalam sebuah penelitian (Hardani et al., 2020). Dalam penelitian ini, objek penelitian membahas tentang analisis kecakapan literasi digital pada penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta.

3. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data di lapangan agar hasil penelitian dapat bermanfaat dan menjadi penemuan baru. Baik data primer maupun data sekunder digunakan dalam penelitian ini. Data primer dikumpulkan langsung dari sumber penelitian dengan memanfaatkan observasi

dan wawancara. Sementara data sekunder diperoleh melalui studi literatur. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari narasumber yakni Penyandang Disabilitas Netra *Low Vision* di Yogyakarta sementara data sekunder peneliti kumpulkan dari studi literatur dan kepustakaan seperti *website*, jurnal, atau buku panduan.

Terdapat beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih untuk menggali informasi. Percakapan dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan orang yang diwawancarai (Hardani et al., 2020). Wawancara termasuk forum interaksi yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi sebab kedua pihak memiliki kepentingan dan tujuan yang sama. Dalam perspektif kualitatif, wawancara adalah proses dialog di mana arah pembicaraan merujuk pada tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti atas dasar ketersediaan dan pemahaman (Sidiq & Choiri, 2019).

b. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai proses melihat, mengamati, mencermati, serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Inti dari observasi adalah adanya perilaku yang tampak dan bertujuan untuk memberikan kesimpulan atau diagnosis atas temuan (Sidiq & Choiri, 2019). Observasi termasuk metode yang kompleks karena melibatkan proses biologis dari kelima panca indera dan juga psikologis.

Teknik observasi sangat mengandalkan pengamatan dan ingatan si peneliti guna mendeskripsikan lingkungan yang diamati.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mencatat dokumen yang sudah ada. Data yang terkumpul termasuk jenis data sekunder. Dalam penelitian kualitatif, dokumen menjadi pelengkap penggunaan metode observasi dan wawancara. Hasil yang diperoleh kemudian ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung pembuktian suatu kejadian (Sidiq & Choiri, 2019). Teknik dokumentasi menurut (Sugiyono, 2015 dalam Hardani et al., 2020) menggunakan dokumen dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dokumentasi berbentuk tulisan yang terkumpul melalui literatur seperti buku dan jurnal.

4. Metode Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman dalam (Sidiq & Choiri, 2019), analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan saat proses pengumpulan data berlangsung, dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data dilakukan secara terus menerus hingga tuntas, sampai temuan datanya jenuh dan mencukupi. Analisis data menurut Miles dan Huberman (1992) dalam (Sidiq & Choiri, 2019) terbagi dalam tiga alur, meliputi:

a. Reduksi Data

Semakin lama peneliti terjun ke lapangan, semakin kompleks pula data yang terkumpul. Oleh sebab itu, perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal pokok, serta fokus pada topik penting yang relevan dengan penelitian. Data yang telah direduksi memberi gambaran berdasarkan simpulan yang telah terverifikasi. Dengan begitu, peneliti akan lebih mudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Penyajian Data

Data yang telah melewati tahap reduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman menyatakan bahwa temuan data dalam penelitian kualitatif rata-rata disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Penyajian data memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah penelitian selanjutnya. Dalam hal ini, data yang sudah terkumpul disajikan dengan menggunakan analisis teori Literasi Digital.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Simpulan merupakan intisari dari temuan penelitian yang diperoleh berdasarkan metode berpikir induktif dan deduktif (Hardani et al., 2020). Simpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan dapat berubah bila tidak ditemukan bukti pendukung yang kuat. Bila bukti valid dan konsisten, maka simpulan data bersifat kredibel. Simpulan memuat

temuan baru dapat berupa deskripsi atau gambaran tentang objek yang sebelumnya masih rancu sehingga harus diteliti agar jelas. Peneliti kemudian melakukan verifikasi data selama melakukan penelitian.

5. Keabsahan Data

Data yang diperoleh akan diuji kredibilitasnya menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan melakukan pengecekan data dari berbagai sumber. Gabungan antara beberapa data dideskripsikan dan dikategorikan mana yang lebih spesifik, mana yang mengandung pola berbeda. Hasil analisis data menghasilkan suatu kesimpulan (Sidiq & Choiri, 2019). Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber informasi penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta dan mengecek melalui literatur serta data menurut triangulasi ahli yaitu Ibu Ade Irma Sukmawati selaku anggota Jaringan Penggiat Literasi Digital (JAPELIDI) dan merupakan bagian dari penulis modul Cakap Bermedia Digital.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai kemampuan literasi digital pada penyandang disabilitas netra *low vision* di kota Yogyakarta, ditarik kesimpulan bahwasanya pada tahapan literasi digital yaitu *Digital Skills*, penyandang disabilitas netra *low vision* di kota Yogyakarta memiliki kemampuan terhadap penggunaan dan pemanfaatan perangkat digital, mencakup pengetahuan dan kemampuan dasar akan perangkat digital itu sendiri. Meskipun terkendala gangguan pengelihatannya, akan tetapi penggunaan perangkat digital sudah melekat dalam rutinitas mereka sehari-hari.

Beberapa penggunaan perangkat digital masih disokong oleh alat bantu seperti. Selain alat bantu, demi menunjang kenyamanan pengelihatannya, penyandang disabilitas netra *low vision* di Yogyakarta juga melakukan cara manual dengan memperbesar dan memperkecil layar pada perangkat digital mereka masing-masing. Cara seperti ini ternyata biasa dilakukan karena mudah dan praktis.

Terkait kompetensi literasi digital *Digital Skills*, penyandang disabilitas netra *low vision* hanya mampu menguasai tahapan mengakses, menyeleksi, dan memahami perangkat digital. 10 kompetensi literasi digital menurut Japelidi tidak kesemuanya dikuasai. Selain disebabkan oleh keterbatasan pengelihatannya, penyandang disabilitas netra *low vision* memanfaatkan perangkat digital hanya untuk menunjang aktivitas mereka sehari-hari. Kompetensi yang berkaitan dengan produksi, distribusi, atau kolaborasi perangkat digital secara sistematis, mereka belum sampai pada tahap tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, adapun saran yang dapat mendukung kemampuan literasi digital bagi penyandang disabilitas netra *low vision* ialah kesadaran baik bagi tenaga pendidik maupun orang-orang terdekat yang ada di sekitar penyandang disabilitas netra *low vision* bahwasanya pengetahuan dan pemahaman terkait penggunaan perangkat digital di era modern ini sangat penting. Demi pemerataan penggunaan perangkat digital, maka seluruh lapisan masyarakat, tak terkecuali penyandang disabilitas netra *low vision* harus dibekali kemampuan digital yang baik.

Maka dari itu, kemampuan yang telah dimiliki oleh penyandang disabilitas netra *low vision* terhadap penggunaan perangkat digital harus terus ditingkatkan dan dikembangkan agar mereka tidak lagi menjadi bagian dari masyarakat yang termarginalkan akan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Enoch, & Inten, D. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan dari Q.S Al-A'raf Ayat 179 tentang Pentingnya Optimalisasi Peran Hati, Akal, Penglihatan dan Pendengaran dalam Menghindari Perilaku Lalai (Ghaflah). *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2(2), 553–558. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i2.3892>
- As-Sa'di, S. (2016). *Tafsir al-Karim ar-Rahman Fi Tafsir Kalam al-Mannan*. Darul Haq, Jakarta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*, 10. apji.or.id
- Astuti, S., Prananingrum, N., Rahmiaji, L., Nurhajati, L., Lotulung, L., & Kurnia, N. (2021). Budaya Bermedia Digital. In S. Astuti & N. Prananingrum (Eds.), *Modul: BUDAYA BERMEDIA DIGITAL* (Cetakan 1.). Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Bastian, O., Rahmat, H., Basri, A., Rajab, D., & Nurjannah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0. *Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 126–133.
- Brebahama, A., Trimana, A., & Kumalasari, D. (2020). Pelatihan Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus Bagi Instruktur, Konselor, dan Relawan Yayasan Mitra Netra dan Persatuan Tunanetra Indonesia. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 75.
- Dinkes, Y. (2018). *Yuk Mengenal Penyandang Disabilitas Lebih Dekat*. <https://dinkes.jogjapro.go.id/berita/detail/disabilitas-ragam-jenis-yuk-mengenal-penyandang-disabilitas-lebih-dekat>
- Erlianti, G., & Fatmawati, R. (2019). Pentingnya Literasi Digital Untuk Siswa Difabel Netra Di Slb N 2 Padang. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1255–1260.
- Evanne, L. (2021). Pergeseran Komunikasi Media Lama Menuju Media Baru. *Jurnal Komsopol*, 1(2), 76–81.
- Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2),

350–363.

- Fajri, N., Ramadhan, M. N., Palani, H., & Yazid, E. K. (2021). *Kajian Disabilitas, Tinjauan Peningkatan Akses dan Taraf Hidup Penyandang Disabilitas Indonesia : Aspek Sosioekonomi dan Yuridis*.
- Gani, D. R. (2018). Kelompok Sasaran Kegiatan Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 1*(1).
- Hardani, Auliya, N., Andriani, H., Fardani, R., Ustiawaty, J., Utami, E., Sukmana, D., & Istiqomah, R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)* (Cetakan 1, Vol. 1). Pustaka Ilmu.
- Jati, W. D. P. (2021). Literasi Digital Ibu Generasi Milenial terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga. *Jurnal Komunikasi Global, 10*(1), 1–23.
- Katadata.id. (2020). Status Literasi Digital Indonesia 2020 (Hasil Survei di 34 Provinsi). *Literasi Digital, 1*–1. https://literasidigital.id/sdm_downloads/status-literasi-digital-indonesia-2020-hasil-survei-di-34-provinsi/
- Katadata.id. (2023). *Literasi Digital Penduduk Yogyakarta, Kalimantan, dan Papua Tertinggi*. <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/63d9eccb183f7/literasi-digital-penduduk-yogyakarta-kalimantan-papua-tertinggi>
- Kemenag, Q. (n.d.). *No Titl*. <https://quran.kemenag.go.id/surah/7>
- Kemenkes RI. (n.d.). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. *Kemntrian Kesehatan RI, 53*(9), 1689–1699.
- Kemensos. (2020). *Kemensos Dorong Aksesibilitas Informasi Ramah Penyandang Disabilitas*. Kemensos.Go.Id. <https://kemensos.go.id/kemensos-dorong-aksesibilitas-informasi-ramah-penyandang-disabilitas>
- Khaeroh, I., Advelia, F., Rosyid, A., & Supena, A. (2020). Pelaksanaan Pendidikan Inklusif Untuk Siswa Dengan Hambatan Penglihatan (Low Vision) Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi), 4*(1), 11.
- Kominfo. (2020). *Literasi Digital*. Kominfo.Go.Id. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/7017/bimtek-penyandang->

- disabilitas-kurangi-kesenjangan-digital/0/berita_satker
- Kominfo. (2021). *Pandemi Buat Transformasi Teknologi Digital Melesat Cepat*. <https://kominfo.jatimprov.go.id/>
- Ladipa, C., & Aristi, N. (2019). Motif Penggunaan Media Sosial Bagi Penyandang Disabilitas Netra (Studi Kasus Mengenai Motif Penggunaan Facebook Bagi Penyandang Disabilitas Netra Pada Terapis Pijat). *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 197–209.
- Limilia, P., & Fuady, I. (2021). Literasi media, chilling effect, dan partisipasi politik remaja. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 9(1), 40.
- Monggilo, Z., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Desi, Y., Sukmawati, A., Anwar, C., Wenerda, I., & Astuti, S. (2021). *Cakap Bermedia Digital* (Z. Monggilo & N. Kurnia (eds.)). Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Nugrahani, F. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Vol. 1, Issue 1).
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi* (Suwito (ed.)). Kencana, Prenadamedia Group. <https://doi.org/10.978.623.218.740.5>
- Nurhajati, W. A., & Iriani, E. (2020). Inisiasi Sekolah Keluarga dalam Pengasuhan Era Industri 4.0 di Kabupaten Jombang Jawa Timur. *PANCANAKA Jurnal Kependudukan, Keluarga, Dan Sumber Daya Manusia*, 1(1), 21–33. <https://doi.org/10.37269/pancanaka.v1i1.14>
- Pertuni. (2020). *No Title*. <https://pertuni.or.id/>
- Prananingrum, N., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Budaya Digital sebagai Penguatan Karakter Berbangsa Manusia Modern. In *Modul : BUDAYA BERMEDIA DIGITAL*.
- Prestianta, A. M., Mardjianto, F. L. D., & Ignatius, H. T. N. (2018). Meta Analisis Platform Media Digital Ramah Penyandang Disabilitas. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 2(2), 69–80. <https://doi.org/10.31334/ljk.v2i2.264>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.); Cetakan I). Penerbit KBM

Indonesia (IKAPI).

- Salsabiila, K. (2019). *Fungsi Smartphone Pada Mahasiswa Penyandang Tunanetra Di Kampus B Universitas Airlangga*. 1–23.
- Satria, R. L., & Hidayat, S. (2019). Perancangan Media Visual Untuk Anak Disabilitas Netra Low Vision. *EProceedings of Art & Design*, 6(3), 3907–3916.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In A. Mujahidin (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Cetakan Pe, Vol. 53, Issue 9). CV. Nata Karya IKAPI.
- Situmeang, I. V. (2020). Media Konvensional dan Media Online. *Media Konvensional Dan Media Online*, 118.
- Syaifurrohman, S., & Nasution, F. A. (2021). Optimalisasi Pendidikan Politik melalui Literasi Digital bagi Penyandang Disabilitas dalam Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 68. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.800>
- Tanto, A. R., & Malau, R. M. U. (2022). Analisis Literasi Digital Guru Penyandang Tunanetra Di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung. *EKSPRESI DAN PERSEPSI: JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, 5(2), 224. <https://doi.org/10.33822/jep.v5i2.4058>
- Utami, A. H. (2021). Media baru dan Anak Muda : Perubahan Bentuk Media dalam Interaksi Keluarga New Media and Youth: Changing Forms of Media in Family Interactions. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 11(1), 8. <https://doi.org/10.20473/jpua.v11i1.2021.8-18>
- Utomo, T. P. (2020). Literasi Informasi di Era Digital. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(1)(0), 61–82. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/15194>
- Wahyudi, T. (2021). Penguatan Literasi Digital Generasi Muda Muslim dalam Kerangka Konsep Ulul Albab. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 161–178. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.368>

Zaharany, T. A., Hariyati, R. T. S., & Anisah, S. (2021). Pengembangan Literasi Digital Keperawatan Dimasa Pandemi Covid-19: Case Study. *Jurnal Kepemimpinan Dan Manajemen Keperawatan*, 4(1).
<https://doi.org/10.32584/jkkmk.v4i1.873>

