

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL
TERHADAP *LEARNING SOCIETY***
(Kasus Pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana
Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Pendidikan Masyarakat



oleh:

Siddiq A. Fatony
NIM 1603630

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITA PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL
TERHADAP *LEARNING SOCIETY***
(Kasus Pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana
Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)

Oleh
SIDDIQ A. FATONY
1603630

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©SIDDIQ A. FATONY 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian
Dengan dicetak ulang, di foto copy atau cara lain tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Siddiq A. Fatony

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL
TERHADAP *LEARNING SOCIETY***

(Kasus Pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana
Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Nunu D. Hervanto, M.Si

NIP. 19560810 198101 1 001

Pembimbing II,

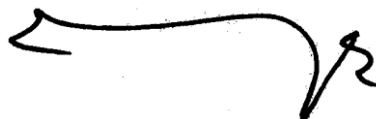


Dr. Viena R. Hasanah, S.IP., M.Pd

NIP 19760814 200604 2 001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Masyarakat,



Dr. Asep Saepudin, M.Pd

NIP. 19700930 200801 1 004

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI TERHADAP *LEARNING SOCIETY*
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Kompetensi Literasi Digital terhadap *Learning Society***” (**Kasus pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung**) ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Desember 2020

Yang membuat pernyataan,

Siddiq A.Fatony

NIM. 1603630

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat serta izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kompetensi Literasi Digital terhadap Learning Society (Kasus pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)”.

Segala upaya dan usaha telah dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini, namun memang disadari dalam penyusunan masih jauh dari kata sempurna dan masih begitu banyak kekurangan dan kesalahan dikarenakan keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima serta mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan tersebut. Semoga skripsi ini kelak dapat bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca dan khususnya untuk penulis sendiri.

Bandung, Desember 2020

Penulis

ABSTRAK

PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL

TERHADAP *LEARNING SOCIETY*

(Kasus pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana

Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)

Siddiq A. Fatony (1603630)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya angka pengguna smartphone dan internet yang didominasi oleh kelompok usia yang tergolong generasi milenial, sehingga diperlukan sebuah penguasaan terhadap sebuah kemampuan yaitu kompetensi literasi digital. Kompetensi literasi digital yang dimaksud adalah kompetensi *multiliteracies* yang terdiri dari kompetensi *technical*, *cognitive* dan *social emotional*. Penguasaan kompetensi ini dirasa sangat penting dalam menghadapi era digital saat ini, agar penggunaannya dapat terarah secara bijak dan cerdas serta menggunakannya sesuai dengan kebutuhan. Selain dari itu, hal ini memunculkan peluang untuk terwujudnya masyarakat pembelajar atau *learning society*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kompetensi literasi digital terhadap *learning society* pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan kuisisioner (angket). Subjek pada penelitian ini adalah masyarakat Kelurahan Rancaekek Kencana yang tergolong sebagai generasi milenial pada rentang usia 20-39 tahun. Adapun responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang. Variabel penelitian dianalisis dengan menggunakan *path analysis* atau analisis jalur dengan bantuan program *SPSS 20.0 for Windows*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari kompetensi literasi digital *technical* dan *social emotional* baik melalui kearifan penggunaan smartphone dan internet maupun secara langsung. Sementara itu terdapat pengaruh yang signifikan dari kompetensi *cognitive* literasi digital terhadap *learning society* dengan sumbangan pengaruh sebesar 52,4% dan 47,6% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: kompetensi literasi digital, *multiliteracies*, kearifan penggunaan *smartphone* dan internet, *learning society*

Siddiq A. Fatony, 2020

PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP *LEARNING SOCIETY*

(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA

KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DIGITAL LITERACY COMPETENCE

TOWARDS LEARNING SOCIETY

(Case of Millennials in Rancaekek Kencana Village,

Rancaekek District, Bandung Regency)

Siddiq A. Fatony (1603630)

This research is motivated by the high number of smartphone and internet users dominated by the age group of millennials, so that a mastery of an ability is required, namely digital literacy competencies. The competency of digital literacy in question is multiliteracies competency consisting of technical, cognitive and social emotional competencies. Mastery of competence is considered very important in facing the digital era today, so that its use can be directed wisely and intelligently and use it according to needs. In addition, this presents opportunities for the realization of a learning society. The purpose of this research is to find out the influence of digital literacy competency towards learning society in millennials in Rancaekek Kencana Village, Rancaekek District, Bandung Regency. The approach used in this research is quantitative approach using descriptive analysis method. The technique in collecting data used in this research is using questionnaires. The subject of this study is the community of Rancaekek Kencana Village which is classified as millennials in the age range of 20-39 years. The respondents who were sampled in this study were as many as 100 people. Research variables are analyzed using path analysis with the help of SPSS 20.0 for Windows programs. The results of the research obtained are that there is no significant influence of the competence of digital technical and social emotional literacy both through the wisdom of smartphone and internet use and directly. Meanwhile, there is a significant influence of cognitive competency of digital literacy on learning society with an influence contribution of 52.4% and another 47.6% influenced by other variables.

Keywords : Digital literacy competence, multiliteracies, the wisdom of smartphone and internet use, learning society

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tentunya dalam penyusunannya tidak sedikit pihak yang memberikan bantuan dan dukungan serta bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih penulis di sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., MA. Selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Dr. Asep Saepudin, M.Pd. selaku ketua Departemen Pendidikan Masyarakat atas motivasi dan do'a yang diberikan.
3. Dr. Iip Saripah, M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Masyarakat atas motivasi dan do'a yang diberikan.
4. Dr. Nunu D. Heryanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan masukan, kritik, saran serta arahan yang sangat bermanfaat sehingga penulis memiliki pemikiran yang lebih terbuka akan beberapa hal yang berkaitan selama penelitian. Selain dari itu penulis mengucapkan terima kasih untuk waktu yang telah diluangkan untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Viena Rusmiati Hasanah, S.IP., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberikan kritik dan saran yang membangun tentang segala permasalahan yang ditemui ketika penyusunan skripsi. Terima kasih saya ucapkan untuk waktu yang telah ibu luangkan, baik untuk membimbing serta memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Nike Kamarubiani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi serta do'a dalam penyelesaian studi. Terima kasih saya ucapkan untuk bimbingan yang telah diberikan semasa kuliah terkait hal akademik.
7. Seluruh responden yang terlibat dalam penelitian dan tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih sudah bersedia dan membantu dalam penyelesaian skripsi saya.

Siddiq A. Fatony, 2020

*PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8. Orang tua penulis, mama Atik Ela Kurnia yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan do'a yang telah diberikan selama ini. Terima kasih mam sudah sabar dalam mengingatkan, Alhamdulillah pada akhirnya bisa diselesaikan.
9. alm. Bapak Tugiyarno, meskipun sudah tiada namun saya percaya masih memperhatikan dari kejauhan dan ada rasa bangga melihat anak ke-2 nya bisa menyelesaikan jenjang pendidikan ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk beliau yang memperhatikan dari kejauhan dan sudah tenang disana.
10. Kakak dan adik, Danu Setio Wihananto serta Akmal Fauzan Hermadika, terima kasih sudah membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Fida, Kile dan Regi yang selalu mengingatkan, memberikan dorongan, motivasi dan semangat serta menemani di beberapa kesempatan saat penyelesaian skripsi ini. Juga Gita, Wina, Ucan dan Lengga yang telah memberikan semangat dan do'a serta menjadi pengingat bagi saya untuk segera menyelesaikan skripsi.
12. Agah, Naufaldie, Diza, Amy, Andri, Della dan Anggi yang sudah memberikan semangat serta menjadi tempat bertanya dan diskusi dalam penyelesaian skripsi
13. Seluruh rekan Mahasiswa Departemen Pendidikan Masyarakat 2016 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaan dan segala sesuatunya yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas segala do'a dan dukungan serta bantuannya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT dapat membalas kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan.

Bandung, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Konsep Literasi Digital.....	12
2.1.1 Pengertian Literasi Digital.....	12
2.1.2 Kompetensi Literasi Digital.....	13
2.1.3 Gerakan Literasi Digital di Masyarakat.....	16
2.2 Konsep Kearifan Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Internet.....	17
2.2.1 Pengertian Kearifan.....	17
2.2.2 Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Internet.....	18
2.3 Konsep <i>Learning Society</i>	24
2.3.1 Pengertian <i>Learning Society</i>	24

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.2 <i>The Information Society</i>	26
2.3.3 <i>The Knowledge Society</i>	28
2.3.4 Tujuan <i>Learning Society</i>	29
2.3.5 Indikator <i>Learning Society</i>	31
2.4 Penelitian Terdahulu.....	36
2.5 Kerangka Berpikir.....	37
2.6 Hipotesis.....	41
2.7 Definisi Operasional.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Desain Penelitian.....	44
3.2 Partisipan.....	50
3.3 Populasi dan Sampel.....	52
3.4 Instrumen Penelitian.....	54
3.4.1 Jenis Instrumen.....	54
3.4.2 Skala Pengukuran.....	54
3.4.3 Penyusunan Instrumen.....	54
3.4.4 Proses Pengembangan Instrumen.....	54
3.4.4.1 Uji Coba Instrumen.....	56
3.4.4.2 Uji Validitas.....	57
3.4.4.3 Uji Reabilitas.....	63
3.5 Prosedur Penelitian.....	66
3.6 Analisis Data.....	68
3.6.1 Pengolahan Data.....	68
3.6.2 Kecenderungan Umum Skor.....	69
3.6.3 Uji Prasyarat Analisis Data.....	69
3.6.4 Analisis Jalur	71
3.6.5 Uji Hipotesis.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian.....	81

4.1.1	Gambaran Umum Responden.....	81
4.1.2	Persentase dan Kriteria Item Instrumen.....	82
4.1.3	Perhitungan Kecenderungan Umum Skor.....	84
4.1.4	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	90
4.1.5	Hasil Analisis Jalur.....	94
4.1.6	Hasil Uji Hipotesis.....	101
4.2	Pembahasan.....	105
4.2.1	Gambaran Kompetensi <i>Technical</i> pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.....	105
4.2.2	Gambaran Kompetensi <i>Cognitive</i> pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.....	106
4.2.3	Gambaran Kompetensi <i>Social emotional</i> pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.....	107
4.2.4	Gambaran Kearifan Penggunaan Smartphone dan Internet pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.....	108
4.2.5	Gambaran <i>Learning Society</i> pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.....	109
4.2.6	Pengaruh Kompetensi <i>technical</i> terhadap <i>Learning Society</i>	111
4.2.7	Pengaruh Kompetensi <i>Cognitive</i> terhadap <i>Learning Society</i>	112
4.2.8	Pengaruh Kompetensi <i>Social emotional</i> terhadap <i>Learning Society</i>	113
4.2.9	Pengaruh Kearifan Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Internet terhadap <i>Learning Society</i>	114
4.2.10	Pengaruh Kompetensi <i>Technical, Cognitive, Social emotional</i> terhadap <i>Learning Society</i> melalui Kearifan Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Internet.....	114
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		116

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.1 Simpulan.....	116
5.2 Implikasi.....	119
5.3 Rekomendasi.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel, Aspek, Indikator, dan Sub Indikator	45
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Variabel X_1	58
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel X_2	59
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel X_3	60
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	61
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel Z.....	62
Tabel 3.7 Hasil Uji Reabilitas Variabel X_1	64
Tabel 3.8 Hasil Uji Reabilitas Variabel X_2	64
Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas Variabel X_3	65
Tabel 3.10 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y.....	65
Tabel 3.11 Hasil Uji Reabilitas Variabel Z.....	66
Tabel 3.12 Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi.....	73
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data (<i>Kolmogorov Smirnov</i>).....	85
Tabel 4.2 Hasil Uji Multikolinearitas.....	87
Tabel 4.3 Hasil Uji Multikolinearitas.....	88
Tabel 4.4 Koefisien Korelasi.....	90
Tabel 4.5 Hasil Analisis Jalur (Path Analysis) Kompetensi Literasi Digital terhadap Kearifan Penggunaan Smartphone dan Internet.....	91
Tabel 4.6 Hasil Analisis Jalur (Path Analysis) Kompetensi Literasi Digital melalui Kearifan Penggunaan Smartphone dan internet terhadap <i>Learning Society</i>	92
Tabel 4.7 Hasil Koefisien Determinasi Kompetensi Literasi Digital terhadap Kearifan Penggunaan Smartphone dan Internet.....	93
Tabel 4.8 Hasil Koefisien Determinasi Kompetensi Literasi Digital melalui Kearifan Penggunaan Smartphone dan internet terhadap <i>Learning Society</i>	94
Tabel 4.9 Hasil Uji F.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Antar Variabel.....	42
Gambar 3.1 Model Struktural 1 Jalur.....	73
Gambar 3.2 Model Struktural 2 Jalur.....	74
Gambar 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	76
Gambar 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	77
Gambar 4.3 Persentase dan Kriteria Item Instrumen Variabel X.....	78
Gambar 4.4 Persentase dan Kriteria Item Instrumen Variabel Y.....	78
Gambar 4.5 Persentase dan Kriteria Item Instrumen Variabel Z.....	79
Gambar 4.6 Diagram Hasil Kecenderungan Umum Skor Variabel X ₁	80
Gambar 4.7 Diagram Hasil Kecenderungan Umum Skor Variabel X ₂	81
Gambar 4.8 Diagram Hasil Kecenderungan Umum Skor Variabel X ₃	82
Gambar 4.9 Diagram Hasil Kecenderungan Umum Skor Variabel Y.....	83
Gambar 4.10 Diagram Hasil Kecenderungan Umum Skor Variabel Z.....	84
Gambar 4.11 <i>Scatterplot</i> Uji Heterokedastisitas.....	86
Gambar 4.12 Diagram Jalur Model Struktur I.....	94
Gambar 4.13 Diagram Jalur Model Struktur II.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	SK Pembimbing
Lampiran II	Surat Bebas Plagiat
Lampiran III	Kisi-kisi Penelitian
Lampiran IV	Instrumen Penelitian (Kuisisioner/angket)
Lampiran V	Hasil Uji Validitas dan Reabilitas
Lampiran VI	Persentase dan Kriteria Item Instrumen
Lampiran VII	Kecenderungan Umum Skor
Lampiran VIII	Hasil Perhitungan SPSS

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ali, Hasanuddin., & Lilik Purwandi (2017). *Milennial Nusantara: Pahami Karakternya, Rebut Simpatinya*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Erdinaya. (2004). *Komunikasi Massa suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Birren, J., & Fisher, L. M. (1990) *Wisdom: It's Nature, Origins and Development*. New York: Cambridge University Press.
- Chambers, John. (2010). *The Learning Society*. Cisco Public Information.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Method in Education (6th end)*. New York: Routledge.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enterprise, Jubilee. (2010). *Panduan Memilih Koneksi Internet Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo.
- Gallerani, M. (2009) *Encyclopedia of Information and Communication Technology*. Pennsylvania: IGI Global.
- Gary B, S., Thomas J, C., & Misty E,V. (2007). *Discovering Computers: Fundamentals, 3thed*. (Terjemahan). Jakarta: Salemba Infotek.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*, New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Henschke, A, John. (2013). *Handbook of Research Technologies for Improving the 21st Century: Tools for Lifelong Learning*. Pennsylvania: IGI Global.
- Husen, T. (1986). *The Learning Society Revisited*. Oxford, New York, Toronto, Sydney, Frankfurt: Pergamon Press.
- Jarvis, P. (2007). *Globalization, Lifelong Learning and The Learning Society*. London & New York: Routledge.

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kerlinger, F.N. (2002). *Asas-asas Penelitian Behavioural*, Penerjemah Landung R. Simatupang. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press.
- Kuhn, M. (2007). *New Society Models for A New Millenium: The Learning Society in Europe and Beyond*. New York: Peter Lang, Inc.
- Lerner, R. M., Easterbrooks, M. A., & Mistry, J. (2003) *Handbook of Psychology Developmental Psychology*. New Jersey: Library of Congress
- Mahmud, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martin, A. (2006). *Literacies For Digital Age: Preview of Part 1* In Martin, A., & Madigan, D., (ed). *Digital Learning*. London: Facet Publishing.
- Martin, A. (2008). *Digital Literacy and The Digital Society* dalam Lankshear and Knobel., M (ed). *Digital Literacy: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek.
- McMillan, J.H., & Schumacer, S. (2001) *Research in Education: A Conceptual Introduction (5th end)*. New York: Longman, Inc.
- Rahmadi, B. (2003) *Modul Keamanan Sistem Lanjut Komputer Forensic Apa dan Bagaimana*. Intstitut Teknologi Bandung
- Rakhmat, Jalaluddin. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Rusadi, Udi. (2015). *Kajian Media Isu Ideologis dalam Perspektif, Teori, dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saworno, J. (2007) *Analisis Jalur untuk Riset Bisnis dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sidharta, L. (1996). *Internet: Informasi Bebas Hambatan*. Jakarta: Elexmedia Komputindo
- Skinner (1958). *Model dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Garfindo.
- Sudjana, D. (2004). *Manajemen Pendidikan Nonformal*, Bandung: Fallah Prudocion.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono (2011). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryadi, Ace. (2009). *Mewujudkan Masyarakat Pembelajar: Konsep, Kebijakan dan Implementasi*. Bandung: Widya Aksara Press
- Tan, Alexis, A. (1981). *Mass Communication Theories and Research*. Columbus: Grid Publishing.
- Tubss, S., & Moss, S. (1983). *Human Communication Fourth Edition*. United States: Random House Inc.
- Yuhefizar. (2008). *10 jam Menguasai Internet Teknologi Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo.

Artikel Jurnal

- Anjana, dan Wasita, A. (2013). Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Iphone Pada Mahasiswa Komunikasi Pemasaran Universitas Bina Nusantara. *Jurnal Binus*. 5(3).
- Bawden, D. (2001). *Information and Digital Literacies: A Review of Concepts*. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Bhatt, I. (2012). *Digital Literacy Pratices and Their Layered Multiplicity*. *Educational Media International*, 49 (4), 289-301
- Backer, Elisa. (2010). *Using Smartphone and Facebook in Major Assesment; The Student Experience, E-journal*, Australia: University of Ballarat.
- Goodfellow, R. (2011) *Literacy, Literacies and The Digital in Higher Education, Teaching in Higher Education*. *Education & Training*, 52(6/7), 489-498.
- Lamb, R., & R. Kling. (2003) *Reconceptualizing Users as Social Actors in Information System Research*. *MIS Quartely*, Vol. 27, No.3. 425-478.
- Levy, M. R., & Windahl, S. (1985). The Concept of Audience Activity. In K. E., Rosengren, L.A., Wenner., & P. Palmgreen (ed). *Media Gratifications Research: Current Perspectives*. Newbury Park, CA; Sage, 109-122.
- Marhaeni, Dwi Pangastu. Intensitas Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Untuk Mencegah Kenakalan Remaja. *Acta Diurna*, Vol 8 No.2
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). *Digeulit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development, Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 1-19.

Siddiq A. Fatony, 2020

**PENGARUH KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERHADAP LEARNING SOCIETY
(KASUS PADA GENERASI MILENIAL DI KELURAHAN RANCAEKEK KENCANA
KECAMATAN RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meyers, E.M., Ingrid, E., & Ruth, V.S. (2013). *Digital Literacy and Informal Learning Environments: an Introduction*. *Learning, Media and Technology*, 38 (4), 355-367

Ng, W. (2012). *Can We Teach Digital Natives Digital Literacy?*, *Computers & Education*, 59, 1065-1078.

Sutisna, Nia. (2011). Peran Pendidikan Sepanjang Hayat Bagi Penyandang Disabilitas. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*. Vol.10 No.2.

Skripsi, Tesis, atau Disertasi

Elpira, Bella. (2018). *Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Rainy Darussalam, Banda Aceh.

L, Wayansari. (2019). *Partisipasi Masyarakat dalam Mewujudkan Masyarakat Pembelajar (Learning Society) melalui Kampung Herbal Ngiden Kecamatan Sukolilo Surabaya*.(Skripsi). Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

Publikasi Lembaga

Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2017). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet. Jakarta: APJII

Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2018). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet. Jakarta: APJII

Badan Pusat Statistika Kabupaten Bandung. (2018). *Kecamatan Rancaekek dalam Angka*. Bandung: Badan Pusat Statistika Kabupaten Bandung.

Badan Pusat Statistika Kabupaten Bandung. (2019). *Statistik Kesejahteraan Rakyat*. Bandung: Badan Pusat Statistika Kabupaten Bandung.

Tim GLN Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Deka Insight (2019), *Hasil Survei Aktivitas Favorit Pengguna Smartphone dan Internet di Indonesia*. Diakses melalui www.dekainsight.com

