

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sejak Revolusi Industri 4.0 yang dialami oleh dunia, didukung oleh derasnya arus globalisasi yang melanda, menyebabkan beberapa perubahan dalam berbagai sektor yang tentunya membawa banyak peluang serta tantangan besar terhadap kehidupan. Adapun sektor yang mendapatkan pengaruh dari hal ini adalah sektor teknologi dan informasi. Sektor ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan, ditandai dengan berkembangnya perangkat komputer dan *smartphone* yang semakin canggih, munculnya perangkat lunak (*software*) dan aplikasi yang beragam sesuai dengan kegunaan serta berkembangnya internet hingga saat ini.

Di Indonesia, tentu hal ini memberikan dampak yang sangat besar. Apabila melihat hasil survey pengguna internet yang dilakukan APJII tahun 2018, sebanyak 171,17 juta jiwa atau sebesar 64,8% dari total keseluruhan penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa telah menggunakan internet dan kemungkinan besar setiap tahunnya akan terus bertambah. Pulau Jawa tercatat sebagai wilayah yang berkontribusi besar terhadap peningkatan pengguna internet, karena 55% pengguna internet berada di Pulau Jawa. Melihat dari data yang dihimpun APJII terkait sebaran pengguna internet yang diklasifikasikan berdasarkan setiap provinsi, menunjukkan Provinsi Jawa Barat sebagai provinsi dengan penetrasi internet tertinggi dengan besaran kontribusi 16,6%. Selain dari data tersebut, adapula data pengguna internet yang diklasifikasikan menurut kelompok umur. Apabila dilihat secara keseluruhan, generasi milenial lah yang mendominasi penggunaan internet. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hasanuddin dan Lilik Purwadi (2017) dalam bukunya “Millenial Nusantara”, menyebutkan bahwa Generasi milenial adalah mereka yang lahir pada tahun 1981 sampai dengan tahun 2000. Artinya kelompok umur 20-39 tahun adalah yang mendominasi penggunaan internet. Adapun besaran presentase di setiap kelompok umur yang tergolong

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

pengguna internet yaitu pada kelompok umur 20-24 tahun sebesar 88,5%, 25-29 tahun sebesar 82,7%, 30-34 tahun sebesar 76,5% dan 35-39 tahun sebesar 68,5%. Data diatas mencerminkan bahwa pengguna internet yang sudah sangat besar dengan jumlah yang sudah melebihi setengah populasi penduduk, tentunya akan memberikan dampak serta perubahan pada masyarakat. Seperti halnya perkembangan masyarakat dalam bidang pendidikan, ekonomi bahkan pembangunan yang mengarah terhadap kemajuan negara.

Dengan kemunculan internet saat ini, memberikan kemudahan akses untuk memperoleh berbagai informasi sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh masyarakat. Selain dari itu masyarakat dapat menciptakan, menggunakan serta membagikan informasi dan pengetahuan kepada khalayak umum melalui internet. Namun pada nyatanya, disisi lain hal ini justru menyebabkan sebuah permasalahan baru. Adapun masalah yang timbul yaitu masyarakat menjadi kurang selektif dalam memilih sumber informasi yang terpercaya, membagikan informasi yang belum tentu akan kebenarannya, beredarnya informasi yang tidak dapat dipertanggung jawabkan, pembuatan informasi yang berisi ujaran kebencian ataupun paham-paham radikalisme, dan pencarian konten-konten yang tidak layak untuk diakses. Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan keterampilan khusus yang dikenal dengan istilah literasi. Sebagaimana menurut kamus online Merriam-Webster, literasi adalah suatu kemampuan mengetahui aksara dalam diri seseorang, yang di dalam dirinya terdapat kemampuan membaca dan menulis serta mengenali atau memahami ide-ide yang terkandung secara visual. Dalam konteks ini, salah satu jenis literasi yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan informasi dalam bentuk digital adalah literasi digital.

Literasi digital merupakan salah satu upaya yang menjadi sebuah solusi atas permasalahan yang kini terjadi karena dampak kemajuan teknologi informasi dan penggunaan internet yang jumlahnya terus melonjak setiap tahunnya. Menurut Paul Gilster dalam bukunya *Digital Literacy* (1997), literasi digital

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

adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Mengacu kepada pendapat tersebut dan disesuaikan dengan kondisi saat ini, literasi digital lebih relevan dikaitkan dengan keterampilan menggunakan perangkat teknologi, komunikasi serta informasi, mengakses, merangkai, memahami, mengolah dan menyebarkan informasi. Saat ini literasi digital sangat gencar disuarakan oleh beberapa instansi pemerintah maupun kelompok sosial yang peduli terhadap hal ini. Secara luas ini merupakan salah satu hal yang harus dilakukan apabila melihat keadaan saat ini dan bukan hanya menjadi sebuah kewajiban bagi pemerintah namun bagi seluruh masyarakat pengguna internet untuk memahami dan menguasai serta memposisikan literasi digital sebagai sebuah kecakapan hidup (*soft skill*) yang sangat dibutuhkan di era modern ini. Hal tersebut sejalan dengan penguasaan enam literasi dasar sebagai prasyarat kecakapan hidup di abad ke-21 yang disepakati oleh World Economic Forum 2015 yaitu mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Atas dasar tersebut tidak bisa dipungkiri lagi bahwa kompetensi literasi digital sangat dibutuhkan pada saat ini untuk mengupayakan masyarakat agar terarah dalam pemanfaatan teknologi secara bijak serta meminimalisasi penyalahgunaan dampak dari kemajuan teknologi dan informasi.

Seseorang dikatakan memiliki kemampuan atau berkompeten dalam literasi digital apabila menguasai kompetensi-kompetensi yang terdapat pada literasi digital itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Goodfellow (2011) bahwa kemampuan literasi digital sebagai keterampilan *multi literacies* yaitu, penguasaan terhadap kesadaran, sikap dan kemampuan individu dalam memanfaatkan perangkat digital untuk berkomunikasi dan mengekspresikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan *multi literacies* adalah keterampilan inti dari literasi digital. Ng (2012) mendefinisikan keterampilan *multi literacies* dibagi menjadi tiga dimensi yaitu, dimensi *technical* yang

didalamnya terdapat penguasaan operasional atau mendasar dalam penguasaan perangkat teknologi digital dan berpikir kritis, dimensi *cognitive* yang terdiri dari keterampilan literasi informasi, berpikir kritis, *photo-visual*, *audio*, *gestural*, *spatial* dan *linguistics*. Namun dalam dimensi ini ditekankan untuk berpikir kritis, mengevaluasi, menciptakan informasi digital, memilih perangkat lunak, pemahaman terhadap isu etika, moral dan hukum yang melingkupi informasi digital tersebut. Dimensi ketiga yaitu *social emotional* yang didalamnya terdapat *social emotional literacy* dan *critical literacy*, namun pada dimensi ini ditekankan pada pemahaman terhadap penggunaan internet secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, sosialisasi, belajar, perlindungan hak privasi seseorang dengan kaitan penggunaan perangkat teknologi digital. Gabungan dari ketiga dimensi tersebut merupakan sebuah keterampilan inti dalam literasi digital yang harus dimiliki oleh setiap masyarakat saat ini untuk menghadapi kemajuan teknologi, sehingga masyarakat dapat menggunakan dan memanfaatkannya secara optimal, bijak serta terarah. Apabila masyarakat sudah menguasai kompetensi literasi digital dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi serta internet yang berkembang di masyarakat, hal ini akan mengarah menuju kearifan penggunaan *smartphone* dan internet. Kearifan atau dalam hal ini berarti bijak maksudnya seseorang dalam menggunakan *smartphone* maupun internet untuk keperluan yang dibutuhkan serta dengan intensitas yang wajar atau tidak berlebihan. Pengaksesan informasi yang berarti, sumber belajar atau referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas serta menggunakan untuk kepentingan komunikasi antar sesama dengan menyadari akan dampak negatif yang ada serta memanfaatkan secara efisien dan efektif untuk kebutuhannya. Salah satu manfaat yang diterima apabila seseorang arif dalam menggunakan *smartphone* dan internet yaitu seseorang dapat menemukan atau bahkan mencari informasi sebagai bahan belajar bagi dirinya untuk mengembangkan atau menyelesaikan permasalahan dikehidupannya. Tentunya hal ini memunculkan sebuah peluang terwujudnya masyarakat pembelajar (*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

Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Ace Suryadi (2009) dalam bukunya “Mewujudkan Masyarakat Pembelajar”, perkembangan masyarakat secara umum dapat dibagi menjadi, masyarakat petani (*agriculture society*), masyarakat industri (*industry society*) dan masyarakat pembelajar (*learning society*). Melihat perkembangan masyarakat saat ini yang telah ditunjang dengan berbagai kemajuan teknologi dan informasi serta internet, perlu disadari bahwa masyarakat sudah bergerak ke era masyarakat pembelajar. Jauh sebelum saat ini Torsten Husen (1974), ia berpikir bahwa masyarakat seperti itu (masyarakat pembelajar) dimungkinkan karena revolusi komputer akan memungkinkan setiap orang untuk menerima informasi dan belajar. Adapun definisi dari *learning society* menurut Husen (1971) yaitu memberdayakan peran masyarakat dan keluarga dalam bidang pendidikan. Hal ini merupakan sebuah upaya untuk mewujudkan pendidikan yang berasal dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat. Melihat keadaan saat ini tentu kegiatan belajar tidak hanya terpaku kepada lembaga pendidikan seperti sekolah formal saja, namun kegiatan belajar bisa terlaksana baik dalam keluarga, masyarakat bahkan individu itu sendiri. Dengan berbagai kemudahan akses memperoleh informasi belajar saat ini, akan memunculkan kemandirian dalam belajar serta kegiatan dalam pembelajaran berdasarkan kepada kebutuhan yang bermula dari kebutuhan individu ataupun masyarakat.

Upaya mewujudkan *learning society* harus dilakukan mulai dari setiap individu, dengan asumsi semakin banyak individu atau anggota masyarakat yang belajar, maka semakin besar peluang terwujudnya masyarakat pembelajar serta kehidupan bangsa dan negara akan semakin baik sehingga mengarahkan menuju sebuah bangsa yang maju. *Learning society* dapat terwujud apabila masyarakat selalu mencari dan menemukan suatu hal yang bermakna, meningkatkan kemampuan, dan mengembangkan melalui kegiatan belajar. Selain dari hal itu masyarakat bukan hanya untuk mengetahui atau belajar akan sesuatu (*learning to know*), tetapi kegiatan belajar tersebut terarah untuk kepentingan dan kemajuan

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

hidupnya (*learning to be*), belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*), belajar untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya (*learning to solve problems*) dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Selain dari itu adapun ciri masyarakat belajar menurut Sudjana (2004:279) yaitu: pertama, masyarakat gemar mencari informasi guna memenuhi kehidupannya. Kedua, masyarakat gemar menemukan informasi. Ketiga, masyarakat gemar menulis dan menyampaikan informasi. Keempat, masyarakat gemar melakukan kegiatan belajar secara berkelanjutan atas kesadaran bahwa belajar bagian dari kehidupan sehingga perlu proses pembelajaran yang responsif dan sesuai dengan konteks sosial.

Dalam kaitannya dengan literasi digital berdasarkan data Statistik Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Bandung 2019 yang diperoleh dari BPS Kabupaten Bandung, sebanyak 73,47% anggota rumah tangga yang berusia 5 tahun ke atas telah menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel atau komputer (PC/dekstop, laptop/notebook) dan sebanyak 56,07% penduduk berusia 5 tahun ke atas telah menggunakan internet, baik untuk mengakses media sosial, mencari informasi ataupun hiburan dan sebagainya. Selain dari itu, masih berdasarkan data yang sama bahwa presentase penduduk 15 tahun ke atas berdasarkan kemampuan membaca dan menulis (literasi) yaitu 99,68%. Artinya hampir keseluruhan penduduk di Kabupaten Bandung dapat membaca dan menulis dengan baik. Penelitian ini dilakukan di salah satu kelurahan yaitu, Kelurahan Rancaekek Kencana, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, Kelurahan Rancaekek Kencana merupakan salah satu wilayah dari Kabupaten Bandung yang terletak di wilayah timur yang merupakan hasil pemekaran dari Desa Rancaekek Wetan dengan kondisi masyarakat semi modern yang berasal dari masyarakat desa. Adapun beberapa data yang diperoleh yaitu, di kelurahan ini tingkat pendidikan yang ditamatkan baik di SMA, D-1, D-2, D-3 dan S-1 di Kelurahan Rancaekek Kencana tergolong tinggi, melampaui desa/kelurahan

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

lainnya yang terdapat di Kecamatan Rancaekek. Melihat fakta tersebut, peneliti berasumsi bahwa penduduk di Kelurahan Rancaekek Kencana memiliki kompetensi literasi digital dan juga mencerminkan beberapa ciri *learning society*.

Dengan pertimbangan berbagai hal tersebut, peneliti mencoba untuk mencari jawaban melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Kompetensi Literasi Digital terhadap *Learning Society* (Kasus Pada Generasi Milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk menentukan sebuah rumusan masalah, maka dari kondisi yang diketahui dan dipaparkan sebelumnya, penulis mengidentifikasi terlebih dahulu permasalahannya sebagai berikut:

1. Sebanyak 73,47% anggota rumah tangga di Kabupaten Bandung yang berusia diatas 5 tahun telah menggunakan telepon seluler (HP)/nirkabel, komputer (PC/dekstop, laptop/notebook). ( Statistik Kesejahteraan Rakyat, BPS Kabupaten Bandung, 2019)
2. Sebanyak 56,07% anggota rumah tangga di Kabupaten Bandung yang berusia diatas 5 tahun telah menggunakan internet untuk mengakses media sosial, mencari informasi ataupun hiburan dan sebagainya (Statistik Kesejahteraan Rakyat, BPS Kabupaten Bandung, 2019)
3. Presentase penduduk di Kabupaten Bandung yang berusia diatas 15 tahun sebanyak 99,68% memiliki kemampuan membaca dan menulis. (Statistik Kesejahteraan Rakyat, BPS Kabupaten Bandung, 2019)
4. Kelurahan Rancaekek Kencana memiliki tingkat pendidikan yang ditamatkan paling banyak pada tingkat SMA, D-1, D-2, D-3 dan S-1 melampaui desa/kelurahan lain di wilayah Kecamatan Rancaekek (Kecamatan Rancaekek dalam Angka, BPS Kabupaten Bandung,2018). Berdasarkan data yang telah diperoleh, hal ini menunjukkan bahwa di daerah tersebut rata-rata sudah menguasai pendidikan dasar (*primary education*) yang diasumsikan menjadi

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

modal penting untuk terbentuknya masyarakat pembelajar yang ditandai dengan masyarakat gemar melakukan pembelajaran secara berkelanjutan.

5. Salah satu ciri *learning society* adalah masyarakat gemar mencari dan memberikan informasi. Berdasarkan kondisi di lapangan, di daerah Rancaekek Kencana, terdapat media publikasi berskala lokal seperti media cetak yaitu Koran Kencana dan media digital seperti halnya @inforancaekek dan @jurnal05 yang membagikan informasi seputar lingkungan sekitar maupun informasi lainnya yang bermanfaat bagi masyarakat di lingkungan Rancaekek Kencana.
6. Ciri lain yang menunjukkan *learning society* yaitu masyarakat gemar mencari informasi dan membagikan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Masyarakat di daerah Rancaekek Kencana memiliki budaya gotong royong dan berkumpul, seperti halnya kerja bakti pada minggu tertentu dan berkumpul sambil berbincang baik di pagi hari atau sore hari. Hal ini tentunya melibatkan terjadinya komunikasi antar individu dan pertukaran informasi secara langsung.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi di rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kompetensi *technical* literasi digital pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana?
2. Bagaimana gambaran kompetensi *cognitive* literasi digital pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana?
3. Bagaimana gambaran kompetensi *social emotional* literasi digital pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana?
4. Bagaimana gambaran kearifan penggunaan smartphone dan internet pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana?
5. Bagaimana gambaran *learning society* pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana?



6. Adakah pengaruh kompetensi *technical* literasi digital terhadap *learning society*?
7. Adakah pengaruh kompetensi *cognitive* terhadap *learning society*?
8. Adakah pengaruh kompetensi *social emotional* literasi digital terhadap *learning society*?
9. Adakah pengaruh kearifan penggunaan *smartphone* dan internet terhadap *learning society*?
10. Adakah pengaruh kompetensi *technical, cognitive, social emotional* literasi digital terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet? Jika ada seberapa besar pengaruhnya?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut adalah tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran kompetensi *technical* literasi digital pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.
2. Untuk mengetahui gambaran kompetensi *cognitive* literasi digital pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.
3. Untuk mengetahui gambaran kompetensi *social emotional* literasi digital pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.
4. Untuk mengetahui gambaran kearifan penggunaan *smartphone* dan internet pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.
5. Untuk mengetahui gambaran *learning society* pada generasi milenial di Kelurahan Rancaekek Kencana.
6. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi *technical* literasi digital terhadap *learning society*.
7. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi *cognitive* literasi digital terhadap *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

8. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi *social emotional* literasi digital terhadap *learning society*.
9. Untuk mengetahui adanya pengaruh kearifan penggunaan *smartphone* dan internet terhadap *learning society*.
10. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi *technical, cognitive, social emotional* literasi digital terhadap *learning society* melalui kearifan penggunaan *smartphone* dan internet.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

##### **1.4.1 Dari Segi Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan, menambah ataupun memperluas keilmuan dan wawasan dalam kajian pendidikan masyarakat dalam fokus perihal literasi digital dan *learning society*. Selain dari itu untuk menguatkan terkait teori kompetensi literasi digital (*multiliteracies*) yang terdiri dari *technical, cognitive* dan *social emotional* dengan kearifan penggunaan *smartphone* dan internet serta khususnya untuk mengetahui pengaruhnya terhadap *learning society*.

##### **1.4.2 Dari Segi Praktis**

1. Sebagai referensi bagi pihak Pemerintah Kabupaten Bandung, Kecamatan Rancaekek dan Kelurahan Rancaekek Kencana serta instansi terkait dalam melaksanakan ataupun meningkatkan pemahaman tentang literasi digital dan *learning society* lebih lanjut kepada masyarakat.
2. Sebagai gambaran bagi generasi milenial untuk menyikapi pentingnya kompetensi literasi digital untuk mewujudkan kearifan penggunaan *smartphone* dan internet serta bergerak menuju masyarakat pembelajar.
3. Sebagai referensi bagi pihak lain, yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang literasi digital dan *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

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Merujuk pada peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia nomor 3260/UN40/HK/2018 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, maka adapun struktur organisasi dari skripsi ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka yang berisi tentang kajian mengenai konsep literasi digital, kearifan penggunaan *smartphone* dan internet, konsep *learning society* dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III Metode Penelitian yang membahas tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedeur penelitian dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan yang membahas terkait temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian serta mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan lebih lanjut serta ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, kepada peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dan kepada pemecahan masalah di lapangan atas hasil dari penelitian.

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](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)