

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Tujuan & Metode	Hasil
1	Gerakan Literasi Digital: Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa di Kulonprogo, Eka Zuni Lusi Astuti, 2019, Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan, Vol. 3, No. 2.	Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan implementasi Sipkades (Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa) yang dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Masyarakat <i>Youth Studies Centre</i> (YouSure), Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Gajah Mada, di Desa Brosot, Kecamatan Galur, dan Desa Sidorejo Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan <i>Community Based Research</i> .	Hasil dari penelitian ini menekankan pada dua aspek penting sebagai temuan penelitian. Pertama, pemberdayaan kepemudaan di bidang sosial, budaya dan ekonomi perlu disertai dengan gerakan literasi digital. Kedua, keterampilan literasi digital pemuda dapat berkontribusi pada pembangunan desa melalui penggunaan internet. Program Sipkades berupaya memberdayakan pemuda agar mengerti dunia digital sehingga dapat berpartisipasi untuk membangun desa melalui pemanfaatan teknologi informasi. Menggunakan strategi pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan pengelolaan sumberdaya berbasis komunitas, Sipkades berupaya mendorong pemuda supaya mampu mengenali potensi lokal desa slogan yang tepat “ <i>think globally, act locally</i> ”.

	<p>Persamaan & Perbedaan</p> <p>Persamaan penelitian Eka dengan penelitian saat ini adalah sama sama ingin meningkatkan literasi digital melalui suatu program. Lalu persamaan lainnya adalah hasil penelitian yang dilakukan sama sama belum dikatakan optimal, jika penelitian Eka dapat dilihat dari Pemuda masih bergantung pada fasilitasi dari pihak eksternal. Pasca program selesai, pemuda tidak bisa secara rutin mengunggah konten ke <i>website</i> Sipkades, maka penelitian saat ini dapat dilihat dari program yang dijalankan masih sedikit peminatnya atau pengguna yang menggunakannya masih minim dikarenakan sosialisasi yang dilakukan masih kurang dan belum bervariasi dimana sosialisasi hanya dilakukan melalui <i>broadcast whatsapp</i> dan <i>email corporate</i> sehingga tidak tersampaikan dengan baik ke seluruh karyawan. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian yang dilakukan Eka menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan <i>Community Based Research</i>. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Selain itu juga terdapat pula perbedaan mendasar antara keduanya yaitu perbedaan objek penelitian dan periode pengamatan antara keduanya. Eka melakukan penelitian di tahun 2019 dengan objek penelitian masyarakat Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulonprogo, sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada tahun 2023 dengan objek penelitian karyawan PT Angkasa Pura II (Persero).</p>		
2	<p>Program Literasi Digital bagi Anak-Anak Kampung Wonopuro, Dusun Sidowayah, Kabupaten Ponorogo, Endang Sri Maruti, Binti Istimah, Galuh Mei Yustiwa, Ulifa Khoiru, dan Nur Huda, 2021, Amalee: Indonesian Journal</p>	<p>Program ini bertujuan untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan literasi digitalnya dan juga memudahkan orang tua dalam membimbing dan memantau aktivitas anaknya. Untuk itu, program ini dilakukan sebagai upaya Literasi Digital bagi anak-anak desa terpencil di Kampung</p>	<p>Hasil dari program tersebut meningkatkan literasi digital bagi anak-anak peserta. Dari sisi sosial, semangat belajar anak untuk mengembangkan potensi dan prestasinya di tengah pandemi saat ini sangat terlihat; sedangkan dari segi psikologis dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak-anak di Kampung Wonopuro.</p>

	Of Community Research And Engagement, Vol. 2, No. 2.	Wonopuro, Dusun Sidowayah, Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur, agar mereka dapat terus menjalani kehidupan seperti anak-anak di desa maju lainnya.	
	<p>Persamaan & Perbedaan</p> <p>Persamaan penelitian Endang dengan penelitian saat ini adalah sama sama ingin meningkatkan literasi digital melalui suatu program. Perbedaannya adalah jenis penelitian yang dilakukan Endang menggunakan metode pengabdian yang diselenggarakan oleh tim pengabdian dari Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (selanjutnya ditulis PKM-PM) dari Universitas PGRI Madiun. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, lalu perbedaan lainnya adalah hasil penelitian Endang menunjukkan bahwa program sosialisasi aplikasi <i>Let's Read</i> berjalan dengan optimal, dapat dilihat dari program tersebut meningkatkan literasi digital bagi anak-anak peserta. Sedangkan penelitian saat ini dapat dilihat dari program yang dijalankan masih sedikit peminatnya atau pengguna yang menggunakannya masih minim dikarenakan sosialisasi yang dilakukan masih kurang dan belum bervariasi dimana sosialisasi hanya dilakukan melalui <i>broadcast whatsapp</i> dan <i>email corporate</i> sehingga tidak tersampaikan dengan baik ke seluruh karyawan. Selain itu juga terdapat pula perbedaan mendasar antara keduanya yaitu perbedaan objek penelitian dan periode pengamatan antara keduanya. Endang melakukan penelitian di tahun 2021 dengan objek penelitian Anak-Anak Kampung Wonopuro, Dusun Sidowayah, Kabupaten Ponorogo, sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada tahun 2023 dengan objek penelitian karyawan PT Angkasa Pura II (Persero).</p>		
3	Penerapan Program Literasi Digital Melalui	Pengabdian Pada Masyarakat ini memiliki tujuan untuk	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah guru-guru PAUD di Sleman memiliki

	<p><i>Computational Thinking</i> Dalam Pembelajaran, Fitri Nurmahmudah, Dinan Yulianto, dan Zidni Ilma Nafi'a MS, 2020, Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 2.</p>	<p>memanfaatkan teknologi dalam menggunakan komputer untuk meningkatkan pemikiran dan perubahan pola pembelajaran. <i>Computational thinking</i> digunakan sebagai integrasi metode yang perlu ditingkatkan untuk mengembangkan pembelajaran melalui berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa. Metode yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat ini adalah metode pelatihan interaktif dengan memberikan pelatihan pada guru-guru PAUD di Sleman.</p>	<p>pengalaman baru dalam pengoperasian dan pemanfaatan komputer untuk membuat tema pembelajaran yang lebih kritis dan meningkatkan pengetahuan dalam menentukan tema pembelajaran dengan menerapkan <i>computational thinking</i>.</p>
<p>Persamaan & Perbedaan</p> <p>Persamaan penelitian Fitri dengan penelitian saat ini adalah sama sama ingin meningkatkan pembelajaran melalui program literasi digital. Perbedaannya adalah jenis penelitian yang dilakukan Fitri menggunakan metode pelatihan interaktif dengan memberikan pelatihan pada guru-guru PAUD di Sleman. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, lalu perbedaan lainnya adalah hasil penelitian Fitri menunjukkan bahwa penerapan program literasi digital sudah dikatakan baik, dilihat dari guru-guru PAUD di Sleman dapat pengalaman baru dalam pengoperasian dan pemanfaatan komputer untuk membuat tema pembelajaran yang lebih</p>			

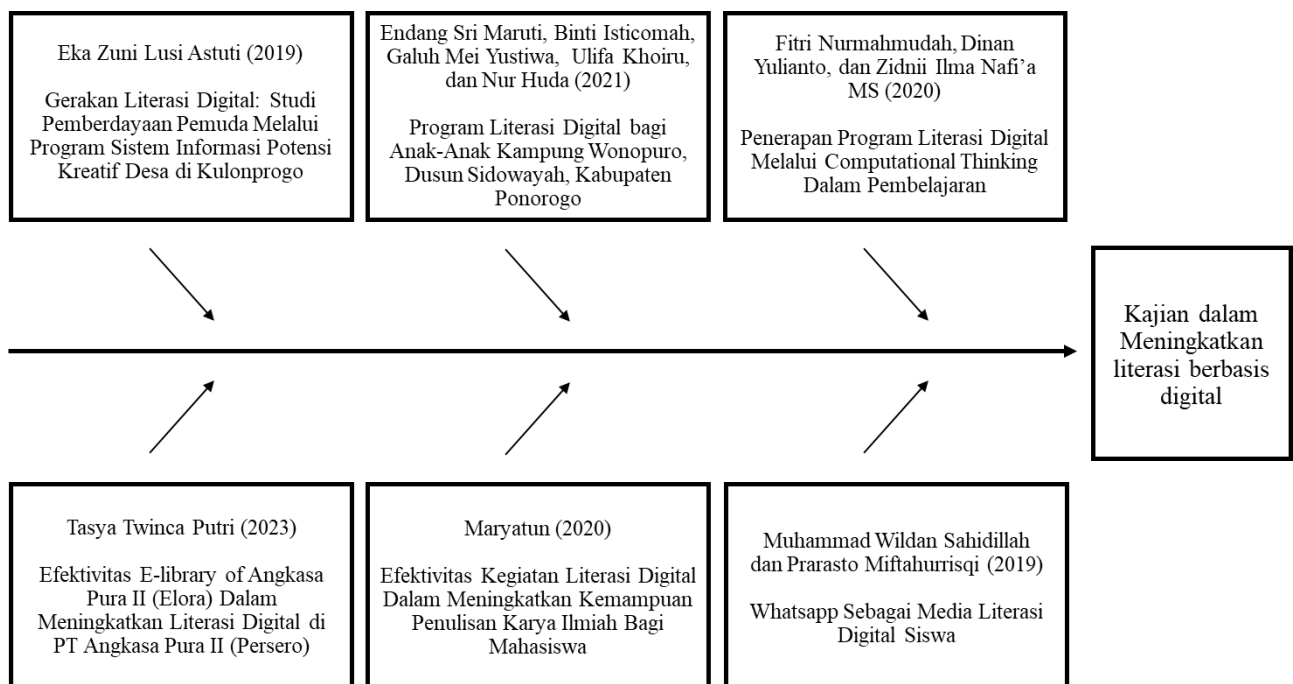
	<p>kritis dan meningkatkan pengetahuan dalam menentukan tema pembelajaran dengan menerapkan <i>computational thinking</i>. Sedangkan penelitian saat ini adalah program yang dijalankan masih sedikit peminatnya atau pengguna yang menggunakannya masih minim dikarenakan sosialisasi yang dilakukan masih kurang dan belum bervariasi dimana sosialisasi hanya dilakukan melalui <i>broadcast whatsapp</i> dan <i>email corporate</i> sehingga tidak tersampaikan dengan baik ke seluruh karyawan. Selain itu juga terdapat pula perbedaan mendasar antara keduanya yaitu perbedaan objek penelitian dan periode pengamatan antara keduanya. Fitri melakukan penelitian di tahun 2020 dengan objek penelitian guru-guru PAUD di Sleman, sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada tahun 2023 dengan objek penelitian karyawan PT Angkasa Pura II (Persero).</p>		
4	<p>Efektivitas Kegiatan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Mahasiswa, Maryatun, 2020, FIHRIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 15, No. 2.</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui efektivitas kegiatan literasi dalam meningkatkan kemampuan penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian evaluasi. Sampel penelitian 245 mahasiswa yang berstatus aktif pada program studi strata 1 <i>reguler</i> dan <i>International Undergraduate Program</i>.</p>	<p>Hasil penelitiannya bahwa kegiatan literasi dalam bentuk pelatihan penggunaan <i>microsoft word</i> dan <i>reference management tools</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan penulisan karya ilmiah mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan skor nilai di atas 3 pada variabel pembicara, materi, dan sarana prasarana pelatihan, sedangkan variabel suasana pelatihan memperoleh skor nilai kurang dari 3, yang berarti tidak membosankan dan menarik.</p>
<p>Persamaan & Perbedaan</p> <p>Persamaan penelitian Maryatun dengan penelitian saat ini adalah sama sama ingin mengetahui efektivitas program dalam meningkatkan literasi digital. Perbedaannya adalah jenis penelitian yang dilakukan Maryatun menggunakan metode deskriptif</p>			

	<p>kuantitatif dengan jenis penelitian evaluasi. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, lalu perbedaan lainnya adalah hasil penelitian Maryatun menunjukkan bahwa kegiatan literasi dalam bentuk pelatihan penggunaan <i>microsoft word</i> dan <i>reference management tools</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan penulisan karya ilmiah mahasiswa. Sedangkan penelitian saat ini program yang dijalankan masih sedikit peminatnya atau pengguna yang menggunakannya masih minim dikarenakan sosialisasi yang dilakukan masih kurang dan belum bervariasi dimana sosialisasi hanya dilakukan melalui <i>broadcast whatsapp</i> dan <i>email corporate</i> sehingga tidak tersampaikan dengan baik ke seluruh karyawan. Selain itu juga terdapat pula perbedaan mendasar antara keduanya yaitu perbedaan objek penelitian dan periode pengamatan antara keduanya. Maryatun melakukan penelitian di tahun 2020 dengan objek penelitian mahasiswa yang berstatus aktif pada program studi strata 1 <i>reguler</i> dan <i>International Undergraduate Program</i>, sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada tahun 2023 dengan objek penelitian karyawan PT Angkasa Pura II (Persero).</p>		
5	<p><i>Whatsapp</i> Sebagai Media Literasi Digital Siswa, Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi, 2019, Varia Pendidikan, Vol. 31, No. 1.</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) penggunaan <i>whatsapp</i> sebagai media literasi digital siswa dan 2) kemampuan literasi digital siswa dilihat dari kemampuan berbahasa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah simak, catat, dan kajian pustaka. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif.</p>	<p>Hasil penelitian ini yaitu, 1) tingkat literasi digital siswa dengan media sosial <i>whatsapp</i> masih kurang dan 2) peningkatan kemampuan literasi digital siswa ditinjau dari aspek kemampuan berbahasa, yaitu, mendengar, berbicara, membaca, memirsa, dan menulis.</p>
<p>Persamaan & Perbedaan</p>			

Persamaan penelitian Wildan dengan penelitian saat ini adalah sama sama ingin meningkatkan literasi digital melalui suatu program. Jenis penelitian yang dilakukan juga sama sama menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, lalu persamaan lainnya adalah hasil penelitian yang dilakukan sama sama belum dikatakan optimal, jika penelitian Wildan dapat dilihat dari tingkat literasi digital siswa dengan media sosial *whatsapp* masih kurang, maka penelitian saat ini dapat dilihat dari program yang dijalankan masih sedikit peminatnya atau pengguna yang menggunakannya masih minim dikarenakan sosialisasi yang dilakukan masih kurang dan belum bervariasi, dimana sosialisasi hanya dilakukan melalui *broadcast whatsapp* dan *email corporate* sehingga tidak tersampaikan dengan baik ke seluruh karyawan. Sedangkan perbedaan mendasar antara keduanya yaitu perbedaan objek penelitian dan periode pengamatan antara keduanya. Wildan melakukan penelitian di tahun 2019 dengan objek penelitian siswa atau remaja di Indonesia, sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada tahun 2023 dengan objek penelitian karyawan PT Angkasa Pura II (Persero).

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Diagram Fishbone



Gambar 2.1 Diagram Fishbone

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang mengandung pengertian dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang telah dicapai. Efektivitas dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (*view point*) dan dapat dinilai dengan berbagai cara dan mempunyai kaitan yang erat dengan efisiensi.

Menurut Ravianto (2014:11), pengertian efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya, apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif.

Menurut Gibson (Bungkaes 2013:46), pengertian efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan (standar), maka mereka dinilai semakin efektif.

Menurut Mardiasmo (2017: 134) Efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya. Apabila suatu organisasi mencapai tujuan maka organisasi tersebut telah berjalan dengan efektif. Indikator efektivitas menggambarkan jangkauan akibat dan dampak (*outcome*) dari keluaran (*output*) program dalam mencapai tujuan program. Semakin besar kontribusi output yang dihasilkan terhadap pencapaian tujuan atau sasaran yang ditentukan, maka semakin efektif proses kerja suatu unit organisasi.

2.2.2 Kriteria Efektivitas

Suatu kegiatan atau aktivitas dapat dikatakan efektif bila memenuhi beberapa kriteria tertentu. Efektivitas sangat berhubungan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, serta

adanya usaha atau partisipasi aktif dari pelaksana tugas tersebut. Secara umum, beberapa tolak ukur atau kriteria efektivitas adalah sebagai berikut:

- a. Efektivitas keseluruhan, yaitu sejauh mana seseorang atau organisasi melaksanakan seluruh tugas pokoknya.
- b. Produktivitas, yaitu kuantitas produk atau jasa pokok yang dihasilkan seseorang, kelompok, atau organisasi.
- c. Efisiensi, yaitu ukuran keberhasilan suatu kegiatan yang dinilai berdasarkan besarnya sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.
- d. Laba, yaitu keuntungan atas penanaman modal yang dipakai untuk menjalankan suatu kegiatan.
- e. Pertumbuhan, yaitu suatu perbandingan antara keadaan organisasi sekarang dengan keadaan masa sebelumnya (tenaga kerja, fasilitas, harga, penjualan, laba, modal, *market share*, dan lainnya).
- f. Stabilitas, yaitu pemeliharaan struktur, fungsi, dan sumberdaya sepanjang waktu, khususnya dalam masa-masa sulit.
- g. Semangat kerja, yaitu kecenderungan seseorang berusaha lebih keras mencapai tujuan organisasi, misalnya perasaan terikat, kebersamaan tujuan, dan perasaan memiliki.
- h. Kepuasan kerja, yaitu timbal-balik atau kompensasi positif yang dirasakan seseorang atas peranannya dalam organisasi.
- i. Penerimaan tujuan organisasi, yaitu diterimanya tujuan-tujuan organisasi oleh setiap individu dan unit-unit di dalam suatu organisasi.
- j. Keterpaduan, yaitu adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar anggota organisasi dalam mengkoordinasikan usaha kerja mereka.
- k. Keluwesan adaptasi, yaitu kemampuan individu atau organisasi untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan.
- l. Penilaian pihak luar, yaitu penilaian terhadap individu atau organisasi dari pihak-pihak lain di suatu lingkungan yang berhubungan dengan individu atau organisasi tersebut.

2.2.3 Aspek Efektivitas

Ada aspek-aspek efektivitas yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan. Mengacu pada pengertian efektivitas di atas, berikut adalah beberapa aspek tersebut:

a. Aspek Peraturan/ Ketentuan

Peraturan dibuat untuk menjaga kelangsungan suatu kegiatan berjalan sesuai dengan rencana. Peraturan atau ketentuan merupakan sesuatu yang harus dilaksanakan agar suatu kegiatan dianggap sudah berjalan secara efektif.

b. Aspek Fungsi/ Tugas

Individu atau organisasi dapat dianggap efektif jika dapat melakukan tugas dan fungsinya dengan baik sesuai dengan ketentuan. Oleh karena itu setiap individu dalam organisasi harus mengetahui tugas dan fungsinya sehingga dapat melaksanakannya.

c. Aspek Rencana/ Program

Suatu kegiatan dapat dinilai efektif jika memiliki suatu rencana yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Tanpa adanya rencana atau program, maka tujuan tidak mungkin dapat tercapai.

d. Aspek Tujuan/ Kondisi Ideal

Yang dimaksud dengan kondisi ideal atau tujuan adalah target yang ingin dicapai dari suatu kegiatan dengan berorientasi pada hasil dan proses yang direncanakan.

2.2.4 Pengertian Efektivitas Program

Efektivitas program adalah suatu penilaian atau pengukuran terhadap sejauh mana kegiatan dalam program-program yang telah dilakukan dapat mencapai tujuan awal dari program tersebut. Keberhasilan suatu program dapat dilihat pada efektivitas pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya oleh organisasi terkait.

Efektivitas program merupakan suatu cara untuk mengukur sejauh mana suatu program berjalan, guna mencapai tujuan yang telah diterapkan

sebelumnya. Makmur (2015:6) berpendapat bahwa efektivitas program merupakan kegiatan yang pelaksanaannya menampakkan ketepatan antara harapan yang kita inginkan dengan hasil yang dicapai, dimana ditunjukkan dengan ketepatan harapan, implementasi, dan hasil yang dicapai.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa efektivitas program adalah tingkat perwujudan dari perumusan tujuan yang ditentukan oleh suatu kelompok, dimana di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok.

2.2.5 Kriteria Efektivitas Program

Menurut Kettner, Moroney dan Martin (2008:262) dalam bukunya *Designing and Managing Programs An Effectiveness-Based Approach* Menjelaskan bahwa terdapat kriteria penilaian apakah suatu program efektif atau tidak , yaitu:

1. *Effort* (Upaya)

Effort (output) data provide feedback on the amount of product and services (intermediate outputs) provided, the amount of quality product and services (quality outputs) provided, and the number service completions (final outputs) achieved. (Effort data memberikan umpan balik pada sejumlah produk dan pelayanan yang disediakan, kualitas jumlah produk dan pelayanan yang disediakan, dan tercapainya penyelesaian jumlah pelayanan).

2. *Cost – Efficiency*

Cost – Efficiency data provide a feedback on the costs of providing program products and services, including intermediate outputs, quality outputs, and final outputs (service completions). Cost efficiency data are developed by computing costs per output : intermediate, quality, and final. (Cost-Efficiency data memberikan umpan balik mengenai biaya penyediaan produk program dan layanan, termasuk output menengah, kualitas output, dan output akhir).

3. *Result*

Result (outcome) data provide feedback on the extent to which a program achieves its intended result (outcome), both intermediate and final. Result (outcome) data can be monitored during implementation to compare actual result achieved with planned result. (Result data memberikan umpan balik tentang sejauh mana suatu program dapat mencapai hasil yang telah ditetapkan (outcome) baik hasil sementara dan hasil akhir. Result data dapat dipantau selama pelaksanaan untuk membandingkan hasil aktual yang dicapai dengan hasil yang direncanakan).

4. *Cost – Effectiveness*

Cost – Effectiveness data provide feedback on the cost of achieving program result (outcome), both intermediate and final. Cost effectiveness data are developed by computing cost per intermediate outcome and per final outcome. (Cost Effectiveness data memberikan umpan balik pada biaya mencapai hasil program (outcome), baik hasil sementara dan hasil akhir. Cost Effectiveness data biasanya hanya tersedia pada akhir tahun program (evaluasi program) dan digunakan untuk mendokumentasikan biaya mencapai hasil (outcome) untuk keperluan perencanaan kebijakan dan untuk tujuan pelaporan pengukuran kinerja).

5. *Impact (Dampak)*

Impact data provide feedback on the most difficult assessment question of all : what happened to clients as a result of participation in a program that would not have happened in the program's absence? To address this question, impact data are usually generated using social science research techniques, including the creation of a control group for comparison purposes and the use of statistics to measure the magnitude of the impact. (Impact data memberikan umpan balik pada pertanyaan penilaian yang paling sulit dari semua yaitu : apa yang terjadi dengan klien sebagai hasil dari partisipasi dalam program dan apa yang tidak akan terjadi jika tidak adanya program? Untuk menjawab pertanyaan ini, data dampak biasanya dihasilkan dengan menggunakan teknik penelitian ilmu sosial, termasuk

penciptaan kelompok *control* untuk tujuan perbandingan dan penggunaan statistik untuk mengukur besarnya dampak).

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Kettner, Moroney dan Martin tersebut maka dapat disimpulkan bahwa suatu program dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kelima kriteria tersebut, yaitu: upaya/usaha (*effort*) yang dilakukan oleh pemerintah dalam melaksanakan program sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, efisien biaya (*cost efficiency*) dari pelaksanaan program, hasil (*result*) dari pelaksanaan program dibandingkan dengan hasil yang ditetapkan sebelumnya, efektivitas biaya (*cost effectiveness*) program yaitu besaran biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan program dan dampak (*impact*) yang dirasakan langsung oleh masyarakat dari pelaksanaan program.

2.2.6 Indikator Efektivitas Program

Penilaian terhadap tingkat kesesuaian program merupakan salah satu cara untuk mengukur efektivitas program. Efektivitas program dapat diketahui dengan membandingkan tujuan program dengan *output* program (Ditjen Binlantas Depnaker, 1983, dalam Setiawan,1998). Sementara itu pendapat peserta program dapat dijadikan sebagai ukuran untuk menentukan efektivitas program. Hal tersebut dinyatakan oleh Kerkpatrick yang dikutip oleh Cascio (1995) bahwa evaluasi terhadap efektivitas program pelatihan dapat dilakukan, diantaranya melalui reaksi peserta terhadap program yang diikuti.

Adapun indikator untuk mengukur efektivitas suatu program dapat dilakukan dengan menggunakan variabel-variabel menurut Budiani (2007:53), yaitu sebagai berikut:

1. Ketepatan sasaran program yaitu sejauh mana peserta program tepat dengan sasaran yang sudah ditentukan sebelumnya.
2. Sosialisasi program yaitu kemampuan penyelenggara program dalam melakukan sosialisasi program sehingga informasi mengenai pelaksanaan program dapat tersampaikan kepada masyarakat kepada umumnya, dan sasaran peserta program pada khususnya.

3. Tujuan program yaitu sejauh mana kesesuaian antara hasil pelaksanaan program dengan tujuan program yang telah ditetapkan sebelumnya.
4. Pemantauan program yaitu kegiatan yang dilakukan setelah dilaksanakannya program sebagai bentuk perhatian kepada peserta program. Informan yang dilibatkan merupakan orang yang dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.

Sedangkan indikator untuk mengukur efektivitas menurut Martani dan Lubis ada tiga pendekatan yang dapat digunakan yaitu:

1. Pendekatan Sumber (*Resource Approach*) yakni mengukur efektivitas dari input Pendekatan mengutamakan adanya keberhasilan organisasi untuk memperoleh sumber daya baik fisik maupun nonfisik yang sesuai dengan kebutuhan organisasi.
2. Pendekatan Proses (*Process Approach*) adalah untuk melihat sejauh mana efektivitas pelaksanaan program dari semua kegiatan proses internal atau organisasi.
3. Pendekatan Sasaran (*Goals Approach*) dimana pusat perhatian pada output, mengukur keberhasilan organisasi untuk mencapai hasil (*output*) yang sesuai dengan rencana.

Lalu menurut pendapat Tampubolon yang dikutip Ismail Nawawi dalam bukunya *Budaya Organisasi Kepemimpinan dan Kinerja* menyebutkan kriteria efektivitas organisasi, sebagai berikut:

1. Produksi sebagai kriteria efektivitas mengacu pada ukuran keluaran utama organisasi. Ukuran produksi mencakup keuntungan, penjualan, pangsa pasar, dokumen yang diproses, rekanan yang dilayani dan sebagainya.
2. Efisiensi sebagai kriteria efektivitas mengacu pada ukuran penggunaan sumber daya yang langka oleh organisasi.
3. Kepuasan sebagai kriteria efektivitas mengacu kepada keberhasilan organisasi dalam memenuhi kebutuhan karyawan atau anggotanya.
4. Keadaptasian sebagai kriteria efektivitas mengacu kepada tanggapan organisasi terhadap perubahan *eksternal* dan *internal*.

5. Kelangsungan hidup sebagai kriteria efektivitas mengacu kepada tanggung jawab organisasi atau perusahaan dalam memperbesar kapasitas dan potensinya untuk berkembang.

Dari ketiga kriteria untuk mengukur efektivitas yang dijelaskan di atas, disini memilih teori Budiani dalam mengukur efektivitas program Elora karena sangat cocok digunakan untuk mengukur suatu program sedangkan teori efektivitas menurut Martani dan Lubis, dan Teori Efektivitas menurut Tampubolon lebih cocok digunakan untuk mengukur efektivitas dalam suatu organisasi, ukuran efektivitas menurut Budiani yaitu ketepatan sasaran program, sosialisasi program, tujuan program dan pemantauan program.

2.2.7 Pengertian Literasi Digital

Pada tahun 1997, Paul Gilster menulis sebuah buku yang berjudul *Digital Literacy*. Gilster (1997) menjelaskan bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang memanfaatkan informasi dalam berbagai bentuk. Baik dari perangkat komputer atau ponsel.

David Bawden (2001) menekankan literasi digital pada dua hal; literasi komputer dan literasi informasi. Pada tesisnya yang berjudul *Information and Digital Literacies: a Review of Concepts*, Bawden (2001) melihat literasi komputer yang semakin luas dipergunakan oleh masyarakat, dan literasi informasi yang semakin mudah disusun, diakses dan disebarluaskan melalui teknologi jejaring. Jadi, Bawden (2001) berpendapat bahwa literasi digital adalah keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.

Dibandingkan dengan Gilster dan Bawden, Belshaw menjabarkan literasi digital dengan lebih detail, di dalam tesisnya yang berjudul "*What is 'Digital Literacy'?*". Belshaw (2012) menyatakan bahwa, pada literasi digital terdapat delapan elemen esensial untuk pengembangannya, yaitu:

- Kultural, yaitu pemahaman berbagai macam konteks pengguna dunia digital
- Kognitif, yaitu daya pikir pengguna dalam menilai konten

- Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual
- Komunikatif, yaitu pemahaman pengguna tentang jejaring dan komunikasi di dunia digital
- Kepercayaan diri, yaitu penggunaan literasi digital yang kompeten
- Kreatif, yaitu melakukan hal baru dengan cara baru
- Kritis, yaitu melakukan riset dan cek ulang terhadap konten yang dibaca
- Bertanggung jawab, yaitu bijak dan ber-etika dalam dunia digital

Dari delapan elemen tersebut, Belshaw (2011) menyimpulkan:

- Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan seseorang dalam menggunakan media digital, alat komunikasi, dan jaringan.
- Termasuk keahlian pengguna dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan memanfaatkan informasi secara sehat, bijak, tepat, cerdas dan patuh hukum.
- Literasi digital digunakan dalam rangka membina komunikasi, dan interaksi dalam kehidupan manusia sehari-hari.

2.2.8 Prinsip Literasi Digital

Menurut Yudha Pradana dalam *Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital* (2018), literasi digital memiliki empat prinsip dasar, yaitu:

- Pemahaman artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara implisit ataupun eksplisit.
- Saling ketergantungan artinya antara media yang satu dengan lainnya saling bergantung dan berhubungan. Media yang ada harus saling berdampingan serta melengkapi antara satu sama lain.
- Faktor sosial artinya media saling berbagi pesan atau informasi kepada masyarakat. Karena keberhasilan jangka panjang media ditentukan oleh pembagi serta penerima informasi.
- Kurasi artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami serta menyimpan informasi untuk dibaca di lain hari. Kurasi

juga termasuk kemampuan bekerja sama untuk mencari, mengumpulkan serta mengorganisasi informasi yang dinilai berguna.

2.2.9 Manfaat Literasi Digital

Dilansir dari *Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19 (2020)* karya Eti Sumiati dan Wijonarko, literasi digital telah membawa banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat. Manfaat tersebut di antaranya:

- Kegiatan mencari dan memahami informasi dapat menambah wawasan individu.
- Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi.
- Menambah penguasaan ‘kosa kata’ individu, dari berbagai informasi yang dibaca.
- Meningkatkan kemampuan verbal individu.
- Literasi digital dapat meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu.
- Menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi.

2.2.10 Contoh Literasi Digital

Literasi digital bisa diterapkan di mana saja, yakni di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah ataupun lingkungan masyarakat. Berikut beberapa contoh penerapan literasi digital:

A. Literasi digital di sekolah

- Komunikasi dengan guru atau teman menggunakan media sosial.
- Mengirim tugas sekolah lewat e-mail.
- Pembelajaran dengan cara online, yakni lewat aplikasi ataupun web.
- Mencari bahan ajar dari sumber terpercaya di internet.

B. Literasi digital di rumah

- Melakukan penelusuran dengan menggunakan browser.

- Mendengarkan musik dari layanan streaming resmi.
 - Melihat tutorial memasak dari internet.
 - Menggunakan laptop yang tersambung ke internet untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan.
- C. Literasi digital di lingkungan masyarakat
- Menggunakan media internet untuk menggalang dana atau donasi.
 - Penggunaan media sosial untuk sarana promosi penjualan.
 - Memakai aplikasi meeting untuk rapat RT.
 - Menggunakan grup di media sosial untuk menyebarkan informasi yang tepat dan kredibel.

2.2.11 Program Elora

Program Elora merupakan aplikasi pembelajaran dari PT Angkasa Pura II yang berisikan *e-book* yang dapat diakses dan dipelajari oleh seluruh karyawan. Memiliki keunggulan dengan user interface yang menarik, user friendly, serta dapat diakses melalui web-based maupun *iPerform*, dengan tujuan sebagai sarana agar seluruh karyawan PT Angkasa Pura II dapat melakukan aktivitas *self-learning*, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut.

Latar belakang diadakannya aplikasi Elora adalah dalam rangka meningkatkan literasi digital di PT Angkasa Pura II, selain itu juga sebagai *support Education* bagi karyawan yang ingin melakukan *self-learning*, kemudian membantu karyawan meningkatkan pengetahuannya, baik itu untuk menunjang pekerjaannya atau yang di luar pekerjaannya, dan untuk menyediakan sumber-sumber yang bisa dijadikan referensi. Jadi dengan adanya aplikasi Elora cukup dengan menggunakan satu aplikasi di *smartphone*, para karyawan bisa membaca ratusan buku yang telah disediakan di dalam aplikasi Elora kapan saja dan dimana saja.

Di Elora terdapat 232 buku yang dapat dibaca oleh para karyawan. Elora hadir dalam bentuk *mobile version*, yang mana karyawan cukup mengaksesnya melalui *iPerform* yang dapat diunduh di *google play store*. Pada

aplikasi *iPerform* tersebut para karyawan PT Angkasa Pura II sudah ter-*register* dengan NIP dan *Username* masing-masing, jadi secara otomatis semua karyawan PT Angkasa Pura II sudah terdaftar, dengan demikian para karyawan dapat membaca *e-book* kapan saja dan dimana saja. Elora juga dapat diakses melalui *web-based* Angkasa Pura II yakni click.angkasapura2.co.id/login dengan login menggunakan *email corporate*, namun guna mempermudah karyawan, semuanya ditaruh di satu aplikasi yang bernama *iPerform*.

Aplikasi Elora ini bersifat *additional knowledge* yang difasilitasi oleh perusahaan bagi karyawan agar karyawan dapat melakukan *self-learning*, sehingga tidak ada ketentuan ataupun sanksi tertentu bagi karyawan yang tidak menggunakannya. Sedangkan untuk *reward*, tim penyelenggara telah menyediakan *reward* bagi para karyawan yang telah membaca dan membuat *resume* di Elora. *Reward* dibedakan menjadi 2 jenis yang pertama *Reward* Intrinsik dan *Reward* Ekstrinsik, *Reward* Intrinsik berupa penghargaan “*Extraordinary Achievement*” dimana foto karyawan beserta pencapaiannya sehingga dapat dilihat oleh karyawan lain contoh karyawan *of the month*, kemudian bisa juga dalam bentuk penghargaan sertifikat atau infografis yang dapat di *share* di aplikasi internal (*iPerform*, sapa, digital signage). Sedangkan *Reward* Ekstrinsik berupa tablet, *hard disk*, *printer*, *smartwatch*, *earphones*, tas kerja, *powerbank*, *handphone*, *smart tv*, monitor pc, laptop *chromebook*, tiket pesawat, *voucher* belanja, *voucher* hotel di Bandung atau Bogor, *voucher* hiburan, dan *voucher google play* (semua *reward* tidak melebihi Rp. 2.500.000), kemudian bisa juga dalam bentuk bonus *payment* berupa *cash* (tidak lebih dari Rp. 2.500.000).

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di awal tulisan, maka landasan teori utama (*Grand Theory*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Efektivitas Program. Permasalahan dalam aplikasi Elora adalah sedikitnya karyawan yang menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini dapat dilihat dari *tracing* data pada bulan Januari 2022 sampai dengan Desember 2022. Dimana

jumlah terbesar yang menggunakan Elora hanya sebesar 39 orang, yaitu di bulan Januari dan Februari. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya minat karyawan dalam membaca.

Dalam penelitian ini akan berfokus pada Efektivitas *E-Library Of* Angkasa Pura II (Elora) Dalam Meningkatkan Literasi Digital Di PT Angkasa Pura II (Persero). Teori yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu teori dari Budiani (2007:53) yang mengatakan bahwa ukuran efektivitas antara lain ketepatan sasaran program, sosialisasi program, tujuan program, dan pemantauan program.

1. Ketepatan Sasaran Program

Ketepatan sasaran program maksudnya adalah dimana pelaksanaan program yang dijalankan oleh pihak Divisi *Airport Learning Center* memiliki Skala Prioritas terhadap kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh karyawan, kaitannya dengan penelitian ini adalah untuk mencari tau, apakah sasaran sudah sesuai dengan yang ditentukan sebelumnya pada aplikasi Elora.

2. Sosialisasi Program

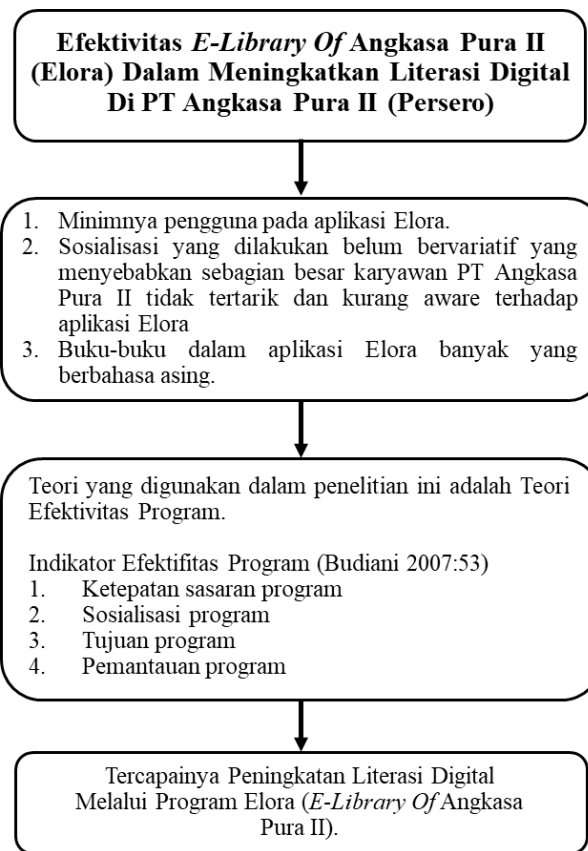
Sosialisasi program maksudnya adalah kemampuan pengelola aplikasi Elora di Divisi *Airport Learning Center* dalam melakukan sosialisasi program tersebut, sehingga informasi aplikasi Elora dapat tersampaikan kepada seluruh karyawan PT Angkasa Pura II.

3. Tujuan Program

Tujuan program maksudnya adalah untuk mengetahui sejauh mana keselarasan antara hasil dari aplikasi Elora dengan tujuan yang sudah ditetapkan oleh Divisi *Airport Learning Center*.

4. Pemantauan program

Pemantauan program maksudnya adalah pengawasan yang dilaksanakan setelah aplikasi Elora dilakukan sebagai bentuk perhatian kepada seluruh karyawan PT Angkasa Pura II.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir