

# Melek Informasi Ekonomi Masyarakat Pedesaan: Apakah Konten yang Diakses Berpengaruh?

Hajra Rasmita Ngemba  
Jurusan Teknik Informatika  
STMIK Adhi Guna  
Palu, Sulawesi Tengah Indonesia  
e-mail: hajra.rasmita@gmail.com

Fathul Wahid  
Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia  
Sleman, D.I Yogyakarta Indonesia  
e-mail: fathulwahid@fti.uui.ac.id

**Abstrak**—Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK) merupakan program yang diselenggarakan oleh pemerintah untuk mengatasi kesenjangan teknologi informasi dan komunikasi di masyarakat pedesaan. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah dengan responden sebanyak 267 responden dengan berbagai macam latar belakang. Penelitian ini meneliti tentang pola penggunaan PLIK dari segi konten yang diakses. Konten yang diakses diukur dengan 17 indikator. Sedangkan untuk melek informasi ekonomi diukur dengan pertanyaan terbuka tentang isu-isu ekonomi dengan tiga tingkatan yaitu isu ekonomi tingkat internasional, isu ekonomi tingkat nasional dan isu ekonomi tingkat lokal. Penelitian ini menemukan bahwa pola penggunaan PLIK yang berbeda antara usia muda dan tua, wanita dan laki-laki, pelajar dan non pelajar dan juga universitas dan non universitas

**Kata kunci**—PLIK, konten yang diakses, melek informasi ekonomi

## I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi sumber daya baru bagi pertumbuhan ekonomi. Ini dapat dilihat dari dampak penggunaan TIK secara luas sehingga memungkinkan diterapkannya cara-cara yang lebih efisien untuk produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Informasi telah menjadi salah satu masukan utama dalam proses ekonomi, dan informasi dan TIK secara bertahap menjadi lebih penting bagi kemampuan perusahaan, masyarakat dan individu untuk berpartisipasi dengan sukses dalam ekonomi global [1].

TIK berkontribusi secara signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional melalui pemberdayaan dan peningkatan kapasitas masyarakat [2,3]. Di Indonesia pemanfaatan TIK masih rendah, hal ini terlihat pada rendahnya penetrasi *Internet* dan tingkat *Human Development Index* (HDI) di tahun 2013 yang baru mencapai indeks 0,684 atau berada di urutan ke-108 dan termasuk dalam kategori *medium human development* [4]. Rendahnya tingkat HDI Indonesia salah satunya disebabkan oleh *ICT Development Index* (IDI) yang juga rendah. IDI Indonesia baru mencapai 3,83 [5]. Angka IDI ini menunjukkan *ICT Readiness*, *ICT Use*, *ICT Skill* di Indonesia masih rendah.

Kondisi tersebut semakin sulit dengan adopsi TIK yang berbeda antara daerah pedesaan dan perkotaan. Penggunaan *Internet* individu Indonesia di daerah perkotaan mencapai 83,4% sedangkan di pedesaan hanya 16,6% [6].

Oleh karena itu upaya memperkecil kesenjangan digital dan informasi ini ditempuh dengan penyediaan infrastruktur dan akses TIK di daerah pedesaan melalui program *Universal Service Obligation* (USO) yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Salah satunya melalui Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK). PLIK berprinsip minim subsidi (*the lowest subsidy*) sehingga penyediaannya disesuaikan dengan kemampuan dan kemauan masyarakat mengeluarkan biaya layanan (*affordability*) dengan mengutamakan keberlanjutan program (*sustainability*) untuk mendorong adanya *multiplier effect* [7].

Namun, hingga sekarang evaluasi penggunaan PLIK di sektor ekonomi pada pedesaan belum teridentifikasi dengan baik, padahal tujuan PLIK sebagai pelayanan publik. Maka penulis tertarik untuk membahas dampak konten yang diakses terhadap melek informasi ekonomi masyarakat pedesaan. Untuk menjawab masalah yang telah dijelaskan sebelumnya maka penulis mengambil lokasi penelitian di Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah. Penelitian yang diusulkan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pola penggunaan PLIK oleh masyarakat pedesaan?
2. Bagaimana dampak konten yang diakses terhadap melek informasi ekonomi masyarakat pedesaan?

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perencanaan wilayah, manajemen (pengelola) PLIK di Kabupaten Sigi. Selanjutnya, tulisan ini dibagi dalam beberapa bagian. Bagian II mendiskusikan TIK dan pertumbuhan ekonomi, melek informasi dan PLIK. Bagian III metode penelitian. Bagian IV menjelaskan pengukuran variabel. Bagian V analisis. Hasil dan pembahasan dijelaskan pada Bagian VI. Bagian VII berisi kesimpulan yang menutup tulisan ini.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Pertumbuhan Ekonomi

Istilah TIK merupakan perpaduan antara teknologi komputer dengan teknologi komunikasi, secara khusus komponen TIK mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan peralatan telekomunikasi [8]. Dalam sistem perekonomian global yang semakin intensif informasi (*information intensive economy*) seperti saat ini,

fasilitas akses ke *database* dan dokumen yang tertata rapi sehingga menghasilkan *knowledge* atas kondisi dan potensi lokal (*local genius*) yang sangat khas dapat dijadikan unsur penting dalam peningkatan daya saing bangsa dan negara. *Knowledge* tersebut dibutuhkan oleh masyarakat dan pelaku bisnis untuk berinovasi dan berkreasi menghasilkan usaha-usaha baru yang sangat penting dan merupakan tumpuan pertumbuhan ekonomi (*knowledge based economy*) [9].

Peran TIK sebagai pembuka akses informasi dan pengetahuan disadari secara universal oleh berbagai negara dalam prinsip-prinsip Deklarasi Jenewa 2003 yaitu "Berbagi dan memperkuat pengetahuan global untuk pengembangan dapat ditingkatkan dengan menyingkirkan rintangan terhadap akses ke informasi yang sederajat untuk kegiatan ekonomi, sosial, politik, kesehatan, kebudayaan, pendidikan, serta kegiatan ilmiah, dan dengan memudahkan akses ke informasi ranah publik, termasuk melalui desain universal dan penggunaan teknologi pendukung" (Prinsip 3: Akses Informasi dan Pengetahuan, poin.25).

### B. Melek Informasi

The Prague Declaration [10] menyatakan bahwa literasi informasi merupakan bagian dari kebutuhan informasi seseorang dan merupakan suatu kemampuan dalam mengidentifikasi, menempatkan, mengevaluasi, mengorganisasi dan untuk mengefektifkan informasi yang ada untuk menyelesaikan masalah, dan diperlukan kembali untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat informasi, dan juga merupakan bagian dari dasar hak asasi manusia dalam *long life education* yang harus terus dikembangkan.

The UK's Chartered Institute of Library and Information Professionals (CILIP) membuat satu definisi pada tahun 2005 yang lebih singkat dari definisi lainnya bahwa literasi informasi adalah mengetahui kapan dan kenapa kita membutuhkan informasi, mengetahui dimana kita dapat menemukan dan bagaimana mengevaluasinya, serta dapat menggunakan dan mengkomunikasikannya sesuai etika [11].

Literasi informasi sesungguhnya memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan informasi. Adapun manfaat dari literasi informasi menurut Hancock [12] Adam [13] adalah:

1. Membantu mengambil keputusan, literasi informasi berperan dalam membantu memecahkan suatu persoalan.
2. Menjadi manusia pembelajar di era ekonomi pengetahuan, literasi informasi berperan penting dalam meningkatkan kemampuan seseorang menjadi manusia pembelajar.
3. Menciptakan pengetahuan baru, literasi informasi berperan dalam menciptakan pengetahuan baru berdasarkan pemahamannya.

### C. PLIK

PLIK adalah pusat sarana dan prasarana penyediaan layanan jasa akses Internet di ibukota kecamatan yang dibiayai melalui dana kontribusi Kewajiban Pelayanan Universal Telekomunikasi. PLIK yang bersifat tetap adalah pusat layanan Internet kecamatan yang ditempatkan secara tetap di

Wilayah Pelayanan Universal Telekomunikasi (WPUT) Internet kecamatan. Sedangkan, PLIK yang bersifat bergerak adalah pusat layanan Internet kecamatan yang memiliki kemampuan berpindah tempat (*mobile*) untuk menjangkau masyarakat yang belum terjangkau oleh layanan PLIK yang bersifat tetap di WPUT Internet kecamatan.

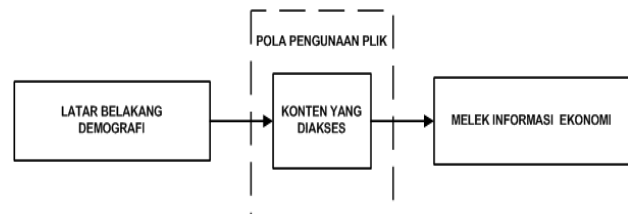
Layanan penyediaan jasa akses Internet pada WPUT Internet kecamatan mencakup penyediaan PLIK di WPUT Internet kecamatan berbasis pemberdayaan masyarakat desa melalui kerjasama dan sosialisasi serta pendampingan di PLIK sesuai dengan karakteristik wilayah. Penyediaan lokasi layanan PLIK memiliki radius terdekat pada lembaga pendidikan di WPUT Internet kecamatan [14].

Kehadiran PLIK diharapkan dapat mempercepat terwujudnya akses informasi di daerah rural/perdesaan sehingga memperkecil kesenjangan digital dan mampu meningkatkan sosioekonomi masyarakat perdesaan. Masyarakat perdesaan sebagai bagian dari tatanan informasi masyarakat global merupakan sisi yang kerap terabaikan. Masyarakat desa tidak memiliki kemampuan untuk mengakses pengetahuan dan informasi yang cepat serta relevan dalam peningkatan produktivitas hasil-hasil pertanian [15].

## III. METODE PENELITIAN

### A. Model Penelitian

Variabel penelitian mengacu pada Proenza et al yang telah melakukan survei pola penggunaan *telecenters* di Amerika Latin [16]. Pada penelitian ini variabel tersebut meliputi demografi, konten yang diakses dan melek informasi ekonomi masyarakat pedesaan. Studi ini mengadopsi beberapa variabel tersebut dengan menyesuaikan konteks yang ada di masyarakat pedesaan di Indonesia dan program PLIK. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian yang lebih besar dan komprehensif.



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan data yang ada maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H1. Adanya hubungan antara latar belakang demografi; (a) umur; (b) jenis kelamin; (c) pendidikan; (d) pekerjaan; (e) pendapatan (f) langganan Internet (g) biaya langganan Internet dan (h) kemampuan pribadi dan pola penggunaan PLIK (konten yang diakses).
- H2. Adanya hubungan antara pola penggunaan PLIK (konten yang diakses) dan melek informasi ekonomi.

Obyek dalam penelitian ini adalah Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK) yang terdapat di Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah. Obyek kedua dari penelitian ini adalah responden.

Populasi untuk penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Sigi. Responden adalah masyarakat Kabupaten Sigi yang pernah menggunakan PLIK. Memilih sampel PLIK dengan metode *non probability sampling*, yang menggunakan teknik *convenience sampling*. Setelah PLIK terpilih maka tahap selanjutnya adalah memilih responden masyarakat Kabupaten Sigi dengan teknik *purposive sampling*. Untuk menguji model diperlukan kuisisioner, jumlah kuisisioner yang dibagikan sebanyak 270 kuisisioner. Pertanyaan kuisisioner akan dikelompokkan dalam tiga bagian yaitu tentang demografi pengguna PLIK, pola penggunaan PLIK yaitu konten yang diakses dan melek informasi. Mengukur dampak pola penggunaan PLIK terhadap melek informasi ekonomi akan di sediakan 18 pertanyaan terbuka tentang isu-isu ekonomi.

Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik atau metode statistik. Metode pertama adalah metode atau teknik analisis deskriptif, yakni digunakan untuk menggambarkan data sampel. Data yang terkumpul akan dianalisa secara deskriptif dalam bentuk:

1. Analisis univariat, untuk mengetahui gambaran data yang telah terkumpulkan kemudian akan dianalisa secara deskriptif dalam bentuk frekuensi dan persentase.
2. Analisis bivariat, uji bivariat dilakukan berdasarkan skala data. Untuk data berskala, rasio-ordinal, ordinal-ordinal, interval-ordinal menggunakan uji statistik *spearman*. Sedangkan untuk data yang rasio-rasio menggunakan uji statistik *pearson*. Sedangkan untuk uji beda pola penggunaan menggunakan uji *Independent Sample T Test*

#### IV. PENGUKURAN VARIABEL

Variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1

TABLE I. VARIABEL DAN INDIKATOR

Variabel dan indikator	Variabel dan indikator
<b>Demografi</b>	<b>Konten yang diakses</b>
1. Usia	1. Berita <i>online</i>
2. Jenis kelamin	2.Lowongan pekerjaan
3. Pendidikan	3.Informasi peluang bisnis
4. Pekerjaan	4.Hiburan
5. Pendapatan/uang saku	5.Informasi wisata
6. Langganan Internet	6.Informasi olahraga
7. Biaya langganan Internet	7.Informasi selebritis
8. Kemampuan pribadi	8.Informasi pornografi
	9.Bisnis <i>online</i>
<b>Melek informasi</b>	10.Musik/film/video
1. Isu internasional	11. <i>Game</i>
2. Isu nasional	12.Informasi kesehatan
3. Isu lokal	13.Informasi kecantikan
	14.Informasi <i>fashion</i>
	15.Resep masakan
	16. <i>Software</i>
	17.Informasi beasiswa

Variabel dan indikator pada Tabel I mengacu pada penelitian Proenza et al. [16] yang dikembangkan. Untuk indikator konten yang diakses disesuaikan dengan konten yang umumnya diakses melalui pola penggunaan teknologi yang digunakan seperti teknologi *search engine*, media sosial, portal berita, blog, dan lain-lain. Pada penelitian ini indikator

pada konten yang diakses tidak hanya mencakup konten ekonomi tetapi juga non-ekonomi, karena penelitian ini juga ingin mengetahui pola penggunaan PLIK dari segi konten yang akses secara keseluruhan.

Konten non ekonomi bukan berarti tidak ada hubungannya dengan melek informasi ekonomi, misalnya konten *game* banyak pengguna yang bermain *game online* melakukan aktivitas ekonomi dan mendapatkan penghasilan yang cukup besar dengan menjual poin *game* yang didapatkan dari *game online*. Begitu juga dengan konten informasi pornografi, bisa saja pengguna mengakses konten tentang bisnis pornografi *online* hanya untuk menambah pengetahuan pengguna sebenarnya bisnis pornografi di dunia maya itu seperti apa.

#### V. ANALISIS

Pada bagian ini disajikan gambaran data penelitian yang diperoleh dari hasil jawaban responden. Kuisisioner yang disebar sebanyak 270 kuisisioner, yang kembali sebanyak 267 sehingga response rate sebesar 98%.

TABLE II. JAWABAN RESPONDEN ATAS VARIABEL DEMOGRAFI

Indikator	n	%
Usia (tahun)		
< 20 (lebih muda)	173	64,79
≥ 20 (lebih tua)	94	35,20
Jenis kelamin		
Laki-Laki	153	57,30
Perempuan	114	42,7
Pendidikan terakhir		
SD dan SMP	110	41,19
SMA	125	46,82
Diploma, S1, S2, S3	32	11,99
Pekerjaan		
Pelajar	207	77,53
Non pelajar	60	22,47
Pendapatan (Rp) *000		
< 500	162	60,67
500 – 1.000	65	24,34
> 1.000	40	24,98
Langganan Internet		
Ya	85	31,8
Tidak	182	68,2
Biaya langganan Internet (Rp)		
1. Berlangganan	85	31,8
2. Tidak berlangganan	182	68,2

Pertanyaan terbuka diuji dengan membagikan kuisisioner awal sebanyak 30 kuisisioner. Jumlah pertanyaan terbuka sebanyak 30 pertanyaan dengan membagi 10 pertanyaan untuk isu ekonomi internasional, 10 pertanyaan isu ekonomi nasional dan 10 pertanyaan isu ekonomi lokal. Setelah dikumpulkan hasil dari jawaban responden kemudian dianalisis. Hasil analisis jawaban tersebut dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu pertanyaan sulit, sedang dan mudah. Setiap kategori isu ekonomi dipilih dua pertanyaan yang sulit, dua pertanyaan yang sedang dan dua pertanyaan yang mudah.

Berdasarkan Tabel 2 terlihat responden yang paling banyak adalah responden yang usianya < 20 tahun sebanyak 173 responden (rata-rata= 19,57; sd= 7,67). Jumlah responden laki-laki 56,9%. Mayoritas responden berpendidikan terakhir SMA sebesar 46,8%. Berdasarkan pekerjaan mayoritas

pengguna PLIK adalah pelajar/mahasiswa sebesar 77,53%. Sedangkan pendapatan mayoritas responden sebesar kurang dari Rp 500.000 dengan persentasenya 60,7% (rata-rata= 762; sd= 1068) ini karena sebagian besar responden adalah pelajar. Berdasarkan langganan Internet mayoritas responden tidak berlangganan Internet sebesar 68,2%. Sedangkan rata-rata biaya yang dikeluarkan oleh responden yang berlangganan Internet adalah Rp 44.494.

#### A. Jawaban Responden atas Variabel Melek Informasi Isu Ekonomi

Nilai skor untuk pertanyaan isu ekonomi lokal adalah yang paling tinggi yaitu sebesar 1080 kemudian nilai skor pertanyaan isu ekonomi nasional yang paling rendah yaitu 859. Pertanyaan isu ekonomi internasional yang paling banyak dijawab dengan benar yaitu pertanyaan tentang nama mata uang Amerika Serikat dengan skor 245 dan pertanyaan tentang negara yang memproduksi barang merek Yamaha. Sedangkan yang paling banyak dijawab salah yaitu pada pertanyaan tentang kepanjangan dari WTO dan nama organisasi PBB yang menangani krisis moneter.

Kemudian untuk pertanyaan isu ekonomi nasional yang paling banyak dijawab dengan benar yaitu pertanyaan tentang harga bensin premium di Indonesia saat ini skor 193 Sedangkan yang paling banyak dijawab salah yaitu pertanyaan tentang kepanjangan dari KADIN.

Sedangkan mengenai pertanyaan isu ekonomi lokal yang paling banyak dijawab dengan benar yaitu pertanyaan tentang tempat penambangan emas yang terkenal di kota Palu. Sedangkan yang paling banyak salah yaitu pertanyaan tentang nama daerah pengrajin rotan di daerah Palu Utara dengan skor 72. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran Tabel V.

## VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka terdapat beberapa hasil yang ditemukan sebagai berikut:

#### A. Demografi Responden PLIK

Penelitian ini menemukan bahwa pola penggunaan PLIK di masyarakat Kabupaten Sigi dari konten yang diakses dipengaruhi oleh faktor demografis. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wahid, et al. [17] dan Mtega & Malekani [18]. Dari segi usia pengguna PLIK didominasi oleh kalangan remaja dan dewasa (usia produktif) penemuan ini konsisten dengan penelitian di Malaysia yang sebagian besar pengguna *telecenter* berusia antara 13-39 tahun [19-20]. Dan juga sama dengan penelitian di Amerika Latin dan Karibia [16] dan Tanzania [18].

Untuk jenis kelamin pengguna PLIK mayoritas laki-laki sekitar 57,30%, temuan ini juga konsisten dengan penelitian Proenza, et al. [16] dan Bashir, et al. [20]. Dari segi ekonomi pengguna PLIK di Kabupaten Sigi adalah mereka yang berpenghasilan rendah hingga menengah untuk pengguna yang telah bekerja. Penemuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Bashir, et al. [20] namun penemuan ini berbeda dengan penemuan dalam penelitian Maitrayee [21] yang menemukan bahwa pengguna *telecenter* adalah mereka yang

berpenghasilan tinggi. Sedangkan dari segi pendidikan pengguna PLIK mayoritas pernah menempuh pendidikan hingga tingkat atas, penemuan ini juga konsisten dengan penemuan [16, 21, 20].

Dari segi kemampuan pribadi ditemukan bahwa dalam hal bahasa Inggris, komputer dan Internet pengguna dalam kategori cukup baik. Ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Razak [19] dan Bashir, et al. [20] dimana mayoritas pengguna *telecenter* memiliki keahlian dalam menggunakan komputer dan Internet.

#### B. Pola Penggunaan PLIK oleh Masyarakat Pedesaan

Hasil analisis mengenai konten yang diakses diketahui bahwa responden dalam mengakses PLIK, konten yang paling jarang diakses yaitu informasi pornografi. Sedangkan konten yang sering diakses oleh responden yaitu berita *online*, hiburan, informasi olahraga, musik/film/*video*, *game*, dan informasi kesehatan.

TABLE III. JAWABAN RESPONDEN PADA VARIABEL KONTEN YANG DIAKSES

Konten yang diakses	Rata-rata <sup>a</sup>	SD	Rank
Musik/film/ <i>video</i>	3,50	1,13	1
Hiburan	3,14	1,19	2
Informasi olahraga	2,92	1,20	3
Informasi kesehatan	2,83	1,19	4
<i>Game</i>	2,82	1,31	5
Berita <i>online</i>	2,72	1,09	6
Informasi selebritis	2,69	1,26	7
Informasi <i>fashion</i>	2,52	1,34	8
Informasi wisata	2,48	1,19	9
Informasi resep masakan	2,44	1,21	10
<i>Software</i>	2,40	1,23	11
Informasi kecantikan	2,40	1,35	12
Informasi beasiswa	2,24	1,19	13
Informasi peluang bisnis	2,12	1,25	14
Bisnis <i>online</i>	2,03	1,18	15
Lowongan pekerjaan	1,83	1,06	16
Informasi pornografi	1,40	0,79	17

<sup>a</sup> Catatan: a= dihitung dengan skala *likert* 5 poin (1= tidak pernah; 5= sangat sering)

Berdasarkan usia kalangan lebih muda dan lebih tua pola penggunaan dalam hal konten yang diakses berbeda. Dimana kalangan lebih tua dalam mengakses berita *online*, lowongan pekerjaan, informasi peluang bisnis, bisnis *online* secara signifikan lebih besar dibandingkan kalangan muda. Berbeda dengan musik/film/*video* yang lebih banyak diakses oleh kalangan lebih muda. Berdasarkan jenis kelamin pola penggunaan dalam hal konten yang diakses juga terlihat bahwa ada perbedaan konten yang diakses antara yaitu berita *online*, lowongan pekerjaan, hiburan, informasi olahraga, informasi selebritis, informasi pornografi, *game*, dan *software*. Laki-laki lebih mendominasi dalam hal mengakses hiburan dibandingkan perempuan temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Proenza et al, [16] namun informasi kesehatan, informasi *fashion* dan resep masakan perempuan lebih mendominasi dibandingkan laki-laki.

Kemudian dari segi pendidikan antara non universitas dan universitas banyak yang sama. Pendidikan universitas lebih mendominasi dibandingkan non universitas dalam mengakses

beberapa konten hal ini terlihat di hampir seluruh konten kecuali musik/film/video, game, informasi fashion dan resep masakan. Sedangkan berdasarkan pekerjaan pelajar dan non pelajar yang beda seperti dalam mengakses lowongan pekerjaan di dominasi oleh non pelajar temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Proenza, et al. [16]. Sedangkan musik/film/video dan informasi olahraga didominasi oleh pelajar.

### C. Dampak Pola Penggunaan PLIK terhadap Melek Informasi Ekonomi Masyarakat Pedesaan

Berdasarkan pola penggunaan konten yang diakses ditemukan hubungan signifikan pada level 0,01 menggunakan uji statistik Spearman. Semakin tinggi konten yang diakses pengguna PLIK maka semakin tinggi pula tingkat melek informasi ekonomi pengguna. Konten yang harusnya lebih banyak diakses agar tingkat melek informasi ekonomi masyarakat lebih baik adalah berita online, lowongan pekerjaan, informasi peluang bisnis, hiburan, informasi selebritis, informasi wisata, informasi olahraga, informasi kesehatan dan informasi fashion dan bisnis online. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.

TABLE IV. KORELASI KONTEN YANG DIAKSES DENGAN MELEK INFORMASI

Konten yang diakses	Melek informasi
Berita online	0,31**
Bisnis online	0,30**
Hiburan	0,29**
Lowongan pekerjaan	0,27**
Informasi peluang bisnis	0,27**
Informasi selebritis	0,25**
Informasi wisata	0,24**
Informasi olahraga	0,20**
Informasi kesehatan	0,19**
Informasi fashion	0,18**
Software	0,15
Informasi kecantikan	0,13
Informasi resep masakan	0,12
Informasi beasiswa	0,12
Musik/film/video	0,09
Game	0,09
Informasi pornografi	0,09

Catatan: \*\*p<0,01

## VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

### A. Pola penggunaan PLIK Masyarakat Sigi

Dari hasil analisis dan pembahasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa konten yang sering diakses oleh responden yaitu berita online, hiburan, informasi olahraga, musik/film/video, game, dan informasi kesehatan. Ada perbedaan dalam pola penggunaan dimana konten yang diakses oleh usia kalangan lebih muda dan tua berbeda, begitu juga dengan jenis kelamin. Kemudian dari segi pendidikan antara non universitas dan universitas banyak yang sama. Pendidikan universitas lebih mendominasi dibandingkan non universitas dalam mengakses beberapa konten hal ini terlihat di hampir seluruh konten kecuali musik/film/video, game,

informasi fashion dan resep masakan. Sedangkan berdasarkan pekerjaan pelajar dan non pelajar yang beda seperti pengguna berita online dan informasi peluang bisnis di dominasi oleh non pelajar. Sedangkan musik/film/video dan informasi olahraga didominasi oleh pelajar.

### B. Dampak Konten yang Diakses terhadap Melek Informasi Ekonomi Masyarakat Pedesaan.

Simpulan yang diambil sesuai hasil analisis dan pembahasan berdasarkan Tabel 4 konten yang memiliki korelasi signifikan 0,01 dengan tingkat melek informasi ekonomi masyarakat adalah berita online, lowongan pekerjaan, informasi peluang bisnis, hiburan, informasi selebritis, informasi wisata, informasi olahraga, informasi kesehatan dan informasi fashion dan bisnis online.

### C. Keterbatasan Penelitian dan Saran

Sama halnya dengan penelitian lainnya, penelitian ini juga tidak sempurna dan banyak keterbatasan.

1. Penelitian ini hanya menerapkan metode survei melalui kuesioner tertutup sehingga belum mampu mengungkapkan hal-hal yang lebih dalam. Diharapkan penelitian selanjutnya disertai dengan wawancara.
2. Penelitian ini hanya meneliti 17 jenis konten yang diakses, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan dengan indikator yang lain.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan media exposure lainnya selain Internet untuk mengukur melek informasi ekonomi.

### D. Implikasi

Melihat hasil dari penelitian ini, memberikan beberapa implikasi terhadap program yang dirancang untuk meningkatkan melek teknologi informasi di Indonesia, khususnya dengan adanya program PLIK yang telah di berikan pemerintah untuk menangani masalah kesenjangan TIK antara daerah perkotaan dan pedesaan. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai demografi pengguna PLIK di Kabupaten Sigi yang, pola penggunaan PLIK konten yang diakses dan bagaimana pengaruh pola penggunaan PLIK dengan melek informasi ekonomi masyarakat desa. Dengan penelitian ini dapat diketahui bahwa yang berkorelasi signifikan dengan melek informasi ekonomi masyarakat pedesaan adalah berita online, lowongan pekerjaan, informasi peluang bisnis, hiburan, informasi selebritis, informasi wisata, informasi olahraga, informasi kesehatan dan informasi fashion dan bisnis online.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hollifield, C. Ann, Joseph Donnermeyer. "Creating Demand: Influencing Information Technology Diffusion in Rural Communities." *Government Information Quarterly* 20: pp. 135-150. 2003.
- [2] Choi, C., & Yi, M. H. The Effect of The Internet on Economic growth: Evidencen from Cross-Country Panel Data. *Economic Letters*, Elsevier. 2009.

- [3] Yonah, Z. A., & Salim, B. A. ICTs as Tools for Poverty Reduction: The Tanzanian Experience. In B. M. Maumbe, E-Agriculture and E-Government for Global Policy Development: Implications and Future Directions. United States of America: International Science Reference (IGI Global). 2010.
- [4] UNDP. *Human Development Report 2011 – Sustainability and Equity: A Better Future for All*. Tanggal akses Desember 2014
- [5] ITU. *Measuring Information Society 2011*. Geneva: International Telecommunication Union. 2014.
- [6] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. *Profil Pengguna Internet Indonesia*. (2012). Diperoleh 10-01-2013 dari :[http://apjii.or.id/v2/upload/Laporan/Profil%20Internet%20Indonesia%202012%20\(INDONESIA\).pdf](http://apjii.or.id/v2/upload/Laporan/Profil%20Internet%20Indonesia%202012%20(INDONESIA).pdf)
- [7] BP3TI. *Penyediaan KPU/USO: Melalui USO, Kita Buka Kemudahan Akses Informasi Hingga Pelosok Negeri*. BP3TI, Kementerian Komunikasi dan Informatika. 2012.
- [8] Kaiser, U. *Strategic Complementarities Between Different Types of ICT-expenditures*. Discussion Paper No. 03-46. 2004.
- [9] Departemen Komunikasi dan Informatika, *Buku Putih TIK*, Depkominfo, Jakarta. 2005.
- [10] Unesco, 2003 the Prague Declaration "towards an information literate society" <http://www.nclis.gov/libinter/infolitconf&meet/post-infolitconf&meet/praguedeclaration.pdf>
- [11] Armstrong, Michael. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. PT Elexmedia Komputindo. Jakarta. 2005.
- [12] Hancock, Vicki E. 2004. *Information Literacy for Lifelong Learning*. [online]. <<http://www.libraryinstruction.com/information-literacy.html>>.
- [13] Adam, Yaufani. "Literasi Informasi". 2009. Dalam <http://perus.ums.ac.id/2009/02/19/Literasi-informasi>
- [14] I.P Prianova, "Strategi Implementasi Penyediaan Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK) Pada Pelaksanaan Kewajiban Pelayanan Universal Telekomunikasi (KPU/USO) di Indonesia," Universitas Indonesia, Jakarta, Tesis 2010.
- [15] Lwoga, E. T. *Bridging the Agricultural Knowledge and Information Divide: The Case of Selected telecenters and Rural Radion in Tanzania*. *Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 43(6), 1-14. 2010.
- [16] Proenza, F. J., Buch, R. B., & Montero, G. *Telecenters for Socioeconomic and Rural Development in Latin America and the Caribbean*. ITU, IADB, FAO. Washington DC: IADB - Inter-America Development Bank. 2001.
- [17] Wahid, Fathul 'Apakah Perempuan Indonesia Terbelakang dalam Adopsi Internet?: Temuan Empiris', *Jurnal Teknoin*, Vol. 10, No.3, September 2005. FTI UII Yogyakarta. 2005.
- [18] Mtega, M. P., & Malekani, A. W. *Analyzing the usage patterns and challenges of telecenters among rural communities: experience from four selected telecenter*. 2009.
- [19] Razak, N. A. *Empowering The Rural Communities Via The Telecenter*. 9(3). Soriano, C. R. (2007). Exploring the ICT and Rural Poverty Reduction Link: Community Telecenters and Rural Livelihoods in Wu'an, China. *Electronic Journal on Information System in Developing Countries*, . 2009. 32, 1-15.
- [20] Bashir, M. S., Samah, B. A., Emby, Z., Badsar, M., Azril, H., Shaffril, M., & Aliyu, A. *Information and Communication Technology Development in Malaysia: Influence of Competency of Leaders, Location, Infrastructures and Quality of Services on Telecentre Success in Rural Communities of Malaysia*. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*. 2011.
- [21] Maitrayee, M. *ICTs and Development: A Study of Telecentres in Rural India*. 10<sup>th</sup> International Conference on Social Impact of Computers in Developing Countries. Dubai, UAE. 2009.

## Lampiran: Pertanyaan terbuka isu ekonomi

TABLE V. VARIABEL MELEK INFORMASI ISU EKONOMI

Pertanyaan	Skor*	Rank#
<b>Isu ekonomi internasional</b>		
1. Apa nama mata uang Amerika Serikat?	245	1
2. Negara apa yang memproduksi barang merek Yamaha?	203	2
3. Sebutkan salah satu negara selain Indonesia yang menjadi anggota G20!	165	3
4. Apa nama organisasi negara-negara pengekspor minyak dunia?	155	4
5. Apa nama organisasi PBB yang menangani krisis moneter?	125	5
6. Apa kepanjangan dari WTO?	108	6
<b>Isu ekonomi nasional</b>		
1. Berapakah harga bensin premium di Indonesia saat ini?	193	1
2. Apa kepanjangan dari PKL yang selalu ditertibkan oleh Pamong Praja?	182	2
3. Apakah nama perusahaan Bakrie yang terkena bencana lumpur di Sidoarjo?	159	3
4. Apa kepanjangan dari KUD?	153	4
5. Siapa menteri perekonomian di Indonesia pada masa pemerintahan SBY yang juga menjadi pemilik Trans Corp. dan Bank Mega?	100	5
6. Apa kepanjangan dari KADIN?	72	6
<b>Isu ekonomi lokal</b>		
1. Apa nama tempat penambangan emas yang terkenal di Kota Palu?	219	1
2. Apa nama komoditas kayu terkenal di Sulawesi Tengah?	210	2
3. Apa nama daerah pemancingan yang terkenal di Kabupaten Sigi?	207	3
4. Apa nama daerah wisata permandian air panas di Kota Sigi?	202	4
5. Apa nama pasar induk terbesar di Kabupaten Sigi?	170	5
6. Sebutkan nama daerah pengrajin rotan di daerah Palu Utara	72	6

Catatan: \* dihitung dengan menjumlahkan skor benar setiap pertanyaan (benar= 1; salah= 0); # = menunjukkan peringkat mudah/sulit pertanyaan. Semakin besar peringkat, semakin sulit pertanyaan tersebut.