

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam jurnal Asmara, Anjar (2015, hlm. 157-158) manfaat media pembelajaran antara lain adalah meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *continue* terutama melalui gambar hidup, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar. H. Malik dikutip dalam buku Jalinus, Ambiyar (2016, hlm. 10) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang dapat menarik perhatian, minat, pola pikir, serta perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sumiharsono, Hasanah (2016, hlm. 11-13) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Dalam penggunaannya, media pembelajaran tidak hanya merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana untuk membantu mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran sebagai salah satu

- 3) komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang diinginkan.
- 4) Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai serta bahan ajar itu sendiri. Dalam artian, penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kompetensi dan bahan ajar.
- 5) Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan, untuk itu dalam penggunaannya tidak diperkenankan hanya sekedar untuk permainan atau menarik perhatian siswa semata.
- 6) Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran. Dalam artian dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.
- 7) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya dengan menggunakan media pembelajaran, hasil belajar yang didapat siswa akan bertahan lama sehingga kualitas pembelajaran akan memiliki nilai yang tinggi.
- 8) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, sehingga akan mengurangi adanya penyakit verbalisme.

c. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Mais (2016, hlm.13-14) mengemukakan kegunaan media pembelajaran secara umum yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan yang disampaikan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk lisan maupun tulisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan film, gambar, model.
 - b. Objek kecil dapat dibantu dengan menggunakan proyektor mikro.
 - c. Gerak dapat disesuaikan dengan timelapse atau high-speed photography.
 - d. Peristiwa masa lampau bisa ditampilkan kembali lewat film, video, maupun kata-kata secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain sebagainya.

- f. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, iklim, gunung berapi) dapat ditampilkan dalam bentuk visual (film, gambar, dan lain-lain).
- 3) Media pembelajaran yang digunakan dengan tepat dan bervariasi dapat mengatasi peserta didik yang pasif. Dalam hal ini, media pembelajaran berguna untuk :
- a. Meningkatkan kegairahan belajar:
 - b. Memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan:
 - c. Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimilikinya.
- 4) Setiap siswa mempunyai sifat dan pengalaman yang berbeda sedangkan kurikulum dan materi yang disampaikan dituntut sama. Hal tersebut akan memberikan kesulitan bagi guru terlebih guru pun memiliki latar belakang yang berbeda dengan siswa. Untuk itu media pembelajaran dapat mengatasi masalah ini, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama,
 - b. Menyamakan pengalaman,
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

d. Jenis Media Pembelajaran

Nurseto dalam Triyana, Agustin, dkk (2019, hlm.172-173) mengemukakan bahwa media pembelajaran terdapat dua jenis yaitu media elektronik dan non elektronik:

1. Media Pembelajaran Elektronik

Media pembelajaran elektronik sering digunakan oleh guru dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas yang dijadikan acuan oleh guru mengarah pada tujuan pembelajaran dengan cara menyajikan materi pembelajaran secara sempurna agar dalam proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Media pembelajaran elektronik merupakan media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis bagi peserta didik untuk mengakses kontennya. Pada masa kini, setiap orang sudah mulai aktif menggunakan media elektronik seperti *handphone* (HP), komputer, dan internet.

2. Media Pembelajaran Non Elektronik

Media non elektronik merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide/gagasan melalui penyajian kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar, yang biasanya bertujuan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian atau ide, serta mengilustrasikan fakta–fakta sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah diingat.

2. *Google Search Engine*

a. *Pengertian Google Search Engine*

Search engine merujuk pada www atau website dalam konteks internet. *Search engine* merupakan suatu alat atau program yang dirancang untuk mempermudah manusia dalam mencari berbagai informasi di internet dengan cara memasukan *keyword* atau kata kunci dari informasi yang dimaksud sehingga akan muncul tampilan pada hasil pencarian berupa *website* asli yang berisi berbagai bentuk informasi seperti tulisan, gambar dan video. Berbagai *search engine* yang tersedia di internet dan sering digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Google*, adalah sebuah perusahaan di Amerika yang memiliki tujuan untuk menggabungkan seluruh informasi dari berbagai negara atau bahkan seluruh dunia serta membuat informasi tersebut mudah diakses dan dapat berguna sehingga menjadi populer dalam dunia internet.
2. *Yahoo*, merupakan portal web yang dioperasikan oleh perusahaan bernama *Yahoo Inc.* Pada awalnya *Yahoo* hanyalah sebuah petunjuk halaman buku.
3. *Bing*, merupakan *search engine* yang bernaung dibawah Microsoft. *Bing* secara resmi diluncurkan pada tanggal 3 Juni 2009 diciptakan dengan menggunakan teknologi *PowerSet* yang memungkinkan penggunaanya untk memperoleh pencarian informasi yng lebih akurat.
4. *Ask*, *search engine* ini ditemukan pada tahun 1996 oleh Garrett Gruener dan David Warthen. Fitur yang ditawarkan pada pengguna, yaitu: pencarian gambar, berita, map, cuaca, blog dan *feeds*, *encyclopedia listings*.

Banyaknya *search engine* yang tersedia di internet memudahkan setiap orang memperoleh informasi dari berbagai sumber. Dari sekian banyak *search engine* yang tersedia, *google* menjadi *website* yang paling diminati oleh pengunjung di berbagai kalangan serta banyak digunakan oleh penduduk di seluruh dunia.

Menurut Theon, Oscar (2019, hlm. 310) *google search engine* adalah mesin pencari yang berupa sebuah *website* untuk mencari informasi yang tersimpan dalam situs yang lain. Faslah (2016, hlm. 81) mengemukakan bahwa *google* yang memiliki *search engine* dengan alamat <http://google.com> adalah salah satu mesin pencari yang sudah dikenal luas di berbagai kalangan. Sudah menjadi rahasia umum jika pada saat ini, ketika seseorang mencari suatu informasi maka hal yang paling cepat dilakukan dalam mencari informasi tersebut adalah melalui mesin pencari *google*.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa *goole search engine* merupakan salah satu program komputer yang bertujuan untuk membantu penggunaanya dalam mencari informasi yang dibutuhkan dengan cara menetik *keyword* kemudian mesin pencari inisecara otomatis akan menelusur sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan mudah.

b. Fitur *Google Search Engine*

Ariyanti (2016, hlm. 18-19) mengemukakan bahwa *google* menyediakan berbagai fitur yang beragam yang akan melakukan penelusuran informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna internet dengan mudah diantaranya adalah:

- 1) Pencarian gambar (BETA), *google* adalah mesin pencari gambar yang paling luas di web, lebih dari 250 juta gambar tersedia dalam web ini.
- 2) Terjemahan halaman web, *google* mempermudah setiap orang diseluruh dunia dengan fitur baru terjemahan (BETA). Dengan menggunakan mesin penerjemah ini, setiap orang di negara mana pun dapat mengubah atau menerjemahkan halaman yang berbahasa asing ke dalam bahasa yang dimengerti.
- 3) Mencari file PDF, hasil pencarian termasuk untuk file dengan format *Adobe Portable Document (PDF)*.

- 4) Link-link tersimpan (*cache*), *cache* memungkinkan seseorang untuk melakukan penelusuran dari link yang tersembunyi, karena *google* mengambil *snapshot* dari setiap halaman yang diuji ketika menyaring web lalu menyimpan untuk cadangan jika halaman asli tidak tersedia.
- 5) Halaman Mirip, *google* akan melakukan penelusuran halaman yang mirip dengan *keyword* yang dimasukan.
- 6) Menemukan siapa yang terhubung dengan anda, fitur ini dapat digunakan ketika pengguna hanya ingin melakukan pencarian *link* yang terhubung dengan blog atau *website* yang dibutuhkan.
- 7) Pembatasan Domain, akan membatasi pengguna dalam pencarian alamat situs berdasarkan nama domain atau sub domain yang akan dicari.
- 8) Saya Merasa Beruntung (*I'm Feeling Lucky*), fitur ini akan membawa pengguna secara otomatis ke halaman pertama hasil pencarian serta hanya membutuhkan waktu singkat untuk mencari halaman web.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Google*

Google sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan serta kekurangan tersendiri Qudsiyyah (2019, hlm. 13-14). Berikut kekurangan serta kelebihan media *google* :

1) Kelebihan

- Meningkatkan pengetahuan, *google* menyediakan banyak informasi yang dapat diakses dengan mudah termasuk informasi mengenai materi ajar. Untuk itu, dengan *google* kita akan menambah wawasan yang luas.
- Berbagi sumber antarteman, dengan adanya informasi yang diakses melalui *link google* kita dapat dengan mudah membagi informasi hanya dengan menyalin dan membagikan *link* tersebut kepada orang yang kita tuju.
- Kesempatan mempublikasikan secara langsung, artinya kita bisa mempublikasikan pengetahuan hasil integrasi antara informasi lama dengan informasi baru yang kita peroleh melalui situs yang ada pada *google*.

2) Kekurangan

- *Google* hanya melakukan proses *indexing*, artinya *goole* hanya akan menelusuri informasi yang kita cari sesuai dengan kata kunci yang dimasukan.
- Banyak muncul informasi dari hasil duplikasi, banyaknya duplikasi informasi ini akan membuat pengguna bingung mana informasi yang tepat dan mana informasi yang kurang sesuai
- Banyak informasi yang tidak relevan, hal ini disebabkan karena banyaknya tulisan yang muncul di blog dari pihak tertentu yang tidak kompeten.

d. Penggunaan Internet Sebagai Sumber Informasi oleh Siswa

Pemanfaatan internet sebagai media dalam bidang pendidikan sudah dianggap hal yang lumrah dan banyak digunakan oleh para pelajar. Oleh karena itu, lembaga pendidikan baik formal maupun non formal dapat menjadikan internet sebagai sarana belajar yang bisa menjadi alternatif lain ketika terjadi keterbatasan sumber belajar seperti buku, kekurangan tenaga ahli, biaya pendidikan yang tinggi dan waktu yang terbatas. Terlebih internet memuat berbagai jenis informasi yang menjadikan internet menjadi suatu kebutuhan. Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu membimbing peserta didik serta harus mempunyai profesionalitas yang tinggi terhadap keahliannya. Selain itu, pada saat ini seorang guru juga dituntut untuk mempunyai keahlian dibidang teknologi informasi terutama internet dengan tujuan untuk lebih menggali lebih banyak informasi Sultoni, Ahmad (2013, hlm. 5).

Bagi peserta didik, penggunaan internet sebagai media dalam mendapatkan informasi berupa materi ajar yang sesuai dengan pelajaran tertentu, akan dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mereka. Menurut Oetomo dalam Sultoni, Ahmad (2013, hlm. 6) tersedianya pembaruan informasi yang terdapat dalam internet akan mendorong siswa menumbuhkan motivasi dalam membaca serta mengikuti perkembangan iptek dari berbagai belahan dunia.

Internet adalah media yang dapat membantu mempermudah menukar informasi dengan cepat sehingga internet dapat dijadikan sebagai tempat untuk

mendapatkan informasi apapun termasuk bidang pendidikan dan bahkan internet dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna internet lainnya untuk saling bertukar informasi meskipun berada di belahan bumi yang berbeda. Aberg dkk dalam Saifuddin, Oos (2018, hlm. 34) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa sumber digital dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik karena dengan sumber belajar digital ini mampu menarik perhatian siswa dan melatih kemampuan literasi dan hasil literasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tulisan. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa mengingat banyaknya informasi yang tersedia dalam internet sangat mudah diakses, penggunaan internet sebagai sumber belajar akan sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk menambah pengetahuan serta meningkatkan keterampilan.

e. Alasan Menggunakan *Google Search Engine*

Menurut Febrian dalam Qudsiyyah (2019, hlm. 15-16) mengemukakan alasan setiap orang menggunakan *google* dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

1. Fokus sebagai mesin pencari

Selain memperbanyak layanan utama untuk mempermudah melakukan aktifitas setiap orang, *google* tetap fokus akan jenis layanan pencarian informasi.

2. Populer

Google merupakan salah satu mesin pencari yang populer karena *google* sering dijadikan sebagai mesin pencari utama yang digunakan untuk memperoleh berbagai informasi. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh dari situs BOC Indonesia *Worldwide Communications for the people* mengenai laporan statistik yang dirilis oleh *Hootsuite* dan *We Are Social*, per Januari 2019 yang menunjukkan jika *google* menjadi situs web yang paling banyak diakses di Indonesia.

3. Kecepatan dan Kemudahan

Dengan teknologi yang ada pada saat ini, *google* hadir dengan memberikan pelayanan dengan kecepatan dan kemudahan yang ditawarkan. Hanya dengan tiga langkah yaitu panggil, ketik, dan hasil merupakan salah satu kelebihan yang dimiliki *google*.

4. Kedekatan Kata Pencarian

Setiap kata yang dimasukkan dalam kolom pencari akan secara otomatis *google* melakukan analisa terhadap kata tersebut dalam satu halaman.

3. Literasi Informasi

a. Pengertian Literasi Informasi

Library of Congress Subject Heading (LCSH) dalam Septiyantono (2014, hlm. 8) mengungkapkan literasi informasi diikuti pengertian *here are entered work on the ability to recognize when information is needed and to locate, evaluate and use the required information effectively*. LCSH menunjukkan pengertian literasi informasi sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui kapan informasi dicari, dibutuhkan, mengevaluasi, sertacara menggunakan informasi tersebut dengan efektif. Konsep ini menunjukkan bahwa kapan seseorang membutuhkan informasi, kapan mencari, mengevaluasi, dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan perspektif pendidikan, pengertian literasi informasi menurut Bruce dalam Septiyantono (2014, hlm. 9) bahwa *information literacy defines as the ability to access, evaluate, organise and use information in order to learn, problem-solve, make decisions in formal and informal learning contexts, at work, at home and in educational settings*. Dengan kata lain ia mengatakan bahwa literasi informasi adalah kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengorganisasi, dan menggunakan informasi dalam proses belajar, pemecahan masalah, membuat keputusan formal dan informal dalam konteks belajar, pekerjaan, rumah, ataupun dalam pendidikan.

Menurut UNESCO dikutip oleh Lien, Gunawan, Aruan, dkk (2020, hlm.2) literasi informasi adalah kemampuan untuk melakukan manajemen pengetahuan dan belajar terus-menerus. Dengan kata lain, literasi informasi adalah kemampuan untuk menyadari kebutuhan informasi dan kapan informasi tersebut dibutuhkan, lalu mengidentifikasi, serta menemukan lokasi informasi yang diperlukan, mengavaluasi informasi dengan kritis, mengorganisasikan serta mengintegrasikan informasi ke dalam pengetahuan yang sudah ada, memanfaatkan dan mengkomunikasikan secara efektif, legal, dan etis.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa literasi informasi merupakan kemampuan seseorang dalam mencari informasi yang dibutuhkan, kemampuan menempatkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menggunakannya secara efektif guna membantu memecahkan masalah. Literasi informasi juga dapat dikatakan sebagai seperangkat kemampuan dan pengetahuan mengenai cara menemukan informasi yang dibutuhkan, mampu menggunakan sumber daya informasi yang tersedia, mengevaluasi, serta pemahaman infrastruktur teknologi dan dampaknya terhadap politik, sosial, budaya.

b. Kriteria Literasi Informasi

Seperti yang dikatakan oleh Doyle dalam Ute, Diah, dkk (2016, hlm. 153) kriteria literasi informasi yaitu:

- 1) Menyadari kebutuhan akan informasi artinya seseorang mampu mengetahui serta sadar akan informasi yang sedang dibutuhkannya.
- 2) Menyadari jika informasi yang relevan, lengkap, dan tepat dapat dijadikan acuan untuk membuat keputusan yang tepat. Dengan kata lain, informasi yang diperoleh dapat menjadi dasar atau acuan dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Mengidentifikasi sumber-sumber potensial suatu informasi. Artinya seseorang harus bisa menjelaskan tujuan serta inti dari informasi yang didapat.
- 4) Membuat strategi bagaimana cara mencari informasi yang tepat. Membangun rencana yang akan dilakukan berkaitan dengan pencarian informasi, contohnya pencarian melalui internet dengan bantuan *search engine*.
- 5) Mengakses sumber-sumber informasi melalui media internet, televisi, surat kabar dan majalah.
- 6) Mengevaluasi informasi yaitu mampu melakukan filterisasi dan menganalisis suatu informasi.
- 7) Mengorganisasikan informasi untuk dipraktikkan yaitu mampu mengolah informasi dan mengimplementasikan nya sesuai kebutuhan.

- 8) Mengintegrasikan informasi yang baru dengan informasi lama yang sudah ada agar tercipta pengetahuan baru.

c. Model Literasi Informasi

Sulistyo Basuki dalam Yudistira (2017, hlm. 100-102) menyampaikan bahwa ada 4 model informasi yang terkenal yaitu :

1. *The Big 6*

Model literasi ini dikembangkan oleh Mike Eisenberg dan Bob Berkowitz pada tahun 1987. Model literasi ini merupakan salah satu model literasi informasi yang banyak digunakan di lembaga pendidikan formal baik sekolah maupun perguruan tinggi dan perusahaan. Dikutip oleh Lien, Gunawan, Aruan, dkk (2020, hlm. 4-5) model ini terdiri atas enam keterampilan dan 12 langkah seperti disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1
Literasi Informasi Menurut Eisenberg & Berkowitz (1987)

6 Keterampilan	12 Langkah
1 Perumusan masalah	- Merumuskan masalah - Mengidentifikasi informasi yang diperlukan
2 Strategi pencarian informasi	- Menentukan sumber - Memilih sumber terbaik
3 Alokasi dan akses	- Mengalokasi sumber secara intelektual dan fisik - Menentukan informasi dalam sumber tersebut
4 Pemanfaatan Informasi	- Membaca, mendengar, meraba - Mengekstraksi informasi yang relevan
5 Sintesis	- Mengorganisasikan informasi dari berbagai sumber - Mempresentasikan informasi tersebut
6 Evaluasi	- Mengevaluasi hasil (efektivitas) - Mengevaluasi proses (efisiensi)

Sumber : Lien, Gunawan, Aruan, dkk (2020, hlm. 5)

2. *Seven Pillars*

The Seven Pillars dari *Society of College*, berisi 7 langkah literasi informasi yang cenderung dibuat agar dapat digunakan oleh perguruan tinggi dan universitas. Model 7 pilar ini terdiri dari 2 himpunan keterampilan yaitu mengetahui cara menentukan lokasi informasi dan mengaksesnya mengetahui bagaimana memahami dan menggunakan informasi. Empat pilar pertama berisi keterampilan dasar yang bertujuan untuk menentukan lokasi serta mengakses informasi terdiri dari (Pilar 1) mengetahui kebutuhan informasi dan mengetahui kesenjangan antara yang diketahui dan yang tidak diketahui, (pilar 2) mengetahui sumber informasi yang benar, (pilar 3) membuat rencana untuk menentukan lokasi informasi, (pilar 4) menentukan lokasi dan akses informasi. Pilar seterusnya merupakan keterampilan tingkat lanjut untuk memahami dan menggunakan informasi secara efektif. Ketiga pilar tersebut adalah (Pilar 5) membandingkan serta mengevaluasi, (pilar 6) mengorganisasi, menerapkan, mengkomunikasikan, mengintegrasikan, membuat keputusan, mengaplikasikan, (pilar 7) menciptakan pengetahuan baru.

3. *Empowering 8*

Empowering 8 (E-8) adalah sebuah model pemecahan masalah untuk model pembelajaran berbasis sumber belajar. Model ini dikembangkan bulan November 2004 dalam *International Workshop on Information Skills for Learning* di University of Colombo, Sri Lanka. Model ini menggunakan pendekatan pemecahan masalah berupa *resource based-learnign* yang merupakan suatu kemampuan untuk belajar pada sumber datanya. Menurut model ini, literasi informasi terdiri dari 8 langkah yaitu mengidentifikasi, mengeksplorasi, menyeleksi, mengorganisasi, menciptakan, mempresentasikan, menilai output, dan mengaplikasikan.

4. *The Seven Faces*

Model yang dikenalkan oleh Bruce ini menggunakan tiga strategi pendekatan yaitu pendekatan perilaku, pendekatan konstruktivis, dan pendekatan relasional. Pendekatan perilaku mendeskripsikan seseorang yang melek akan informasi harus memperlihatkan keterampilan dan karakteristik yang dapat diukur. Pendekatan konstruktivis akan memberi tekanan kepada

pembelajar dalam mengkonstruksi gambaran domainnya, contohnya berupa pembelajaran berbasis persoalan. Pendekatan relasional dimulai dengan menggambarkan fenomena dalam bahasa yang dialami seseorang. Model ini berisi tujuh wajah literasi informasi yaitu konsepsi teknologi informasi, konsepsi sumber informasi, konsepsi proses informasi, konsepsi pengendalian informasi, konsepsi konstruksi pengetahuan, konsepsi perluasan pengetahuan, serta konsepsi kearifan.

d. Langkah Memperoleh Kemampuan Literasi Informasi

Septiyantono (2014, hlm. 24) menyebutkan ada beberapa langkah dalam memperoleh kemampuan literasi informasi seperti berikut.

1) Merumuskan kebutuhan informasi

Membuat rencana kebutuhan informasi adalah tahap awal dalam pencarian informasi. Kegunaannya adalah agar seseorang mampu mengetahui kegunaan informasi yang dicari.

2) Mengalokasikan serta mengevaluasi kualitas informasi

Mengalokasikan bisa dilakukan baik dengan cara manual atau membuatnya ke dalam *database*. Kualitas informasi bisa dilihat dari penggunaan informasi serta kredibilitas dari informasi tersebut.

3) Menyimpan dan menemukan kembali informasi

Seseorang harus bisa menyimpan informasi yang diperoleh agar suatu saat informasi tersebut mudah ditemukan kembali ketika akan digunakan. Penyimpanan bisa dengan sistem manual (rak perpustakaan) ataupun elektronik (komputer).

4) Menggunakan informasi secara efektif dan efisien

Kemampuan ini digunakan agar seseorang bisa menggunakan informasi secara efektif dan efisien.

5) Mengomunikasikan pengetahuan

Kemampuan ini bertujuan untuk membuat seseorang mampu menciptakan pengetahuan baru serta pengetahuan tersebut dapat disebarkan atau dikomunikasikan kepada orang yang membutuhkan informasi tersebut.

e. Manfaat Literasi Informasi

Menurut Adam dalam Yudistira (2017, hlm. 100) beberapa manfaat literasi informasi yaitu:

1. Membantu mengambil keputusan

Literasi informasi bisa membantu seseorang dalam mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Ketika seseorang sudah memperoleh informasi relevan yang cukup, maka mengambil keputusan dengan tepat akan mudah dilaksanakan.

2. Menjadi manusia pembelajar di era ekonomi pengetahuan

Dengan dimilikinya kemampuan literasi informasi ini, setiap orang bisa melakukan pembelajaran mandiri.

3. Menciptakan pengetahuan baru

Jika seseorang memiliki kemampuan literasi informasi, maka orang tersebut akan bisa memilah mana informasi yang benar sehingga akan muncul pengetahuan baru.

Menurut Hancock dalam Yusuf, Heriyanto (2012, hlm. 3) manfaat literasi informasi untuk pembelajaran adalah siswa dan guru akan lebih menguasai materi pembelajaran dan siswa juga tidak akan bergantung kepada guru karena kemampuan literasi informasi yang dimilikinya siswa akan membantu siswa belajar secara mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai manfaat literasi informasi, dapat disimpulkan bahwa literasi informasi dapat bermanfaat bagi semua kalangan baik peserta didik, tenaga pendidik, maupun semua lapisan masyarakat. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi informasi bisa menciptakan pengetahuan baru dengan cara mengintegrasikan informasi lama dan informasi baru yang diperoleh yang dapat mempermudah setiap orang dalam mengambil keputusan ataupun dalam membuat suatu kebijakan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan referensi yang penulis baca, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian penelitian tersebut adalah:

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Terdahulu	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Search</i> Terhadap Kemampuan Literasi Informasi Siswa kelas X IPS SMA Pasundan 1 Bandung.	Survei	Berdasarkan hasil penelitian koefisien determinasi dan pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa media <i>pembelajaran google search</i> berpengaruh rendah terhadap kemampuan literasi informasi siswa kelas X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas (X) yang digunakan sama yaitu media pembelajaran <i>google search</i>. 2. Variabel terikat (Y) yang digunakan sama kemampuan literasi informasi. 3. Metode penelitian yang digunakan sama yaitu survei. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu pelitian, peneliti terdahulu meneliti pada tahun 2019 sedangkan peneliti meneliti pada tahun 2020. 2. Tempat Penelitian

			IPS di SMA Pasundan 1 Bandung yaitu sebesar 20,2%.		berbeda, peneliti terdahulu meneliti di SMA Pasundan 1 Bandung sedangkan peneliti meneliti di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
2.	Mengukur Kemampuan Literasi Informasi Siswa SMAN 2 Tangerang Selatan Menggunakan Empowering 8 Pada Program Kelas Percepatan.	Survei	Berdasarkan perhitungan nilai indikator pada penelitian ini, dapat dikatakan kemampuan literasi informasi siswa program kelas percepatan SMAN 2	1. Variabel terikat (Y) yang digunakan sama yaitu kemampuan literasi informasi. 2. Metode penelitian yang digunakan sama menggunakan metode	1. Variabel bebas (X) yang digunakan penelitian terdahulu adalah Empowering 8, sedangkan

			<p>Tangerang Selatan dalam mencari informasi untuk menyelesaikan tugas makalah sudah baik, karena jawaban yang dipilih oleh siswa berkisar pada 77 jawaban setuju dan sangat setuju, yang menghasilkan skor rata-rata keseluruhan mencapai pada skor 3,10327, skor ini berada pada interval 2,52 – 3,27 (Baik).</p>	<p>survei.</p>	<p>varibel bebas (X) yang digunakan peneliti adalah media google search engine.</p> <p>2. Waktu penelitian, peneliti terdahulu meneliti pada tahun 2017 sedangkan peneliti meneliti pada tahun 2020</p> <p>3. Tempat penelitian berbeda, peneliti terdahulu meneliti di</p>
--	--	--	---	----------------	---

					SMAN 2 Tangerang Selatan sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
3.	Evaluasi Berbasis Empowering 8 TM Terhadap Tingkat Literasi Informasi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2010/2011.	Survei	Hasil perhitungan dari keseluruhan variabel literasi informasi dengan standar empowering 8 TM menunjukkan jika kemampuan literasi informasi mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tergolong baik dengan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan sama yaitu kemampuan literasi informasi. 2. Metode penelitian yang digunakan sama dengan menggunakan metode survei. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu penelitian terdahulu melakukan penelitian pada tahun 2013 sedangkan peneliti melakukan penelitian pada

			rata-rata nilai 2,83.		tahun 2020. 2. Tempat penelitian, peneliti terdahulu meneliti di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sedangkan peneliti meneliti di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.
--	--	--	-----------------------	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir pada penelitian ini akan menjelaskan mengenai pengaruh media pembelajaran *google search engine* sebagai variabel (X) terhadap kemampuan literasi informasi siswa sebagai variabel (Y) yang dimana penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *google search engine* terhadap kemampuan literasi informasi siswa pada era globalisasi saat ini yang sangat mendukung dalam menyediakan berbagai sumber informasi bahan ajar.

Pembelajaran adalah suatu aktifitas yang direncanakan secara terstruktur serta melibatkan individu dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, Rohani (2019, hlm. 1). Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai tenaga pendidik atau bisa disebut sebagai fasilitator yang menyampaikan pesan berupa materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat tercipta proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yang artinya proses penyampaian pesan dari sumber pesan (tenaga pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan materi ajar yang terdapat dalam kurikulum. Untuk membantu tenaga pendidik atau guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik, diperlukan adanya saluran berupa media pembelajaran. Munadi dalam Mustaqim (2016, hlm. 177) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang terencana dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber dalam upaya menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

Selain digunakan sebagai alat penyampaian pesan, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru maupun peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yaitu *google search engine*. Menurut Theon, Oscar (2019, hlm. 310) *google search engine* adalah mesin pencari yang berupa sebuah *website* untuk mencari informasi yang tersimpan dalam situs yang lain. Dengan banyaknya situs yang tersedia serta kemudahan untuk mengakses informasi, media *google search*

engine ini dirasa sesuai untuk dijadikan sumber dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Identifikasi yang muncul dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran *google search engine* yang dilakukan dalam proses pembelajaran, apakah terdapat pengaruh terhadap kemampuan literasi informasi siswa. Literasi informasi merupakan kemampuan siswa dalam mencari informasi yang dibutuhkan, kemampuan menempatkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menggunakannya secara efektif sehingga dapat membantu memecahkan masalah.

Peneliti memilih media pembelajaran *google search engine* sebagai variabel (X) karena berdasarkan situs statistik lalu lintas *similarweb*, *website* yang paling banyak dikunjungi di seluruh dunia pada bulan Mei tahun 2019 adalah *google*. Selain itu, situs BOC Indonesia *Worldwide Communications for the people* per Januari 2019 menunjukkan bahwa *website* yang paling banyak dikunjungi di Indonesia adalah *google*. Hal ini membuktikan bahwa *google search engine* banyak digunakan sebagai sumber dalam pencarian informasi.

Selain memilih media pembelajaran *google search engine* sebagai variabel (X), peneliti juga memilih kemampuan literasi informasi siswa sebagai variabel (Y) karena peneliti ingin mengetahui kemampuan literasi informasi siswa pada era kemajuan teknologi pada saat ini yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan.

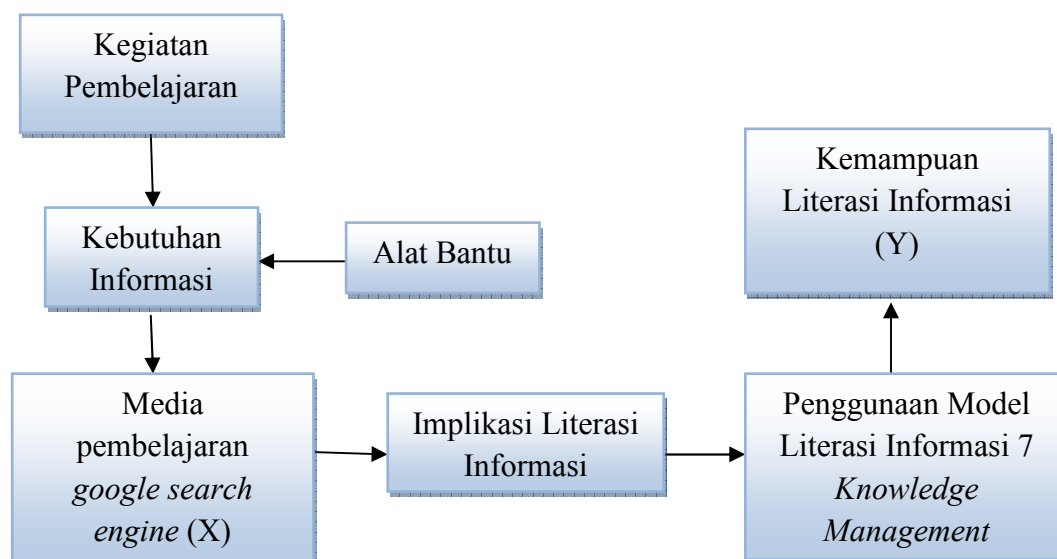
Tersedianya berbagai situs yang tersedia di internet khususnya *google search engine* membuat peserta didik akan dengan mudah memperoleh informasi apapun yang mereka butuhkan. Dengan maraknya informasi baik yang relevan maupun tidak, disinilah kemampuan literasi informasi siswa dibutuhkan. Dengan kemampuan literasi informasi ini, diharapkan agar siswa mampu mengetahui apa yang dibutuhkan, menganalisis, serta mengevaluasi informasi yang didapatkan sehingga informasi tersebut dapat bermanfaat dalam pemecahan masalah.

Perlu diketahui bahwa terdapat beberapa model literasi informasi. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model literasi informasi 7 langkah *knowledge management*. Lien, Gunawan, Aruan & dkk (2020, hlm. 7-8) mengungkapkan bahwa 7 langkah *knowledge management* adalah gabungan antara *The Big 6* dan *Empowering 8* yaitu dengan menambahkan kemampuan ke-8

dari *empowering* 8 ke dalam *The Big 6*. Dengan demikian ada 7 kemampuan yang akan dicapai yaitu :

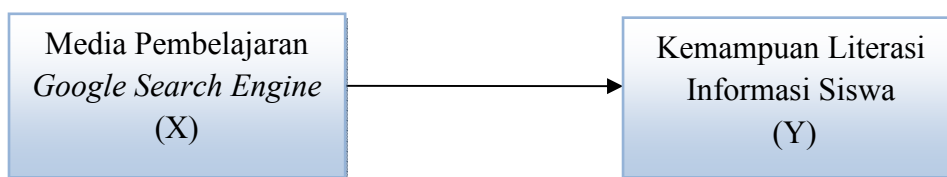
1. Merumuskan keperluan informasi dan menemukan cakupan informasi yang diperlukan;
2. Mengidentifikasi, mengakses sumber informasi yang diperlukan secara efisien, etis, legal;
3. Mengevaluasi informasi beserta sumbernya;
4. Mennggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu;
5. Mengintegrasikan informasi yang telah diseleksi ke dalam pengetahuan yang sudah ada sebelumnya;
6. Mengevaluasi hasil integrasi informasi yang baru dengan pengetahuan lama;
7. Menarik kesimpulan dari langkah merumuskan keperluan informasi dan menemukan cakupan informasi, mengidentifikasi serta mengakses sumber informasi efisien, etis, legal, mengevaluasi informasi beserta sumbernya, mennggunakan informasi secara efektif, Mengintegrasikan informasi, serta mengevaluasi hasil integrasi informasi serta melakukan pembelajaran seumur hidup secara mandiri.

Dari paparan tersebut, maka kerangka pemikiran yang melandasi penelitian ini dapat dirumuskan dalam bagan berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

Berikut adalah paradigma dalam penelitian ini.



Gambar 2.2
Paradigma Penelitian

Keterangan :

Variabel X : Menunjukkan media pembelajaran *google search engine*.

—————> : Menunjukkan garis pengaruh.

Variabel Y : Menunjukkan kemampuan literasi informasi siswa.

D. Asumsi dan hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah sesuatu hal yang dapat berupa teori, evidensi atau pemikiran peneliti sendiri yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya, minimal dalam kaitan dengan masalah yang diteliti. Berdasarkan definisi tersebut, penulis dapat menyimpulkan asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media *google search engine* sebagai sumber informasi.
- b. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *google search engine* sebagai media pembelajaran.

2. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *google search engine* terhadap kemampuan literasi informasi siswa.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *google search engine* terhadap kemampuan literasi informasi siswa.

