

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital menurut Paul Gilster dalam Nasrullah et al., (2017, hlm. 7) adalah, “Kemampuan untuk mengakses dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang sangat luas melalui piranti komputer”. Nasrullah et al., (2017, hlm. 8) berpendapat bahwa, “Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk memperoleh, menilai, menghasilkan, dan menggunakan informasi dengan cara yang sehat, bijaksana, cerdas, tepat, cermat, dan taat hukum untuk menjalin koneksi serta berkomunikasi dengan orang lain”. Sedangkan menurut Silalahi (2022, hlm. 2) mengatakan, “Literasi digital yaitu kesanggupan memahami serta memanfaatkan berbagai informasi yang diperoleh secara online”. Dengan mempertimbangkan beberapa argumen di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa literasi digital merupakan kecakapan menggunakan perangkat teknologi untuk menemukan, memahami, membuat, dan menggunakan informasi untuk kehidupan sehari-hari.

b. Kompetensi Literasi Digital

Paul Gilster (1997) dalam Jamaludin (2022, hlm. 84) mengategorikannya ke dalam empat keterampilan penting yang perlu dikuasai seseorang agar dianggap berliterasi digital, antara lain:

1) Pencarian di internet

Keterampilan ini meliputi beberapa bagian termasuk kecakapan menggunakan mesin pencarian untuk mencari informasi secara *online*.

2) Pandu arah *hypertext*

Keterampilan ini adalah suatu kemampuan untuk membaca dan memahami lingkungan *hypertext* secara dinamis. Keterampilan ini meliputi beberapa bagian yaitu pemahaman tentang bagaimana fungsi *hypertext* serta

hyperlink dan perbedaan mengenai membaca buku serta menggunakan internet untuk menjelajah, pemahaman tentang *bandwidth*, http, html, dan url, serta kecakapan memahami ciri-ciri halaman situs.

3) Evaluasi konten informasi

Keterampilan ini adalah kemampuan untuk mengevaluasi informasi yang diperoleh secara online, menentukan keakuratan dan kelengkapan data yang dirujuk melalui *hypertext link*.

4) Penyusunan pengetahuan

Keterampilan ini sebagai kemampuan untuk membuat informasi, menilai, dan membandingkan fakta dan gagasan yang diambil dari beberapa sumber secara tepat dan tidak memihak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat keterampilan penting yang perlu dikuasai oleh seseorang dalam berliterasi digital antara lain yaitu pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, dan penyusunan pengetahuan. Seseorang yang memiliki keterampilan itu barulah dapat dikatakan berliterasi digital.

c. Literasi Digital untuk Pendidikan Abad 21

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan di era modern saat ini. Kemajuan teknologi mendorong kebiasaan literasi yang semakin banyak dan bentuk literasi visual, yang memadukan literasi media dan literasi teknologi, daripada literasi fundamental atau literasi perpustakaan. Kedua literasi ini muncul dalam bentuk video hingga internet. Apriadi (2013) dalam Kurniawan et al., (2019, hlm. 35) menyatakan bahwa, “Literasi media bisa membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman kritis melalui pendidikan berbasis teknologi”.

Kemajuan teknologi, komunikasi dan informasi dapat mempermudah proses penyebaran pengetahuan sehingga peserta didik sekarang dituntut untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat membuat informasi

baru yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Saat ini literasi digital mulai dikenal oleh berbagai kalangan usia. Berkembangnya literasi digital di sekolah dapat mempermudah peserta didik menemukan bahan bacaan dari segala sumber. “Mencari referensi dapat dilakukan dengan mudah bagi peserta didik yang mempunyai kompetensi literasi digital. Hal tersebut disebabkan kemudahan mencari sumber informasi dapat diakses dengan cepat secara online.”(Kurniawan et al., 2019, hlm. 37).

Dengan mempertimbangkan penjelasan para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi media memiliki beberapa manfaat untuk pendidikan di abad 21. Adapun manfaat dari literasi media yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya melalui pembelajaran berbasis teknologi serta mempermudah peserta didik dalam mencari referensi yang akan digunakan untuk belajar.

d. Indikator Literasi Digital di Sekolah

Menurut Nasrullah et al., (2017, hlm. 10) tiga dasar yang menjadi dasar indikator literasi digital di sekolah yaitu:

- 1) Kelas
 - a) Banyaknya kelas seminar literasi digital telah diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan;
 - b) Sejauh mana literasi digital diterapkan dan digunakan dalam kegiatan pendidikan;
 - c) sejauh mana peserta didik, pendidik, dan administrator sekolah memahami cara menggunakan internet dan media digital.
- 2) Budaya Sekolah
 - a) Variasi dan jumlah bahan bacaan dan sumber pendidikan yang tersedia secara online;
 - b) Jumlah buku tema digital yang dipinjam;
 - c) Volume kegiatan berbasis informasi dan teknologi di sekolah;
 - d) Frekuensi siaran berita sekolah di situs web atau melalui media digital;

- e) Kebijakan sekolah yang mengatur penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah;
- f) Sejauh mana teknologi informasi dan komunikasi digunakan dan diterapkan untuk komunikasi tentang layanan sekolah (misalnya, e-report, manajemen keuangan, dapodik, penggunaan data siswa, profil sekolah, dan lain-lain).

3) Masyarakat

- a) Sarana dan prasarana pendukung literasi digital di sekolah;
- b) Sejauh mana institusi, komunitas, dan orang tua terlibat dalam penciptaan literasi digital.

Menurut pandangan ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kelas, budaya sekolah, dan masyarakat merupakan tiga kategori indikator literasi digital.

e. Bentuk Implementasi Literasi Digital di Sekolah

Menurut Laela (2022, hlm. 110) berpendapat bahwa strategi implementasi literasi digital dapat diterapkan melalui yaitu:

- 1) Implementasi Literasi Digital di Luar Kelas
 - a) Pengadaan perpustakaan digital dengan variasi sumber bacaan yang bermutu;
 - b) Membangun tempat khusus untuk lokasi literasi digital yang dilengkapi dengan akses yang lengkap dan terhubung ke bahan bacaan digital yang disediakan sekolah atau pemerintah;
 - c) Menambahkan buku-buku yang berjudul literasi digital ke dalam koleksi perpustakaan sekolah;
 - d) Alokasi anggaran khusus untuk mendukung program literasi di sekolah;
 - e) Membuat unit kerja literasi sekolah untuk memantau dan mengelola agenda literasi digital;
 - f) Berkolaborasi dengan OSIS untuk melakukan kampanye literasi digital;
 - g) Mengadakan pelatihan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital tenaga pendidik;

- h) Melakukan pengarahannya literasi elektronik secara berkala dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik dan guru tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, metode untuk menggunakan media sosial dengan bijak, dan cara menggunakan TIK secara etis;
 - i) Partisipasi DUDIKA (Dunia Usaha dan Dunia Industri Kerja) dalam kegiatan literasi digital dan penyediaan bacaan yang relevan dengan pelajaran;
 - j) Mengadakan lomba berbasis literasi digital bagi peserta didik;
 - k) Membentuk forum literasi digital untuk menghasilkan individu dan pionir literasi digital yang bisa dapat menjadi panutan bagi teman-temannya;
 - l) Menyelenggarakan seminar literasi dengan pegiat maupun tokoh tentang pengetahuan serta pengalaman mereka dengan mengajak peserta didik, anggota komite sekolah, dan orang tua peserta didik;
 - m) Melaksanakan kegiatan diskusi bagi peserta didik dan guru untuk memajukan literasi digital di sekolah;
 - n) Sekolah secara aktif menggunakan media sosial untuk memposting informasi tentang acara yang terkait dengan sekolah. Media sosial yang digunakan oleh sekolah dapat berfungsi sebagai penghubung antara pendidik, alumni dan calon peserta didik baru;
- 2) Implementasi Literasi Digital di Kelas
- a) Memasukkan komponen literasi digital kedalam kegiatan belajar mengajar seperti menggunakan aplikasi interaktif dan game untuk alat evaluasi;
 - b) Memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran, seperti meminta peserta didik membuat film eksperimental sesuai minatnya di sekolah dan mempostingnya ke instagram, membuat video kampanye di YouTube dengan tema pendidikan;
 - c) Menugaskan peserta didik untuk menganalisis informasi *online* secara tepat;

- d) Mengembangkan kegiatan kelas yang mengajarkan peserta didik mengenali sumber berita internet yang terpercaya dengan memeriksa penulis, penerbit, tujuan, tingkat akurasi dan relevansinya serta bahasanya dan seberapa aktual berita tersebut;
- e) Penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) *VR Cardboard* / *VR Box*, film 3D dan perangkat lunak lainnya untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas dan memberikan peserta didik pengalaman baru dalam memvisualisasikan sesuatu yang dilihatnya;
- f) Memberikan contoh langkah-langkah privasi dan keamanan digital dengan penjelasan terkait jejak digital mereka, seperti data pribadi yang diposting di media sosial yang membuat mereka rentan terhadap aktivitas kriminal seperti, pencurian identitas, penipuan dan pembobolan;
- g) Mendidik peserta didik yang paham digital untuk bersikap skeptis terhadap konten hoax.;
- h) Pendidik menugaskan peserta didik untuk menggambarkan gagasan mereka dalam format desain menarik menggunakan aplikasi digital;
- i) Menugaskan peserta didik membuat proyek seperti membuat selebaran, menulis berita sekolah atau menggunakan media sosial untuk mempublikasikan acara sekolah;
- j) Memanfaatkan aplikasi untuk mendokumentasikan karya terbaik peserta didik;
- k) Mengenalkan serta mengajarkan peserta didik cara menggunakan *Ipusnas* sebagai layanan peminjaman buku digital gratis yang dapat membantu mereka menemukan referensi mengenai pelajaran;
- l) Penggunaan sistem manajemen pembelajaran seperti *moodle* dan *Google Classroom*;
- m) Penggunaan papan tulis interaktif seperti *google jamboard*, *microsoft whiteboard*, dan perangkat lunak tambahan lainnya seperti *menti.com*, *quizizz*, *google docs* selama pembelajaran daring atau di kelas;
- n) Memanfaatkan aplikasi online untuk survei, absen dan kuis.

Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk implementasi literasi digital yang dapat diterapkan yaitu implementasi literasi digital di luar kelas dan implementasi literasi digital di dalam kelas.

f. Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis literasi digital, guru perlu melakukan beberapa persiapan. Guru perlu memilih strategi serta model terbaik supaya dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning*, *discovery based learning*, dan *project based learning* merupakan model yang sering digunakan pada pembelajaran abad 21. Model pembelajaran tersebut dianggap dapat meningkatkan sikap kritis, kreatif, kerjasama, dan rasa ingin tahu peserta didik melalui proses *saintific* (5M) yakni mengamati, menanyakan, mengumpulkan informasi, menalar atau berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat mencapai tujuan pembelajaran literasi digital. Ramlan (2022, hlm. 78) mengatakan bahwa, “Pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan suatu keharusan bagi guru. Guru dapat membuat materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat presentasi seperti PowerPoint, Flash, dan lainnya”.

Berdasarkan penjelasan diatas, *discovery-based learning*, *project-based learning*, dan *problem-based learning* adalah beberapa model pembelajaran yang sering digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran di era modern.

g. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Literasi Digital

Hasil belajar akan menjadi bukti konkret sebuah kesuksesan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar akan menentukan langkah selanjutnya yang harus ditentukan guru berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan aspek hasil belajar.

Membahas mengenai hasil kognitif peserta didik, memilih media dan Metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan prestasi peserta didik. “Media audio visual seperti video atau film adalah contoh yang sering dipakai dalam pembelajaran. Peserta didik sekarang merupakan generasi digital yang lebih tertarik pada hal yang terbaru digital dibandingkan konvensional seperti buku dan guru yang ceramah”(Kurniawan et al., 2019, hlm. 53).

Selanjutnya mengenai hasil afektif, Kurniawan et al., (2019, hlm. 55) menjelaskan bahwa, “Literasi digital berhasil meningkatkan hasil kognitif dan afektif”. Sebagai contoh, ketika peserta didik menemukan informasi di internet, mereka belajar berpikir kritis. Peserta didik akan memahami bacaan terlebih dahulu, memberikan penilaian terhadap bacaan. Melalui kegiatan membaca terlebih dahulu, peserta didik akan mampu menyaring informasi yang dibutuhkan.

Evaluasi yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berbasis literasi digital ini yakni aspek psikomotorik. Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dalam berbagai jenis yaitu penilaian praktik, produk, proyek, maupun portofolio.

h. Tantangan dalam Penerapan Literasi Digital

Perkembangan teknologi dapat melahirkan dua aspek yang berlawanan. Penciptaan teknologi digital dan ketersediaan informasi digital menghadirkan peluang dan tantangan. Menurut hasil riset pada tahun 2023 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, layanan internet di Indonesia mencapai 215.626.156 orang atau 78,19 persen dari total penduduk. Hilir (2021, hlm. 109) mengatakan bahwa banyaknya anak muda yang menggunakan internet menimbulkan beberapa kekhawatiran. Mereka menghabiskan hampir 5 jam per hari untuk berinternet, baik melalui komputer pribadi, laptop, atau ponsel. Banyak pihak yang khawatir dengan penggunaan internet yang terus berkembang. Belum lagi perilaku yang tidak pantas contohnya penyebaran berita dan informasi palsu, penistaan agama, perundungan dan intoleransi. Masalah ini memberikan tantangan bagi orang

tua karena mereka bertanggung jawab untuk mendidik anak-anak untuk memiliki kemampuan literasi.

Guru diharapkan mengikuti kemajuan teknologi di era pembelajaran digital. Sharma (2017) dalam Ramlan (2022, hlm. 81) menjelaskan bahwa, “Untuk menerapkan pembelajaran digital, guru perlu memiliki lima keterampilan yaitu keterampilan komunikasi, keterampilan jaringan, keterampilan pengasuhan, manajemen pengetahuan, dan keterampilan berfikir.”.

Oleh sebab itu, agar dapat berperan sebagai fasilitator pembelajaran secara efektif, guru harus memiliki sejumlah kemampuan selain kemampuan dalam pengajaran.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik yaitu salah satu masalah di dunia pendidikan. Kegiatan belajar harus diikuti oleh peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik. Berdasarkan keterampilan dan kapasitasnya, hasil belajar akan berbeda untuk setiap peserta didik. Menurut Sudjana dalam Siregar (2019, hlm. 218) menjelaskan maksud dari hasil belajar sebagai berikut:

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta dari pengalaman belajar. Perubahan tingkah laku yang ke arah baik dan relatif permanen pada orang yang belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar. Jika seseorang dapat mengidentifikasi perubahan dalam dirinya, dapat dikatakan bahwa mereka telah mempelajari sesuatu. Perubahan dalam kapasitas berpikir, kemampuan, atau sikap terkait objek adalah di antaranya.

Sedangkan menurut Tumulo (2022, hlm. 438) mengatakan, “Hasil belajar adalah kepandaian peserta didik untuk menerima serta menjalankan informasi dalam bentuk konsep dasar yang disampaikan secara instruksional”.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam menerima informasi baru dan ditunjukkan dengan perubahan perilaku yang positif.

b. Fungsi Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Sudijono (2016, hlm. 11) mengatakan bahwa, “Evaluasi hasil belajar dapat mendorong peserta didik untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mempertahankan prestasi”. Hasil belajar setiap peserta didik akan dinilai melalui evaluasi.

Bagi guru, evaluasi hasil belajar setidaknya memiliki lima fungsi antara lain:

- 1) Memberikan dasar keputusan untuk menilai proses belajar oleh peserta didiknya.
- 2) Memberikan informasi yang cukup membantu untuk memahami setiap peserta didik.
- 3) Memberikan informasi untuk menetapkan status peserta didik.
- 4) Memberikan saran untuk peserta didik yang sedang dalam permasalahan.
- 5) Menunjukkan ketercapaian program pengajaran yang direncanakan.

Evaluasi hasil belajar memiliki manfaat bagi guru serta peserta didik. Manfaat bagi peserta didik adalah dapat memacu mereka untuk dapat mempertahankan, meningkatkan, dan memperbaiki prestasi mereka. Sedangkan bagi guru yaitu memberi landasan untuk menilai hasil belajar peserta didik, memberikan informasi, memberikan bahan yang penting, memberikan petunjuk untuk menemukan solusi, memberikan petunjuk program pengajaran yang telah ditentukan.

c. Prinsip-prinsip Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Sudijono (2016, hlm. 31) mengatakan, “Jika dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar selalu mengikuti tiga prinsip utama yaitu prinsip menyeluruh, kontinuitas, dan objektivitas, maka evaluasi hasil belajar yang dilakukan dikatakan berhasil”

- 1) Prinsip Keseluruhan

Prinsip komprehensif adalah nama lain untuk prinsip menyeluruh atau umum. Evaluasi hasil belajar dinilai berhasil jika dilakukan secara tepat waktu, teliti, atau menyeluruh. Kondisi dan kemajuan peserta

didik yang menjadi fokus evaluasi akan dipahami sepenuhnya dengan melakukan konsensus, pemeriksaan menyeluruh terhadap hasil belajar.

2) Prinsip Kesenambungan

Konsep kesinambungan kadang disebut juga dengan konsep kesinambungan penilaian hasil belajar yang baik, yaitu evaluasi hasil belajar yang dilakukan secara periodik secara terus menerus dan teratur. Evaluator mencari informasi untuk mengumpulkan data melalui evaluasi hasil belajar yang rutin, direncanakan, dan terjadwal yang dapat menunjukkan kemajuan atau perkembangan peserta didik sejak pertama kali mengikuti program pendidikan sampai dengan selesainya masa pendidikan. Evaluasi berkelanjutan atas hasil pembelajaran juga dimaksudkan untuk memberikan stabilitas dan kejelasan kepada evaluator ketika memutuskan tindakan atau kebijakan apa yang perlu dilakukan di masa depan.

3) Prinsip Obyektivitas

Menurut prinsip obyektivitas, evaluasi hasil belajar yang baik dapat dinyatakan jika evaluator menghilangkan unsur subjektif. Dengan demikian, dalam menilai hasil belajar, seorang asesor harus selalu tampil secara wajar dan sesuai dengan keadaan, menghindari campur tangan dari kepentingan pribadi.

Menurut perspektif ahli yang dikemukakan di atas, ada tiga prinsip yang mengatur hasil belajar: prinsip umum, prinsip kontinuitas, dan prinsip obyektivitas.

d. Ciri-Ciri Evaluasi Hasil Belajar

Sudijono (2016, hlm. 34) menjelaskan ciri-ciri evaluasi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Evaluasi dilakukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa secara tidak langsung dengan mencermati gejala atau fenomena yang diperlihatkan peserta didik.

- 2) Pada umumnya, evaluasi menggunakan instrumen kuantitatif untuk menilai hasil belajar peserta didik.
- 3) Menggunakan unit atau satuan tetap yang didasarkan pada teori bahwa setiap populasi peserta didik memiliki karakteristik yang heterogen.
- 4) Prestasi belajar peserta didik bersifat relatif.
- 5) Sulit untuk mencegah kesalahan pengukuran.

Dengan mempertimbangkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar memiliki beberapa ciri yaitu dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung, bersifat kuantitatif dan relatif.

e. Bentuk-Bentuk Evaluasi Hasil Belajar

Informasi tentang kemajuan peserta didik dari segi proses dan hasil belajar, dapat dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik dan metode. Sudijono (2016, hlm. 65) menjelaskan bentuk-bentuk evaluasi hasil belajar sebagai berikut:

1) Teknik Tes

Tes merupakan proses penilaian pendidikan. Tes dapat mencakup pemberian pekerjaan rumah, atau pertanyaan yang harus dijawab peserta didik maupun arahan yang harus diikutinya, untuk menghasilkan nilai-nilai yang mewakili perilaku atau prestasi peserta didik.

Apabila dilihat dari cara pertanyaan diajukan dan dijawab, tes dapat dibagi menjadi dua cara yaitu:

- a) Tes tertulis yaitu semacam tes yang memberikan pertanyaan tertulis atau jawaban atas pertanyaan tertulis kepada peserta tes.
- b) Tes lisan yaitu tes yang memberikan pertanyaan secara lisan dan harus menjawab secara lisan kepada peserta tes.

2) Teknik Nontes

Teknik nontes adalah cara untuk mengukur atau menilai prestasi peserta didik tanpa memberikan tes. Teknik nontes biasanya digunakan untuk mengetahui proses dan produk dari hasil belajar peserta didik yang berkaitan dengan kompetensi sikap.

Teknik nontes terbagi menjadi beberapa macam yaitu:

a) Pengamatan/Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan informasi dengan memperhatikan dan mendokumentasikan hal-hal yang diamati untuk mendapatkan informasi.

b) Wawancara

Wawancara adalah metode mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan secara sepihak, tatap muka, dan dengan arah dan tujuan yang telah ditetapkan.

c) Angket

Angket dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses evaluasi hasil belajar. Dengan menggunakan angket, pengumpulan data jauh lebih praktis dan hemat waktu dan tenaga dibandingkan melakukan wawancara yang mengharuskan penilai dan peserta didik atau pihak lain bertemu secara langsung.

d) Pemeriksaan Dokumen

Memeriksa dokumen juga dapat digunakan untuk melengkapi atau melengkapi metode nontes yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan belajar peserta didik. Ketika guru sedang menilai hasil belajar peserta didik, tidak jarang mereka membutuhkan lebih banyak informasi tentang peserta didik, orang tua, dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, terdapat beberapa bentuk evaluasi hasil belajar yaitu tes tulis serta tes lisan, dan bentuk non tes seperti pengamatan/observasi, wawancara, kuesioner, serta pemeriksaan dokumen.

f. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wirda et al. (2020, hlm. 116) faktor-faktor penentu berikut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

1) Ukuran Rombongan Belajar

Jumlah peserta didik dalam kelompok belajar memiliki dampak positif dan signifikan terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Sekolah favorit biasanya memiliki jumlah kelas yang banyak dan prestasi peserta didik yang baik. Tetapi sekolah yang kurang populer biasanya memiliki jumlah kelas yang sedikit dan kurang berprestasi.

2) Kepemimpinan Instruksional

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi secara signifikan oleh kepemimpinan instruksional di sekolah. Ketika kepemimpinan instruksional sering digunakan di sekolah dan kinerja administrasi sekolah yang efisien dan pengembangan kepemimpinan profesional, serta teknik pemantauan pembelajaran guru yang lebih bervariasi, pencapaian hasil belajar lebih baik.

3) Iklim Sekolah

Hasil belajar peserta didik secara signifikan dipengaruhi oleh iklim sekolah. Pencapaian tujuan pembelajaran akan meningkat seiring dengan membaiknya suasana sekolah, terutama jika guru mengajar dengan gaya yang menarik bagi peserta didik.

4) Status Sosial Ekonomi

Status sosial ekonomi orang tua memiliki dampak yang positif terhadap prestasi akademik peserta didik. Peserta didik dengan kemampuan keuangan yang baik serta orangtua yang berpendidikan biasanya berprestasi lebih baik secara akademis daripada peserta didik yang orangtuanya kurang berpendidikan serta status sosial ekonomi rendah.

5) Metakognisi

Metakognisi secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ketika peserta didik menggunakan media digital untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dan memecahkan tantangan selama kegiatan metakognisi di kelas, hasil belajar peserta didik meningkat.

6) Tutor Sebaya

Ketika tutor sebaya dilibatkan dalam pembelajaran di kelas mendapatkan hasil belajar baik, terutama ketika peserta didik dengan temannya menganalisis berita dan akurasi informasi.

7) Umpan Balik

Pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penerapan umpan balik guru selama pengajaran. Peserta didik tampil lebih baik ketika guru menggunakan strategi pengajaran berbasis umpan balik. Guru menilai serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dalam rangka meningkatkan nilai peserta didik dengan mengamati, menanya, menyimak, dan melihat peserta didik terhadap penguasaan topik pembelajaran.

8) Partisipasi Orangtua

Orang tua yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan anak memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik. Partisipasi orang tua berhubungan langsung dengan keberhasilan belajar peserta didik. Orang tua yang kurang berpartisipasi untuk pendidikan anak mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

9) Pembelajaran Individual

Guru yang sering memberi peserta didik kesempatan untuk belajar secara individu, seperti dengan memberikan tugas individu kepada peserta didik, berpotensi mendapat hasil belajar yang baik.

10) Kepemilikan Perangkat TIK

Pencapaian hasil belajar peserta didik telah terbukti mendapat manfaat dari memiliki akses ke perangkat teknologi di sekolah maupun rumah, contohnya alat teknologi berkualitas tinggi dan lengkap.

11) Penggunaan TIK Secara Umum

Peserta didik mendapat hasil belajar maksimal apabila penggunaan TIK secara umum dibatasi. Peserta didik yang menggunakan perangkat digital hanya untuk menggunakan media sosial, mendengarkan musik, dan lainnya cenderung memiliki hasil belajar yang rendah.

12) Penggunaan TIK Untuk Bermain

Peserta didik yang menggunakan TIK untuk bermain game memiliki hasil belajar yang rendah. Jika peserta didik mengurangi penggunaan TIK untuk bermain game, mereka akan mendapat hasil belajar yang baik.

13) Penggunaan TIK untuk Tugas

Pemanfaatan teknologi dalam rangka penyelesaian tugas berbanding terbalik dengan pencapaian hasil belajar. Hal tersebut memperlihatkan bahwa jika peserta didik menggunakan TIK untuk menyelesaikan tugas, mereka lebih mungkin untuk mencapai hasil belajar.

14) Pembinaan

Hasil belajar peserta didik berkorelasi negatif dengan pendampingan. Dengan kata lain, semakin sedikit pendampingan siswa (pendampingan orang tua/keluarga atau guru), maka hasil belajar lebih mungkin tercapai.

15) Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif memberikan perbandingan terbaik untuk hasil belajar. Hal ini berarti hasil belajar lebih baik apabila pembelajaran kolaboratif dikurangi, baik saat pembelajaran atau saat menyelesaikan tugas.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa faktor tersebut cenderung muncul dari lingkungan peserta didik.

3. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Makna Pendidikan Kewarganegaraan

Istilah pendidikan kewarganegaraan telah diakui secara legal formal dalam sistem pendidikan di Indonesia. Makna pendidikan kewarganegaraan melalui jalur pemikiran yuridis atau legal formal yaitu pemikiran yang bersumber dari peraturan perundangan di Indonesia telah tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan kecintaan tanah air. Selanjutnya dalam Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan kecintaan tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Adapun beberapa definisi pendidikan kewarganegaraan melalui jalur pemikiran akademik dari para pakar di Indonesia yang dikutip dalam buku Winarno (2020, hlm. 5) sebagai berikut:

- 1) Cholisin (2000) menyatakan pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan politik dengan peran warga negara dalam kehidupan bernegara sebagai fokus utamanya. Semua proses tersebut dilakukan dalam rangka menumbuhkembangkan peran tersebut sejalan dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.
- 2) Numan Somantri (2001) Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfokus pada demokrasi politik yang dilengkapi dengan sumber pengetahuan tambahan, pengaruh positif dari institusi

pendidikan, masyarakat, dan orang tua untuk mempersiapkan siswa untuk hidup berdemokrasi berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

- 3) Udin S Winataputra (2005) Mengartikulasikan Pendidikan Kewarganegaraan adalah bidang studi yang bertujuan untuk mempelajari nilai-nilai dan budaya kewarganegaraan. Dengan menggunakan pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka keilmuan utama, serta disiplin ilmu terkait lainnya, program kurikuler kegiatan sosial budaya dan kajian kewarganegaraan.
- 4) Sapriya (2012) menyatakan Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan dalam rangka membangun karakter warga negara yang cerdas dan baik.

Dengan mempertimbangkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pelajaran yang menciptakan manusia yang dapat mengakui serta menjunjung tinggi hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang bertanggung jawab.

b. Isi Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Margaret Stimmman Branson (1998) dalam Winarno (2019, hlm. 26) Dalam pendidikan kewarganegaraan, terdapat tiga elemen utama yang harus dipelajari ialah, “Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*)”. *Civic knowledge* berhubungan dengan isi atau apa yang semestinya warga negara ketahui. *Civic skills* ialah keterampilan apa yang semestinya dimiliki oleh warga negara yang meliputi keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi. Sedangkan *civic disposition* berhubungan dengan karakter privat dan publik dari warga negara yang perlu dipelihara dan tingkatkan dalam demokrasi konstitusional.

Adapun ruang lingkup PPKn menurut Winarno (2019, hlm. 38) meliputi:

- 1) Pancasila berfungsi sebagai dasar negara Indonesia, pandangan hidup, dan ideologi bangsa serta standar etika dalam urusan luar negeri;
- 2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi sebagai dasar hukum dan kerangka hukum bagi kehidupan masyarakat, berbangsa, dan negara;
- 3) Bhinneka Tunggal Ika merupakan dedikasi untuk menjaga kebhinekaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sekaligus membina kekompakan di tingkat nasional dan pergaulan internasional;
- 4) Negara Kesatuan Republik Indonesia pada akhirnya akan berbentuk negara kesatuan yang akan mempertahankan seluruh negara dan tanah air Indonesia.

c. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Ahmad Jamalong Sukino (2019, hlm. 10) mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kecakapan sebagai berikut:

- 1) Bersikap logis, bijaksana, inovatif dan berpikir kritis terhadap masalah kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan penuh integritas dan tanggung jawab, serta bertindak bijaksana.
- 3) Mengembangkan karakter Indonesia secara konstruktif dan demokratis untuk mempersiapkan diri untuk berinteraksi dengan negara lain.
- 4) Memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dengan negara lain di kancah internasional.

Sedangkan menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) dalam Winarno (2020, hlm. 9) menjelaskan tujuan dari pendidikan kewarganegaraan yaitu:

- 1) Agar warga negara dapat memecahkan masalah dengan pengetahuan dan ketrampilan.
- 2) Warga negara dapat menggunakan sains dan teknologi untuk meningkatkan nilai kehidupan.
- 3) Warga negara dipersiapkan untuk kehidupan ekonomi yang sukses.
- 4) Warga negara mampu membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai moral yang akan membantu mereka hidup rukun di dunia yang terus berubah.
- 5) Warga negara menyadari bahwa dunia mereka selalu berubah dan beradaptasi dengan informasi, ide, dan gaya hidup baru.
- 6) Warga negara menyuarakan ide-ide mereka kepada perwakilan rakyat, para ahli dan spesialis yang menunjukkan bahwa warga negara ikut berpartisipasi dalam proses pengambilan kebijakan.
- 7) Jaminan Konstitusi atas kebebasan individu dan kesetaraan bagi semua orang diyakini oleh warga negara.
- 8) Warga negara bangga dengan prestasi negara mereka, menghormati kontribusi negara lain, dan mendorong keharmonisan dan kolaborasi internasional.
- 9) Warga negara dapat menggunakan seni untuk menumbuhkan perasaan keunikan setiap individu.
- 10) Menciptakan warga masyarakat yang mampu membuat keputusan terbaik di antara berbagai pilihan yang tersedia.

Dengan mempertimbangkan uraian di atas, dapat digarisbawahi bahwa tujuan PPKn adalah untuk menghasilkan warga negara yang baik.

d. Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan

Kompetensi adalah seperangkat tindakan yang bertanggung jawab dan terinformasi yang harus dilakukan sendiri sebelum dianggap memenuhi syarat untuk melakukan pekerjaan dalam bidang tertentu. Memiliki

seperangkat tindakan yang bijaksana dan bertanggung jawab serta mampu berkontribusi dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negara sesuai dengan profesi dan kapasitasnya masing-masing merupakan kompetensi yang diharapkan setelah menyelesaikan pendidikan kewarganegaraan.

Ahmad Jamalong Sukino (2019, hlm. 13) menjelaskan kompetensi yang diharapkan dari pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut:

Peserta didik yang memperoleh pendidikan kewarganegaraan dapat membentuk mentalitas yang cerdas, bertanggung jawab, serta perilaku yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjunjung tinggi prinsip negara., berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, bersikap rasional, dinamis, dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk memajukan umat manusia, bangsa, dan negara, serta bertindak secara profesional, sadar akan bela negara.

Sikap cerdas yang dimaksud tampak dalam kemahiran, ketepatan, dan keberhasilan dalam bertindak, sedangkan sifat tanggung jawab diperlihatkan sebagai kebenaran tindakan ditinjau dalam nilai agama, moral, etika, dan budaya.

e. Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pembelajaran kontekstual adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran PPKn untuk membantu peserta didik menumbuhkan pengetahuan, kemampuan, dan karakter warga negara Indonesia. Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik.

Pembelajaran kontekstual menggunakan cara-cara yang menjadikan karakteristik pembelajaran PPKn yang bercirikan berciri demokratis (*democratic learning*). “Pendekatan belajar kontekstual dapat diwujudkan antara lain dengan metode kooperatif, penemuan, inquiry, interaktif, eksploratif, berpikir kritis, pemecahan masalah dan pendekatan berbasis nilai”(Winarno, 2019, hlm. 96). Mata pelajaran PPKn bertujuan untuk

membentuk peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang baik. Agar misi pelajaran PPKn berhasil, maka guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dengan model pendekatan kontekstual.

B. Penelitian Terdahulu

Kajian kepustakaan yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa beberapa studi serupa telah dilakukan sebelumnya. Penelitian tentang literasi digital telah dilakukan sebelumnya dengan berbagai subjek dan lokasi. Berikut ini adalah penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lukman Hakim dan Pitoyo yang berjudul "*Pengaruh Literasi Digital Dan Literasi Informasi Politik Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar PPKn di SMA Negeri 6 Kabupaten Tangerang*" tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah tingkat literasi digital dan literasi informasi politik peserta didik di SMA Negeri 6 Kabupaten Tangerang terpengaruh secara signifikan terhadap tingkat keberhasilan mereka dalam mata pelajaran PPKn. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial regresi berganda. Metode cluster random sampling digunakan untuk memilih 121 peserta didik. Hasil analisis regresi berganda penelitian ini menunjukkan bahwa F hitung lebih besar dari F tabel sebesar 3,441 pada taraf signifikan 5% sebesar 3,073 yang berarti signifikan dan hipotesis penelitian (H_a) diterima. Menurut pengujian hipotesis penelitian ini, hasil belajar PPKn di SMAN 6 Kabupaten Tangerang dipengaruhi secara signifikan oleh kedua literasi digital dan literasi informasi politik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Della Ayoe Pradygtya Arryadna dan Vivi Pratiwi yang berjudul "*Pengaruh Literasi Digital, Tingkat Pendapatan Orang Tua, dan E-learning terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi*" tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana pengaruh e-learning, tingkat pendapatan keluarga, dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas XI perbankan dan keuangan mikro di SMK Negeri 2 Kediri di masa pandemi. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Survei adalah metode yang digunakan. Dengan jumlah sampel sebanyak 42, cara pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Penganalisisan data melalui path analysis dengan SPSS 25. Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-learning, tingkatan pendapatan orang tua, dan literasi digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai koefisien gabungannya adalah 76%, dan sisanya 24% dipengaruhi oleh berbagai variabel eksternal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wibiyanti Putri Bastiwi yang berjudul "*Pengaruh Literasi Digital Dan Kemampuan Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19*" tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana literasi digital mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik, bagaimana kemampuan matematis mereka mempengaruhi hasil belajar matematika mereka, dan bagaimana kedua faktor ini berdampak pada hasil belajar matematika siswa selama pandemi COVID-19. Penelitian jenis ini adalah kuantitatif dan menggunakan metode survei. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika, terdapat pengaruh yang signifikan antara Kemampuan Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika, dan diketahui pula bahwa ada dampak yang signifikan antara Literasi Digital dan Kemampuan Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid -19. dengan nilai Sig. < 0,05. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil dari analisis regresi berganda dengan nilai Sig. 0,001 > 0,05 dengan nilai Fhitung > Ftabel yaitu 8,806 > 3,33. Dan hasil koefisien determinasi sebesar 0,386 atau 38,6%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh May Wulandari dan Aslam yang berjudul "*Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar*"

Siswa Kelas Sekolah Dasar” tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah literasi digital dan hasil belajar siswa kelas III SDS Muhammadiyah 24 memiliki keterkaitan. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah 67 siswa kelas III SDS Muhammadiyah 24 tahun pelajaran 2021/2022. Cara pengambilan sampel menggunakan teknik proportionated stratified random sampling. Uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji t, uji linieritas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolonier semuanya digunakan dalam perhitungan untuk penelitian ini. Hasil dari raport PTS siswa digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar. Selain itu, angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil literasi digital siswa. Hasil analisis menunjukkan hubungan yang kuat antara hasil belajar siswa kelas III dan literasi digital. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil t-hitung = 1,697. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar PKN siswa kelas III SDS Muhammadiyah 24 tahun pelajaran 2021–2022 berkaitan dengan literasi digital.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dika Utami dan Trisna Sukmayadi yang berjudul “*Penerapan Literasi Digital Melalui Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Galur Kulon Progo*” tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat seberapa efektif literasi digital dalam mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 1 Galur, Kulon Progo. Penelitian ini menerapkan metodologi deskriptif kualitatif sebagai metode penelitian. Fokus penelitian yaitu penerapan literasi digital dalam mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 1 Galur, Kulon Progo. Subjek penelitian adalah guru PPKn dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Galur, Kulon Progo. Data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kemudian diolah melalui proses analisis mencakup reduksi data, penyajian dan penampilan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dimasukkan ke dalam mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 1 Galur dengan menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Teknologi digital juga

digunakan untuk mendukung, mengizinkan, dan memberi tahu peserta didik tentang cara menggunakannya dan mengakses internet. Selain itu, teknologi digital membantu peserta didik meningkatkan kreativitas mereka dengan memberikan tugas proyek yang menggunakan teknologi digital. Di kelas VII SMP Negeri 1 Galur, literasi digital dalam mata pelajaran PPKn memiliki faktor pendukung dan penghambat.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu maka dapat dijelaskan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun persamaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pertama adalah sama-sama menggunakan variabel literasi digital dan hasil belajar sebagai objek penelitian, menggunakan pendekatan kuantitatif.
2. Penelitian kedua adalah sama-sama menggunakan variabel literasi digital dan hasil belajar sebagai objek penelitian, menggunakan pendekatan kuantitatif, dan menggunakan instrumen kuesioner.
3. Penelitian ketiga adalah menggunakan variabel yang sama untuk objek penelitian, pendekatan kuantitatif, dan menggunakan metode survei.
4. Penelitian keempat adalah menggunakan variabel yang sama untuk objek penelitian, dan pendekatan kuantitatif.
5. Penelitian kelima adalah sama-sama menggunakan variabel literasi digital sebagai objek penelitian.

Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

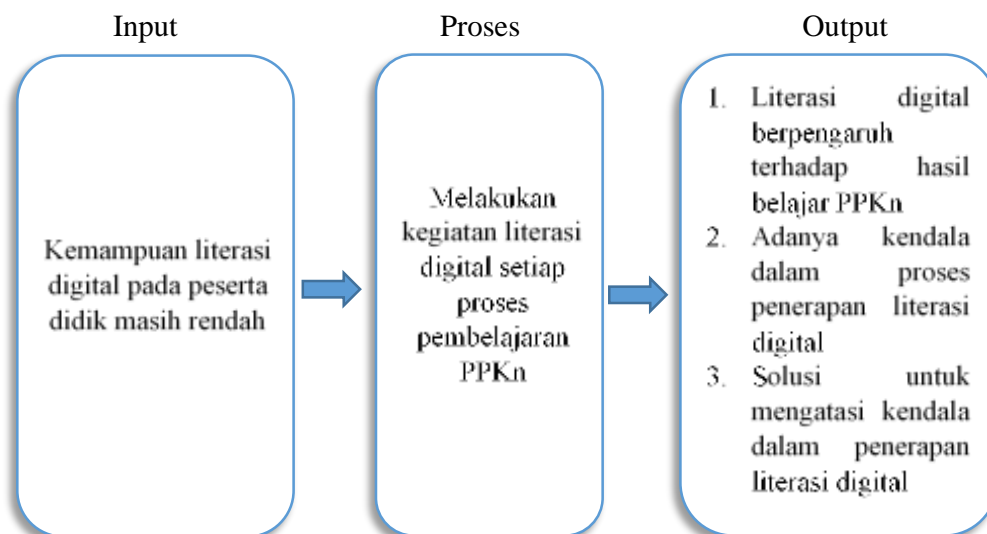
1. Penelitian pertama subjek penelitian, variabel bebas, tempat, dan waktu penelitiannya berbeda.
2. Penelitian kedua subjek penelitian, cara menentukan sampel, variabel bebas, tempat, dan waktu penelitiannya berbeda.
3. Penelitian ketiga subjek penelitian, variabel bebas, tempat, dan waktu penelitiannya berbeda.
4. Penelitian keempat subjek penelitian, cara menentukan sampel, tempat, dan waktu penelitiannya berbeda.
5. Penelitian kelima pendekatan penelitian, subjek penelitian dan tempat serta waktu penelitiannya berbeda.

Dapat dikatakan bahwa meskipun penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya memiliki beberapa persamaan, terdapat juga beberapa perbedaan dalam hal topik penelitian.

C. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar peserta didik yaitu salah satu masalah di dunia pendidikan. Peserta didik harus melewati kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar. Berdasarkan keterampilan dan kapasitasnya, setiap peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang berbeda. Keterampilan berliterasi peserta didik berdampak pada kehidupannya. Semakin baik keterampilan berliterasi peserta didik berdampak pada wawasan yang dimilikinya. Sebaliknya, peserta didik dengan keterampilan literasi yang buruk maka mereka memiliki wawasan yang terbatas. Dapat dikatakan bahwa keterampilan literasi digital peserta didik sangat penting untuk mempelajari informasi baru terutama ketika mengevaluasi konten informasi. Sekolah dituntut untuk memberikan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mampu mengumpulkan, memproses, dan memahami informasi.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas (2022, hlm. 23) Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut: “jika persepsi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dipengaruhi oleh literasi digital, maka pengaruh tersebut dapat mendorong dan meningkatkan hasil belajar peserta didik”.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara untuk masalah penelitian yang validitasnya perlu diselidiki secara empiris. Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

“Literasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn”.

Adapun Hipotesis Statistik adalah sebagai berikut :

H_0 : $\rho = 0,0$ berarti tidak ada hubungan

H_a : $\rho \neq 0$ berarti lebih besar atau kurang dari 0 berarti ada hubungan

ρ = nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan

H_a : terdapat pengaruh literasi digital yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn

H_0 : tidak terdapat pengaruh literasi digital yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.