

PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX DI SMP NEGERI 7 CIBEBER

Gugun Lesmana¹⁾, Elih Solihatulmilah²⁾, Eka Nurul Mualimah³⁾

Universitas Setia Budhi Rangkas Bitung^{1,2,3)}

gugunlesmana9@gmail.com¹, elihsolihatulmilah3@gmail.com², eka88nurul@gmail.com³

ABSTRAK

Era Digital merupakan era dimana semakin pesatnya perkembangan dan persaingan teknologi di dunia, terutama dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan platform digital sebagai media literasi atau dapat disebut dengan literasi digital. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan quasi eksperimen dengan model nonequivalent control group design. menggunakan perlakuan dan pengukuran terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil penelitian menyatakan bahwa (1) Tingkat kemampuan literasi digital siswa kelas IX SMP Negeri 7 Cibeber dinyatakan dalam kategori tinggi yaitu sebesar 57%. (2) Tingkat hasil belajar siswa pada materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX SMP Negeri 7 Cibeber dinyatakan dalam kategori tinggi yaitu sebesar 79,8%. (3) Kemampuan literasi digital siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX SMP Negeri 7 Cibeber dan dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks cerita inspiratif sebesar 45,9% yang tergolong dalam kategori “Sedang”. Hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh yaitu $T_{hitung} (2,519) > T_{tabel} (2,024)$ dan nilai signifikansi $(0,000) < (0,05)$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, artinya kemampuan literasi digital mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX SMP Negeri 7 Cibeber tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci

Literasi Digital; Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan dalam rangka untuk memberdayakan dan membudayakan Siswa yang berlangsung sepanjang hidup. Hal ini sesuai dengan ketentuan umum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan agama.

Pada intinya setiap kegiatan pembelajaran tentunya mengharapkan hasil belajar yang memuaskan. Namun pada kenyataannya, prestasi yang dicapai oleh Siswa masing-masing memiliki perbedaan. Ada yang telah mencapai prestasi belajar yang tinggi, dan juga disisi lain masih banyak Siswa yang belum mampu mencapai prestasi yang telah ditetapkan. Indonesia dalam bidang pendidikan terutama dari prestasi belajarnya secara rata-rata masih belum menunjukkan kualitas yang baik. Maka dalam hal ini Indonesia masih perlu perbaikan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar masyarakat indonesia, agar tidak tertinggal oleh negara lain.

Secara sederhana literasi sering di identikkan dengan budaya baca dan tulis. Pada awal diperkenalkan istilah literasi, hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai. Namun seiring dengan perkembangan, istilah literasi mulai merambah ke berbagai hal. Istilah literasi bahkan digunakan untuk semua disiplin ilmu, dan disesuaikan dengan disiplin ilmu yang menggunakan istilah literasi tersebut. Salah satu istilah literasi jika dikaitkan dengan dunia digital 3 yaitu istilah literasi digital. Konsep literasi ini mulai muncul sejak awal 1990 (Erlianti, 2019: 190).

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang diterapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Lima hal lainnya antara lain literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Literasi digital dapat diterapkan di keluarga, sekolah dan masyarakat (Pratama, 2019: 10). Istilah literasi digital pertama kali dicetuskan oleh Paul Gilster (1997) yang dikutip oleh Lankshear dan Knobel (2008: 5) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi untuk mencari, mengakses, dan memilih informasi dari berbagai sumber digital. Tidak hanya mencakup kemampuan membaca, juga dibutuhkan proses berpikir secara kritis dan mengevaluasi informasi yang ditemukan melalui media digital (Farleynia, 2019: 150).

Berdasarkan survei yang dilakukan KEMINFO bekerja sama dengan UNICEF pada anak dan remaja usia 10-19 (sebanyak 400 responden) yang tersebar di seluruh Indonesia dan mewakili wilayah perkotaan dan perdesaan, diperoleh informasi bahwa terdapat 98% anak dan remaja mengetahui internet dan sebanyak 79,5% di antaranya adalah pengguna internet dan media digital. Hal ini mengakibatkan terjadinya transisi, di mana anak-anak dan remaja usia sekolah senang menggali informasi melalui internet dan media digital, menyukai pelajaran yang menarik yang dapat langsung digunakan dengan berbagai aplikasi yang tersedia dan cenderung menyukai dunia virtual (Wartomo, 2016: 266).

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Digital

Kata literasi atau dalam bahasa inggris literacy diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun, pengertian literasi berkembang yang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Sebagaimana menurut Richard Lanham (1995: 198) mengklaim bahwa literasi telah memperluas jangkauan semantiknya dari makna kemampuan membaca dan menulis hingga kemampuan untuk memahami informasi yang disajikan.

Kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (Binary Digit). Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. (Aji, 2016: 2).

Literasi digital adalah sikap, ketertarikan, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti komputer, smartphone, laptop dan perangkat digital lainnya, yang digunakan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang telah didapatkan. Kemudian dari informasi yang telah didapatkan tersebut akan membuat dan membangun sebuah pengetahuan baru, dan disampaikan kembali dengan efektif kepada orang lain agar dapat berpartisipasi di dalamnya.

Sementara Bawden (2001: 29) mengemukakan bahwa literasi digital terdiri dari empat dimensi utama yang harus dikuasai yaitu kemampuan dasar (underpinning), latar belakang pengetahuan informasi (background knowledge), kompetensi utama (central competencies), sikap dan perspektif (attitudes and perspectives).

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki Siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar padadasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat. Hasil belajar yang diperoleh Siswa tidaklah sama, karena hal tersebut tergantung dari masing-masing individu dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Indikator Hasil Belajar Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar Siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar Siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Afektif, semua yang berhubungan dengan sikap,

dan sedangkan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.

Bahasa Indonesia

Bahasa adalah sesuatu yang sangat penting bagi setiap individu, karena bahasa merupakan alat yang digunakan individu dalam menyampaikan perasaan, pesan ataupun informasi untuk individu yang lainnya. Tanpa Bahasa seseorang tidak akan dapat mengkomunikasikan apa yang diinginkannya. Dengan adanya Bahasa manusia dapat berinteraksi satu sama lain.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman Siswa Sekolah Dasar

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dipilih karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir, dan meramalkan hasilnya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan model nonequivalent control group design. Penelitian ini termasuk dalam penelitian quasi eksperimen karena penelitian ini menggunakan perlakuan dan pengukuran terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2017: 509). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Cibeber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	30	58.00	90.00	77.5667	6.82128
PostTest Eksperimen	30	50.00	90.00	72.3333	10.40004
PreTest Kontrol	30	58.00	90.00	77.5000	6.88702
PosTes Kontrol	30	50.00	90.00	70.6667	10.14833
Valid N (listwise)	30				

1. Literasi Digital

Data tentang kemampuan literasi digital yang dapat dikumpulkan dari responden sebanyak 30 Siswa. Hasil analisis frekuensi disajikan dalam bentuk tabel 4.8. Berdasarkan tabel di atas

diketahui bahwa kemampuan literasi digital Siswa yang termasuk dalam kategori rendah sebesar 58 ,kategori Tinggi sebesar 90, kategori Sedang sebesar 77,5667, dan Std Deviation 6,82128. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil literasi digital Siswa kelas IX SMPN 7 Cibeber tahun pelajaran 2022/2023 dinyatakan dalam “Kategori Tinggi” dengan persentase 57%.

2. Hasil Belajar

Untuk mengetahui skor tingkat hasil belajar Siswa pada materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX SMPN 7 Cibeber tahun pelajaran 2022/2023 dapat diketahui melalui perhitungan pada table 4.8. Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan literasi digital Siswa yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 90, kategori Sedang sebesar 72,3333, kategori Rendah 50, dan Std Deviation 10,40004. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa pada materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX SMPN 7 Cibeber tahun pelajaran 2022/2023 dinyatakan dalam kategori tinggi.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis kerja (Ha): Terdapat pengaruh Literasi Digital terhadap hasil belajar Siswa pada materi tek cerita inspiratif di kelas IX SMPN 7 Cibeber. Hipotesis nihil (Ho): Tidak terdapat pengaruh Literasi Digital terhadap hasil belajar Siswa pada materi tek cerita inspiratif di kelas IX SMPN 7 Cibeber.

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik t-test atau disebut juga uji-t setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan data homogeny maka langkah selanjutnya dengan menerapkan uji-t dengan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 2. Group Statistik

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas IX A	30	77.9333	6.97252	1.27300
	Kelas IX B	30	72.9667	8.24823	1.50591

Tabel diatas menggambarkan gambaran nilai rata-rata (Mean) dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) untuk Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol. Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata (Mean) sebesar 77,93 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 6,97252 untuk Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen, sedangkan nilai rata-rata (Mean) sebesar 72,00 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 8,24823 untuk Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol. Dengan demikian rata-rata hasil

belajar Siswa kelas eksperimen dengan menggunakan literasi digital 77,93 > dibandingkan dengan tidak menggunakan literasi digital sebesar 72,96 untuk menjawab apakah terdapat pengaruh Literasi digital terhadap hasil belajar Siswa pada materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX SMPN 7 Cibeber dengan menggunakan analisis independent sample t-test berikut ini:

Tabel 3. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.659	.108	2.519	58	.015	4.96667	1.97188	1.01952	8.91382
	Equal variances not assumed			2.519	56.436	.015	4.96667	1.97188	1.01719	8.91615

Tabel diatas menggambarkan hasil uji beda rata-rata antara Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dengan menggunakan Uji t Independent (Independent Samples t-test). Uji Independent Samples t-test digunakan karena data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol berdistribusi normal. Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai uji t Independent (Independent Samples t-test) (t) sebesar 2,519, dengan t- hitung sebesar 2,19 dengan t-tabel sebesar 2,024. Karena nilai t- hitung>t-tabel maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.

Pembahasan

Penelitian diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan oleh pakar ahli terlebih dahulu. Dari hasil belajar jika diamati hasil belajar bahasa Indonesia yang menggunakan Literasi Digital ini terlihat lebih antusias untuk belajar, serta lebih mudah memahami materi teks cerita inspiratif. Kelas yang diajar menggunakan Literasi digital ini menunjukkan respon positif terhadap pelajaran bahasa Indonesia, sehingga diharapkan hasil belajar akan maksimal. Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi Guru bahasa Indonesia di kelas IX pada materi teks cerita inspiratif. Siswa kelas IX A sebagai objek yang berjumlah 30 Siswa yang diberikan perlakuan berupa literasi digital dan kelas IX B sebagai objek berjumlah 30 Siswa yang diberi perlakuan tanpa literasi digital.

Sebelum dilakukan perlakuan diadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal Siswa akan materi yang diujikan. Dalam mengerjakan pretest ini Siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya. Hal ini dikarenakan materi yang diujikan (pretest) belum diajarkan.

Setelah dijelaskan mengenai pembagian soal pretest dan posttest baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan. 2 kali pertemuan pada kelas IX A dan 2 kali pertemuan pada kelas IX B. Pada pembelajaran literasi digital. Pembelajaran berlangsung seperti yang sudah ada di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Sehingga diperoleh kemampuan posttest pada kelas IXA yang menggunakan literasi digital dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 77.9333 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 6,97252 untuk Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen, sedangkan nilai rata-rata (Mean) sebesar 72,00 dan nilai Standar Deviasi (Std. Deviation) sebesar 8,24823 untuk Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.

Nilai uji t Independent (Independent Samples t-test) (t) sebesar 2,519, dengan t- hitung sebesar 2,19 dengan t-tabel sebesar 2,024. Karena nilai t- hitung > t-tabel maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.

Untuk membuktikan perbandingan tersebut dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang telah dilakukan, diperoleh thitung sebesar 2,19 dengan ttabel sebesar 2,024. Karena nilai thitung $\geq$ ttabel maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Siswa kelas eksperimen dan hasil belajar Siswa kelas kontrol. Dengan kata lain terdapat pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Siswa pada materi teks cerita inspiratif kelas IX di SMPN 7 Cibeber. Hal ini dikarenakan bahwa literasi digital yang sudah diterapkan mempunyai kelebihan, diantaranya :

- 1) Teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Dapat menantang kemampuan Siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi Siswa.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran Siswa.
- 4) Dapat membantu Siswa bagaimana menstransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Dapat membantu Siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Dianggap lebih menyenangkan dan disukai Siswa.
- 7) Dapat mengembangkan kemampuan Siswa untuk berpikir kritis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan dengan nilai rata-rata pretes kelas eksperimen sebesar 77, 56 dan nilai rata-rata postes kelas eksperimen yang diajarkan dengan literasi digital sebesar 72,33. Sedangkan nilai rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 77,50 dan nilai rata-rata postes kelas kontrol dengan tanpa menggunakan model

Problem Based Learning sebesar 70,66. Hasil uji Hipotesis yang diperoleh t hitung sebesar 2,519 dengan t tabel sebesar 2,024. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,519 \geq 2,024$), menunjukkan bahwa model pembelajaran literasi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Siswa daripada tanpa menggunakan model pembelajaran literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 7 Cibeber.

REFERENSI

- Agus Trianto, Titik Harsiati, E. Kosasih. (2018) Bahasa Indonesia SMP kelas IX: PT Gramedia.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2002) Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Depdikbud.
- Dumaris E. Silalahi Dkk (2022). Literasi Digital Berbasis Pendidikan. Sumatra Barat : Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Ghazali, Imam. (2011). Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program SPSS 25. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gilster, Paul. (1998). *Digital Literacy*. Hoboken: Wiley
- Hadi, Sutrisno. (2007). Statistik. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Sudjana, Nana. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.