

**PENGARUH PENGGUNAAN LITERASI DIGITAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DI SMPN KARUMPA NO.25  
KEPULAUAN SELAYAR**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar  
Magister dalam Bidang Pendidikan Agama Islam  
pada Pascasarjana UIN Alaudin Makassar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
MAKASSAR

Oleh:

**AKHMAD BASRAN**  
NIM 80200221057

**PASCASARJANA  
UIN ALAUDDIN MAKASSAR  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

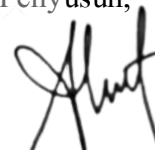
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Basran  
NIM : 80200221057  
Tempat/Tanggal Lahir : Salobundang, 30 Desember 1982  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas/Program : Pascasarjana/Magister  
Alamat : One Tee Desa Karumpa Kec. Pasilambena  
Judul : Pengaruh Penggunaan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa tesis ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka tesis dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Selayar, 27 Juli 2023

Penyusun,



Akhmad Basran  
NIM. 80200221057

## PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No.25 Kepulauan Selayar*”, yang disusun oleh Saudara **Akhmad Basran**, NIM: **80200221057**, telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tutup Tesis yang diselenggarakan pada hari **Senin, 14 Agustus 2023** Masehi, bertepatan dengan tanggal **27 Muharram 1445** Hijriah, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang **Pendidikan Agama Islam** pada Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.

### PROMOTOR:

1. Dr. Syamsuddin, S.Ag., M.Pd.I.

()

### KOPROMOTOR:

1. Dr. H. Muh. Rapi, M.Pd.

()

### PENGUJI:

1. Dr. Saprin, M.Pd.I.

()

2. Dr. Muhammad Rusmin B, M.Pd.I.

()

3. Dr. Syamsuddin, S.Ag., M.Pd.I.

()

4. Dr. H. Muh. Rapi, M.Pd.

()

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
Makassar, Agustus 2023  
**MAKASSAR**

Diketahui oleh:

Direktur Pascasarjana  
UIN Alauddin Makassar,



Prof. Dr. H. M. Galib M, M.A.  
NIP. 19591001 198703 1 004

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Penulis bersyukur kepada Allah swt. yang senantiasa memberikan nikmat berupa taufik, hidayah, dan rahmat-Nya, sehingga tesis yang disusun oleh penulis dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Salawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad saw. yaitu suri tauladan bagi seluruh alam, Nabi yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini.

Salah satu kewajiban mahasiswa untuk meraih gelar magister (S2) adalah melakukan penelitian yang disusun dalam bentuk tesis. Oleh karena itu, penulis menyusun tesis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar”.

Penulis menyadari penyusunan tesis ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak di setiap tahapannya, baik itu bantuan yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, kepada kedua orang tua penulis, Ibunda Kati dan Ayahanda Syamsuddin, penulis ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya atas jasa yang tidak dapat dihitungkan dan kasih sayang yang tak pernah putus. Hanya surga-Nya yang dapat menjadi balasan semua yang ibunda dan ayahanda berikan.

Terimakasih juga penulis sampaikan kepada Istri dan anak tercinta. Penghargaan dan ucapan terimakasih penulis sampaikan juga kepada:

1. Prof.H. Hamdan Juhannis, M.A., Ph.D., Rektor UIN Alauddin Makassar beserta Wakil Rektor I, Prof. Dr.H. Mardan, M.Ag., Wakil Rektor II, Prof. Dr. H. Wahyuddin, M.Hum., Wakil Rektor III, Prof. Dr. Darusalam Syamsuddin, M.Ag., dan Wakil Rektor IV, Prof. Dr.H. Kamaluddin Abu Nawas, M.Ag. yang

telah memimpin UIN Alauddin Makassar dengan berbagai kebijakan sehingga menjadi lingkungan yang kondusif untuk peneliti memperoleh ilmu, baik dari segi akademik maupun non-akademik.

2. Prof. Dr. H. M. Ghalib M, M.A. Direktur Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, Wakil Direktur, dan seluruh staf administrasi yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan sebaik-baiknya.
3. Dr. Saprin, M.Pd.I., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Alauddin Makassar dan Dr. Syamsuddin, S.Ag., M.Pd.I Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Alauddin Makassar yang telah memberikan perhatian berupa bimbingan dan arahan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi.
4. Dr.Syamsuddin, M.Pd.I Promotor, dan Dr.H.Muh.Rapi, M.Pd. Kopromotor, yang senantiasa bersedia dan bersabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis mulai dari awal penyusunan tesis ini sampai selesai.
5. Dr.Saprin, M.Pd.I penguji I, dan Dr.Muhammad Rusmin B, M.Pd.I penguji II, yang telah bersedia dan bersabar meluangkan waktunya dalam mengoreksi dan menguji layak tidaknya tesis ini.
6. Para dosen, karyawan dan karyawan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar yang secara kongkrit memberikan bantuannya baik langsung maupun tak langsung.
7. Istri dan anak tercinta yang selalu memberikan motivasi hingga penulisan tesis ini selesai
8. Semua pihak yang tidak dapat sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan sumbangsih kepada penulis selama kuliah hingga penulisan tesis ini selesai.

Besar kesadaran penulis bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan dari pembaca demi menyempurnakan tesis ini. Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu. Semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk semua orang dan lembaga yang membutuhkan. Amin.

Selayar, 27 Juli 2023

Penyusun,



Akhmad Basran  
NIM. 80200221057



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN TESIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	ix
ABSTRAK .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Definisi Operasional.....	5
D. Kajian Pustaka .....	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	13
<b>BAB II TINJAUAN TEORETIS .....</b>	<b>16</b>
A. Literasi Digital.....	16
B. Hasil Belajar .....	40
C. Pendidikan Agama Islam.....	52
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	57
B. Pendekatan Penelitian .....	57
C. Populasi dan Sampel.....	58
D. Teknik Pengumpulan Data .....	58
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	60
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	64
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Pembahasan .....	89
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>

LAMPIRAN .....	104
RIWAYAT HIDUP .....	111





## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wau	w	We
ه	ha	h	Ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ی	ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan

tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	a
إ	<i>Kasrah</i>	I	i
أ	<i>Damah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
أُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷ*

## 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... أ	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
إِي	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
أُو	<i>dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *ramā*

يَمُوتُ : *yamūtu*

## 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h)

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudāh al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

### 5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbnā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu"ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *syaddid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( ِ ) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *'Alī* (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : *'Arabī* (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْغُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī Zilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn* UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*. Contoh:

بِاللَّهِ dīnullāh بِالله billāh

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz al-Jalālah* ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillah*

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang berlaku. Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital

tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).  
Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl  
Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan  
Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān  
Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī  
Abū Naṣr al-Farābī  
Al-Gazālī  
Al-Munqīẓ min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)  
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
as.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
QS .../...: 4	= Qur’an Surah al-Baqarah/2: 4 atau Qur’an Surah Āli Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat
VCT	= <i>value clarification technique</i>
MTs	= Madrasah Tsanawiyah
Sig	= Signifikan

## ABSTRAK

Nama : Akhmad Basran  
NIM : 80200221057  
Judul : Pengaruh Penggunaan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar

---

Tesis ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Tingkat penerapan literasi digital peserta didik di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar 2) Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar. 3) Pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat positivistic, menggunakan pendekatan keilmuan berupa pedagogik dan pendekatan psikologis. Populasi yang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN Karumpa No. 25 yang berjumlah 150 orang, dengan teknik *sampling jenuh*. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data adalah angket dan dokumentasi yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Penelitian menunjukkan bahwa: 1) Literasi digital peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 51 atau 34%, kategori tinggi sebesar 86 atau 57%, kategori sedang sebesar 12 atau 8%, dan kategori Rendah sebesar 1 atau 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil literasi digital peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam "Kategori Tinggi" dengan persentase 57%. 2) Hasil belajar peserta didik didapatkan yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 3 atau 2%, kategori Tinggi sebesar 59 atau 39%, kategori Sedang sebesar 47 atau 31%, kategori Rendah sebesar 29 atau 19%, dan kategori Sangat Rendah sebesar 12 atau 8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam "Kategori Tinggi" dengan persentase 39%. 3) Kemampuan literasi digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar, yang artinya bahwa kemampuan literasi digital peserta didik dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dengan tingkat pengaruh dalam kategori sedang.

Implikasi penelitian ini yaitu penelitian ini telah berhasil menganalisis hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penerapan literasi digital, maka peserta didik mengalami pemahaman konsep dan materi dari pembelajaran melalui usaha mereka sendiri dengan adanya pengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan peserta didik.

## ABSTRACT

**Name** : Akhmad Basran  
**Student's ID** : 80200221  
**Title** : *The Influence of Using Digital Literacy on Learning Outcomes in Islamic Religious Education at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands*

---

*This thesis aims to determine 1) The level of application of digital literacy by students at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands. 2) Student learning outcomes in Islamic Religious Education at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands. 3) The influence of implementing digital literacy on student learning outcomes in Islamic Religious Education at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands.*

*This research is quantitative and positivistic, using a scientific approach in the form of pedagogical and psychological approaches. The population that is also the sample in this research is all students at SMPN Karumpa No. 25, totaling 150 people, with a saturated sampling technique. The research instruments used to obtain data were questionnaires and documentation, which were analyzed using descriptive and inferential statistics.*

*Research shows that: 1) The digital literacy of students in the very high category is 51 or 34%, the high category is 86 or 57%, the medium category is 12 or 8%, and the low category is 1 or 1%. Thus, it can be concluded that the digital literacy results of students at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands are declared in the "High Category" with a percentage of 57%. 2) Student learning outcomes were found to be in the Very High category of 3 or 2%, the High category of 59 or 39%, the Medium category of 47 or 31%, the Low category of 29 or 19%, and the Very Low category of 12 or 8%. Thus, it can be concluded that students' learning outcomes at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands are declared in the "High Category" with a percentage of 39%. 3) Digital literacy skills have a positive and significant influence on the learning outcomes of students at SMPN Karumpa No. 25 Selayar Islands, which means that students' digital literacy skills can lead to increased learning outcomes for students at SMPN Karumpa No. 5 Selayar Islands with a level of influence in the medium category.*

*This research implies that it has successfully analyzed student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects by applying digital literacy. Hence, students experience an understanding of the concepts and material of learning through their efforts, which influence the learning outcomes obtained by students.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### *A. Latar Belakang Masalah*

Manusia dan perkembangan teknologi merupakan suatu fenomena kosmik yang memiliki relasi konstruktif yang sangat konstruktif. Inovasi manusia dengan berbagai dimensi keilmuannya telah membawa mereka pada suatu siklus kehidupan yang terus berkembang dari waktu ke waktu secara dinamis. Berawal dari society 1.0 yang diwarnai dengan kehidupan berkelompok yang sangat mementingkan upaya untuk mempertahankan diri dalam kehidupan alam bebas sambil hidup berpindah-pindah sesuai dengan banyaknya sumber-sumber makanan yang dapat diperoleh<sup>1</sup> dan kemudian beralih pada society 2.0 dimana pada fase ini, manusia sudah mulai belajar menetap pada suatu tempat dalam mengelola alam demi menciptakan sumber-sumber makanan sehingga pada fase ini pertanian sudah mulai dikembangkan. Selanjutnya lahir society 3.0 dimana pada fase ini manusia sudah mulai membangun pabrik-pabrik demi mengelola berbagai sumber daya alam yang mereka peroleh. Perkembangan tersebut kemudian mendorong mereka dalam sebuah sistem sosial yang meniscayakan lahirnya kelompok majikan yang borjuis serta kelompok buruh yang proletar. Dalam fase society 3.0 ini pula, sebagaimana pekerjaan yang selama ini digerakkan tenaga manusia sudah mulai digantikan oleh mesin-mesin. Pada tahapan berikutnya, muncul society 4.0 dimana fase ini ditandai dengan penemuan komputer sampai internet yang pada gilirannya mendorong manusia untuk semakin intens berinovasi dengan berbagai kreasi teknologi yang mendukung kebutuhan-kebutuhan mereka dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet

---

<sup>1</sup><https://sis.binus.ac.id/2020/06/09/perkembangan-society-1-0-hingga-society-5-0/> Dikses pada tanggal 19 Desember 2022.



tersebut. Fase berikutnya yang mewarnai perkembangan hidup manusia adalah *society 5.0* dimana pada fase ini mereka sangat masif dalam mengembangkan teknologi komputer dan internet sehingga *society 5.0* menekankan pada kehidupan yang terintegrasi. Sebagai contoh dari *society 5.0* ini adalah bagaimana penggunaan berbagai media digital dalam mendukung aktivitas pembelajaran.<sup>2</sup>

Menyikapi fenomena kehidupan manusia yang mulai berinteraksi aktif dengan dunia digital, aktivitas digital telah meningkat dalam kehidupan manusia seiring dengan adanya inovasi pengembangan ilmu pengetahuan dalam memudahkan berbagai dimensi kehidupan mereka. Dalam sebuah survei yang diadakan oleh Hootsuite pada 2021 ditemukan bahwa responden Indonesia menghabiskan rata-rata 7 jam 52 menit di internet setiap hari. Lebih tinggi dari rata-rata global 6 jam 54 menit perhari. Indonesia berada di peringkat 8 dari 42 negara. Menurut penelitian yang dilakukan di Kamboja, Indonesia, Malaysia, dan Thailand yang diadakan UNICEF pada tahun 2020 ditemukan bahwa banyak anak mengelola berbagai akun media sosial untuk tujuan hiburan, komunikasi, dan pendidikan bahkan beberapa dari mereka tidak hanya konsumen tetapi juga pencipta konten. Selama pandemi Covid-19, aktivitas digital telah berkembang dan meningkat karena banyak orang harus beralih ke solusi daring. Kebijakan pemerintah untuk menutup berbagai aktivitas pada ranah publik seperti perkantoran, lembaga pendidikan, dan yang lainnya demi menekan penularan Covid-19 mendorong dilakukannya pergeseran aktivitas pendidikan dari offline ke online.<sup>3</sup>

Dalam perkembangannya, persentuhan kehidupan manusia dengan

---

<sup>2</sup><https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>. Diakses pada tanggal 19 Desember 2022.

<sup>3</sup>Nurul Nafi'ah Setiani dan Novita Barokah, *Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar Menuju Generasi Emas 2045* (Prosiding Seminar Nasional PGMI 2021), h. 416.

teknologi tidak selamanya berdampak positif. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak juga manusia yang merasakan dampak negatif dari teknologi terutama teknologi digital yang membuat kehidupan manusia seolah-olah terbentang tanpa ruang dan jarak. Menyikapi hal tersebut, Dety Amelia Karlina dkk. mengemukakan bahwa perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh negatif disamping pengaruh positif tentunya. Salah satu pengaruh negatif dari teknologi digital adalah semakin berkurangnya pola asuh orang tua terhadap anak sehingga pola asuh tersebut lebih banyak diambil alih oleh berbagai informasi dan konten yang mereka peroleh di internet yang keberadaannya belum bisa dipertanggungjawabkan.<sup>4</sup> Apa yang dikemukakan Dety Amelia Karlina dkk. tersebut merupakan suatu fenomena empirik yang banyak ditemukan dalam penyelenggaraan pendidikan yang tentu saja tidak lepas dari berbagai pengaruh negatif tersebut. Peserta didik yang semakin banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dibandingkan dengan membaca buku pelajaran, peserta didik yang banyak terpapar konten-konten yang tidak mendidik dari berbagai aplikasi online, dan semacamnya merupakan fenomena dari adanya pengaruh negatif dari perkembangan teknologi digital.

Menyikapi fenomena di atas, Nurul Nafiah Setiani dan Novita Barokah mengemukakan bahwa literasi digital merupakan suatu keniscayaan dalam mengantisipasi berbagai pengaruh negatif dari teknologi digital. Literasi digital meniscayakan manusia harus bijak dalam menghadapi perkembangan dunia digital yang semakin masif. Hadirnya dunia digital dengan berbagai dimensi yang mendasarinya menjadi semacam peluang sekaligus tantangan bagi setiap manusia dalam kehidupannya. Ketidaksiapan manusia dalam menghadapi dunia digital misalnya dalam hal kognisi, kedewasaan berpikir bersikap, dan bertindak, serta

---

<sup>4</sup>Dety Amelia Karlina dkk., Mengenal Dampak Positif dan Negatif Internet untuk Anak pada Orang Tua. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* Vol. 2 No. 1 Tahun 2020), h. 56.

yang lainnya akan membuat mereka sangat rentan dihindangi berbagai pengaruh negatif sehingga alih-alih mereka menjadi semakin terbantu dengan adanya dunia digital justru yang terjadi adalah mereka semakin terpuruk dengan adanya dunia digital tersebut.<sup>5</sup> Literasi digital dapat dipahami sebagai sebuah bentuk kedewasaan dalam memanfaatkan berbagai media digital dalam mendukung kesuksesan belajar dan tidak bersifat kontra produktif dimana berbagai media digital tersebut justru mereduksi produktivitas belajar merak.

Dalam membentuk literasi digital bagi peserta didik yang ada pada SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar, peneliti melihat perlunya dilakukan suatu proses penelitian yang mampu mengakselerasi literasi digital mereka demi mereduksi berbagai pengaruh negatif dari teknologi digital. Hal ini diperkuat dengan observasi peneliti pada lembaga pendidikan tersebut dimana banyak keluhan yang muncul terkait masih adanya siswa yang belum mampu menggunakan literasi digital dalam pembelajaran dan kurang dewasanya peserta didik dalam menggunakan berbagai aplikasi teknologi digital sehingga waktu belajar mereka banyak tersita dalam penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mereka. Disini perlunya literasi digital yang menjadi salah satu kebijakan pada SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

Posisi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang sarat dengan penguatan nilai-nilai ke-Islaman, khususnya yang mencakup Akidah Akhlaq, Qur'an Hadits, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam, sangat rawan dimasuki dengan paham-paham keagamaan yang apabila tidak dibarengi dengan literasi digital peserta didik akan sangat beresiko mempengaruhi hasil belajar mereka pada Pendidikan Agama Islam. Penelitian yang peneliti lakukan ini merupakan penguatan atas literasi digital pada kerangka praktisnya di lingkungan

---

<sup>5</sup>Rahayu dkk., *Perempuan dan Literasi Digital: Antara Problem, Hambatan, dan Arah Pemberdayaan* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2021), h. 10.

SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar. Semangat berbasis kebijakan merupakan suatu kerangka konseptual yang oleh peneliti kemudian jabarkan dalam kerangka praktisnya sehingga penelitian ini pada gilirannya akan memberikan kontribusi maksimal dalam penguatan hasil belajar pendidikan agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dengan menjadikan literasi digital sebagai basisnya.

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat penerapan literasi digital peserta didik di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar?
- b. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar ?
- c. Apakah ada pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar?

### ***C. Definisi Operasional***

Definisi operasional dimaksudkan oleh peneliti untuk memberikan gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diteliti dan diperlakukan untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca terhadap variabel-variabel atau kata-kata dan istilah-istilah teknis yang terkandung dalam judul. Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah:

#### **1. Literasi Digital**

Dalam menggambarkan apa yang dimaksud dengan literasi digital, Martin, sebagaimana dikutip Rahayu, mengemukakan bahwa:

*The awareness, attitude, and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyze, and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action, and to reflect upon this process.*<sup>6</sup>

Merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Martin, dapat dipahami bahwa literasi digital merujuk pada kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif, dan untuk merenungkan proses ini. Senada dengan apa yang dikemukakan Martin tersebut, Devri Suherdi dkk. mengemukakan bahwa literasi digital dapat dipahami sebagai suatu kecakapan dalam menggunakan media digital yang mewujud dalam berbagai alat komunikasi modern yang memungkinkan untuk digunakan dalam menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, mencari informasi, dan semacamnya secara bijak, cerdas, cermat, dan tepat dalam membentuk jaringan komunikasi yang positif dan konstruktif dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Dalam kaitannya dengan pelaksanaan penelitian ini, yang menjadi definisi operasional dari literasi digital adalah peserta didik dalam menggunakan berbagai media digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain pada aktivitas pembelajaran yang dalam hal ini mengkhusus pada Pendidikan

---

<sup>6</sup>Rahayu dkk., *Perempuan dan Literasi Digital: Antara Problem, Hambatan, dan Arah Pemberdayaan*, h. 16.

<sup>7</sup>Devri Suherdi dkk., *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi* (Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021), h. 2-3.

Agama Islam.

## **2. Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini adalah skor berupa angka atau huruf yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar. Dalam kaitannya dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, hal tersebut dapat diidentifikasi melalui tiga barometer penilaian pembelajaran dengan mengacu pada tiga domain yang ditawarkan Benjamin S. Bloom dalam hal ini terdiri atas kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pada penelitian ini peneliti fokus kepada hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.

### ***D. Kajian Pustaka***

Kajian tentang dua variabel dalam penelitian ini yang terdiri atas literasi digital serta hasil belajar Pendidikan Agama Islam merupakan suatu kajian yang telah banyak mendapatkan perhatian dari berbagai pihak dimana dua variabel tersebut dijadikan sebagai obyek kajian ilmiah berbentuk laporan penelitian, artikel jurnal, dan semacamnya baik diteliti secara bersama-sama ataupun terpisah satu sama lain. Berbagai kajian pustaka yang relevan dengan kajian tersebut adalah:

1. Maya Dwi Kurnia dan Rahayu Pristiwati dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa dalam Menulis Artikel Opini” mengemukakan bahwa mahasiswa sudah memiliki kemampuan dalam memanfaatkan berbagai media digital dalam aktivitas pembelajaran. Hanya saja, dalam proses tersebut mereka masih terjebak dalam kecerobohan mencari informasi dimana mereka tidak mampu untuk membedakan informasi mana dan dari sumber mana yang dianggap paling

valid. Sikap mereka yang cenderung sangat *taken for granted* atas apa yang mereka dapatkan di internet sebagai sumber pembelajaran menunjukkan bahwa literasi digital mereka masih lumayan rendah.<sup>8</sup> Pembahasan dalam artikel yang ditulis Maya Dwi Kurnia dan Rahayu Pristiwati lebih banyak mengarah pada sikap peserta didik dalam menyikapi berbagai informasi yang mereka peroleh dari berbagai sumber online sehingga berbeda secara orientasi dengan penelitian yang dikemukakan peneliti.

2. Nurul Nafi'ah Setiani dan Novita Barokah dalam artikel jurnalnya yang berjudul "Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar menuju Generasi Emas 2045" mengemukakan bahwa literasi digital merupakan bekal penting bagi generasi sekarang dalam menyongsong generasi emas 2045. Dalam proses tersebut, literasi digital tidak cukup hanya dipahami sebagai kemampuan literasi penggunaan teknologi tapi jauh lebih mendalam dari itu literasi digital dapat dipahami sebagai bagian dari kerangka etis penggunaan berbagai media informasi dan komunikasi berbasis digital sehingga memungkinkan mereka untuk dapat memanfaatkan berbagai media informasi dan komunikasi berbasis digital tersebut secara proporsional.<sup>9</sup> Pembahasan dan artikel yang diangkat Nurul Nafi'ah Setiani dan Novita Barokah ini lebih banyak mengarah pada upaya untuk mengidentifikasi kerangka etis dari literasi digital sehingga bisa dikatakan bahwa berbeda secara orientasi dengan penelitian yang dikemukakan peneliti.

---

<sup>8</sup>Maya Dwi Kurnia dan Rahayu Pristiwati, Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa dalam Menulis Artikel Opini. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 6, No. 1 (Tahun 2022), h. 33.

<sup>9</sup>Nurul Nafi'ah Setiani dan Novita Barokah, *Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar Menuju Generasi Emas 2045*, h. 411.

3. Siska Mardiana dkk. dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Literasi Digital dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Cilegon” mengemukakan bahwa peserta didik yang memahami literasi digital cenderung lebih aktif dalam hal penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam mendukung aktivitas pembelajaran mereka. Indikator dari keberadaan literasi digital dalam proses tersebut adalah adanya kreativitas peserta didik dalam mencari informasi di internet yang berkaitan dengan pembelajaran mereka termasuk dalam konteks ini adalah adanya kesiapan mereka dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan secara online melalui berbagai aplikasi pembelajaran online.<sup>10</sup> Pembahasan dan artikel yang diangkat Nurul Nafi’ah Setiani dan Siska Mardiana dkk. ini lebih banyak menjabarkan kreativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran online sehingga berbeda dengan penelitian ini yang menekankan pada hasil belajar.
4. Andi Asari dkk. dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Kompetensi Literasi Digital bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang” mengemukakan bahwa literasi digital merupakan suatu kompetensi yang sangat diperlukan dalam menghadapi era teknologi digital termasuk dalam konteks ini adalah dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum, langkah dalam penguatan literasi digital terdiri atas mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi.<sup>11</sup> Pembahasan dalam

---

<sup>10</sup>Siska Mardiana dkk. Literasi Digital dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Cilegon, *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, No. 1 (Tahun 2022), h. 52-53.

<sup>11</sup>Andi Asari dkk. Kompetensi Literasi Digital bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang, *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi* 3, No. 2 (Tahun 2019), h. 103-104.



artikel yang diangkat Andi Asari dkk. tersebut menunjukkan bagaimana langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pembelajaran online tapi belum melihat bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar.

5. Ramadhania Grafika Putri dan Istikomah dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Strategi Pembelajaran Daring Mapel PAI pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertama” mengemukakan bahwa pembelajaran Mapel Pendidikan Agama Islam pada masa pandemi Covid-19 banyak dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Metode ini dianggap cocok dalam kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut karena adanya keterbatasan ruang dalam aktivitas pembelajaran.<sup>12</sup> Pembahasan yang diangkat Ramadhania Grafika Putri dan Istikomah lebih banyak fokus pada penggunaan metode sehingga apa yang diangkat oleh peneliti dalam penelitian ini memiliki perbedaan secara ontologis, epistemologis, ataupun aksiologis.
6. Siswati dan Istikomah dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Problematika Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Kejuruan” mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terlaksana pada masa pandemi Covid-19 mengacu pada pembelajaran daring dimana dalam proses tersebut berbagai aplikasi pembelajaran online digunakan seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Whatsapp*, *Google Class Room*, dan *Youtube*. Dalam proses tersebut, ditemukan beberapa kendala pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dalam hal ini adalah kurangnya minat belajar, jaringan yang terbatas, pemahaman penggunaan aplikasi pembelajaran yang rendah, dan yang

---

<sup>12</sup>Ramadhania Grafika Putri dan Istikomah, *Strategi Pembelajaran Daring Mapel PAI pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertam* (Jurnal Academia Open Vol. 6 Tahun 2022), h. 11.

lainnya.<sup>13</sup> Pembahasan yang diangkat Siswati dan Istikomah dalam penelitian ini lebih banyak fokus pada kendala yang dihadapi dalam pembelajaran online pendidikan agama Islam tapi belum membahas lebih mendalam dalam hal pengaruhnya terhadap hasil belajar.

7. Tesis yang ditulis oleh Yukram Yusuf dengan judul peran literasi digital terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik MIA kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Palopo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran literasi digital terhadap peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri Palopo menciptakan ketertarikan peserta didik dan membangun kreatifitas dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Adapun kelemahan dari literasi digital ini yakni mengurangi jalinan silaturahmi karena hanya berkomunikasi melalui chat dan telpon.<sup>14</sup>
8. Tesis yang ditulis oleh Muhammad Sukri dengan judul Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam.<sup>15</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep literasi digital sebagai media pembelajaran dalam perspektif pendidikan Islam adalah berusaha sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil terbaik dan benar, meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola sumber daya sertamemanfaatkan teknologi tepat guna tanpa menyimpang dari nilai-nilai ajaran Islam. Dalam pandangan pendidikan Islam penggunaan media digital sebagai media pembelajaran perlu kehati-

---

<sup>13</sup>Siswati dan Istikomah, Problematika Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal Academia Open* 6, (Tahun 2022), h. 10.

<sup>14</sup>Yukram Yusuf, Peran Literasi Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik MIA kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Palopo, *skripsi* (IAIN Palopo: Program Studi Pendidikan Agama Islam Tahun 2019).

<sup>15</sup>Muhammad Sukri, Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam, *skripsi* (IAIN Raden Intan Lampung: Jurusan Pendidikan Agama Islam Tahun 2021).

hatian terlebih kita harus memahami pentingnya mengetahui informasi, isi berita, dan harus lebih teliti, serta tidak mudah mempercayai sumber yang tidak jelas asal-usulnya.

9. Tesis yang ditulis oleh Rahma Aristawidya dengan judul Penerapan Media Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kebiasaan Membaca Siswa Kelas IV SDN 20 Alesipitto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memakai alat digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bisa meningkatkan keahlian membaca anak didik serta cara pembelajaran diisyaratkan dengan kegiatan guru serta anak didik sepanjang cara pembelajaran hadapi kenaikan.<sup>16</sup>
10. Tesis yang ditulis oleh Bella Elpira dengan judul Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi digital memiliki pengaruh terhadap peningkatan pembelajaran. Sedangkan hasil koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0,448, menunjukkan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 44%. Sedangkan 56% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.<sup>17</sup>
11. Tesis yang ditulis oleh Mokhtar dengan judul Pengaruh Literasi Digital Dalam Penggunaan Media E- Learning Madrasah Terhadap Kualitas Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital siswa kelas VIII

---

<sup>16</sup>Rahma Aristawidya, Penerapan Media Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kebiasaan Membaca Siswa Kelas IV SDN 20 Alesipitto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep, *skripsi* (Universitas Muhammadiyah Makassar: Prodi PGSD Tahun 2022).

<sup>17</sup>Bella Elpira, Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh, *skripsi* (UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh: Prodi Ilmu Perpustakaan Tahun 2018).

MTsN 1 Pasuruan termasuk dalam kategori cukup baik karena hasil menunjukkan sebanyak 74,51% dan berada pada interval 55% - 75%. Dari situ juga berpengaruh terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai pada saat sebelum diberi perlakuan sebesar 82,85897, kemudian setelah media e-learning resmi digunakan dan siswa diberi literasi digital, nilai hasil rata-rata peserta didik meningkat menjadi 90,03846. Hal ini memberi petunjuk bahwa literasi digital siswa dapat memberi pengaruh hasil belajar yang baik dan menunjukkan peningkatan.<sup>18</sup>

Berdasarkan artikel hasil penelitian di atas, dapat dipahami bahwa pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam merupakan suatu fenomena empirik yang dapat ditemukan dalam pelaksanaan penelitian sebagaimana tergambar dalam berbagai artikel ilmiah hasil penelitian di atas. Artikel ilmiah hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya relasi konstruktif dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan beberapa perbedaan mendasar sebagai suatu indikator dari adanya nilai kebaruan (*novelty*) yang dimiliki oleh penelitian ini.

## ***E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

### **1. Tujuan Penelitian**

Sebagai suatu kegiatan ilmiah yang memiliki kerangka kerja yang terukur dan sistemik dari awal sampai akhir, penelitian ini memiliki tujuan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari rumusan masalah yang telah ditentukan. Tujuan penelitian ini adalah:

---

<sup>18</sup>Mokhtar, Pengaruh Literasi Digital Dalam Penggunaan Media E- Learning Madrasah Terhadap Kualitas Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Pasuruan, *skripsi* (UIN Sunan Ampel Surabaya: Prodi Pendidikan Agama Islam Tahun 2021).

- a. Untuk mengetahui tingkat penerapan literasi digital peserta didik di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

### **a. Kegunaan Teoretis**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada kualitas pembelajaran, utamanya pada penguatan Pendidikan Agama Islam, melalui literasi digital. Harapan ini muncul karena secara teoritis, literasi digital merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki relevansi konstruktif dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang pada gilirannya berimplikasi praktis pada peningkatan kualitas proses ataupun output dari pembelajaran itu sendiri yang dalam konteks penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar sekaligus untuk menguji teori-teori sebelumnya terkait dengan urgensi literasi digital dalam akselerasi proses sekaligus output pembelajaran.

### **b. Kegunaan Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui literasi digital, yakni:

- 1) Bagi peserta didik, peneliti ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Bagi pendidik, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang strategi pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Bagi sekolah, peneliti ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan strategi pembelajaran yang pada gilirannya bisa menjadi acuan untuk menjadi lebih baik di masa yang akan datang.



## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### *A. Literasi Digital*

##### **1. Pengertian Literasi Digital**

Menurut istilah, kata “literasi” berasal dari bahasa Latin *litteratus (littera)*, yang setara dengan kata *letter* dalam bahasa Inggris yang merujuk pada makna kemampuan membaca dan menulis. Adapun literasi dimaknai kemampuan membaca dan menulis yang kemudian berkembang menjadi kemampuan menguasai pengetahuan bidang tertentu.<sup>1</sup>

Menurut Paul Gilster yang dikutip oleh Dyna Herlina S, Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Literasi digital tersusun dari dua kata yakni literasi dan digital, yang mana seseorang dapat melakukan kegiatan literasi melalui media digital. Secara teknis, media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro<sup>3</sup>. Berangkat dari definisi itu, literasi media digital atau literasi digital dapat dipahami sebagaimana menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan teknologi informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang di

---

<sup>1</sup>Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud, *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), h.7.

<sup>2</sup>Paul Gilster, *Digital Literacy* (Jakarta Timur: 2017), h. 11.

<sup>3</sup>Terry Flew, *New Media: An Introduction* (Oxford: University Press, 2008), h. 2-3.

akses melalui piranti komputer.<sup>4</sup>

Sedikit lebih kompleks dari Potter, Zacchetti mengemukakan definisi literasi media sebagai integrasi keterampilan teknis dalam mengakses media yang digunakan, dengan keterampilan yang bersifat kritis, kreatif dan analitis saat mengakses konten media digital.<sup>5</sup>

Sejalan dengan hal tersebut, Hauge dan Payton mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat mengakses, menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial budaya yang berkembang. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki siswa.<sup>6</sup>

Dari definisi literasi digital yang telah dikemukakan, Hague dan Pyton, mengelompokkannya menjadi 8 komponen literasi digital, yaitu: (1) Keterampilan fungsional. Merupakan komponen literasi digital yang berkaitan dengan keahlian menggunakan teknologi informasi, (2) Kreativitas. Merupakan komponen literasi digital yang terkait dengan cara berpikir kreatif memanfaatkan TIK dalam membangun pengetahuan, (3) Kolaborasi. Merupakan komponen literasi digital yang terkait dengan membangun pengetahuan melalui proses diskusi dan saling memberikan masukan di ruang digital, (4) Komunikasi. Merupakan komponen literasi digital yang terkait dengan kemampuan mendengar, memahami, dan

---

<sup>4</sup>P. Gilster dan Watson T, *Digital Literacy* (New York: Wiley Computer Pub, 1999), h. 5.

<sup>5</sup>Yosal Iriantara, *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 13.

<sup>6</sup>S. Hague dan Payton, S, "Digital Literacy Across the Curriculum", *Curriculum & Leadership Journal* 9 No. 10, (2011), h. 4.



menyampaikan gagasan, (5) Kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi, (6) Berpikir kritis dan melakukan evaluasi, (7) Pemahaman sosial dan budaya, (8) Keamanan elektronik.<sup>7</sup>

Lebih lanjut mengenai definisi literasi, juga dikemukakan oleh UNESCO dalam terbitannya mengenai masyarakat literasi pada Pertemuan Paris yang mengisyaratkan bahwa adanya perluasan makna literasi. Dalam konteks ini, literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan baca tulis, melainkan segenap kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengkomunikasikan, dan menggunakan bahan-bahan cetak dan tulis yang berkaitan dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan kontinum belajar yang memungkinkan individu mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, serta berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat dan komunitas yang lebih luas.<sup>8</sup>

Secara etimologis Literasi Digital tersusun dari dua kata yaitu “Literasi” dan “Digital”. Literasi berasal dari bahasa latin yaitu Littera yang berarti sistim tulisan yang menyertainya. Selain itu, literasi adalah suatu simbol, sistem dan tata bunyi yang mengandung makna. Literasi merupakan suatu kompetensi dasar yang mencakup empat aspek kemampuan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dua kemampuan pertama merupakan kemampuan yang tercakup dalam kemampuan orasi. Sedangkan dua kemampuan kedua merupakan kemampuan yang tercakup dalam kemampuan literasi. Kemampuan orasi merupakan kemampuan yang berhubungan dengan bahasa lisan, sedangkan kemampuan literasi berkaitan dengan kemampuan bahasa tulis.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>S. Hague dan Payton, S, “Digital Literacy Across the Curriculum”, h. 11.

<sup>8</sup>UNESCO, The Plurality of Literacy and its Implications for Policies, *UNESCO Education Sector Position Paper* 13, (2004), h. 13.

<sup>9</sup>Siti Anggraini, “Budaya Literasi dalam Komunikasi”, *Jurnal WACANA* 15 No. 3, (2016), h. 264.

Sedangkan kata digital berasal dari kata Digitus yang dalam bahasa Yunani berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah 10. Hal ini mengisyaratkan bahwa digital artinya berkaitan dengan jari. Sehubungan dengan jari jemari pada praktiknya, semua hal yang berbau digital di jalankan dengan jari, dari penggunaan klik mouse, pengarahannya kursor, tab, sentuh (touch), akses internet dan lain-lain semuanya menggunakan jari jemari dalam pengoperasiannya<sup>10</sup>

Dikaitkan dengan istilah “Digital”, dalam hal ini kemampuan membaca dan menulis itu berada pada konteks pemanfaatan teknologi digital. Dengan pernyataan lain, literasi digital memperoleh pemaknaan baru yang mengisyaratkan adanya perluasan makna menuju literasi baru yang berkaitan dengan pentingnya jejaring (networking), kolaborasi, interaksi dan kreativitas yang didukung oleh teknologi.<sup>11</sup>

Literasi digital dalam konteks ini tidak sekedar bermakna kemampuan menggunakan komputer untuk menulis dan membaca seperti dalam konteks literasi umumnya, melainkan seperangkat keterampilan dasar dalam penggunaan dan produksi media digital, pemrosesan dan pemanfaatan informasi, partisipasi dalam jejaring sosial untuk berkreasi, berbagi pengetahuan dan berbagai keterampilan komputasi profesional.<sup>12</sup>

Lebih lanjut, Jones dan Flanningan mengemukakan bahwa seseorang dapat dikatakan menguasai literasi digital apabila memiliki kemampuan untuk dapat menyelesaikan tugas secara efektif dalam lingkungan digital, yang di antaranya terdiri atas kemampuan membaca dan menginterpretasikan media, memproduksi

---

<sup>10</sup>Siti Anggraini, “Budaya Literasi dalam Komunikasi”, h. 265.

<sup>11</sup>C. Lankshear dan Knobel K., *Literacies: Social, Cultural and Historical Perspectives*, (New York: Peter Lang, 2011), h. 25.

<sup>12</sup>Ekaterina Tour, “Digital Mindsets: Teachers”, *Technology use in Personal Life and Teaching. Journal Language Learning and Technology* 19 No. 3, (2015), h. 129.

data dan gambar-gambar melalui manipulasi digital, serta mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan baru yang diperoleh dari lingkungan digital

Dengan demikian dalam hal penguasaan literasi digital tidak sekedar memerlukan penguasaan kemampuan mengoperasikan perangkat digital dan perangkat lunak saja, melainkan juga memerlukan keterampilan-keterampilan kompleks, yang meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sosiologis dan keterampilan emosional yang harus dimiliki oleh seseorang agar dapat memanfaatkan perangkat digital secara efektif dan efisien.<sup>13</sup> (Alkali dan Amichai, 2004: 423).

Inti dari kemampuan penguasaan literasi digital seseorang adalah karena adanya suatu ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat, karena literasi digital merupakan satu rangkaian kekuatan yang paling mendasar untuk mengoperasikan peranti komputer dan internet.<sup>14</sup> (Kurniawati dan Baroroh, 2016: 54).

Menurut Surahman dalam buku McLuhan tentang teori determinasi teknologi, saat ini sedang berada di posisi The Electronic Age. Teori yang dikemukakan oleh Marshal McLuhan dalam tulisannya “The Guttenberg Galaxi: The Making of Thiypographic Man” mengungkapkan bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pola kebiasaan dan pemikiran manusia itu sendiri. Teknologi dapat membentuk individu tentang

---

<sup>13</sup>Y. E. Alkali dan Y. A Hamburger, “Experiments in Digital Literacy”, *Cyber Psychology and Behavior* 7 No. 4, (2004), h. 423.

<sup>14</sup>J. Kurniawati dan S. Baroroh, “Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu”, *Jurnal Komunikator* 8 No. 2, (2016), h. 54.

cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain.

Berdasarkan pandangan Luhan, bahwa budaya itu dibentuk oleh cara berkomunikasi. Ada tiga tahapan yang layak disimak. Pertama, penemuan-penemuan baru dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, perubahan di dalam jenis komunikasi akan membentuk pemikiran dan kebiasaan dalam kehidupan. Ketiga, alat yang digunakan untuk berkomunikasi akan membentuk atau mempengaruhi kehidupan. Aspek yang diterpa dari dua media itu masuk ke dalam perasaan manusia dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Bahkan McLuhan sampai pada kesimpulannya bahwa media adalah pesan itu sendiri (*the medium is the message*). Media tidak lain adalah alat untuk memperkuat, memperkeras, dan memperluas fungsi perasaan manusia. dengan kata lain, setiap penemuan media baru diharapkan dapat memperluas kemampuan dan kecakapan manusia.<sup>15</sup> (Surahman, 2016: 33).

Oleh karena hal yang telah dipaparkan sebelumnya, literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting untuk dikuasai siswa saat ini karena dapat mendukung siswa untuk percaya diri dalam penggunaan teknologi dan mengembangkan pengetahuan dengan mendorong rasa ingin tahu, kreativitas berpikir kritis, sehingga memungkinkan mereka untuk menggunakan teknologi dengan cerdas melalui berbagai sumber daya digital yang tersedia. Pengembangan literasi digital dalam pembelajaran dapat mendukung siswa agar lebih efektif, kompeten, dan kritis dalam pembelajaran sehingga berdampak baik terhadap hasil belajar.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Sigit Surahman, "Determinasi Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media terhadap Seni Budaya Indonesia", *Jurnal Rekam*, 12(1). (2016). 31-42

<sup>16</sup>S. Hague dan Payton S., "Digital Literacy Across the Curriculum", *Curriculum &*

## 2. Komponen-komponen dalam Literasi Digital

Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya “*What is Digital Literacy*” mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- 2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- 3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual;
- 4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- 7) Kritis dalam menyikapi konten; dan
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.<sup>17</sup>

Menurut Beetham, Littlejohn dan Mc. Gill terhadap tujuh elemen penting dalam literasi digital diantaranya:

- 1) Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan pengguna media digital untuk menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasinya melalui akun sosial media yang mereka kelola untuk dikonsumsi publik.

- 2) Digital Scholarship

Digital *Scholarship* adalah elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktek penelitian

---

*Leadership Journal* 9 No.10, (2011), h. 10-12.

<sup>17</sup>Novi Kurnia, ddk, *Literasi Digital Keluarga Teori Dan Praktik Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Dalam Berinternet* (Yogyakarta: Center For Digital Society (CfDS), 2017), h. 8.

atau penyelesaian tugas sekolah.

### 3) Learning Skills

*Learning Skills* fokus pada kemampuan pengguna media digital untuk bisa menggunakan teknologi untuk mendukung aspek kehidupannya seperti proses belajar mengajar, kerja sama tim (*team work*) untuk meningkatkan performa.

### 4) ICT Literacy

*ICT Literacy* fokus pada kemampuan pengguna media digital untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya, serta persepsi pengguna terhadap teknologi yang dapat memajukan kehidupan.

### 5) Manajemen Prinsasi

Elemen ini lebih memfokuskan bagaimana pengguna media digital mengelola identitas online.

### 6) Communication and Collaboration

Dimensi ini terkait dengan partisipasi aktif pengguna media digital untuk mengefisienkan waktu.

### 7) Media Literacy

Literasi Media adalah kemampuan pengguna media digital yang secara kritis dan kreatif dapat menyaring informasi yang beredar di berbagai media.<sup>18</sup>

Dalam *Digital Literacy Across the Curriculum* dijelaskan ada 8 komponen dalam literasi digital, yaitu:<sup>19</sup>

#### 1) Keterampilan Fungsional

Komponen ini berkaitan dengan operasional teknologi. Berkaitan dengan kemampuan ICT-Skills seseorang dan relasinya dengan konten dari berbagai

---

<sup>18</sup>Stella Stefany, Dkk, "Literasi Digital Dan Pembukaan Diri", *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi Universitas Padjadjaran*, Vol. 2, No. 1, 2017, h. 15.

<sup>19</sup>S. Hague dan Payton S., "Digital Literacy Across the Curriculum", h. 4.

media. Kemudian penggunaan operasional dari teknologi juga berkaitan dengan familiaritas terhadap teknologi, keterjangkauan alat teknologi, penggunaan teknologi dan menghasilkan data, kesadaran mengenai copyright dan mampu menghasilkan produk akhir dari teknologi.

## 2) Kreativitas

Komponen ini berkaitan dengan bagaimana cara kita berpikir dan membangun serta membagikan pengetahuan dalam berbagai macam ide dengan memanfaatkan teknologi digital. Dalam hal ini kreativitas mencakup: (1) Kreasi produk atau keluaran dalam berbagai format dan model dengan memanfaatkan teknologi digital, (2) Kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif meliputi perencanaan, merajut konten, mengeksplorasi ide-ide dan mengontrol kreativitasnya.

## 3) Kolaborasi

Komponen kolaborasi didasarkan pada sifat teknologi digital itu sendiri. Teknologi digital menyediakan peluang untuk bekerja sama dalam tim. Dan teknologi digital juga membuka proses partisipasi yang kemudian membuka dukungan untuk kolaborasi. Komponen ini menekankan partisipasi individu dalam proses dialog, diskusi dan membangun gagasan-gagasan lainnya untuk menciptakan pemahaman.

## 4) Komunikasi

Menjadi seseorang yang terliterasi digital berarti menjadi orang yang mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital. Komunikasi yang efektif dan literasi digital erat dengan kemampuan membagikan pemikiran, gagasan dan pemahaman. Selain itu, memiliki kemampuan memahami dan mengerti audiens (sehingga ketika membuat konten mereka memperkirakan kebutuhan audiens dan dampaknya).

#### 5) Kemampuan untuk Menemukan dan Memilih Informasi

Komponen ini menitik beratkan pada kemampuan mencari dan menyeleksi informasi. Kemampuan ini berkaitan dengan bagaimana berpikir hati-hati mengenai bagaimana proses pencarian informasi dan menggunakan sumber secara selektif.

#### 6) Kemampuan Berpikir Kritis dan Evaluasi

Komponen ini menekankan bahwa jangan hanya menerima informasi dan memaknai informasi secara pasif saja tapi sebaiknya juga berkontribusi, menganalisis dan menajamkan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi.

#### 7) Pemahaman Sosial dan Budaya

Praktik literasi digital sebaiknya sejalan dengan konteks pemahaman sosial dan budaya.

#### 8) Keamanan Elektronik

Komponen ini menekankan pada pilihan-pilihan yang menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi dengan teknologi digital.

Menurut Lankshear dan Knobel (2008: 6) merumuskan beberapa dimensi literasi digital, yaitu sebagai berikut.

- 1) Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terkait dengan kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
- 3) Literasi digital dibentuk oleh literasi teknologi namun lebih luas dari literasi teknologi, komunikasi dan informasi.
- 4) Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan



pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah atau tugas dalam hidup.

- 5) Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Bawden juga menyusun konsep literasi digital. Ia menyebutkan bahwa literasi digital berkaitan dengan beberapa aspek berikut ini.<sup>20</sup>

- 1) Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya.
- 2) Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
- 3) Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (non sequential) dan dinamis.
- 4) Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan internet.
- 5) Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.
- 6) Penggunaan penyaringan terhadap informasi yang datang.
- 7) Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi.

### **3. Jenis-jenis Literasi Digital**

Literasi digital dapat digolongkan kedalam beberapa jenis, diantaranya yaitu (1) Internet, dimana setiap pengguna dapat mengakses berbagai bentuk keaksaraan; (2) Media sosial yaitu sebuah media yang digunakan untuk

---

<sup>20</sup>D. Bawden, "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts", *Journal of Documentation* 12 No. 2, (2001), h. 225.

bersosialisasi satu sama lain secara online yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi tanpa ada batas waktu; (3) Buku Berbicara Elektronik (ETB) yaitu buku cerita digital yang suaranya dari komputer, perangkat elektronik atau internet; (4) *E-Book* yaitu buku yang dicetak dalam bentuk digital, perangkat ini memungkinkan pengguna *download* dan menyimpan ribuan majalah, surat kabar, atau buku dalam bentuk digital; (5) Blog atau Weblog adalah entri seperti buku harian yang bisa ditulis oleh siapa saja dan ditampilkan di halaman web; (6) *IPhone* dan *Smart-phone* lainnya yaitu HP pintar yang dapat digunakan oleh pengguna dalam berbagai hal dalam melakukan komunikasi, dan mendapatkan informasi termasuk secara *online*; (7) CD dan DVD adalah sebuah media penyimpanan optik dan populer untuk menyimpan video dan data yang dapat diputar kembali saat dibutuhkan.<sup>21</sup>

#### 4. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi berasal dari kata *Competence* yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara utuh yang merupakan dialektika (perpaduan) antara pengetahuan serta kemampuan.<sup>22</sup>

Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit dari pada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital mensyaratkan literasi computer dan teknologi. Namun, untuk dapat dikatakan memiliki literasi maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, dan komunikasi.

Menurut Lankshear dan Knobel menjelaskan beberapa elemen penting yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk dapat menguasai dunia literasi

---

<sup>21</sup>Badwen, *Informasi dan Literasi Digital*, 2011

<sup>22</sup>Nana Syaodih Sukmadinata dan Erliana Syaodih, *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi* (Bandung: Refika Aditama, 2012), h. 18.

digital, di antaranya adalah sebagai berikut<sup>23</sup>

#### 1) Kemampuan Dasar Literasi

Kemampuan dasar literasi mencakup kemampuan untuk membaca, menulis, memahami simbol dan perhitungan angka. Kemampuan ini dapat berupa kemampuan untuk memahami istilah dan simbol (icon) yang digunakan pada perangkat lunak, membuat suatu file yang berisi teks dan gambar, serta kemampuan membagikan file tersebut melalui platform digital.

#### 2) Latar Belakang Pengetahuan Informasi

Latar belakang pengetahuan informasi merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki, untuk menelusuri informasi baru guna memperkaya pengetahuan yang telah dimiliki. Latar belakang pengetahuan informasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan mencari informasi secara online melalui search engine dan menyeleksi hasil penelusuran agar sesuai dengan konteks pembelajaran yang sedang di ikuti.

#### 3) Keterampilan Bidang TIK

Keterampilan bidang TIK merupakan suatu keterampilan dalam menciptakan atau menyusun konten digital. Keterampilan ini merupakan kompetensi utama dalam bidang literasi digital dan melibatkan kemampuan merakit informasi atau pengetahuan. Misalnya, kemampuan ini dapat diterapkan dalam pembuatan atau penyusunan suatu dokumen atau artikel yang bersifat ilmiah sebagai output pembelajaran yang di ikuti.

#### 4) Sikap dan Perspektif Pengguna Informasi

Sikap dan perspektif pengguna informasi merupakan perilaku yang terkait dengan tata cara penggunaan informasi digital dan bagaimana mengkomunikasikan suatu konten yang mengandung informasi dari sumber lain.

---

<sup>23</sup>C. Lankshear dan Knobel M., *Digital Literacies: Concepts, Politics and Practices* (New York: Peter Lang, 2008), h. 20.

Pada konteks pembelajaran, aspek ini dapat berupa kemampuan menyertakan kutipan dari sumber informasi lain melalui kaidah sitasi dan penyusunan daftar pustaka.

Menurut Beetham, dkk. dalam Stefany dan Badaruddin terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital di antaranya, yaitu:<sup>24</sup>

#### 1) Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan pengguna media digital untuk menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasinya melalui akun sosial media yang mereka kelola untuk dikonsumsi publik.

#### 2) Digital Scholarship

Digital Scholarship adalah elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktik penelitian atau penyelesaian tugas sekolah.

#### 3) Learning Skills

Learning Skills adalah keterampilan para pengguna media digital untuk bisa menggunakan teknologi untuk mendukung aspek kehidupannya seperti proses belajar mengajar, kerja sama tim (team work) untuk meningkatkan performa.

#### 4) ICT Literacy

ICT Literacy dalam hal ini menitik beratkan pada kemampuan pengguna media digital untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya, serta persepsi pengguna terhadap teknologi

---

<sup>24</sup>S. Stefany, Nurbani, dan Badarrudin, "Literasi Digital dan Pembukaan Diri: Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial pada Pelajar Remaja di Kota Medan," *SosioGlobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi* 2 No. 1, (2017), h. 15.

yang dapat memajukan kehidupan.

#### 5) Manajemen Privasi

Elemen ini lebih memfokuskan bagaimana pengguna media digital mengelola identitas online. Termasuk di dalamnya penggunaan password untuk keamanan data, blocking terhadap akun yang tidak diharapkan atau berbahaya, filter saat menerima permintaan pertemanan. Kemampuan pengguna media digital untuk mengaktifasi fitur-fitur yang dimiliki oleh setiap aplikasi yang dapat menjaga kerahasiaan informasi yang dibagikan oleh pengguna.

#### 6) Komunikasi dan Kolaborasi

Dimensi ini terkait dengan partisipasi aktif pengguna media digital untuk mengefisienkan waktu. Hal ini erat kaitannya dengan media sebagai digital, yang memiliki konvergensi, seperti mengaktifkan koneksi antara akun instagram dengan facebook untuk mengirimkan informasi yang tentunya akan menghemat waktu pengguna itu sendiri.

#### 7) Literasi Media

Literasi media adalah kemampuan pengguna media digital yang secara kritis dan kreatif dapat menyaring informasi yang beredar di berbagai media. Hal ini dapat dicontohkan dengan tidak mencari berita dari satu sumber saja, melainkan mencari sumber berita lain sebagai perbandingan untuk mengukur akurasi data

### **5. Manfaat Literasi Digital**

Telah dijelaskan sebelumnya mengenai elemen atau komponen penting dalam literasi digital dan jika ditelaah kembali, elemen penting yang harus dikuasai oleh setiap individu untuk menguasai literasi digital tidak mudah dalam prosesnya, setiap individu membutuhkan pengalaman dan pengetahuan untuk dapat menguasai literasi digital. Tetapi jika seseorang telah dapat menguasai dan

memiliki kemampuan yang memadai dalam dunia digital, hal tersebut akan memberikan manfaat bagi setiap individu tersebut.

Adapun beberapa manfaat literasi menurut Sumiati dan Wijanarko adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a. Menambah perbendaharaan kosa kata seseorang
- b. Mengoptimalkan kinerja otak karena sering digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis
- c. Mendapat berbagai wawasan dan informasi baru
- d. Kemampuan interpersonal seseorang akan semakin baik
- e. Kemampuan memahami suatu informasi akan semakin meningkat
- f. Meningkatkan kemampuan verbal seseorang
- g. Meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir seseorang
- h. Membantu meningkatkan daya fokus dan kemampuan konsentrasi seseorang
- i. Meningkatkan seseorang dalam merangkai kata yang bermakna dan menulis.

Menurut Simarmata, dkk ada beberapa dampak positif dan manfaat dari literasi digital, yaitu sebagai berikut:<sup>26</sup>

- a. Menghemat waktu seorang pelajar atau mahasiswa yang mendapatkan tugas dari guru atau dosennya, ia akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu yang digunakan juga menjadi lebih efisien karena kemudahan dalam usaha pencarian dan menemukan informasi yang diperlukan.
- b. Belajar lebih cepat, dalam hal ini misalnya seorang pelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting di glosarium atau mencari referensi pada

---

<sup>25</sup> E, Sumiati dan Wijanarko, "Manfaat Literasi Digital bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19", *Buletin Perpustakaan Universitas Indonesia* 3 No. 2, (2020), h. 70.

<sup>26</sup>J. Simarmata dkk, *Literasi Digital* (Cet. I; Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 78.

buku atau dalam bentuk cetak, maka akan lebih mudah dan cepat bila menggunakan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting yang lebih lengkap.

- c. Menghemat uang saat ini banyak aplikasi khusus atau toko online yang memberikan diskon di beberapa produknya atau pada hari-hari tertentu. Bagi seseorang yang mengerti dan berpengalaman menggunakan aplikasi tersebut, maka hal ini dapat menghemat pengeluaran ketika melakukan pembelian online di internet.
- d. Membuat lebih aman sumber informasi yang tersedia di internet sangat banyak sekali jumlahnya. Hal ini bisa menjadi referensi ketika kita banyak mengetahui dengan tepat dan sesuai kebutuhannya.
- e. Selalu memperoleh informasi terkini kehadiran aplikasi atau website tertentu dan terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi terbaru.
- f. Selalu terhubung mampu menggunakan beberapa aplikasi yang di khususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Misalnya, dalam hal-hal yang bersifat mendesak maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.
- g. Membuat keputusan yang lebih baik, literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena dalam proses membuat keputusan setiap individu terlebih dahulu dapat mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkan suatu informasi yang didapat kapan saja.
- h. Menjadi peluang kerja banyak pekerjaan saat ini yang membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan kemampuan literasi digital maka seseorang dapat melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan media digital seperti komputer, laptop dan lain sebagainya.

- i. Membuat lebih bahagia dalam dunia internet banyak sekali aplikasi-aplikasi yang di dalamnya berisi konten dalam bentuk gambar atau video-video yang dapat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya dapat berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.
- j. Mempengaruhi dunia di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial.

Menjadi literasi digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengkomunikasikan dan bekerja sesuai dengan aturan dan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Jika generasi muda sekarang kurang menguasai kompetensi digital, hal ini berisiko bagi mereka untuk tersisih dalam persaingan memperoleh pekerjaan, partisipasi demokrasi dan interaksi sosial.<sup>27</sup>

## **6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital**

- a. Mengikuti perkembangan zaman

Pergeseran dari sistem konvensional menjadi era digital saat ini membawa kita untuk selalu *mengupdate* informasi apapun berbasis digital baik itu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, ekonomi, politik dan sampai pada

---

<sup>27</sup>Nasrullah, dkk, *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 4-5.



penelitian yang membuat kita untuk selalu melek informasi dan selalu mengikuti perkembangan zaman.

b. Guru mampu menguasai teknologi dalam pembelajaran

Untuk bersaing dengan dunia luar sudah saatnya guru-guru dalam hal ini guru yang mengampu mata pelajaran dalam ruang lingkup PAI dapat menguasai teknologi dalam pembelajaran guna membantu guru untuk mengajar dengan lebih mudah dan dapat menggali potensi peserta didik melalui pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Mampu bersaing di era globalisasi

Guru dalam dunia pendidikan menjadi peran utama guna menjadikan peserta didik menjadi bangsa yang mampu menciptakan berbagai hal dan dapat mengantarkannya kedepan gerbang kesuksesan. Agar tujuan itu dapat tercapai maka guru harus menggali lagi ilmu yang ia milikinya, terus belajar dan tidak merasa puas dengan ilmu yang ia dapatkan selama ini. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk pembelajar. Maka diharuskan guru-guru khususnya guru PAI dapat bersaing dengan dunia luar yakni selalu memperbaiki diri serta belajar untuk menciptakan kader-kader penerus bangsa yang unggul dalam segala bidang.

### 7. Literasi dalam Pandangan Islam

Secara yuridis, literasi informasi mulai digalakkan oleh pemerintah dengan dikeluarkannya Undang-undang nomor 23 Tahun 2015 tentang Gerakan Literasi Sekolah.

Sedangkan dalam konteks normatif, literasi informasi ini telah secara jelas disebutkan dalam firman Allah QS al-Alaq/96: 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahnya:

1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>28</sup>

Kata iqra' yang terambil dari kata kerja qara'a yang pada mulanya berarti menghimpun.<sup>29</sup> Dalam bahasa al-Qur'an, "*qara'tahu qira'atan*" arti asal kata ini menunjukkan bahwa "*iqra*" yang diterjemahkan dengan "bacalah" tidak mengharuskan adanya teks tertulis yang dibaca. Meyampaikan, menelaah, membaca, mendalami, meneliti, mengetahui ciri-cirinya dan sebagainya yang kesemuanya dapat dikembalikan kepada hakekat makna "menghimpun" yang merupakan kata tersebut.<sup>30</sup>

Meurut para mufasir ayat di atas merupakan wahyu pertama yang turun kepada Rasulullah saw. untuk diperintahkan kepada umat manusia.<sup>31</sup> Kata Bacalah pada ayat tersebut tidak saja diartikan secara tekstual sebagai keadaan seseorang untuk membaca buku, kitab, atau membaca segala sesuatu yang berkaitan dengan teks. Akan tetapi, tafsir dari kata – Bacalah tersebut bahwa Allah swt. memerintahkan manusia untuk selalu membaca setiap keadaan yang terjadi di muka bumi ini, tentunya dengan tetap berkeyakinan bahwa segala yang terjadi tidak lain adalah atas kehendak dan kekuasaan Allah swt. semata. Keislaman adalah segala sesuatu yang bertalian dengan agama Islam. Dengan kata lain bahwa keislaman merupakan sesuatu hal yang berhubungan dengan

---

<sup>28</sup>Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Diponegoro, 2014), h. 597.

<sup>29</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan dan Peran Wahyu dan Keserasian al-Qur'an*, (Cet. I; Ciputat: Lentera Hati, tt), h. 392.

<sup>30</sup>M. Quraish Shihab, *Membumikan al-Qur'an, Fungsi dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat* (Cet. XIX; Bandung: Mizan, 1999), h. 167.

<sup>31</sup>Abu Muhammad al-Husayn ibn Mas'ud al-Baghawi, *Tafsir al-Baghawi* (Cet. IV; Dar Taiba, 1997), h, 473/8.

aturan – aturan, sistem nilai keislaman atau agama Islam. Keislaman terdiri beberapa dimensi yaitu; iman, Islam/ibadah, dan ihsan/akhlak.<sup>32</sup>

### **8. Indikator Literasi Digital di Sekolah**

Literasi digital yang dilakukan dalam lingkungan pendidikan sekolah memiliki beberapa indikator yang ditetapkan oleh KEMENDIKBUD, yaitu:

#### **a. Basis Kelas**

- 1) Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan.
- 2) Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet.

#### **b. Basis Budaya Sekolah**

- 1) Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital.
- 2) Frekuensi peminjaman buku bertema digital.
- 3) Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi
- 4) Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman.
- 5) Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah.
- 6) Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dll).

#### **c. Basis Masyarakat**

- 1) Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah.

---

<sup>32</sup>Koko Abdul Kodir, *Metodologi Studi Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2004), h. 161.

2) Tingkat keterlibatan orang tua, komunikasi, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.<sup>33</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat dalam era digital menuntut pembaharuan dan penambahan pengetahuan baru di lingkungan sekolah, salah satunya dengan gerakan literasi digital di sekolah. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh lembaga sekolah dalam usaha gerakan literasi digital di sekolah menurut Nasrullah, yaitu sebagai berikut:<sup>34</sup>

a. Penambahan Bahan Bacaan Literasi Digital di Perpustakaan

Perpustakaan menjadi salah satu jantung pengetahuan sekolah. Penambahan bahan bacaan literasi dalam berbagai bentuk sumber belajar perlu ditingkatkan. Misalnya, menyediakan bahan bacaan bertemakan digital, menyediakan bahan bacaan dalam bentuk salinan lunak atau penyediaan alat peraga sebagai sumber belajar terkait dengan literasi digital.

b. Penyediaan Situs-situs Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah

Situs edukatif dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah. Misalnya, guru dapat menggunakan situs [ruang.guru.com](http://ruang.guru.com) atau [belajar.indonesiamengajar.org](http://belajar.indonesiamengajar.org) atau situs lain untuk mengembangkan pengetahuan diri terkait dengan pembelajaran. Kepala sekolah juga dapat menggunakan situs [sahabat.keluarga.kemendikbud.go.id](http://sahabat.keluarga.kemendikbud.go.id) atau [sekolahaman.kemendikbud.go.id](http://sekolahaman.kemendikbud.go.id) sebagai sumber belajar untuk pengembangan sekolah.

c. Penggunaan Aplikasi-aplikasi Edukatif sebagai Sumber Belajar Warga Sekolah

Aplikasi-aplikasi edukatif yang bisa digunakan oleh warga sekolah adalah misalnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, aplikasi yang bisa

---

<sup>33</sup>Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017), h. 10-11.

<sup>34</sup>Nasrullah, dkk, *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*, h. 14-16.

digunakan adalah Kamus belajar offline, latihan soal-soal dan sebagainya. Kepala sekolah dan guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut untuk menambah pengetahuan dan kreativitas. Guru juga dapat mengaitkan aplikasi-aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

#### d. Pembuatan Mading Sekolah dan Mading Kelas

Majalah dinding yang sering disebut mading adalah sarana yang dapat digunakan warga sekolah dalam menyediakan sumber informasi dan untuk belajar. Dalam kaitannya dengan literasi digital, warga sekolah dapat mengisi konten mading dengan hal-hal bertemakan digital atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperoleh informasi dalam pembuatan karyanya.

#### e. Penyediaan Komputer dan Akses Internet di Sekolah

Penyediaan komputer dan akses internet merupakan salah satu upaya yang penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan pada era digital ini. Sumber belajar yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan menggunakan akses internet dengan sangat cepat dan efisien. Kebutuhan warga sekolah terutama peserta didik dalam mempelajari ilmu teknologi informasi dan komunikasi harus ditunjang dengan ketersediaan perangkat komputer dan internet disekolah.

#### f. Penyediaan Informasi melalui Media Digital

Penyediaan layar dan papan informasi digital di beberapa titik strategis di lingkungan sekolah dapat membantu warga sekolah dalam memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Konten-konten perkembangan ilmu pengetahuan dunia, fakta-fakta sains sederhana, berita-berita terkini, permainan edukatif yang menantang dan lain sebagainya dapat ditampilkan dan disediakan sebagai penambahan wawasan warga sekolah

#### d. Pengertian Guru

Guru menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesinya) mengajar.<sup>35</sup> Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah.

Guru sering pula diartikan sebagai kepanjangan dari kata “digugu” dan “ditiru”. Digugu artinya segala sesuatu yang disampaikan oleh guru senantiasa dipercaya, didengar, diikuti, dan diyakini, sebagai sebuah kebenaran oleh semua muridnya, sedangkan ditiru artinya seorang guru menjadi suri teladan bagi semua muridnya, mulai dari cara berpikir, cara berbicara, hingga cara berperilaku sehari-hari, sengan kata lain figure seorang guru harus menjadi contoh.<sup>36</sup>

Jadi guru adalah tenaga pendidik profesional yang tugasnya mengajarkan kepada peserta didik tentang ilmu pengetahuan yang perkataan dan perbuatannya senantiasa didengar dan ditiru oleh peserta didiknya.

Telah di perintahkan dalam kitab suci al-Qur’an bahwasanya setiap muslim lainnya agar mereka juga dapat mengetahui apa-apa yang tidak di ketahunya. Ayat tersebut tercantum dalam QS al-Alaq/96: 5

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahnya:

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>37</sup>

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah swt memerintahkan umat Islam untuk mencari tahu apa yang tidak diketahuinya. Termasuk mencari tahu siapa tuhan

<sup>35</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), h. 79-80.

<sup>36</sup>Umar, *Pengantar Profesi Keguruan* (Depok: Raja Grafindo, 2019), h. 8.

<sup>37</sup>Kementerian Agama RI., *al-Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: CV. Pustaka Jaya Ilmu, 2014), h. 597.

yang menciptakannya dan memuliakannya dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Selain itu dalam ayat ini juga diharuskan untuk membiasakan diri untuk membaca, selalu berusaha dan tidak mudah menyerah.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Sukmadinata berpendapat bahwa hasil belajar atau achievement adalah realisasi dari pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Penguasaan hasil belajar para siswa dapat ditunjukkan dari perubahan perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir atau keterampilan motorik.<sup>38</sup>

Hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses hasil belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.<sup>39</sup>

Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya.<sup>40</sup> Untuk perubahan tingkah laku yang diharapkan meliputi tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek

---

<sup>38</sup>Sukmadinata dan Nana Saodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Cet. IV; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), h. 102-103.

<sup>39</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Algesindo, 2008), h. 39.

<sup>40</sup>E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 91.

psikomotorik.

- a. Aspek kognitif : meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan ketrampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.
- b. Aspek afektif : meliputi perubahan-perubahan dalam segi aspek mental, perasaan dan kesadaran.
- c. Aspek psikomotorik : meliputi perubahan-perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik.<sup>41</sup>

Hasil belajar seringkali dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya sesuatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.<sup>42</sup>

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, hasil belajar adalah prestasi dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan diluar individu.<sup>43</sup>

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi sebagai feedback atau

---

<sup>41</sup>Zakiah Darajat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 197.

<sup>42</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 44-45.

<sup>43</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 175.



tindak lanjut bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.<sup>44</sup> Seorang siswa disebut berhasil jika dia telah memperoleh sesuatu kemajuan atau usaha yang telah dilakukannya. Pencapaian hasil belajar yang baik seringkali disertai dengan adanya usaha yang keras. Usaha keras itu yang akan menjadikan perubahan pada seseorang dalam penguasaan materi pelajaran yang disampaikan di kegiatan belajar. Apabila seseorang mau berusaha maka seseorang itu akan mendapatkan hasil dari apa yang telah dikerjakannya. Demikian juga dengan siswa, jika ingin hasil belajarnya tinggi, maka ia harus berusaha yaitu dengan belajar dengan giat dan sungguh-sungguh.<sup>45</sup>

Dalam hasil belajar sering disebut juga prestasi belajar, kata prestasi berasal dari Bahasa Belanda *prestatie*, kemudian di dalam bahasa Indonesia disebut prestasi, diartikan sebagai hasil usaha. Prestasi banyak digunakan di dalam berbagai bidang dan diberi pengertian sebagai kemampuan, keterampilan, sikap seseorang dalam menyelesaikan sesuatu hal.<sup>46</sup>

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>47</sup> Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>48</sup>

Menurut Hardi untuk mencapai hasil belajar yang baik ditentukan dari

---

<sup>44</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014) h. 5.

<sup>45</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, h. 46.

<sup>46</sup>Zaenal Arifin, *Evaluasi Instruksional* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1999 ), h.

<sup>47</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, h. 44.

<sup>48</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), h. 64.

minat dan motivasi siswa dalam membaca, ia mengemukakan bahwa motivasi dan minat membaca yang tinggi adalah suatu keadaan yang dapat memberikan harapan besar terhadap hasil belajar dan kesuksesan pada masa itu ataupun masa yang akan datang. Jadi kebiasaan membaca yang baik dapat menentukan hasil belajar yang baik<sup>49</sup>

Sementara itu, menurut Bloom dalam Sudjana hasil belajar terdiri dari 3 ranah dan salah satunya adalah ranah kognitif yang di klasifikasikan dalam enam jenjang kemampuan, yaitu pengetahuan/ hafalan (*knowledge*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*)<sup>50</sup>

- a. Pengetahuan/ hafalan (*knowledge*) Pengetahuan atau knowledge diartikan sebagai kemampuan dalam mengingat hal-hal yang pernah dipelajari sebelumnya. Kemampuan tersebut seperti mengingat kembali nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya
- b. Pemahaman (*comprehension*) Pemahaman atau comprehension diartikan sebagai kemampuan dalam menangkap makna dari sesuatu. Hal ini dapat dipertunjukkan dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya membaca grafik, menafsirkan gambar, dan sebagainya
- c. Penerapan (*application*) Penerapan atau application yaitu penggunaan abstraksi di dalam situasi yang konkret maupun di dalam situasi yang khusus. Abstraksi ini dapat berupa ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru serta nyata. Dengan demikian, seseorang yang telah mencapai jenjang ini mampu menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan nyata.
- d. Analisis (*analysis*) Analisis merupakan kemampuan seseorang di dalam

---

<sup>49</sup>Ibnu Hadjar, *Dasar-dasar Statistik (Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora)* (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2014), h. 45.

<sup>50</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2014), h. 50.

memilah suatu bahan menjadi unsur atau bagian yang jelas tingkatan dan susunannya. Seseorang yang mampu berpikir hingga tahap analisis, berarti orang tersebut mampu menjelaskan sebuah konsep hingga bagian yang paling rinci.

- e. Sintesis (*synthesis*) Sintesis diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan penyusunan yang bertujuan untuk mempersatukan bagian atau unsur yang sebelumnya terpisah atau tidak tampak jelas. Hal ini dapat ditunjukkan oleh seseorang yang mampu merancang desain, menciptakan produk baru, menggabungkan beberapa informasi agar terbentuk suatu laporan.
- f. Penilaian (*evaluation*) Penilaian yaitu suatu pemberian keputusan terhadap nilai yang dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materil berdasarkan kriteria tertentu.

Berikut ini pengertian hasil belajar menurut pendapat para ahli, diantaranya:

- a. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.<sup>51</sup>
- b. Menurut Asep Jihad hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran.<sup>52</sup>
- c. Menurut Winkel hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), h. 102.

<sup>52</sup>Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 14.

<sup>53</sup>WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1983), h.

d. Menurut Mulyono Abdurrohman hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.<sup>54</sup>

Menurut Jamil Suprihatiningrum dalam Strategi Pembelajaran membagi hasil belajar menjadi lima kategori kapabilitas<sup>55</sup>, yaitu:

- a. Keterampilan intelektual (*intellectual skills*). Keterampilan membuat individu berkompeten baik dari hal yang sederhana sampai mahir melakukan hal yang lebih rumit.
- b. Strategi kognitif (*cognitive strategies*). Kemampuan yang mengatur perilaku belajar, mengingat dan berfikir. Kemampuan yang berada di dalam strategi kognitif ini digunakan oleh pembelajar dalam memecahkan masalah secara kreatif.
- c. Informasi verbal (*verbal information*). Kemampuan yang diperoleh siswa dalam bentuk informasi atau pengetahuan verbal. Informasi verbal yang dipelajari di situasi pembelajaran diharapkan dapat ingat kembali setelah pembelajar menyelesaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Keterampilan motorik (*motor skills*). Kemampuan yang berkaitan dengan kelenturan syaraf atau otot. Dalam dunia pendidikan lebih menekankan pada fungsi intelektual saja dan mengabaikan keterampilan motorik. Oleh karena itu, keterampilan motorik sangat dianjurkan karena siswa tidak hanya intelektualnya saja yang baik, namun sikap dan perilakunya pun harus baik.
- e. Sikap (*attitudes*). Kecenderungan siswa untuk memilih sesuatu dan menyikapi suatu hal. Sikap dalam dunia pendidikan harus ditekankan karena sikap merupakan cerminan dari yang kita pelajari.

---

<sup>54</sup>Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), h. 37.

<sup>55</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h.

Hasil belajar merupakan hasil evaluasi belajar yang diperoleh atau dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar yang ditonjolkan oleh siswa merupakan hasil usaha dalam proses pembelajaran secara efisien yang di dukung oleh kemampuan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru dan kemampuan seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.

Dari uraian definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalai interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada saat belajar banyak sekali faktor yang mempengaruhi para siswa, sehingga para siswa tidak mendapatkan feedback atau umpan balik setelah mengikuti pelajaran tersebut. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Di antara banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, di antaranya dapat digolongkan menjadi 3 macam, yakni:

### a. Faktor Internal

Faktor internal dapat berupa kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini terbagi menjadi dua, yaitu:<sup>56</sup>

#### 1) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis ini merupakan kondisi umum yang menandai tingkat

---

<sup>56</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 130.

kebugaran tubuh organ-organ tubuh, kondisi ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.<sup>57</sup> Setiap siswa memiliki kondisi fisiologis yang berbeda-beda, ada siswa yang dapat bertahan belajar selama 5-6 jam secara terus-menerus, tetapi ada siswa yang hanya dapat bertahan belajar 1-2 jam saja. Pada saat belajar, indra yang paling berpengaruh adalah penglihatan dan pendengaran, dan pada saat kedua indra sedang dalam keadaan tidak baik, maka akan berpengaruh terhadap usaha dan hasil belajarnya.<sup>58</sup>

## 2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek yang bersifat rohaniah. Dan psikologi ini juga memiliki arti penting terhadap hasil belajar, apabila psikologis tidak sehat maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. seseorang yang sehat psikologinya akan merasa bahagia pada saat belajar dan mereka juga dapat bekerja sama dengan temannya secara baik dan normal.<sup>59</sup>

## b. Faktor Eksternal

Keberhasilan belajar juga dapat dipengaruhi dengan faktor eksternal seperti kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal ini terdiri atas dua macam, yaitu:

### 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa karena pada saat faktor eksternal ini memiliki kondisi yang baik maka akan berpengaruh baik juga kepada siswa tersebut dan yang termasuk ke dalam lingkungan sosial itu seperti para guru, para tenaga kependidikan, teman-teman kelas yang saling memotivasi, masyarakat, tetangga, teman dilingkungan

<sup>57</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, h. 130.

<sup>58</sup>Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), h. 162.

<sup>59</sup>Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, h. 162.

rumah, orang tua dan keluarga siswa tersebut.

## 2) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang menentukan keberhasilan siswa tidak luput dari faktor lingkungan non sosial dan faktor ini meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan lain sebagainya.<sup>60</sup>

### c. Faktor Pendekatan Belajar (*Approach To Learning*)

Faktor pendekatan belajar merupakan strategi serta metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi-materi pelajaran. Dalam hal ini, siswa yang terbiasa menggunakan pendekatan belajar deep, yakni memaksimalkan pemahaman dengan berpikir, banyak membaca dan diskusi, sangat mungkin memiliki peluang untuk meraih prestasi belajar yang lebih baik, bila dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pendekatan belajar surface, yakni tidak memaksimalkan belajar dan minat belajar hanya datang dari luar, misalnya takut mendapat nilai buruk pada saat ada tes yang mengakibatkan siswa itu malu. Dan gaya belajar yang digunakan siswa tersebut santai asalkan hafal.<sup>61</sup>

Pada rujukan yang lain, Slameto berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:<sup>62</sup>

#### a. Faktor Internal Siswa

##### 1) Kecerdasan Emosional

Kecerdasan Emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan

---

<sup>60</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, h. 135.

<sup>61</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, h. 136.

<sup>62</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 3.

orang lain. Kecerdasan emosional adalah kecerdasan yang sangat diperlukan untuk berprestasi.<sup>63</sup>

Kecerdasan Emosional merupakan faktor penting dalam perkembangan intelektual anak, hal ini sejalan dengan pandangan semiawan bahwa stimulasi intelektual sangat dipengaruhi oleh keterlibatan emosional, bahkan emosi juga amat menentukan perkembangan intelektual anak secara bertahap. Artinya secara timbal balik faktor kognitif juga terlibat dalam perkembangan emosional.<sup>64</sup>

## 2) Intelegensi

Intelligensi merupakan istilah umum untuk menggambarkan kepintaran dan kepandaian seseorang. Suharsono menyebutkan bahwa intelligensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah secara benar. Intelligensi ini dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Tingkat intelligensi siswa tidak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Intelligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan dan hasil belajar. Siswa yang mempunyai tingkat intelligensi tinggi akan lebih berhasil dari siswa yang mempunyai tingkat intelligensi yang rendah

## 3) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup>Agus Efendi, *Revolusi Kecerdasan Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 171.

<sup>64</sup>Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2006), h. 80.

<sup>65</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 132.



Sikap yang positif terhadap mata pelajaran, dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap proses belajar. Sebaliknya, sikap yang negatif terhadap mata pelajaran, akan menimbulkan kesulitan belajar.

#### 4) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat juga diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan.<sup>66</sup>

#### 5) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Peran minat dalam belajar yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran, akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran, siswa hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

#### 6) Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat juga diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.<sup>67</sup>

### b. Faktor Eksternal Siswa

#### 1) Lingkungan Keluarga

Setiap orang memulai kehidupannya di dalam keluarga. Lingkungan keluarga besar atau kecil mempunyai pengaruh pada pertumbuhan dan

---

<sup>66</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*, h. 133.

<sup>67</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rajawali Cet; IV, 1992). h. 73.

perkembangan anak. Posisi seseorang dalam keluarga yang merawatnya berpengaruh pada fungsi belajarnya. Studi lain menunjukkan bahwa penampilan sikap orang tua berperan penting dalam memajukan atau menghambat pendidikan seseorang.<sup>68</sup>

Faktor-faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar anak. Termasuk faktor fisik dalam lingkungan keluarga adalah: keadaan rumah dan suasana tempat belajar, sarana dan prasarana belajar yang ada, ketenangan dalam rumah dan juga dilingkungan sekitar rumah. Kondisi psikologis keluarga yang diwarnai rasa sayang, percaya, keterbukaan dan rasa saling memiliki akan mendukung kelancaran dan keberhasilan belajar.<sup>69</sup> Bimbingan dari orang tua juga merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Bimbingan itu bisa membuat siswa akan terdorong belajar secara aktif, karena bimbingan merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi dalam belajar.

## 2) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, atau pelatihan dalam rangka membantu para siswa agar mampu mengembangkan potensinya secara optimal, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, sosial, maupun fisikmotoriknya. Harlock mengemukakan bahwa sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam cara berfikir, bersikap, maupun berperilaku.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup>Monty P. Satiadarma & Fidelis, *Mendidik Kecerdasan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.122-123.

<sup>69</sup>Nana Saodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Cet. IV, PT Remaja Rosdakarya, 2007), h.16.

<sup>70</sup>Syamsu Yusuf dan Nani M, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 30.

Lingkungan sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti adanya sarana dan prasarana yang memadai, metode mengajar, kurikulum, dan alat-alat pelajaran seperti buku pelajaran, alat olah raga dan sebagainya. Dengan demikian lingkungan sekolah sangat mendukung prestasi belajar siswa di sekolah

### 3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat di lingkungan kumuh yang serba kekurangan dan anak-anak penganggur, misalnya, akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Paling tidak siswa tersebut akan menemukan kesulitan ketika memerlukan teman belajar atau berdiskusi atau meminjam alat-alat belajar tertentu yang kebetulan belum di milikinya.<sup>71</sup>

Bahkan saat ini dengan banyaknya media sosial memudahkan siswa untuk saling berkomunikasi sehingga materi pelajaran pun dapat mereka diskusikan dengan media digital.

## C. Pendidikan Agama Islam

### 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu.<sup>72</sup>

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa

---

<sup>71</sup>Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru, h. 135.

<sup>72</sup>Chabib Thoha, dkk, Metodologi Pengajaran Agama (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), h. 1.

istilah antara lain, *al-ta'lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta'dib*. *Al-ta'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan ketrampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik.<sup>73</sup>

Secara terminologis pendidikan Agama Islam berorientasi tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan agama yang sifatnya Islamologi, melainkan lebih menekankan aspek mendidik dengan arah pembentukan pribadi Muslim yang ta'at, berilmu dan beramal shalih.

Pengertian pendidikan agama Islam di atas pendidikan agama Islam sendiri menurut Keputusan Menteri Agama Nomor 211 Tahun 2011 tentang Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam pada sekolah adalah:

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.<sup>74</sup>

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga menhmani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah

---

<sup>73</sup>Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001) h. 86-88.

<sup>74</sup>Keputusan Menteri Agama Nomor 211 thn. 2011, *tentang Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam pada sekolah*, h. 12.

ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan

## **2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Hasil belajar pendidikan agama Islam adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi setelah mendapatkan pendidikan agama Islam siswa akan mendapatkan pengetahuan yang cukup tentang agama Islam, memiliki kesadaran dengan tentang pentingnya menjalankan norma-norma dalam agama islam serta dapat melaksanakan seluruh ajaran dalam agama islam dengan baik dan benar sesuai tuntunan yang ada dalam pendidikan agama Islam.

Bisa juga dikatakan bahwa hasil belajar pendidikan agama islam adalah sesuatu yang diperoleh oleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran baik itu berasal dari tes maupaun non-tes yang bertujuan untuk melihat perubahan siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi. Penelitian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang mempunyai tujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.

### **a. Alat untuk Mengukur Hasil Belajar**

Adapun alat untuk mengukur hasil belajar adalah tes. Tes ada yang sudah distandardisasi, artinya tes tersebut telah mengalami proses validasi dan reliabilitas untuk suatu tujuan tertentu dan untuk sekelompok siswa tertentu.

Sebagai contoh penyusunan tes hasil belajar merupakan tes yang sudah distandardisasi.<sup>75</sup>

Disamping itu banyak yang kita temukan ialah tes buatan guru sendiri. Tes ini belum distandardisasi, sebab dibuat oleh guru untuk tujuan tertentu dan untuk siswa tertentu pula. Meskipun demikian, tes buatan guru harus mempertimbangkan faktor validitas dan reliabilitasnya. Tes yang dibuat dari guru ini bertujuan untuk menilai kemajuan siswa dalam hal pencapaian hal yang telah dipelajari. Tes ini terdiri dari dua bentuk tes antara lain:

- 1) Tes subjektif, yang pada umumnya berbentuk essay (uraian) tes bentuk essay adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengan kata-kata: Uraikan, Jelaskan, Mengapa, Bagaimana, Bandingkan, Simpulkan dan sebagainya.
- 2) Tes obyektif, yaitu tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara obyektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes yang berbentuk essay. Macam-macam tes ini meliputi tes benar salah, tes pilihan ganda dan menjodohkan.<sup>76</sup>

#### b. Teknik Penilaian Hasil Belajar

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan

---

<sup>75</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), h. 113-114 .

<sup>76</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 163-174.

tentang peserta didik, seperti apa nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan.<sup>77</sup>



---

<sup>77</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 4.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### ***A. Jenis dan Lokasi Penelitian***

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang menggunakan paradigma penelitian kuantitatif yang bersifat positivistik dalam menyingkap data terkait bagaimana pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

Penelitian ini dilaksanakan pada SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dengan pertimbangan bahwa literasi digital menjadi suatu kebijakan dari sekolah dalam penguatannya demi mendukung aktivitas pembelajaran. Kebijakan ini muncul karena literasi digital merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendasar mengingat adanya berbagai kesenjangan antara *das sollen* dan *das sein* yang menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di lokasi penelitian.

#### ***B. Pendekatan Penelitian***

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah a) pendekatan pedagogis yang mencoba menyingkap berbagai dimensi psikologis dari pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar. b) pendekatan psikologis yang mencoba menyingkap berbagai dimensi psikologis dari pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dengan fokus pada bagaimana dimensi psikis dari peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran sebagai individu, c) serta pendekatan sosiologis yang mencoba menyingkap berbagai dimensi sosiologis dari pengaruh literasi digital terhadap



hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dengan fokus pada bagaimana dimensi sosiologis dari peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran sebagai bagian dari komunitas sosial dari kelompok belajarnya.

### ***C. Populasi dan Sampel***

Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik pada SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar yang berjumlah 150 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis dalam penelitian yang akan dilakukan adalah teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.<sup>1</sup> Adapun sampel dalam penelitian yang dilakukan adalah seluruh peserta didik yang berjumlah 150 orang.

### ***D. Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dimana peneliti menyusun angket dengan mengacu pada indikator yang ada pada masing-masing variabel penelitian yang dalam hal ini adalah literasi digital sebagai variabel bebas serta hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebagai variabel terikat untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif terkait bagaimana pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN No. 25 Karumpa Kepulauan Selayar. Berikut ini penjelasan terkait teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti di lapangan:

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXVII; Bandung: Alfabeta, 2018), h. 124-125.

### 1. Teknik Angket

Teknik angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>2</sup> Dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup, responden diminta untuk memilih satu jawaban sesuai dengan cara memeberikan tanda checklist (√) pada pilihan yang disiapkan. Metode angket ini digunakan untuk mengetahui hasil dari variabel X (literasi digital). dan Y (hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam) peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

### 2. Teknik Pengamatan

Teknik observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang terlihat pada objek penelitian.<sup>3</sup> Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data berkaitan dengan literasi digital dan informasi keislaman terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

Disamping angket sebagai teknik pengumpulan data utama, peneliti juga akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang bersifat pendukung yang dalam hal ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, serta penelusuran referensi. Penggunaan dari masing-masing teknik pengumpulan data pendukung tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Wawancara mendalam yaitu metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan wawancara terhadap informan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensi terkait pengaruh literasi digital terhadap hasil

---

<sup>2</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 199 .

<sup>3</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 158 .

belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

2. Observasi partisipatif yaitu metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan sekaligus partisipasi langsung pada berbagai aktivitas pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik untuk melihat bagaimana pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.
3. Dokumentasi yaitu yaitu metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat dan mengkaji berbagai dokumen atau arsip yang berhubungan dengan rekaman aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diikuti oleh peserta didik di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar baik sebelum ataupun setelah literasi digital.
4. Penelusuran referensi yaitu metode pengumpulan data dimana peneliti menelusuri dan mempelajari berbagai referensi baik berupa buku, kamus, ensiklopedi, majalah, koran, dan berbagai referensi yang berkaitan dengan pokok permasalahan penelitian. Hasil dari metode ini kemudian dikutip, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Metode pengumpulan data dengan penelusuran referensi ini sangat diperlukan dalam menemukan data-data dari berbagai referensi yang ada untuk dijadikan data tambahan dalam memperkuat data dan hasil penelitian.

#### ***E. Instrumen Pengumpulan Data***

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan daftar isian angket. Angket ini digunakan untuk memperoleh informasi secara tertulis mengenai kemampuan literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert (*Likert scale*).

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel dan indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan. Ciri khas dari skala Likert adalah bahwa semakin tinggi skor yang diperoleh oleh seorang responden, hal tersebut merupakan indikasi bahwa responden tersebut sikapnya semakin positif terhadap obyek yang ingin diteliti dan begitu juga sebaliknya<sup>4</sup>

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan beberapa alternatif jawaban yang harus dipilih oleh responden yang sesuai dengan yang dialami oleh siswa. Alternatif Jawaban tersebut terdiri dari 5 (lima) pilihan jawaban yang telah diberi skor masing-masing. Pemberian skor dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1  
Skala Likert Literasi Digital Peserta Didik

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3.1  
Kisi-kisi Instrumen Angket Literasi Digital

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Literasi Digital	Keterampilan	Kemampuan menggunakan	1, 2,	6

<sup>4</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 225.

Peserta Didik	Fungsional	media digital seperti komputer, laptop, handphone dan memanfaatkan internet	3, 4, 5, 6	
	Kreativitas	Kreatif dalam menggunakan berbagai aplikasi, platform dan lainnya dalam berbagai format	7, 8	3
		Kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif dalam merencanakan, mengeksplorasi ide-ide dan mengontrol proses kreativitas	9	
	Komunikasi dan Kolaborasi	Kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital: Kemampuan berkomunikasi atau berinteraksi melalui media digital	10, 11, 12	3
	Kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi	Kemampuan mencari dan menyeleksi informasi	13, 14, 15, 16	4
	Berpikir kritis dan evaluasi	Mampu berkontribusi, menganalisis, dan berpikir kritis dalam mengevaluasi data, informasi dan konten digital	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
	Pemahaman sosial dan budaya	Pemahaman mengenai konteks sosial dan budaya	24	1
	Keamanan elektronik	Memahami keamanan saat bereksplorasi, berkreasi, dan berkolaborasi dalam media	25	1

		digital		
--	--	---------	--	--

Berdasar dari kisi-kisi instrument di atas, peneliti menyusun instrumen angket yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat mengoperasikan hardware, seperti menyalakan komputer, menggunakan mouse, keyboard dan printer					
2.	Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui berbagai media (komputer, laptop dan smartphone)					
3.	Saya selalu memanfaatkan akses internet sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan sumber informasi					
4.	Saya lebih sering menggunakan handphone/ android untuk membantu mengerjakan tugas Pendidikan Agama Islam					
5.	Saya dapat mencari berbagai informasi Pendidikan Agama Islam melalui berbagai macam browser seperti (internet explorer, mozilla, chrome, dan opera)					
6.	Saya memanfaatkan berbagai platform, situs web, maupun aplikasi-aplikasi belajar Pendidikan Agama Islam, seperti e-book Pendidikan Agama Islam, kamus, kuis soal Pendidikan Agama Islam untuk menunjang proses pembelajaran saya					
7.	Saya dapat berkreasi dan membuat konten yang bermanfaat tentang Pendidikan Agama Islam menggunakan media digital seperti smartphone, komputer, maupun laptop					
8.	Ketika mendapat tugas Pendidikan Agama Islam berupa penelitian sederhana atau proyek tertentu saya menggunakan literatur digital sebagai referensi utama, seperti video di youtube, e-book, jurnal dan literasi digital lainnya					
9.	Saya sering memanfaatkan platform media sosial dan aplikasi meeting online sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, dan berdiskusi bersama teman untuk membahas permasalahan terkait tugas Pendidikan Agama Islam					
10.	Ketika guru menyajikan sebuah permasalahan terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, saya mencari literatur di internet untuk menjawab permasalahan yang diberikan					

11.	Saya lebih senang mencari informasi dari internet dibandingkan dari buku teks karena lebih mudah, cepat dan lengkap					
12.	Saya dapat membedakan berbagai domain (.com, .ac.id, .sch, .edu, .go, .org) pada alamat web ketika mencari informasi					
13.	Sebelum saya mengutip informasi dari internet, saya akan membandingkannya dengan informasi dari sumber lain di internet untuk memperoleh informasi yang lebih akurat					
14.	Saya dapat membedakan sumber informasi dari internet yang resmi atau yang jelas sumbernya dengan informasi yang referensi dan penulisannya tidak jelas dan diragukan kebenarannya					
15.	Sebelum saya menggunakan informasi dari internet, terlebih dahulu saya melakukan analisa terhadap latar belakang informasi, seperti asal sumber informasi, isi informasi tersebut, dan sebagainya					
16.	Menggunakan internet mempermudah dalam menyelesaikan tugas Pendidikan Agama Islam yang diberikan oleh guru					
17.	Saya memastikan secara tepat informasi Pendidikan Agama Islam yang saya bagikan dalam media digital benar-benar informasi yang sesuai fakta dan bukan hoax					
18.	Saya dapat menyetorkan tugas Pendidikan Agama Islam melalui saluran yang bersifat privasi seperti melalui email					

Dalam kaitannya dengan instrument pengumpulan data yang sifatnya pendukung, peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk wawancara, pedoman observasi untuk observasi, berbagai dokumen untuk dokumentasi, serta berbagai literatur keilmuan dalam penelusuran referensi.

## ***F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen***

### **1. Validitas Instrumen**

Syarat sebuah instrumen untuk dikatakan valid jika instrumen tersebut mampu mengukur sesuatu yang harusnya diukur, sebuah instrumen dikatakan

valid jika mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.<sup>5</sup> Uji validitas sebuah instrumen terdiri dari 2 jenis, yaitu; validitas isi dan validitas konstruktif. Pengertian validitas isi adalah ketetapan instrumen yang digunakan dilihat dari segi materi yang akan diteliti, sedangkan validitas konstruktif mengarah kepada asumsi bahwa instrumen yang dipakai memiliki satu definisi operasional yang tepat dari sebuah konsep teoritis yang dapat diukur dan diamati.<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah aspek penting dalam sebuah alat evaluasi, dan instrumen tersebut dapat dikatakan valid jika mampu mengukur yang diinginkan dengan tepat. Dengan kata lain, validitas berkaitan dengan ketepatan instrumen atau alat ukur.

Uji validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *product moment correlation* atau korelasi produk momen. Dengan menggunakan rumus tersebut, dapat dilihat korelasi skor masing-masing butir pertanyaan atau soal tes yang digunakan. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi variabel X dan Y

$\sum X$  : jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$  : jumlah skor dalam distribusi Y

$N$  : jumlah subyek keseluruhan item.<sup>7</sup>

<sup>5</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 168.

<sup>6</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 33.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XIII; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 160.



Kriteria pengujian validitas adalah setiap item instrumen dikatakan valid jika  $r_{xy} > r_{tabel}$ , yang di mana  $r$  tabel diperoleh dari nilai kritis  $r$  produk momen.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu tes atau instrumen adalah tingkatan ketetapan atau konsistensi sebuah instrumen dalam mengukur sesuatu yang ingin diukur. Reliabilitas merujuk kepada sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten, bahkan jika pengukuran tersebut dilakukan berulang kali. Jika seandainya hasil yang didapat berubah-ubah, perubahan yang terjadi bisa dikatakan tidak berarti.<sup>8</sup>

Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dapat dikatakan *reliable* ketika instrumen tersebut digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen pada penelitian ini adalah rumus alpha, karena tujuan dari penggunaan rumus ini adalah mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0, misalnya soal berbentuk uraian atau angket.<sup>9</sup>

Adapun rumus alpha tersebut sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$ : reliabilitas instrumen

$k$ : banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ : jumlah varians butir

<sup>8</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 86.

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, h. 209.

$\sigma_t^2$  : varians total.<sup>10</sup>

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus alpha tersebut selanjutnya dikonsultasikan dengan ketentuan, yaitu suatu variabel dikatakan reliabel jika menghasilkan nilai alpha > 0,60.

### ***G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data***

Tahap akhir setelah data terkumpul yaitu dengan menganalisis data tersebut. Peneliti menggunakan teknik analisis regresi ganda. Regresi (peramalan) adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan masa kini. Analisis regresi ganda diterapkan oleh peneliti karena ingin mengetahui bagaimana keadaan variable dependen, dan menggunakan dua variabel independennya.<sup>11</sup> Analisis regresi ganda digunakan untuk mengetahui peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsi antara dua variable bebas dengan satu variable terikat.

Analisis regresi ganda diterapkan oleh peneliti karena ingin mengetahui bagaimana keadaan variabel dependen, dan menggunakan dua variabel independennya.<sup>12</sup> Persamaan regresi ganda dua variabel bebas dirumuskan dengan  $Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2$ .<sup>13</sup>

Sesuai dengan tujuannya, dalam regresi ada tiga hal utama yang dicari, yaitu persamaan regresi, proporsi varian variable dependen yang disumbangkan oleh variabel independen, dan uji signifikansi dari keduanya. 30 Sebelum data

<sup>10</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 191.

<sup>11</sup>Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi, dan Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 96.

<sup>12</sup>Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, h. 275.

<sup>13</sup>Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk*, h. 108.

dianalisis, maka data harus diuji normalitas, heteroskedastisitas, linearitas, dan multikolinieritasnya terlebih dahulu.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah persamaan regresi linear sederhana.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui bahwa sebaran skor tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal yang simetrik atau tidak menceng secara signifikan. Untuk menguji normalitas distribusi data akan menggunakan alat bantu SPSS yaitu menggunakan statistik nonparametrik-Kolmogorov Smirnov. Apabila tingkat signifikansinya lebih besar dari 5% ( $> 0,05$ ) berarti data hasil penelitian tersebut berdistribusi normal dan dapat diterima. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Signifikansi [Asymp. Sig (2 tailed)]  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai Signifikansi [Asymp. Sig (2 tailed)]  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal

#### 2. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas Uji Multikolinearitas merupakan sebuah keadaan dimana terjadi hubungan linear yang sempurna atau mendekati sempurna antar variabel independen dalam model regresi. Cara untuk mengetahui ada atau tidaknya masalah multikolinieritas, dapat melihat nilai Variance Inflation Factor (VIF) dan Tolerance, apabila nilai VIF kurang dari 10 dan Tolerance lebih dari 0,100 maka dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas. Uji asumsi tentang multikolinearitas dimaksudkan untuk membuktikan atau menguji ada tidaknya

hubungan yang linear antara variabel bebas satu dengan variabel bebas yang lainnya.<sup>14</sup>

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji asumsi heteroskedastisitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah variasi residual absolute sama atau tidak sama untuk semua pengamatan. Apabila asumsi tidak terjadinya heteroskedastisitas ini tidak terpenuhi, maka penafsiran tidak lagi efisien baik dalam sampel kecil maupun besar dan estimasi koefisien dapat dikatakan kurang akurat.<sup>15</sup> Uji Heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan uji glejser yang pada dasarnya dilakukan dengan meregresikan variabel-variabel bebas terhadap nilai absolute residualnya. Output harga koefisien significance dapat dipilih pada kolom Sig kemudian dibandingkan dengan tingkat alpha yang ditetapkan sebelumnya (misalnya 5%). Jadi, Apabila Sig. > alpha, maka menerima  $H_0$  yang berarti dapat dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas diantara data pengamatan dengan nilai residual mutlaknya. Sedangkan apabila Sig. < alpha, maka menolak  $H_0$  yang berarti dapat dinyatakan terjadi heteroskedastisitas diantara data pengamatan dengan nilai residual mutlaknya.<sup>16</sup>

### 4. Uji Linearitas

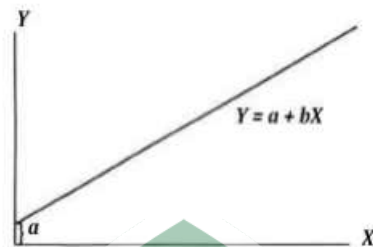
Persamaan regresi linear sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan hubungan satu variabel bebas/predictor (X) dengan satu variabel tidak bebas/response (Y), yang biasanya digambarkan dengan garis lurus, seperti disajikan pada gambar berikut:

---

<sup>14</sup>Sudarmanto, R. Gunawan, *Statistik Terapan Berbasis*, h. 224.

<sup>15</sup>Sudarmanto, R. Gunawan, *Statistik Terapan Berbasis*, h. 240.

<sup>16</sup> Sudarmanto, R. Gunawan, *Statistik Terapan Berbasis*, h. 261.



Persamaan regresi linear sederhana secara matematik diekspresikan oleh:

$$Y = a + b X$$

Yang mana:

Y = variabel dependen (nilai yang diprediksi) / Garis Regresi

a = konstanta (nilai Y apabila X=0)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X = variabel independen

Besarnya konstanta a dan b dapat ditentukan menggunakan persamaan:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n (\sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Yang mana n = jumlah data

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Berikut ini hasil penelitian yang didapatkan peneliti di lokasi penelitian:

1. Gambaran Obyek Penelitian
2. Penyajian Data

Pada bagian ini dijelaskan distribusi jawaban responden terhadap variabel-variabel penelitian

**a. Literasi Digital**

Proses mengetahui pelaksanaan literasi digital pada peserta didik dilakukan menggunakan instrumen angket yang dibagikan kepada semua sampel pada penelitian ini. Adapun hasil dari angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.  
Data Instrumen Angket Literasi Digital

Responden	Item Pernyataan Kuesioner Kemampuan Literasi Digital (X)																		Total X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	89
2	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	3	4	5	4	5	3	5	5	81
3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	85
4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	86
5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	80
6	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	83
7	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	86
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
9	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	87



35	4	4	5	5	3	5	3	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	80
36	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	82
37	4	4	4	5	2	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	5	73
38	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	83
39	4	4	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	4	77
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
41	4	4	4	4	2	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	69
42	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	5	80
43	4	4	4	3	3	5	3	4	3	4	5	4	3	4	4	3	3	5	68
44	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	5	78
45	3	3	3	4	2	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	64
46	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	86
47	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	4	78
48	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	86
49	4	4	5	5	3	5	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4	67
50	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	5	80
51	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	5	72
52	5	5	5	5	2	5	3	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	79
53	3	3	5	4	3	4	2	3	3	5	4	4	2	3	3	4	4	5	64
54	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	81
55	4	4	4	3	2	5	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	68
56	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	81
57	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	74
58	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	3	4	5	79
59	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	83



60	5	5	5	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	3	4	4	5	73
61	5	5	5	5	2	5	5	3	4	5	3	4	5	3	4	3	4	5	75
62	4	4	3	4	2	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	67
63	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	81
64	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	83
65	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	86
66	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	86
67	5	5	5	5	2	5	5	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	75
68	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	84
69	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	83
70	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	82
71	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	77
72	5	5	3	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	76
73	5	5	5	5	3	5	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	78
74	5	5	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	72
75	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89
76	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	4	3	3	3	3	4	4	71
77	5	5	5	5	3	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	75
78	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	75
79	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88
80	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	78
81	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	79
82	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	84
83	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	83
84	5	5	5	4	3	5	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	4	80

85	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88
86	5	5	5	5	3	5	3	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	82
87	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	84
88	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	85
89	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	86
90	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	79
91	5	5	5	5	3	5	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	83
92	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	79
93	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	88
94	4	4	4	4	3	5	4	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	78
95	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	75
96	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	84
97	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	87
98	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	85
99	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	82
100	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89
101	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	80
102	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	87
103	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	84
104	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	85
105	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	72
106	4	4	3	4	2	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	67
107	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	84
108	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	5	78
109	4	4	4	5	2	5	3	3	4	5	3	3	3	3	4	3	3	5	66

110	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	81
111	4	4	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	4	77
112	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	82
113	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	79
114	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	75
115	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	77
116	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	83
117	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	2	5	3	4	3	63
118	4	4	5	5	2	4	3	3	5	5	3	4	3	3	5	3	4	4	69
119	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	83
120	4	5	5	4	2	3	4	3	3	5	3	4	4	3	3	3	4	5	67
121	4	4	3	4	2	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	67
122	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	83
123	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	5	78
124	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	68
125	4	4	5	5	2	4	5	3	4	5	3	5	3	4	3	3	5	70	
126	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89
127	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	79
128	4	4	5	5	2	4	3	3	5	5	3	4	3	3	5	3	4	4	69
129	5	5	5	4	3	5	4	4	3	5	3	5	4	4	3	3	5	4	74
130	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	3	4	3	4	4	66
131	4	4	4	5	2	5	3	3	4	5	3	3	3	3	4	3	3	5	66
132	5	5	5	4	2	5	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	70
133	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	69
134	5	5	4	4	2	4	4	3	5	5	3	3	4	3	5	3	3	4	69

135	4	4	4	5	2	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	5	73
136	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	83
137	4	4	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	4	77
138	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	88
139	4	4	4	4	2	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	69
140	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	5	80
141	4	4	5	5	3	5	3	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	78
142	4	5	4	4	3	4	3	4	2	5	3	3	3	4	2	3	3	4	63
143	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	3	64
144	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88
145	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	77
146	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	85
147	4	4	4	5	2	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	5	73
148	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88
149	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	88
150	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	81

Sumber data: Angket Literasi Digital Peserta Didik di di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar

Data tentang kemampuan literasi digital yang dapat dikumpulkan dari responden sebanyak 150 siswa. Hasil analisis frekuensi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.  
Distribusi Frekuensi Literasi Digital

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	78-92	51	34%	Sangat Tinggi
2.	63-77	86	57%	Tinggi
3.	48-62	12	8%	Sedang
4.	33-47	1	1%	Rendah
5.	18-32	-	-	Sangat Rendah
Jumlah		150	100%	-
Rata-rata		79.43		
Standar Deviasi		11.986		
Median		83		
Modus		88		

Sumber: Olah Data SPSS

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan literasi digital peserta didik yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 51 atau 34%, kategori Tinggi sebesar 86 atau 57%, kategori Sedang sebesar 12 atau 8%, dan kategori Rendah sebesar 1 atau 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil literasi digital peserta didik di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam “Kategori Tinggi” dengan persentase 57%

#### b. Hasil Belajar

Proses mengetahui hasil belajar pada peserta didik dilakukan dengan mengambil nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam hasil Penilaian Akhir Semester Genap yang dilaksanakan di akhir semester kepada semua sampel pada penelitian ini. Adapun hasil dari Penilaian Akhir Semester mata pelajaran Pendidikan Agama tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.  
Data Hasil Belajar Peserta Didik

Respon den	Hasil Belajar (Y)										Total Y
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	7
8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
9	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
10	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
17	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
18	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
21	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7

22	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
23	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
26	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
27	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
29	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
30	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
31	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
32	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	6
33	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
34	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
35	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
36	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7
37	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
38	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
39	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
40	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
41	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
42	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
43	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6
44	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
45	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9

46	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
47	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
48	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
49	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
50	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
51	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
52	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6
53	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
54	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	5
55	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
56	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
57	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
58	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7
59	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
60	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
61	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
62	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
64	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	5
65	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
66	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	6
67	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
68	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
69	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8



70	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
71	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
72	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
73	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
74	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
75	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6
76	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
77	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
78	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
79	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
80	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
81	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6
82	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
84	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
85	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
86	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
87	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
88	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
89	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
90	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6
91	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	6
92	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
93	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8



118	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
119	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
120	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
121	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	6
122	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
123	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7
124	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
125	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
126	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
127	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
128	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
129	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
130	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
131	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
132	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
133	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7
134	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
135	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
136	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
137	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
138	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
139	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
140	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
141	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8

142	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7
143	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
144	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
145	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
146	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7
147	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
148	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7
149	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
150	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9

*Sumber: Data hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam*

Untuk mengetahui skor tingkat hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dapat diketahui melalui perhitungan berikut:

Tabel 4.

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	91-100	3	2%	Sangat Tinggi
2.	81-90	59	39%	Tinggi
3.	71-80	47	31%	Sedang
4.	61-70	29	19%	Rendah
5.	50-60	12	8%	Sangat Rendah
Jumlah		150	100%	-
Rata-rata		79.86		
Standar Deviasi		9.898		
Median		80		
Modus		80		

*Sumber: Olah Data SPSS*

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 3 atau 2%, kategori Tinggi sebesar 59 atau 39%, kategori Sedang sebesar 47 atau 31%, kategori Rendah sebesar 29 atau 19%, dan kategori Sangat Rendah sebesar 12 atau 8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam “Kategori Tinggi” dengan persentase 39%

### 3. Analisis dan Pengujian Hipotesis

#### a. Uji Prasyarat Analisis Data

##### 1) Uji Normalitas

Berikut ini hasil uji normalitas yang didapatkan peneliti setelah data yang didapatkan diolah:

**Tabel 4.**  
**Uji Normalitas**

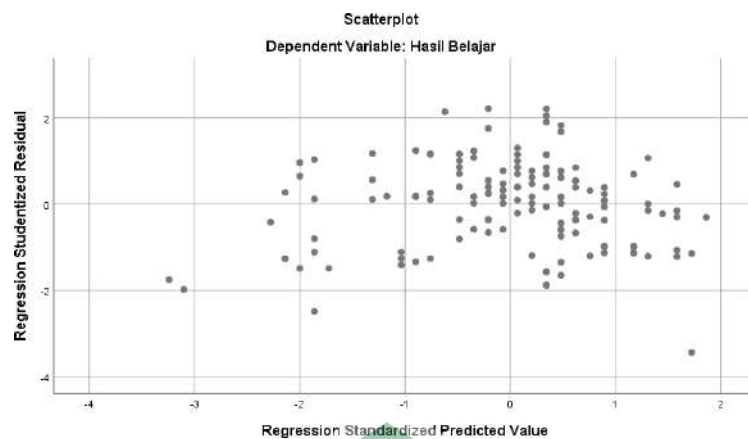
<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		Unstandardized Residual
N		150
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,85450910
Most Extreme Differences	Absolute	,135
	Positive	,135
	Negative	-,105
Test Statistic		,225
Asymp. Sig. (2-tailed)		,225

Tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas data dan dari hasil tersebut diketahui nilai signifikansi  $0,225 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kemampuan Literasi Digital (X) dan variabel Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Y) mempunyai sebaran data yang “Terdistribusi Normal”.

##### 2) Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.

### Uji Heteroskedastisitas



Tabel di atas menunjukkan hasil uji Heteroskedastisitas, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa titik menyebar secara acak serta tersebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas

### 3) Uji Autokorelasi

Berikut ini hasil uji autokorelasi yang peneliti dapatkan berdasarkan olah data menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 4.

Uji Autokorelasi

<b>Jumlah Sampel</b>	<b>150</b>
<b>Nilai Durbin-Watson</b>	<b>2,099</b>
<b>Taraf Signifikansi</b>	<b>0,05</b>
<b>dL</b>	<b>1,7197</b>
<b>Dua</b>	<b>1,7465</b>
<b>4-dL</b>	<b>2,2803</b>
<b>4-dua</b>	<b>2,2535</b>
<b>Kesimpulan</b>	<b><math>dU &lt; d &lt; 4\text{-dua}</math></b>

Berdasarkan hasil di atas, didapatkan nilai Durbin-Watson sebesar 2.009. Nilai ini akan dibandingkan dengan nilai tabel Durbin-Watson yang menggunakan signifikansi 5%, dengan jumlah sampel 150 (n) dan jumlah variabel independen  $k = 1$ . Sehingga didapatkan nilai tabel  $dL = 1.7197$ ,  $dU = 1.7465$ ,  $4\text{-}dL = 2.2803$ ,  $4\text{-}dU = 2.2535$ .

Dengan melihat nilai  $d\bar{U} \bar{d} 4-dU$  yaitu  $1.7465 \bar{2}.099 \bar{2}.2535$ , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol diterima, artinya tidak terdapat autokorelasi. Sehingga analisis regresi linier sederhana untuk uji hipotesis penelitian ini dapat di lanjutkan

## b. Uji Hipotesis

### 1) Uji Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus uji regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi olah data SPSS didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.  
Rekapitulasi Hasil Regresi Linier Sederhana

Variabel Bebas	Variabel Terikat	Koefisien Regresi b	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Sig.	Keputusan Ha
Kemampuan Literasi Digital	Hasil Belajar	0,458	0,858	1,975	0,000	Diterima
Konstanta = 8,775 R square = 0,701 $\alpha = 0,05$ $F_{tabel} = 3,90$ $F_{hitung} = 2246,736$						

Untuk mengetahui diterima atau tidaknya persamaan linier terhadap variabel terikat digunakan uji statistik F dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%. Adapun hasil uji statistik F dapat dilihat pada tabel 4.6.

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.6 diperoleh nilai  $F_{hitung} \bar{F}_{tabel}$  ( $2246,736 \bar{3},90$ ) dengan sig = 0,000. Karena nilai signifikansi  $0,000 \bar{0},05$  maka model regresi linier dapat dipakai untuk memprediksi hasil belajar.

Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat di gunakan uji t dan menggunakan tingkat signifikansi 5%, yang dapat dilihat pada persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

- a) Jika nilai  $X = 0$  akan diperoleh  $Y = 8,775$ . Artinya nilai (a) atau konstanta sebesar 8,775 nilai ini mengandung arti bahwa pada saat Kemampuan Literasi Digital (X) bernilai nol atau tidak meningkat, maka Hasil Belajar (Y) akan tetap bernilai 8,775.
- b) Koefisien kemampuan literasi digital sebesar (0,459) nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sebesar 45,9%, sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif, yang artinya jika faktor kemampuan literasi digital mengalami kenaikan 1 poin, maka akan meningkatkan hasil belajar SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar yaitu sebesar 45,9%.
- c) Diperoleh nilai  $T_{hitung}$  sebesar (9,510) dengan nilai signifikansi 0.000 sedangkan nilai  $T_{tabel}$  untuk  $n = 150$  sebesar 1,68918, melalui perhitungan sebagai berikut:
- $$T_{tabel} = (\alpha/2 : n-k) = (0.05/2 : 150-2) = (0.025 : 150) = 1.68918.$$
- Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai  $T_{hitung}$  (9,510) >  $T_{tabel}$  (1,68918) dan nilai signifikansi (0,000) < (0,05) maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, artinya kemampuan literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

## **B. Pembahasan**

Mencermati lebih dalam hasil analisis data dan uji hipotesis penelitian tentang pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar, dapat diketahui bahwa variabel bebas yaitu literasi digital (X) dan dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar Pendidikan Agama Islam (Y)



Berikut ini pembahasan hasil penelitian yang telah diolah menggunakan aplikasi SPSS

#### 1. Tingkat Literasi Digital Peserta Didik

SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Kepulauan Selayar yang sedang mengupayakan penerapan literasi digital di sekolah untuk memfasilitasi siswanya dalam berliterasi menggunakan media digital sebagai salah satu upaya untuk menunjang proses pembelajaran. Penerapan literasi digital di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar di antaranya yaitu penggunaan e-learning SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar, sosial media seperti Instagram, Youtube, LMS (*Learning Management System*), akses absensi, pendataan, dan unit pengaduan keluhan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, skor variabel kemampuan literasi digital peserta didik SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam kategori tinggi yaitu sebesar 57%. Hal ini dapat dilihat dari hasil instrumen angket atau kuesioner penelitian yang menunjukkan sebagian besar siswa dapat mengoperasikan perangkat komputer maupun smartphone serta dapat menggunakan berbagai platform yang ada di internet. Namun penggunaan literasi digital di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar belum dapat dikatakan maksimal karena sebagian siswa belum memanfaatkan media digital dengan baik dan tepat seperti penggunaan media digital yang lebih banyak untuk konten sosial media atau konten hiburan saja seperti instagram, facebook, whatsapp, youtube, tiktok dan lain-lain.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh A'yuni, mendeteksi bahwa tingkat literasi remaja usia sekolah (SMP dan SMA) di Kabupaten Kepulauan Selayar berdasarkan aspek *internet serching*, *hypertextual navigation*, dan *knowledge assembly* ke dalam kategori tinggi, sedangkan literasi digital pada

aspek *content evolution* masih tergolong rendah. Rendahnya tingkatnya content evolution menunjukkan siswa belum dapat memilah dan memilih konten yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibekali oleh kemampuan literasi digital yang dapat melatih dirinya agar lebih kritis dalam mengolah informasi yang di dapatkan melalui internet atau media digital lainnya.<sup>1</sup>

Selain itu, siswa juga lebih dekat dengan berbagai media digital tersebut tidak hanya di sekolah tetapi juga ketika di rumah sehingga siswa sudah terbiasa menggunakan media digital yang ada, termasuk dalam kegiatan berliterasi menggunakan media digital seperti dalam mengerjakan tugas, membuat proyek kelompok, melihat video panduan praktikum dan lain sebagainya.

Tidak hanya itu, peningkatan kemampuan literasi digital siswa di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar juga tidak luput dari peran sekolah yang terus mendukung serta memfasilitasi kegiatan literasi digital disekolah, seperti penyediaan *wireless internet (Free Hotspot Area)* di kawasan atau lingkungan SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar untuk seluruh warga sekolah yang dapat di akses 24 jam, sehingga seluruh warga sekolah dapat dengan mudah mengakses jaringan internet untuk memperoleh informasi dan sumber belajar kapan pun di seluruh kawasan sekolah. Selain itu seluruh perangkat komputer yang disediakan di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar memiliki akses internet cepat menggunakan fiber optik yang didukung oleh jaringan yang memadai sehingga koneksi internet dapat dilakukan dengan mudah untuk mendukung kegiatan pembelajaran disekolah.

---

<sup>1</sup>Qory Q A'yuni, "Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya (Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya)", *Jurnal Unair 4 No. 2*, (2015), h. 14.

Para guru di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar juga memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang metode pembelajarannya tidak cukup hanya pada teori saja, akan tetapi juga perlu adanya praktek di beberapa materi. Oleh karena itu perlu pemahaman yang mendalam terkait teori maupun praktiknya. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar masih terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa berusaha sendiri untuk menggali informasi yang mereka butuhkan melalui media digital.

*Model the Big 6* merupakan langkah-langkah dalam kegiatan literasi digital; pertama peserta didik merumuskan masalah, mengidentifikasi informasi yang diperlukan, peserta didik disini dituntut mampu merumuskan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, kemudian setelah merumuskan masalah dilanjutkan melakukan pencarian informasi dari beberapa sumber terpercaya, baik berupa foto, gambar, teks, diagram dan sebagainya, lokasi akses informasi menjadi penting karena akan berpengaruh terhadap keputusan atau hasil. Banyaknya informasi yang ada peserta didik dapat memanfaatkan dengan baik dan bisa mengambil informasi yang relevan dengan permasalahan. Selanjutnya peserta didik mengorganisasikan informasi yang telah didapatkan kemudian mampu membuat karya baru. Dan yang terakhir mengevaluasi hasil

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh literasi digital dan literasi informasi keislaman terhadap hasil belajar PAI peserta didik,

konsisten dengan teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya. Pengaruh kedua variabel tersebut terhadap hasil belajar PAI adalah konsisten dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli. Paul Gilster dalam *An excerpt from Digital Literacy*, mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, pendidikan, karir dan kehidupan sehari-hari. Senada dengan apa yang disampaikan oleh Bawden<sup>2</sup> dalam *Information and digital literacies*, literasi digital adalah sesuatu yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer sendiri berkembang pada dekade 1980an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan tidak saja di lingkungan bisnis namun juga masyarakat, akan tetapi sudah digunakan oleh banyak kalangan termasuk di dalamnya pendidik dan peserta didik.

Karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan penggunaan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru. Hal ini diperkuat oleh *Unesco Institute for Information technologies in Education*<sup>3</sup>, bahwa seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan search engine guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Jadi tidak hanya dapat

---

<sup>2</sup>Bawden, D, “Information and digital literacies: a review of concepts”, *Journal of documentation* 57 No. 2, (2001), h. 218-259.

<sup>3</sup>Policy Brief, *Digital Literacy in Education* (Unesco Institute for Information technologies in Education: 2011), h. 4.

mempergunakan piranti digital saja, akan tetapi mampu menemukan jawaban masalah yang ada, serta dapat menciptakan karya baru

Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media digital dan platform apa saja yang menarik untuk digunakan agar peserta didik tidak cepat merasa jenuh dan bosan serta materi yang disampaikan mudah untuk diterima dan dipahami. Hal ini dilakukan agar kegiatan literasi digital oleh guru maupun siswa dapat dilakukan dengan maksimal.

Karena tidak dapat dipungkiri bahwa memanfaatkan media digital untuk kegiatan pembelajaran juga merupakan salah satu cara yang cukup efisien. Hal ini dilakukan agar siswa dapat terbiasa berliterasi menggunakan media digital. Hal ini sejalan dengan salah satu visi, misi dan tujuan dari SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar.

## 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Data yang diperoleh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar menunjukkan skor sebesar 39% yang tergolong dalam kategori tinggi. Dalam aspek ini (hasil belajar) berkaitan dengan ranah kognitif siswa, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi. Dalam hal ini siswa mampu mencari materi pembelajaran yang dibutuhkan dengan bantuan media digital yang ada. Karena pada saat siswa kurang memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa dapat mencari informasi yang mereka butuhkan melalui internet. Seperti pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa cukup sulit untuk memahami materi jika hanya dengan teori saja, oleh karena itu guru menggunakan media LCD Proyektor dalam membantu penyampaian materi berupa video pembelajaran sehingga kurang lebih dapat mempermudah siswa dalam

memahami materi. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah mengakses kembali video pembelajaran dengan mengakses link video yang telah dibagikan oleh guru sehingga siswa dapat mempelajarinya dimanapun. Selain menggunakan media konvensional seperti buku-buku, siswa juga memanfaatkan media digital yang ada sehingga hal ini dapat memaksimalkan hasil belajar siswa dengan baik

### 3. Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam sebesar 45,9% yang tergolong dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh yaitu  $T_{hitung}$  (9,510)  $\bar{>}$   $T_{tabel}$  (1,68918) dan nilai signifikansi (0,000)  $\bar{<}$  (0,05) maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, artinya kemampuan literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar

Menurut data yang ada dalam penelitian ini, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital terhadap hasil belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar. Hal ini terjadi karena pada sekolah lokasi penelitian, anak-anak dibiasakan menggunakan media digital dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, di dalam kelas peserta didik terkadang menggunakan internet untuk mencari materi yang berkaitan dengan materi pelajaran.. Guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik sering menggunakan media digital, dan peserta didik ketika mengumpulkan tugas juga terkadang melalui email

Peserta didik sudah terbiasa dalam mengoperasikan *hardware*, seperti menyalakan komputer, menggunakan mouse, keyboard, dan juga printer. Dalam mengakses tugas Pendidikan Agama Islam, peserta didik selalu menggunakan istilah atau kata kunci yang hampir sama dengan topik masalah dan membuka browser (internet explorer, mozilla opera, dan chrome). Jadi peserta didik sudah terbiasa menggunakan *search engine* seperti google, yahoo. Di samping itu peserta didik juga sering melihat youtube dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan Helen M. Thompson, dan Susan A. Henley. bahwa literasi informasi digital merupakan kemampuan menangkap sebuah informasi, mencari informasi, mempelajari, dan memanfaatkan macam-macam sumber informasi untuk memecahkan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi ataupun yang belum dihadapi. di dalam QS al-‘Alaq/96: 15 juga menjelaskan pentingnya membaca baik yang bersifat teks ataupun yang non teks.

Pengaruh kemampuan literasi digital dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dalam penelitian ini dapat dilihat dari nilai, minat dan motivasi belajar siswa dalam memanfaatkan media digital sebagai media literasi. Dengan adanya minat dan motivasi serta kemampuan literasi digital yang baik ditambah lagi dengan adanya kebijakan serta penyediaan fasilitas digital yang memadai oleh pihak sekolah untuk mendukung kegiatan literasi digital seperti penyediaan lab komputer, penyediaan wireless internet (*Free Hotspot Area*), pemberian izin penggunaan smartphone dalam pembelajaran (ketika dibutuhkan), dan lain sebagainya. Dengan berbagai aspek yang mendukung siswa dalam melakukan literasi digital, hal ini membantu siswa dalam melaksanakan belajar secara

konstruktivisme, karena siswa dapat leluasa belajar dan mengakses berbagai macam informasi yang mereka butuhkan yang terkait dengan pembelajaran. Siswa juga dapat berkreasi dan berinovasi dalam belajarnya sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Sejalan dengan Shymansky dalam teori belajar konstruktivisme, ia mengemukakan bahwa belajar konstruktivisme merupakan suatu kegiatan yang aktif, di mana siswa membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang telah mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berpikir yang telah ada dan dimilikinya sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan belajarnya.

Selain faktor minat dan motivasi belajar siswa, juga terdapat faktor-faktor kemampuan literasi digital yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu intensitas penggunaan media digital seperti pemanfaatan literasi digital siswa dalam memenuhi kebutuhan informasi akademiknya seperti dalam pengerjaan tugas, pembuatan proyek kelompok, persiapan ujian, dan aspek lainnya. Sejalan dengan McDougall bahwa terdapat faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital yaitu meliputi: Intensitas penggunaan media online, Nilai akademik, Peran orang tua/ keluarga, dan Intensitas membaca.

Kebutuhan informasi timbul ketika pengetahuan yang dimiliki siswa kurang dari yang dibutuhkan sehingga mendorong siswa untuk mencari informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber yang tersedia. Selain itu siswa sebagian lebih tertarik menggunakan media digital karena dalam prosesnya siswa dapat menggali informasi sesuai yang mereka butuhkan bukan hanya dalam bentuk bacaan atau tulisan saja melainkan mereka dapat melihat gambar, video yang



juga dapat di unduh dan dapat di putar ulang selama mereka belum cukup mengerti dengan informasi yang mereka cari.

Terkait dengan minat dan motivasi, dalam proses belajar, kegiatan membaca dan menulis merupakan dasar atau pondasi dari setiap pembelajaran. Membaca dapat dikatakan sebagai proses menerima (input) sedangkan menulis merupakan bagian dari proses mengungkapkan (output). Membaca dan menulis merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena untuk memahami materi pelajaran haruslah terlebih dahulu dibaca. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang baik mereka juga memiliki minat yang baik dalam membaca. Dengan membaca siswa dapat belajar untuk mengubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, menambah wawasan dan ilmu, serta dapat berpengaruh terhadap penguasaan materi yang mana hal ini akan berdampak pada penilaian kognitif siswa.

Sejalan dengan Hardi mengatakan bahwa motivasi dan minat membaca yang tinggi adalah suatu keadaan yang dapat memberikan harapan besar terhadap hasil belajar dan kesuksesan pada masa itu ataupun masa yang akan datang. Jadi kebiasaan membaca yang baik dapat menentukan hasil belajar yang baik.

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting untuk dikuasai siswa saat ini karena dapat mendukung siswa untuk percaya diri dalam penggunaan teknologi dan mengembangkan pengetahuan dengan mendorong rasa ingin tahu, kreativitas berpikir kritis, sehingga memungkinkan mereka untuk menggunakan teknologi dengan cerdas melalui berbagai sumber daya digital yang tersedia. Pengembangan literasi digital dalam pembelajaran dapat mendukung siswa agar lebih efektif, kompeten, dan kritis dalam pembelajaran<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>C. Hague dan S. Payton, *Digital Literacy Across the Curriculum. Futurelab Handbook*, h. 10-12.

Namun demikian, penggunaan media digital sebagai bentuk literasi digital khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum dapat dikatakan maksimal dikarenakan siswa dalam penggunaan media digital masih sering melakukan pencarian di luar materi pembelajaran, misalnya untuk sosial media, youtube dan platform lainnya yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran, yang lebih pada konten hiburan saja.

Hasil penelitian ini mendukung secara positif kerangka teori yang dibangun sebelumnya dan mendukung atau menerima hipotesis alternatif yang menyatakan terdapat pengaruh antara literasi digital terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang menunjukkan bahwa adanya kebijakan literasi proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian Nurdin Abd Halim menyebutkan bahwa jaringan internet memberikan pengaruh yang besar dalam membentuk pola pikir remaja, dan media internet menentukan dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap informasi yang mereka terima

Kemampuan literasi digital akan dapat berhasil dengan baik, serta dapat meningkatkan hasil belajar apabila guru dan siswa memiliki kemauan atau motivasi, inisiatif dan kemampuan dalam memanfaatkan media digital sebagai media literasi untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan baik

## BAB V

### PENUTUP

#### *A. Kesimpulan*

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan dan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan hasil dari penelitian sebagai berikut:

1. Literasi digital siswa yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 51 atau 34%, kategori Tinggi sebesar 86 atau 57%, kategori Sedang sebesar 12 atau 8%, dan kategori Rendah sebesar 1 atau 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil literasi digital siswa SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam “Kategori Tinggi” dengan persentase 57%.
2. Hasil belajar peserta didik didapatkan yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi sebesar 3 atau 2%, kategori Tinggi sebesar 59 atau 39%, kategori Sedang sebesar 47 atau 31%, kategori Rendah sebesar 29 atau 19%, dan kategori Sangat Rendah sebesar 12 atau 8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dinyatakan dalam “Kategori Tinggi” dengan persentase 39%.
3. Kemampuan literasi digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar, yang artinya bahwa kemampuan literasi digital siswa dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar dengan tingkat pengaruh dalam kategori sedang

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini penulis uraikan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat dalam rangka mengoptimalkan literasi digital agar hasil belajar siswa menjadi semakin baik atau meningkat.

### **1. Untuk Siswa**

Para siswa diharapkan dapat memanfaatkan secara maksimal media digital sebagai media literasi untuk mendukung proses pembelajaran. Serta dapat menjadikan literasi digital sebagai faktor pendorong dan penyemangat dalam belajar sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal.

### **2. Untuk Guru**

Bagi guru diharapkan lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital agar siswa terbiasa dan terlatih berliterasi digital.

### **3. Untuk Sekolah**

Bagi sekolah, diharapkan mampu terus meningkatkan dan mendorong penerapan literasi digital di sekolah serta meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital.

### **4. Untuk Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Acton, H. B. *Dasar-Dasar Filsafat Moral: Elaborasi terhadap Pemikiran Etika Immanuel Kant*. Surabaya: Pustaka Eureka, 2003.
- An-Nahlawy, Abdurrahman. *Ushul al-Tarbiyah al-Islamiyah wa Asalibiha*. Damaskus: Dar al-Fikr, 1979.
- Aristawidya, Rahma. Penerapan Media Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kebiasaan Membaca Siswa Kelas IV SDN 20 Alesipitto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar: Prodi PGSD. 2022.
- Asari, Andi dkk. Kompetensi Literasi Digital bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang, Bibliotika: *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*. Vol 3 No. 2 Tahun 2019.
- Elpira, Bella. "Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh". *Skripsi*. UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh: Prodi Ilmu Perpustakaan. 2018.
- Fuad, Ah. Zakki, Taksonomi Transenden: Paradigma Baru Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 2 No. 1 Tahun 2014.  
<https://sis.binus.ac.id/2020/06/09/perkembangan-society-1-0-hingga-society-5-0/>  
Dikses pada tanggal 19 Desember 2022.
- <https://onlinelearning.binus.ac.id/2021/04/19/mengenal-lebih-jauh-tentang-society-5-0/>. Diakses pada tanggal 19 Desember 2022.
- Karlina, Dety Amelia dkk. Mengenal Dampak Positif dan Negatif Internet untuk Anak pada Orang Tua. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat* Vol. 2 No. 1 Tahun 2020.
- Kurnia, Maya Dwi dan Rahayu Pristiwati, Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa dalam Menulis Artikel Opini, *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*. Vol. 6 No. 1 Tahun 2022.
- Magdalena, Ina dkk. Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. Edisi: *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol. 2 No. 1 Tahun 2020.
- Mardiana, Siska dkk. Literasi Digital dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Cilegon. Kaibon Abhinaya: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 4 No. 1 Tahun 2022.
- Mokhtar. "Pengaruh Literasi Digital Dalam Penggunaan Media E- Learning Madrasah Terhadap Kualitas Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTsN 1 Pasuruan". *Skripsi*. UIN Sunan Ampel Surabaya: Prodi Pendidikan Agama Islam. 2021.
- Polsri, *Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia*, <https://p3ai.polsri.ac.id>. (diakses 12 Juli 2022).
- Putri, Ramadhania Grafika dan Istikomah. Strategi Pembelajaran Daring Mapel PAI pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Academia Open*. Vol. 6 Tahun 2022.
- Rahayu dkk. *Perempuan dan Literasi Digital: Antara Problem, Hambatan, dan Arah Pemberdayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2021.
- Retno, Devita, Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Menurut Bloom – Perkembangan dan Peranan, <https://dosenpsikologi.com/kognitif->

afektif-dan-psikomotorik. (18 Juli 2022)

- Setiani, Nurul Nafi'ah dan Novita Barokah. *Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar Menuju Generasi Emas 2045*. Prosiding Seminar Nasional PGMI 2021.
- Setiyadi, Ag. Bambang. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Siswati dan Istikomah, Problematika Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Academia*. Open Vol. 6 Tahun 2022.
- Subhan KM, Cep. *Semesta Matsnawi: Melintas Batas Cakrawala Kerinduan Jalaluddin Rumi*. Yogyakarta: Group Relasi Inti Media, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suherdi, Devri dkk. *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Deli Serdang: CattleyaDarmaya Fortuna, 2021.
- Sukri, Muhammad. "Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Skripsi*. IAIN Raden Intan Lampung: Jurusan Pendidikan Agama Islam. 2021.
- Supena, Ilyas. *Rekonstruksi Epistemologi Ilmu-Ilmu Keislaman*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- Yuliara, I Made. *Modul Regresi Linear Sederhana*. Bali: Universitas Udayana, 2016.
- Yusuf, Yukram. "Peran Literasi Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik MIA kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Palopo". *Skripsi*. IAIN Palopo: Program Studi Pendidikan Agama Islam Tahun. 2019.







## INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET LITERASI DIGITAL

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat mengoperasikan hardware, seperti menyalakan komputer, menggunakan mouse, keyboard dan printer					
2.	Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui berbagai media (komputer, laptop dan smartphone)					
3.	Saya selalu memanfaatkan akses internet sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan sumber informasi					
4.	Saya lebih sering menggunakan handphone/ android untuk membantu mengerjakan tugas Pendidikan Agama Islam					
5.	Saya dapat mencari berbagai informasi Pendidikan Agama Islam melalui berbagai macam browser seperti (internet explorer, mozilla, chrome, dan opera)					
6.	Saya memanfaatkan berbagai platform, situs web, maupun aplikasi-aplikasi belajar Pendidikan Agama Islam, seperti e-book Pendidikan Agama Islam, kamus, kuis soal Pendidikan Agama Islam untuk menunjang proses pembelajaran saya					
7.	Saya dapat berkreasi dan membuat konten yang bermanfaat tentang Pendidikan Agama Islam menggunakan media digital seperti smartphone, komputer, maupun laptop					
8.	Ketika mendapat tugas Pendidikan Agama Islam berupa penelitian sederhana atau proyek tertentu saya menggunakan literatur digital sebagai referensi utama, seperti video di youtube, e-book, jurnal dan literasi digital lainnya					
9.	Saya sering memanfaatkan platform media sosial dan aplikasi meeting online sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, dan berdiskusi bersama teman untuk membahas permasalahan terkait tugas Pendidikan Agama Islam					
10.	Ketika guru menyajikan sebuah permasalahan terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, saya mencari literatur di internet untuk menjawab permasalahan yang diberikan					
11.	Saya lebih senang mencari informasi dari internet dibandingkan dari buku teks karena lebih mudah, cepat dan lengkap					

12.	Saya dapat membedakan berbagai domain (.com, .ac.id, .sch, .edu, .go, .org) pada alamat web ketika mencari informasi					
13.	Sebelum saya mengutip informasi dari internet, saya akan membandingkannya dengan informasi dari sumber lain di internet untuk memperoleh informasi yang lebih akurat					
14.	Saya dapat membedakan sumber informasi dari internet yang resmi atau yang jelas sumbernya dengan informasi yang referensi dan penulisannya tidak jelas dan diragukan kebenarannya					
15.	Sebelum saya menggunakan informasi dari internet, terlebih dahulu saya melakukan analisa terhadap latar belakang informasi, seperti asal sumber informasi, isi informasi tersebut, dan sebagainya					
16.	Menggunakan internet mempermudah dalam menyelesaikan tugas Pendidikan Agama Islam yang diberikan oleh guru					
17.	Saya memastikan secara tepat informasi Pendidikan Agama Islam yang saya bagikan dalam media digital benar-benar informasi yang sesuai fakta dan bukan hoax					
18.	Saya dapat menyetorkan tugas Pendidikan Agama Islam melalui saluran yang bersifat privasi seperti melalui email					

## INSTRUMEN PEDOMAN OBSERVASI

### 1. Literasi Digital

- a. Kegiatan penggunaan komputer, tablet
- b. Kegiatan menggunakan HP
- c. Kegiatan siswa dalam pembelajaran PAI

### 2. Literasi Informasi Keislaman

- a. Kegiatan siswa dalam literasi informasi di perpustakaan
- b. Kegiatan siswa dalam mencari sumber informasi keislaman
- c. Suasana dalam kegiatan literasi

### 3. Hasil Belajar peserta didik

- a. Kegiatan dalam pembelajaran PAI
- b. Kegiatan siswa di luar kelas
- c. Sikap siswa bermain dan berkomunikasi dengan teman



## INSTRUMEN PANDUAN DOKUMENTASI

### 1. Dokumentasi Arsip

- a. Data tentang kelembagaan Sekolah
  - 1) Letak Geografis Sekolah
  - 2) Sejarah singkat berdirinya Sekolah
  - 3) Visi, Misi dan Tujuan didirikannya Sekolah
  - 4) Struktur organisasi Sekolah
  - 5) Tenaga pendidikan dan kependidikan
  - 6) Data peserta didik
  - 7) Fasilitas sekolah / sarana prasarana
- b. Data mengenai aktivitas belajar agama
  - 1) Program sekolah yang berkaitan dengan wali murid dan
  - 2) pendidikan keluarga
  - 3) Kurikulum
  - 4) Jadwal pembelajaran

### 2. Dokumentasi dalam kegiatan literasi



PERSURATAN:



**LEMBAGA BAHASA  
IKATAN CENDEKIAWAN ALUMNI TIMUR TENGAH  
(LEBAH ICATT)**

Alamat: Jl. Mustafa Dg Bunga, Perumahan Griya Samara Permai SP3 No. 15 kel. Paccinongang, Kec. Sumbaeju Kab. Gowa SulSel,  
E-Mail: lembagabahasalcatt@gmail.com, HP/WA: 085282542006, 081222467020

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
No.680/ICATT/LEBAH/IX/2023**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : H. Abdul Rahim, Lc., M.Pd.I.  
Jabatan : Ketua Lembaga Bahasa ICATT

Menyatakan bahwa abstrak tesis mahasiswa:

Nama : Akhmad Basran  
NIM : 80200221  
Prodi/Konsentrasi : Dirasah Islamiyah/Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Penggunaan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar

Telah diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Inggris oleh Lembaga Bahasa ICATT pada tanggal 20 September 2023. Demikian untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

**ALAUDDIN  
MAKASSAR**

Gowa, 20 September 2023

Ketua Lembaga Bahasa ICATT



H. Abdul Rahim, Lc., M.Pd.I.

## RIWAYAT HIDUP



**Akhmad Basran** Lahir di Desa yang terpencil letaknya di Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan yaitu di Salobundang Pada Tanggal 30 Desember 1982,Putra sulung dari empat bersaudara pasangan Bapak Syamsuddin dan Ibu Kati.

Pada Tahun 1988 masuk pada Sekolah Dasar Negeri 136 Salobundang dan lulus pada Tahun 1994,kemudian melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah Negeri Pada tahun Yang Sama yaitu Tahun 1994 dan berhasil lulus atau tamat pada Tahun 1997,kemudian melanjutkan ke Studi ke SMA Negeri 1 Bontotiro Pada Tahun 1997 dan berhasil Lulus pada Tahun 2000.

Kemudian melanjutkan Studi keperguruan Tinggi pada Tahun 2000 di Institut Agama Islam Negeri alauddin Makassar pada jenjang Diploma 3 dan berhasil selesai Tahun 2003 kemudian Lanjut strata Satu Jurusan Pendidikan Agama Islam Pada Tahun 2003 dan berhasil menyelesaikan studi Tahun 2005,kemudian melanjutkan Studi S2 pada program Pasca sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Tahun 2021.menikah dengan Ibu Jalida,S.Pd dan sudah dikaruniai 2 Orang anak, laki-laki dan perempuan yaitu Atirah Istiqamah dan Muh.athif Syafiq