



JIPF-UNSRI  
ejournal.unsri.ac.id/index.php/JIPF

## JURNAL INOVASI DAN PEMBELAJARAN FISIKA (JIPF)

Journal of Innovation and Physics Teaching

p-ISSN 2355-7109 e-ISSN 2657-0971

Program Studi Pendidikan Fisika  
FKIP Universitas Sriwijaya  
Jalan Raya Palembang-Prabumulih  
KM 32 Ogan Ilir  
jjpf@fkip.unsri.ac.id

Volume 6, No. 1, Mei 2019, hal. 9-13

### ANALISIS LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI PENERAPAN *E-LEARNING* BERBASIS *SCHOOLGY*

Wahyu Aji Pratama<sup>1</sup>, Sri Hartini<sup>1</sup> dan Misbah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Lambung Mangkurat  
Email penulis pertama: wahyuajipratama.ulm@gmail.com

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan literasi digital peserta didik yang sangat kurang, sedangkan peserta didik memiliki fasilitas penunjang literasi digital namun tidak digunakan dalam menunjang literasi digital. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan tujuan menganalisis kemampuan literasi digital melalui penerapan *e-learning* berbasis *schoolgy*. Penelitian ini merupakan analisis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 6 Banjarmasin berjumlah 32 orang. Instrumen yang digunakan melalui angket literasi digital. Hasil penelitian menunjukkan literasi digital diperoleh skor 43,93 berkategori kurang. Disimpulkan bahwa penerapan *e-learning* berbasis *schoolgy* pada materi impuls dan momentum dapat melatih literasi digital namun keterampilan literasi digital masih belum optimal.

**Kata kunci:** *e-learning*, *schoolgy*, literasi digital.

**Cara Menulis Sitasi:** Pratama, W, Aji, dkk. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan *E-Learning* Berbasis *Schoolgy*. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 6 (1), 9-13.

#### PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu komponen penting di abad ke-21. Pengaplikasian teknologi diterapkan di berbagai sektor, salah satunya sektor pendidikan dalam kegiatan proses pembelajaran (Warsito, & Djuniadi, 2016). Komputer, LCD, internet dan *software* pengolah data dan presentasi merupakan beberapa penerapan teknologi di lingkungan belajar mengajar.

Penggunaan akses internet yang seluas-luasnya memberikan dampak positif dan negatif bagi masyarakat Indonesia. Kita disajikan berbagai macam informasi baik itu benar maupun bohong (*hoax*). Hal ini perlu ditindaklanjuti agar masyarakat dapat selektif dan memiliki proteksi diri menerima informasi yang bertebaran di dunia digital.

Kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) bekerjasama dengan kementerian komunikasi dan informatika (kemkominfo) giat meningkatkan literasi digital di masyarakat. Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat menggunakan internet dan piranti elektronik dengan benar dan bermartabat (Jatinika, 2017). Salah satu upaya gerakan literasi digital ini dengan membiasakan peserta didik di sekolah agar terampil melakukan kegiatan literasi digital. Selain itu, kemampuan literasi digital di Indonesia masih rendah. Hal ini dirujuk berdasarkan hasil Program for International Student Assesment (PISA) tahun 2015 (OECD, 2015), tingkat membaca/literasi Indonesia berada pada peringkat 62

dari 70 negara dengan rata-rata skor 397. Rata-rata skor tingkat membaca/literasi dari 70 negara sebesar 493. Hal ini berarti tingkat membaca/literasi di Indonesia masih rendah dan di bawah rata-rata.

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang diterapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Lima hal lainnya antara lain literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial serta budaya dan kewarganegaraan. Literasi digital dapat diterapkan di keluarga, sekolah dan masyarakat. Literasi digital dapat ditumbuhkan dengan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) berbasis *learning management system* (LMS). Salah satu LMS adalah *Schoology*. *Schoology* merupakan salah satu LMS berbentuk web pengelolaan pembelajaran yang memiliki tampilan seperti sosial media *facebook* dan dapat diakses gratis oleh peserta didik dan pengajar (Putri dkk, 2014)

Berdasarkan temuan di SMA Negeri 6 Banjarmasin, kemampuan literasi digital peserta didik diperoleh skor 32,81 dengan kategori sangat kurang. Hal ini mengacu pada angket yang memuat empat indikator literasi digital (Nasrullah dkk, 2017) meliputi (1) Intensitas Penerapan dan Pemanfaatan Literasi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran (2) Jumlah dan Variasi Bahan Bacaan dan Alat Peraga Berbasis Digital (3) Frekuensi Peminjaman Buku Bertema Digital (4) Jumlah Penyajian Informasi Sekolah Menggunakan Media Digital atau Situs Laman. Rendahnya kemampuan literasi digital peserta didik ini berbanding terbalik dengan piranti elektronik seperti laptop, *handphone*, *tablet* yang dimiliki oleh peserta didik sebesar 97,8%.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang memadukan penggunaan *handphone* masing-masing peserta didik sebagai akses utama penggunaan media untuk melatih kemampuan literasi digital peserta didik. Pengintergrasian indikator literasi digital dengan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) dengan web *schoology* sebagai penyedia *learning management system* (LMS). Sehingga dilakukan penelitian untuk menganalisis literasi digital peserta didik melalui penerapan *e-learning* berbasis *schoology*.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian analisis deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 6 Banjarmasin semester genap tahun ajaran 2017/2018. Jumlah siswa sebanyak 32 orang.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data literasi digital yaitu melalui angket, menggunakan skala 1-5. Skor yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria pada tabel 1 (adaptasi Widoyoko, 2017).

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Literasi Digital

No	Interval	Kategori
1.	$84 < X \leq 100$	Sangat Baik
2.	$68 < X \leq 84$	Baik
3.	$52 < X \leq 68$	Cukup
4.	$36 < X \leq 52$	Kurang
5.	$0 < X \leq 36$	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian literasi digital peserta didik diperoleh menggunakan angket, setelah diterapkan *e-learning* berbasis *schoolology*. Penerapan *e-learning* pada materi impuls dan momentum dilaksanakan sebanyak 3x pertemuan.

Pencapaian literasi didasari dari empat indikator antara lain intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, frekuensi peminjaman buku bertema digital dan jumlah kegiatan di sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman. Adapun hasil ketercapaian literasi digital setelah diterapkan *e-learning* berbasis *schoolology* dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ketercapaian literasi digital

Aspek	Kategori				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	Persen (%)				
Intensitas Penerapan dan Pemanfaatan Literasi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran	18,75	40,63	28,13	9,38	3,13
Jumlah dan Variasi Bahan Bacaan dan Alat Peraga Berbasis Digital	28,13	25,00	37,50	6,25	3,13
Frekuensi Peminjaman Buku Bertema Digital	71,88	25,00	3,13	-	-
Jumlah Penyajian informasi Sekolah Menggunakan Media Digital atau Situs Laman	18,75	56,25	9,38	9,38	6,25

Pada Tabel 2. di atas tampak bahwa ketercapaian indikator literasi digital setelah diterapkan *e-learning* berbasis *schoolology* sebagian besar berkategori kurang. Pada indikator intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang. Hal ini disebabkan pada *schoolology* peserta didik dapat mengakses *e-book*. Di dalam *schoolology* dihadirkan fitur diskusi *online* yang membahas permasalahan fisika maupun diskusi umum. Selain itu, dihadirkan link-link di dalam diskusi *online* yang berisi informasi fisika baik itu di internet maupun media sosial yang ada membuat media ini semakin dapat meningkatkan intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Namun, peserta didik tidak dapat memaksimalkan fitur-fitur tersebut dengan maksimal. Sehingga 58% peserta didik masih dibawah kategori cukup. Sedangkan sisanya berada dikategori cukup, baik dan sangat baik

Pada indikator jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, sebagian besar peserta didik berada pada kategori cukup. Hal ini disebabkan pada *schoolology* peserta didik dapat mengakses berbagai referensi *e-book* baik itu berjenis (.pptx) dan (.pdf). Kemudian dalam setiap pertemuan, peserta didik dihadirkan variasi media visual berupa gambar dan video yang terkait dengan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga disuguhkan dengan praktikum virtual PhET dalam satu dari tiga pertemuan pembelajaran.

Hal tersebut yang membuat variasi bahan bacaan dan alat peraga pembelajaran menjadi beragam oleh fitur-fitur yang terdapat di dalam *schoolology*. Namun, peserta didik masih belum terbiasa dengan fitur-fitur yang terdapat di *schoolology*, sehingga masih ada peserta didik yang berkategori kurang dan sangat kurang sebesar 48,13%. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmayanti, dkk (2007) yang menyatakan bahwa peserta didik sulit menerima (konsep) *e-learning* karena tidak terbiasa berkomunikasi menggunakan komputer sebagai media komunikasinya. Semua peserta didik di SMA Negeri 6 Banjarmasin tidak pernah menggunakan LMS dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat pemakaian dengan intensitas yang lebih banyak diperlukan untuk pembiasaan penggunaan *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital.

Pada indikator frekuensi peminjaman buku bertema digital, sebagian besar peserta didik berada pada kategori sangat kurang. *Schoolology* menghadirkan fitur yang ter-link ke aplikasi perpustakaan digital yaitu *ipusnas*. Hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik untuk mendapatkan referensi lebih terkait dengan pembelajaran fisika di perpustakaan terbesar milik pemerintah. Kemudian, himbuan untuk mengakses perpustakaan sekolah juga telah dilakukan. Namun peserta didik tidak mengerjakan apa yang ditugaskan. Hal ini mungkin disebabkan karena peserta didik tidak diberikan tekanan, atau pemicu sehingga siswa tidak melaksanakan dengan semangat dan kesadaran diri. Penting bagi penelitian selanjutnya untuk memperhatikan aspek penilaian literasi agar peserta didik tidak hanya di picu untuk membuka referensi dalam perpustakaan *online* maupun *offline*, tapi peserta didik juga terpacu dengan nilai/poin yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hotimah (2010) yang mengatakan bahwa agar peserta didik lebih bersemangat sebaiknya peserta didik harus diberikan *reward*. *Reward* ini berfungsi sebagai pemicu agar peserta didik tetap bersemangat melaksanakan tugas dan kewajibannya. Salah satu *reward* yang mungkin adalah diberikan penilaian dan tidak sekedar imbauan saja.

Pada indikator jumlah penyajian informasi sekolah menggunakan media digital atau situs laman, sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang. Pada indikator ini terdapat dua kriteria, yaitu membuka laman *website*/situs sekolah SMAN 6 Banjarmasin dan mengakses berbagai informasi sekolah dengan media digital atau situs laman yang ada. Dalam hal ini *Schoolology* menghadirkan *link-link* yang berhubungan dengan informasi sekolah, baik itu *website* maupun sosial media instagram. Namun peserta didik tidak terlalu antusias untuk membuka/ mengakses informasi sekolah. Padahal sebagian besar peserta didik memiliki *handphone* dan kuota *internet* untuk mengakses *link* yang disediakan. Hal ini disebabkan peserta didik lebih tertarik mengakses informasi yang unik, menarik dan menyenangkan di sosial media yang mereka miliki. Hal ini sejalan dengan temuan Hanana, dkk (2017) yang menyatakan bahwa peserta didik cenderung lebih suka membuka situs web atau jejaring sosial yang berkaitan dengan *fun* atau *leasure*, seperti membuka musik, film atau hal-hal yang lucu. Kedepannya, konten-konten informasi pembelajaran dan informasi sekolah yang menarik merupakan bagian terpenting dalam menyajikan suatu informasi baik di *website* maupun sosial media yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *schoolology* masih belum dapat memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital peserta didik. Namun secara keseluruhan rata-rata kemampuan peserta didik setelah digunakan *schoolology* meningkat dari 32,81 dengan kategori sangat kurang menjadi 45,31 dengan kategori kurang. Dapat kita lihat penggunaan *e-learning* berbasis *schoolology* dalam pembelajaran dapat meningkat sebesar 12,5. Hal ini sebenarnya dapat dimaksimalkan membuat tampilan isi dalam *schoolology* yang lebih menarik lagi, adanya pembiasaan yang terus dilatihkan kepada peserta didik agar dapat mengakses sumber belajar melalui *schoolology*, serta memberikan stimulus kepada peserta didik dengan raihan target-target dan

nilai agar peserta didik dapat terprogres dengan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan literasi digitalnya.

#### **KESIMPULAN**

Kemampuan literasi digital dilihat dari empat indikator, yaitu 1) intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran, 2) jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital, 3) frekuensi peminjaman buku bertema digital, dan 4) jumlah penyajian informasi sekolah menggunakan media digital atau situs laman. Dari keempat indikator diperoleh kategori kurang. Simpulan dari penelitian adalah *e-learning* berbasis *schoolology* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik namun belum maksimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Damayanti, T., Made Yudhi Setiani, Boedhi Oetojo. (2007). *E-learning* pada pendidikan jarak jauh : Konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*.8 (2).
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 4(1).
- Hanana, A. Yesi Puspita, Revi Marta dan Novi Elian. (2017). Pendidikan Media Literacy pada Siswa/Siswi SMPN 10 Padang. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2).
- Nasrullah, R., Aditya, W., P, T. I. S., Nento, M. N., Hanifah, N., Mifahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- OECD. (2015). Programme for International Student Assessment Result for PISA 2015. Retrieved August 10, 2018, from <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Indonesia.pdf>
- Putri, N., Jampel, N., & Suartama, I. K. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*, 2(1), 1–11.
- Jatnika, Y. (2017). “Literasi Digital untuk Kemajuan Bangsa”. *Majalah Pendidikan Keluarga*.
- Warsito, M. B., & Djuniadi, D. (2016). Pengembangan E-Learning berbasis Schoology pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII. *KONTINU: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 4(1).
- Widoyoko, S. E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran (IX)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.