

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi media digital adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan efektif untuk mencari, menganalisis, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi. Ini termasuk kemampuan untuk menggunakan peralatan digital, seperti komputer, tablet, dan ponsel, serta aplikasi dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengakses, mengelola, dan menyimpan informasi. Literasi digital juga meliputi kemampuan untuk mengenali dan mengatasi masalah yang terkait dengan keamanan dan privasi online, serta mengevaluasi validitas dan relevansi informasi yang ditemukan di internet.

Literasi media digital sangat penting dalam era digital saat ini karena teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan menjadi alat yang penting dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan komunikasi. Kemampuan literasi digital yang baik akan membantu seseorang untuk beradaptasi dengan perubahan yang terus-menerus dalam dunia teknologi dan meningkatkan kesempatan untuk sukses dalam bidang yang terkait dengan TIK. Menurut Ekonom Senior INDEF Aviliani tingkat literasi digital di Indonesia hanya sebesar 62%. Jumlah tersebut paling rendah jika dibandingkan negara di ASEAN lainnya yang rata-rata mencapai 70%. "Masyarakat Indonesia kalau dilihat literasi (digital)-nya baru 62%. Negara di Korea sudah 97%. Rata-rata di ASEAN sudah 70%. Jadi, tingkat literasi digital masyarakat Indonesia masih rendah," ungkap Aviliani dalam CNBC Indonesia Tech & Telco Outlook 2023, Selasa (14/2/2023).

Kegiatan mengonsumsi media selayaknya membalikan telapak tangan, hanya dengan menekan tombol tertentu, tayangan apapun dapat disaksikan. Tidak perlu memiliki keterampilan khusus seperti membaca atau menulis, kebiasaan atau pemahaman symbol-simbol tertentu. Cukup membuat seseorang mudah untuk menjadi konsumen media. Begitu pula internet, sudah bukan

menjadi rahasia lagi semua orang saat ini mulai aktif menggunakannya. Itu pun terjadi sebagai bentuk kemudahan yang diberikan teknologi saat ini.

Kemudahan dalam mengakses internet juga terlihat jelas di Indonesia. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pada tahun 2020 terdapat 196,7 juta atau 73,7 persen dari jumlah populasi warga Indonesia merupakan pengguna internet. Angka ini dapat dikatakan besar, lebih dari setengah populasi warga Indonesia dapat mengakses internet dengan mudah. Tingginya pengguna internet di Indonesia pastinya akan berbanding lurus dengan tingginya angka pengguna media sosial. Saat ini penggunaan media sosial sudah menjadi gaya hidup sehari-hari masyarakat, media sosial tak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga digunakan sebagai penunjang hidup masyarakat, bertukar pesan, bersosialisasi dengan sanak saudara atau teman, belajar, bekerja, menyalurkan hobi, hingga sebagai wadah kegiatan-kegiatan sosial atau aktivitas lain yang dapat dilakukan tanpa perlu bertatap muka.¹

Berbeda halnya dengan kemampuan literasi media digital, yang menuntut hal sebaliknya. Orang yang setiap harinya berhubungan dengan media belum tentu memiliki kemampuan ini. Literasi media pun menjadi hal yang penting dalam kegiatan mengonsumsi media. Dalam mengonsumsi media, seseorang membutuhkan kemampuan spesifik agar ia terhindar dari efek negatif media. Kemampuan ini seringkali disebut dengan istilah media *literacy skill*.²

Literasi digital sangat penting dalam era digital saat ini karena teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan menjadi alat yang penting dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan komunikasi. Kemampuan literasi digital yang baik akan membantu seseorang untuk beradaptasi dengan perubahan yang terus-menerus dalam dunia teknologi dan meningkatkan kesempatan untuk sukses dalam bidang yang terkait dengan TIK.

¹ Nurindah Setyawati, Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemahaman Bacaan Cerpen Pada Kalangan Remaja Pengguna Media Sosial Aktif, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 11 No. 4 2021: 419.

² Ardianto, dkk. Komunikasi Massa. Bandung, Simbiosis Rekatama Media:2007

Terdapat tiga posisi peserta didik sebagai subjek yang terhubung ke bagian literasi digital, yaitu (1) siswa sebagai pengguna teknologi; (2) siswa sebagai penanya teknologi; (3) siswa sebagai produsen teknologi. Berdasarkan hal tersebut sangat jelas bahwa siswa memiliki posisi yang sangat penting dalam literasi digital yaitu posisi siswa sebagai fungsional, kritis dan keaksaraan retorik.

Literasi digital muncul untuk menjawab perkembangan zaman era 4.0 yang penuh dengan tantangan, khususnya pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Literasi digital merupakan keterampilan individu dalam memanfaatkan, mencari, dan mengolah berbagai sumber informasi yang didapat melalui gawai (*gadget*). Di sisi lain, literasi digital merupakan minat, sikap, dan kecakapan individu dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengatur, mengintegrasikan, menganalisis, serta mengevaluasi suatu informasi, mengonstruksi pengetahuan baru, melakukan, dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berperan aktif dalam masyarakat.³

Abad ke-21 lebih dikenal sebagai era pengetahuan (*knowledge age*). Pada masa ini, “pengetahuan merupakan hal utama dalam berbagai aspek pemenuhan kebutuhan hidup, yaitu kebutuhan dalam dunia pendidikan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun (*knowledge based industry*)”.⁴ Khusus di bidang pendidikan, kegiatan pembelajaran pada *knowledge age* harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan tersebut.⁵ Penggunaan teknologi digital yang berkembang dengan pesat menjadi salah satu ciri dari perkembangan pendidikan abad 21.

³ Kemendikbud. Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta: Kemendikbud. 2017

⁴ Mukhadis, A. Sosok Manusia Indonesia Unggul dan Berkarakter dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Karakter*: 2013. h. 2

⁵ Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (pp. 263-278). Malang: Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

Melalui konsep pembelajaran Abad 21, pendidikan menjadi suatu hal utama agar peserta didik memiliki kemampuan belajar sekaligus berinovasi, kemampuan dalam penggunaan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan tetap survive dengan berbagai keterampilan untuk hidup (*life skills*). Penggunaan teknologi dan aplikasi dalam bidang pendidikan pun juga berkembang dengan pesat sesuai tuntutan zaman. Penggunaan internet sebagai salah media pembelajaran semakin dikenal luas oleh masyarakat dan mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pengguna internet di Indonesia mengalami perkembangan pengguna yang signifikan dan menghabiskan sedikitnya tiga jam per hari untuk browsing di internet. Pembelajaran saat ini tidak lagi hanya dilakukan dalam ruang kelas namun juga di ruang maya secara virtual. Konsep pembelajaran seperti ini, dapat memfasilitasi kendala jarak sehingga pengetahuan dapat diperoleh secara tidak terbatas dimana siswa dapat mencari sumber belajar yang mereka butuhkan.

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan seyogyanya diimbangi pula dengan kecakapan dalam teknologi digital agar dapat digunakan secara produktif dan tepat serta dapat menentukan sumber-sumber belajar yang kredibel. Ketika peserta didik mencari sumber tersebut melalui internet dari berbagai situs, maka mereka memerlukan literasi digital yang dapat membekali mereka akan kemampuan memilih informasi dengan benar, mengkritisi, dan berkomunikasi baik langsung maupun tidak langsung melalui sosial media. Oleh karena itu kecakapan digital yang disebut sebagai literasi digital, harus ditanamkan kepada peserta didik yang terintegrasi dalam setiap mata pelajaran (Sugihartati, 2020).

Sebenarnya Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat muslim memiliki relevansi yang sangat erat dengan permasalahan literasi media digital. Dalam Al-Qur'an sendiri, telah termaktub ayat-ayat tersurat maupun tersirat yang berisi anjuran maupun perintah untuk membudayakan literasi digital. Sebagaimana tertera dalam Q.S Al-'Alaq ayat 1-5 dan Q.S Al-Qalam ayat 1

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: 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.

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya: Nun. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan.

Kata awal dari wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW adalah *Iqra* atau perintah membaca. Dalam wahyu perdana Surah Al-Alaq ini kata *iqra* diulang-ulang hingga dua kali. Pengulangan kata *iqra* dalam rangkaian wahyu pertama mengindikasikan begitu pentingnya perihal membaca (literasi). Kemudian kembali ditegaskan dengan surah Al-Qalam yang berarti “pena” yang mengindikasikan pentingnya perihal menulis. Hal ini menunjukkan intruksi membaca dan menulis yang memiliki makna luas dan sebagai sentral dari proses tumbuh kembangnya sejarah keilmuan Islam. Giroh budaya literasi pada masa keemasan Islam hendaknya kembali dimunculkan dengan penelitian pemaknaan lebih dalam terhadap ayat-ayat terkait literasi untuk diperbaharui maknanya sehingga mampu menjawab permasalahan literasi digital saat ini.

Menurut Ibnu Katsir, *nun hijaiyah* pertama yang membuka Surah Al-Qalam artinya adalah ikan besar di dalam gelombang besar samudra. Ikan yang memikul tujuh lapis bumi, hal ini dikuatkan oleh Ibnu Abbas, Qatadah, dan Hasan. Dapat dilihat bahwa ikan yang dimaksud ialah ilmu. Dalam mencari ilmu seseorang memerlukan tahapan-tahapan yang digunakan untuk mencapai ilmu tersebut.

Al-Qalam, salah satu surat dalam Al-quran yang kental dengan perintah dan motivasi untuk membudayakan literasi terbukti dengan ayat pertamanya. Kiranya dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan era digital. Yaitu, dengan melakukan pemaknaan lebih dalam dari surah Al-Qalam dengan mencari nilai yang dapat implementatif terhadap permasalahan kontemporer tersebut.

Teknologi digital berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan ini memberikan banyak sekali dampak dalam aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi membidik segala usia masyarakat, kini masyarakat

hidup berdampingan dengan teknologi. Perubahan demi perubahan mulai terjadi, beragam efek mulai muncul, salah satu perubahan kegiatan masyarakat yang juga ikut berkembang mengikuti perkembangan zaman adalah aktivitas literasi. Perubahan kebiasaan membaca akibat perkembangan teknologi juga dapat menjadi salah satu hal yang mempengaruhi kemampuan membaca.

Membaca yang tadinya sangat identik dengan buku cetak kini sudah beranjak berubah kearah media non cetak atau digital. Munculnya teknologi dan internet menyebabkan munculnya cara membaca yang baru serta munculnya perindustrian buku yang baru, di mana hal tersebut dapat merubah lingkungan masyarakat dalam kegiatan membaca dan menulis.

Hal tersebut seharusnya dapat dikatakan baik karena dengan perubahan ini seseorang dapat melakukan kegiatan membaca dimanapun dan kapanpun, sehingga akan berbanding lurus dengan ilmu pengetahuan serta pengalaman membaca yang didapat. Daya baca dapat meningkat sejalan dengan kemudahan aktivitas membaca. Namun, perubahan kebiasaan membaca di Indonesia justru memiliki hasil yang kurang baik, berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya terjadi. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 Indonesia berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat baca.⁶

Pada jenjang sekolah jarang ditemukan proses pembelajaran yang menggunakan teknik membaca dengan tingkat pemahaman tinggi, pada proses pembelajaran tak jarang ditemukan kegiatan membaca tanpa memahami isi bacaan secara menyeluruh. Kegiatan membaca yang dilakukan peserta didik hanya sebatas pemahaman bacaan literal atau tingkat yang paling rendah. Pemahaman literal merupakan kegiatan membaca hanya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada dengan hanya mengandalkan kemampuan ingatan bacaan saja bukan membaca untuk memahami isi dari bacaan tersebut sampai pada tahap kritis dan kreatif.

⁶ Nurindah Setyawati, Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemahaman Bacaan Cerpen Pada Kalangan Remaja Pengguna Media Sosial Aktif, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 11 No. 4 (2021).

Dalam media sosial biasanya pengguna tak hanya melakukan kegiatan membaca melainkan juga menulis, kegiatan tersebut dapat dikatakan sebagai kegiatan literasi, kegiatan literasi yang dilakukan di media sosial ini dapat dikatakan sebagai literasi digital, kegiatan literasi digital ini pada dasarnya baik terlebih lagi jika kegiatan ini dibarengi dengan tujuan yang baik seperti mencari informasi dan belajar, sehingga kegiatan ini akan menjadi sarana pendorong perkembangan literasi serta menawarkan pemikiran unik untuk pembaca. Literasi media digital memang penting untuk dikenalkan dan dipergunakan oleh peserta didik agar tidak salah dan keliru memilih informasi dari arus global yang begitu luas.

Dalam mengonsumsi media, seseorang membutuhkan kemampuan spesifik agar ia terhindar dari efek negatif media. Karena kegiatan mengonsumsi media selayaknya membalikan telapak tangan, hanya dengan menekan tombol tertentu, tayangan apapun dapat disaksikan. Dari hal tersebut beragam persoalan muncul, seperti informasi hoaks, pelanggaran privasi, *cyberbullying*, konten kekerasan dan pornografi, serta adiksi media digital dianggap sebagai persoalan masyarakat digital terkini. Selain kesenjangan terjadi, berbagai kasus penyalahgunaan Internet juga marak, mulai dari *Internet fraud*, adiksi, pelanggaran privasi, bias realitas hingga paling mutakhir adalah meluasnya hoaks atau informasi palsu.

Dalam penelitian literasi digital pada generasi milenial di Kabupaten Bandung Jawa Barat menunjukkan nilai indeks literasi digital di angka 62,56 atau pada indeks kategori *intermediate*. Komponen tertinggi ada pada dimensi *The Ability to Find and Select Information* dengan skor 71,8. Skor tertinggi kedua ada pada dimensi *Communication* senilai 69,09. Kemudian skor paling rendah adalah dimensi *E-Safety* senilai 46,97. Ini memberikan gambaran bahwa generasi milenial di SMA atau SMK di kabupaten Bandung perlu meningkatkan Literasi Digital pada aspek *E-Safety*.⁷

⁷ Kharisma Nasionalita dan Catur Nugroho. Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 18 Nomor 1, Bandung: 2020, h. 45

Berdasarkan hasil observasi awal, upaya yang dilakukan sekolah SMA Negeri 1 Margahayu Bandung untuk meningkatkan literasi digital yaitu: Pertama, pelatihan penggunaan media digital. Kedua, pembiasaan membaca sebelum belajar. Ketiga, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Pengintegrasian tersebut dapat berupa pemenuhan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti penyediaan jaringan internet, pemasangan LCD dan Proyektor di ruang kelas, menyediakan e-modul dan e-library.

Adapun Upaya-upaya yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran PAI yaitu: Pertama, mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Kedua, mendorong penggunaan platform pembelajaran digital yang aman dan mendukung literasi digital. Ketiga, menggunakan perangkat lunak dan aplikasi pendidikan dalam pembelajaran. Keempat, melakukan pemantauan terhadap aktivitas online siswa untuk memastikan bahwa mereka menggunakan teknologi dengan aman dan bertanggung jawab.

Namun peserta didik masih mengalami beberapa kendala, Antara lain yaitu: Pertama, Peserta didik kesulitan dalam mengidentifikasi sumber informasi yang dapat dipercaya. Kedua, peserta didik kesulitan dalam memverifikasi keaslian dan keabsahan sumber informasi yang mereka temui di media digital. Ketiga, penggunaan media sosial yang tidak produktif: Banyak peserta didik menghabiskan waktu yang berlebihan di platform media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube atau TikTok . Mereka mungkin terjebak dalam penggunaan yang tidak produktif, seperti menghabiskan waktu berjam-jam untuk menonton tiktok, youtube atau mengikuti tren yang sedang viral.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “PENGARUH LITERASI MEDIA DIGITAL TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI (Penelitian di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan literasi media digital pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung?
2. Bagaimana pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung?
3. Bagaimana pengaruh literasi media digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung?
4. Bagaimana perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan literasi media digital pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh literasi media digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI peserta didik di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung.
4. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Margahayu Bandung.

D. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang akan didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan Pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI

- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran bagi pemerhati pendidikan untuk melakukan penelitian tentang pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi digital yang baik, kritis dan kreatif.

b. Bagi Guru dan Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman sebagai bahan rujukan baik bagi guru di sekolah ataupun orang tua di rumah dalam meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini memerlukan sebuah konsep yang akurat supaya dapat menambah kejelasan terhadap permasalahan penelitian. Konsep literasi media digital yaitu suatu kemampuan dalam mencari, memanfaatkan, dan mempelajari bermacam-macam dari media yang bentuknya berbeda-beda. Literasi media digital merupakan sebuah teknik seseorang dalam memanfaatkan, menganalisis, memproduksi, serta mengkomunikasikan informasi yang masuk secara baik dan tepat terhadap media digital.⁸

Hague & Payton mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menerapkan keterampilan fungsional pada media digital sehingga mampu menemukan dan memilih informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, efektifitas dalam berkomunikasi, dan tetap memperhatikan aspek keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang semakin berkembang di masyarakat luas.⁹

⁸ Kurniawati, J. Literasi Media Digital Mahasiswa Univeritas Muhammadiyah Bengkulu. Jurnal Komunikator Vol. 8, No. 2: 2019 hal. 54.

⁹ Cassie Hague and Sarah. Digital Literacy Across the Curriculum. Bristol: FutureLab: 2010.

Menurut sejarah literasi media digital muncul pertama kali dari sebuah pandangan Potter, bahwasanya literasi media digital bukan hanya kegiatan yang melahap bulat-bulat konten media namun seharusnya dibarengi dengan memproduksi, menciptakan, serta mengomunikasikannya dengan cara yang benar dan dapat mencapai tarap keberhasilan dalam bermacam bentuk media.¹⁰ Sedangkan menurut Zacchetti bahwa literasi media digital merupakan sebuah keterampilan dalam mengakses berbagai media yang dipakainya, dengan kritis, kreatif serta menganalisi media pada saat mengakses konten media. Untuk jenjang literasi digital peserta didik, framework DIGCOMP yang telah dikembangkan oleh *European Comission* telah memberikan pembagian indikator menjadi empat kompetensi seperti kemampuan informasi, kreasi konten, pemecahan masalah, serta keamanan (*safety*).¹¹

Sedangkan aktivitas belajar peserta didik menurut Abdurrahman, yaitu kegiatan atau keaktifan. Jadi, semua kegiatan-kegiatan yang dikerjakan berbentuk fisik ataupun non-fisik maka hal itu sebuah aktivitas.¹² Menurut Harjanto bahwa aktivitas belajar ada 3 jenis seperti: 1. Belajar individu (*indivudualized learning*), 2. Pengajaran klasikal (*group presentation*) 3. Interaksi sosial peserta didik dengan pengajarnya atau guru (*interaction between teacher and students*).¹³ Sedangkan belajar menurut Wanjaya dapat disebut berbuat, memiliki sebuah pengalaman tertentu, yang merujuk kepada kompetensi yang akan dituju. Oleh karenanya sebuah strategi dalam belajar hendaknya dapat mendorong keaktifan dari para peserta didik tersebut. Aktivitas bukanlah dimaksudkan untuk dibatasi terhadap aktivitas jasmani (fisik) saja, akan tetapi juga harus menyentuh dari aktivitas mental.¹⁴ Sementara Asman dkk berpandangan bahwa belajar yaitu sebuah proses perubahan terhadap perilaku,

¹⁰ Hermawan, H. Literasi Media: Kesadaran dan Analisis. Yogyakarta:Calpulus: 2017 : 54.

¹¹ Vuorikari, R. P. (2016 : 18). DigComp 2.0 : The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union. n. EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517.

¹² Abdurrahman, M. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006

¹³ Harjanto. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997

¹⁴ Sanjaya, W. Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Kencana, 2008

yang mencakup pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan itu merupakan sebuah perubahan dari akhlak jelek ke akhlak baik, baik dari segi kognitif, afektif, serta psikomotorik yang meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.¹⁵

Jadi aktivitas belajar dapat disebut sebagai rangkaian kegiatan-kegiatan yang dikerjakan dengan sadar dan terencana oleh seseorang yang menjadikan adanya perubahan di dalam diri orang tersebut, seperti perubahan dalam kemahiran atau pengetahuan yang sifatnya bergantung terhadap sedikit atau banyaknya perubahan. Aktivitas belajar mengajar yang terorganisir telah mencakup beberapa hal, seperti bertanya hal yang belum jelas, berfikir, mendengar, membaca, mencatat, dan semua kegiatan yang dilaksanakan dapat menunjang prestasi belajar peserta didik.¹⁶

Selanjutnya, hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan belajar seseorang dalam melakukan kegiatan sesuai dengan bobot yang dicapainya. Menurut Poerwodarminto, hasil belajar diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang peserta didik pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah. Sedangkan hasil belajar menurut Anas Sudijono adalah pencapaian peserta didik terhadap materi yang telah mereka terima dalam proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu.

Sebagian ahli berargumentasi bahwa prestasi belajar meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yaitu penerimaan jawaban atau reaksi penilaian atau evaluasi, organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.¹⁷

Dari uraian di atas, penulis berasumsi bahwa literasi media digital memberi pengaruh yang baik terhadap perkembangan kognitif dan afektif peserta didik jika strategi yang digunakan oleh guru efektif dan kreatif. Adapun

¹⁵ Asman, Z. S. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2006

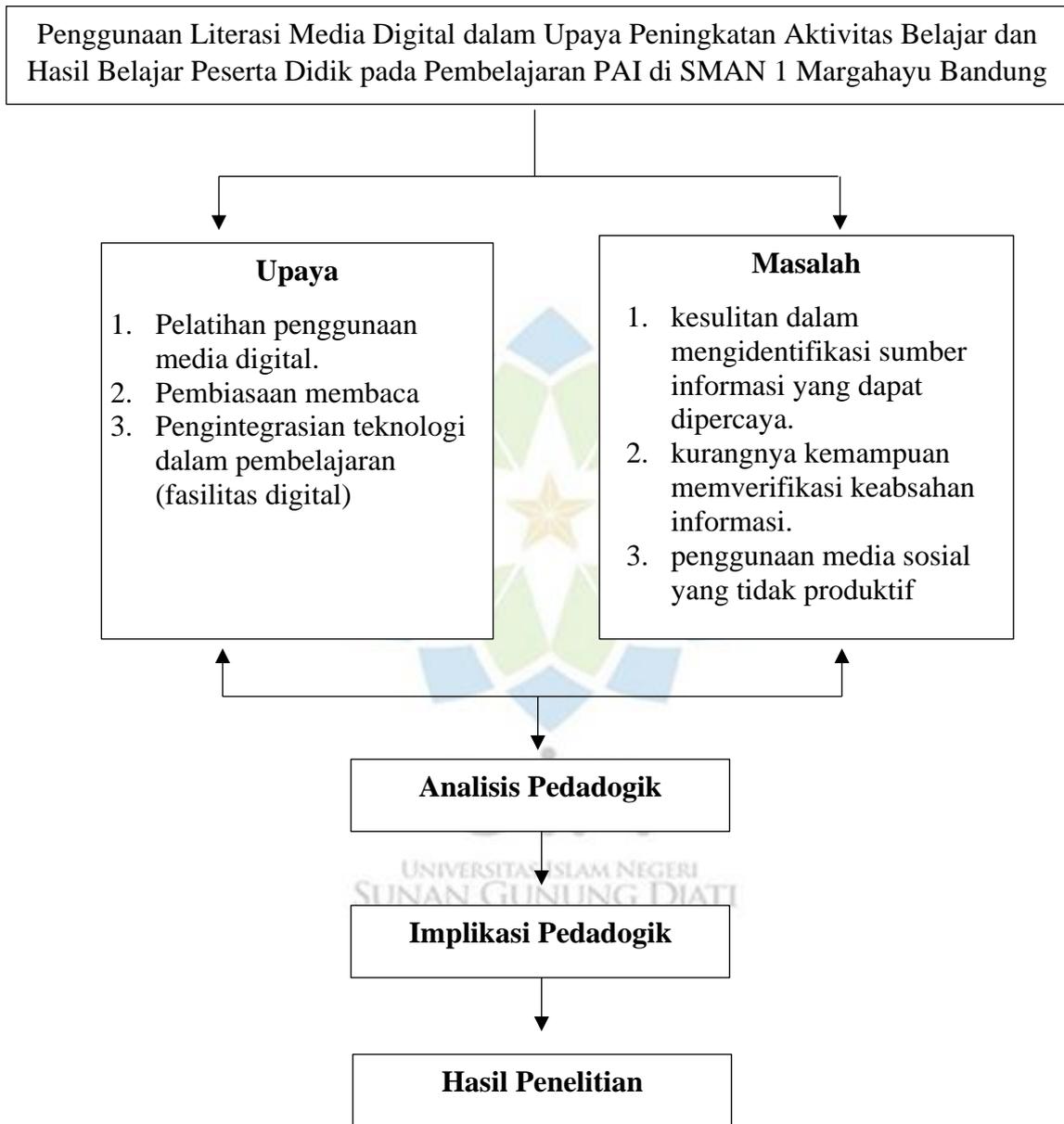
¹⁶ Sardiman. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2011

¹⁷ Sudjana, N. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya: 1990.

secara sistematis kerangka pemikiran mengenai penelitian di atas dapat digambarkan dalam bentuk sekema di bawah ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir



F. Hipotesis

Hipotesis sering disebut dengan kesimpulan sementara mengenai permasalahan yang membutuhkan sebuah kebenaran dengan menggunakan data serta informasi yang benar, bukan asala-asalan.¹⁸ Hipotesis merupakan sebuah

¹⁸ (Sadarmayanti, 2002: 108).

dari kesimpulan sementara yang menjawab dari pertanyaan rumusan masalah penelitian, sampai adanya data ril atau terbukti dari berbagai data yang sudah terkumpul. Menurut sugiyono bahwa hipotesis yaitu sebuah prediksi atau dugaan sementara terhadap suatu permasalahan yang sedang diteliti.¹⁹ Dalam penelitian ini, peneliti akan memasukkan tiga variabel dari variabel X berjumlah satu dan variabel Y berjumlah dua.

Dari kerangka pemikiran tersebut memunculkan sebuah asumsi bahwasanya aktivitas belajar dan hasil belajar PAI peserta didik karena menggunakan pendekatan literasi media digital dalam pembelajaran yang sesuai atau mendekati sempurna dengan menimbang-nimbang kondisi psikologis peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari kerangka pemikiran di atas yang peneliti telah paparkan, dapat dikemukakan statistik hipotesisnya seperti dibawah ini:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menerapkan literasi media digital terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar PAI peserta didik

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menerapkan literasi media digital terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar PAI peserta didik.

G. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan maksudnya adalah kajian tentang penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelum penulis melakukan penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka yang peneliti lakukan, terdapat beberapa penelitian relevan yang dilakukan penelitian sebelumnya, antara lain:

1. Nani Pratiwi dan Nola Pritanova. 2017. Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. Jurnal Semantik Universitas Negeri Yogyakarta Vol 6, No 1 Februari. Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman terhadap literasi digital membuat anak dan remaja kehilangan identitasnya. Status dan foto-foto yang disajikan di media sosial

¹⁹ (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, 2017)

memicu orang-orang untuk mengomentari dan mengkritisi tingkah mereka. Namun, komentar yang berisi kritikan dengan dalih sebagai sanksi sosial itu terkadang keterlaluan, bahkan sampai ada yang menghina orang tua. Kondisi ini dapat mengganggu perkembangan psikologis anak dan remaja.

Hal ini akan berdampak pada sikap dan tingkah lakunya yang suka meremehkan, menghina, mencampuri urusan orang lain. Selain itu dalam kehidupan sehari-hari mereka akan cenderung takut bersosialisasi 'apa adanya' karena terbiasa mencampuri urusan orang lain, mereka akan takut untuk bersikap. Mereka beranggapan orang lain akan menyoroti sikap, tingkah laku, dan kehidupan pribadinya.

Dari *literature review* di atas, persamaannya terletak dalam metodologi penelitian serta sama-sama menganalisis dan mendeskripsikan titik utama terhadap pengaruh dari sebuah literasi media digital. Sedangkan perbedaannya terletak pada penekanan fokus dan tujuan penelitian. Adapun penekanan fokus dan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan untuk melihat pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan fokus dan tujuan yang dilakukan oleh Nani Pratiwi dan Nola Pritanova untuk melihat pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja.

2. Adityar. 2017. Pengaruh Literasi Digital terhadap Perilaku Internet Berisiko di Kalangan Peserta didik SMA dan MA di Kota Makassar. Tesis Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tingkat literasi digital peserta didik pada kompetensi informasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital peserta didik pada kompetensi komunikasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital peserta didik pada kompetensi kreasi konten adalah cukup rendah, dan tingkat literasi digital pada kompetensi keamanan adalah cukup tinggi. (2) Perilaku berinternet oleh peserta didik berisiko penyalahgunaan data pribadi, paparan konten pornografi, keselamatan diri, dan *cyberbullying*. (3) Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara literasi digital terhadap perilaku internet berisiko.

Dari *literature review* di atas, persamaannya terletak dalam menganalisis dan mendeskripsikan titik utama terhadap pengaruh dari sebuah literasi media digital. Sedangkan perbedaannya terletak pada penekanan fokus dan tujuan penelitian. Adapun penekanan fokus dan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan untuk melihat pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan fokus dan tujuan yang dilakukan oleh adityar untuk melihat pengaruh literasi digital terhadap perilaku internet berisiko.

3. Najibul Khoir. 2019. Literasi Pendidikan Agama Islam Peserta didik SMA Khadijah Surabaya Pada Era Revolusi Industri 4.0. Tesis Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Hasil penelitian ini sebagai berikut; (1). Indikator literasi Pendidikan Agama Islam peserta didik SMA Khadijah Surabaya pada Era 4.0 yaitu; Mengenal dalam memahami semua buku yang telah diajarkan oleh sekolah. Menulis dengan serius serta mengevaluasi dengan penuh ketelitian dan kritis dari apa yang telah dibuatnya dan memberi kebermanfaatn terhadap teks yang di buatnya. Dapat dan mampu menayangkan aktifitas literasi serta mudah untuk diakses secara komunal (secara luas). (2). Guru Pendidikan Agama Islam telah berusaha dan berupaya agar literasi terus meningkat khususnya pada Pendidikan Agama Islam peserta didik SMA Khadijah Surabaya pada Era 4.0 yaitu: Menuliskan literasi ke dalam mata pelajaran melalui RPP. Sebelum KBM dimulai 21 peserta didik membaca 15 menit terlebih dahulu buku Pendidikan Agama Islam atau buku yang alin yang sudah disediakan oleh sekolah. Mengadakan Lomba Literasi Pada Tiap Semester. Memfasilitasi sebuah Taman Bacaan. Menyediakan Perpustakaan Kelas. Menjadikan Perpustakaan Sebagai sentral kegiatan. Mengadakan Acara literasi Berbasis 4.0. Evaluasi satu minggu sekali yaitu Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). (3). Faktor pendukung yang mempengaruhinya yaitu bekerja sama dengan sebaik mungkin antar civitas akademik dan semua setekholder dalam lingkungan sekolah serta oran tua peserta didik yang juga ikut terlibat di dalamnya. Faktor penghambat di SMA Khadijah

Surabaya ada pada anak didik yang tidak hanya mengikuti satu kegiatan di sekolah, keterbatasan waktu, kurangnya kedisiplinan peserta didik, dan padatnya kegiatan sekolah serta guru yang tidak hadir untuk mengajar.

Dari *literature review* di atas, persamaannya terletak dalam menganalisis titik utama terhadap pengaruh dari sebuah literasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada penekanan fokus dan tujuan penelitian. Adapun penekanan focus yang dilakukan peneliti berkaitan dengan literasi digital dan tujuan penelitiannya lebih difokuskan untuk melihat pengaruh literasi media digital terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan fokus dan tujuan yang dilakukan oleh Najibul khoir untuk melihat literasi PAI pada era revolusi industry 4.0.

