

**PENGARUH PENERAPAN LITERASI DIGITAL TERHADAP
PENINGKATAN PEMBELAJARAN SISWA
DI SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

BELLA ELPIRA
Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan
NIM: 531303242



FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
1439 H / 2018 M

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry

Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi

Program Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan

Diajukan Oleh:

BELLA ELPIRA

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora

Prodi Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan

NIM: 531303242

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Khatib A. Latief, M.LIS
NIP.19650211 199703 1 002

Pembimbing II



Ruslan, M.LIS
NIP.19770101 200604 1 004

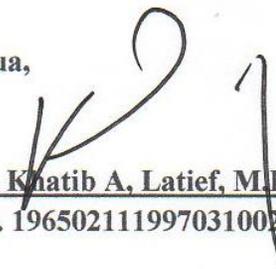
SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan
Lulus dan Diterima Sebagai Tugas Akhir
Penyelesaian Program Sarjana (S-1)
Ilmu Perpustakaan**

**Pada Hari/Tanggal :
Sabtu, 08 Februari 2018 M
22 Jumaidil Awal 1439 H**

Panitia Sidang Munaqasyah

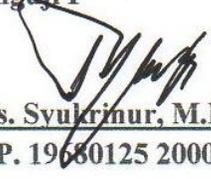
Ketua,


Drs. Khatib A. Latief, M.LIS.
NIP. 196502111997031002

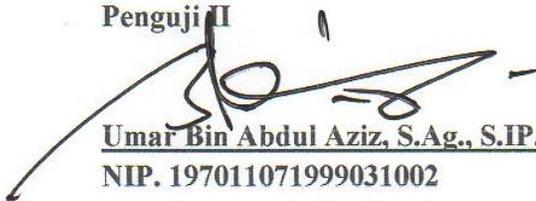
Sekretaris,


Asnawi, M.IP.
NIDN. 2022118801

Penguji I


Drs. Syukrinur, M.LIS.
NIP. 19680125 200003 1 002

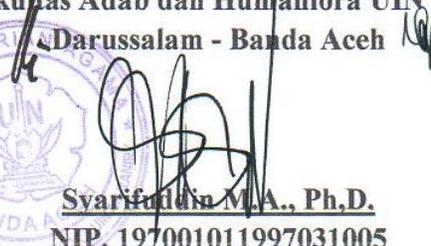
Penguji II


Umar Bin Abdul Aziz, S.Ag., S.IP., MA.
NIP. 197011071999031002

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam - Banda Aceh**




Syarifuddin M.A., Ph.D.
NIP. 197001011997031005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bella Elpira

Nim : 531303242

Prodi : S1 Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

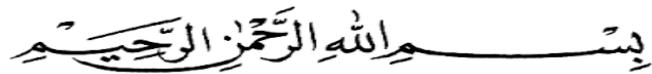
Banda Aceh, 08 Februari 2018

Yang membuat pernyataan,



Bella Elpira

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat, hidayah, serta kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis panjatkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta sahabat yang telah seiring bahu seayun langkah dalam memperjuangkan ummat manusia kealam yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun dengan maksud menyelesaikan studi di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry guna mencapai gelar sarjana dalam Ilmu Perpustakaan. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat kesulitan, baik dalam penulisan maupun dalam pengumpulan data. Namun demikian, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak terutama dalam pengarahan penulisan dan pengumpulan data yang diperlukan.

Dengan izin Allah SWT beserta dukungan dari keluarga, bimbingan dan arahan yang diberikan serta para sahabat. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan semangat, waktu, tenaga, serta moral maupun materi kepada penulis selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu.

Terima kasih kepada ayahanda terindu Syahabuddin (alm) dan ibunda tercinta Ratnawati, selama ini telah membesarkan, mendidik dan berkorban bagi penulis dengan penuh keikhlasan dan penuh kasih sayang, memberikan do'a dan semangat kepada penulis yang tiada henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini. Rasa terimakasih juga penulis ucapkan kepada kakak, adik, dan seluruh keluarga besar, karena motivasi dan semangat dari mereka, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada bapak Rektor UIN Ar-Raniry Prof.Dr.H.Farid Wajdi Ibrahim, M.A, Bapak Dekan Fakultas Adab dan

Humaniora Syarifuddin, M.A.,Ph.D dan Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Ibu Zubaidah, S.Ag., M.Ed.

Selanjutnya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Drs.Khatib A.Latief, M.LIS selaku pembimbing I dan kepada bapak Ruslan, M.LIS selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis serta memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Suraiya S.Ag., M.Pd. selaku penasehat akademik (PA) yang telah membantu penulis hingga menyelesaikan studi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada sahabat seperjuangan dalam meraih memakai baju toga, Wahyudi Sekedang, Rizqan, Khalid, Sari Darizka, Annisa Ziqra, serta seluruh keluarga angkatan 2013 S1 Ilmu Perpustakaan yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Semoga kita selalu menjaga tali silaturrahim selamanya. Dan terima kasih untuk sahabat putih abu-abu yang sampai detik ini masih bersama dalam ukhuwah yaitu Fhatia Mauliza Putri, Dira Juliana, Nurmala, Dilla Fadzilah, Fizah, dan Puteri Rizki Yaslinda.

Ucapan teristimewa untuk keluarga besar HMI Cabang Banda Aceh, terkhususnya untuk para sahabat KOHATI HMI Cabang Banda Aceh, kak Rina Hayaturrahmah, Khairunnisak, Rahmatul Ummah, Rini Santia, Dhinari Sari yang telah memberikan semangat, dukungan, dan do'a untuk penulis hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini tepat waktu. Semoga KOHATI semakin jaya.

Penulis menyadari karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap karya yang sederhana ini dapat bermanfaat dan kepada Allah SWT jualah kita berserah diri karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Banda Aceh, 8 Februari 2018

Bella Elpira

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Penolong Uji Validitas	31
Tabel 3.2 Penolong Uji Reliabilitas	32
Tabel 3.3 Nilai Interpretasi Reliabilitas.....	33
Tabel 3.4 Skala Penilaian Jawaban Angket	35
Tabel 3.5 Hubungan Variabel, Indikator, Instrumen, dan Bentuk Data	36
Tabel 3.6 Contoh Analisis Data Angket	38
Tabel 4.1 Jumlah Guru SMP Negeri 6 Banda Aceh	42
Tabel 4.2 Jumlah Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	43
Tabel 4.3 Bagan Struktur Organisasi SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	44
Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel X (Penerapan Literasi Digital).....	45
Tabel 4.5 Uji Validitas Variabel Y (Peningkatan Pembelajaran)	46
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Variabel X (Penerapan Literasi Digital) dan Variabel Y (Peningkatan Pembelajaran)	49
Tabel 4.8 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	52
Tabel 4.9 Pembuktian Hipotesis	54
Tabel 4.10 Model Summary.....	54
Tabel 4.11 Interpretasi Angka Indeks Korelasi <i>Product Moment</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Output Hasil Uji Instrumen
- Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penjelasan Istilah.....	6
BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	8
B. Konsep Literasi Digital	10
1. Pengertian Literasi Digital	10
2. Kompetensi Literasi Digital.....	13
3. Penerapan Literasi Digital di Sekolah	15
C. Peningkatan Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Peningkatan Pembelajaran.....	17
2. Pembelajaran Berbasis Media.....	19
3. Indikator Peningkatan Pembelajaran	22
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Hipotesis	25
D. Populasi dan Sampel.....	26
E. Validitas dan Reliabilitas	28

F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Penerapan Literasi Digital di SMP Negeri 6 Banda Aceh	40
1. Visi dan Misi SMP Negeri 6 Banda Aceh	41
2. Guru SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	42
3. Siswa/i SMP Negeri 6 Banda Aceh	43
4. Struktur Organisasi SMP Negeri 6 Banda Aceh.....	43
B. Hasil Penelitian	44
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	47
3. Pengujian Regresi Linier Sederhana.....	48
4. Pembuktian Hipotesis	53
5. Uji Koefisiensi Determinasi (R^2).....	54
C. Pembahasan	55
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul, “Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linier sederhana. Data penelitian ini dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Angket diedarkan kepada 88 sampel dari 752 populasi dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh R sebesar 0,669, yang menunjukkan bahwa hubungan antara penerapan literasi digital (variabel X) dan peningkatan pembelajaran (variabel Y) tergolong kuat. Hasil uji F terbukti bahwa $F_{hitung} 69.688 > F_{tabel} 4.39$, maka *hipotesis alternative* (H_a) diterima dan *hipotesis nol* (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan 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.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang secara langsung 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.¹

Hague & Payton mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat 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.²

Penyelenggaraan pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Prinsip tersebut sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan

¹Dea Julia Ningsih Seregar,
http://perpustakaandeajulia.weebly.com/uploads/1/.../makalh_literasi_median_n_digital.pdf
diakses 15 Juli 2017

²Hague, C & Payto, S. *Digital Literacy Across the Curriculum*. Bristol: FutureLab.
Diakses melalui <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL6> diakses 12 Desember 2017

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan agama.³

Dalam Qanun Provinsi Aceh No. 23 Tahun 2002 tentang penyelenggaraan pendidikan, menyebutkan bahwa pendidikan Provinsi Aceh bertujuan untuk membina pribadi muslim seutuhnya, sesuai dengan fitrahnya yaitu pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakhlakul karimah, demokratis, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan hak asasi manusia, berpengetahuan, berketerampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri, maupun menghadapi berbagai tantangan global dan memiliki tanggung jawab kepada Allah SWT, masyarakat, dan negara.⁴

Undang-Undang dan Qanun diatas menekankan bahwa melalui penyelenggraan pendidikan siswa memiliki beberapa keterampilan, salah satunya adalah keterampilan dalam menentukan informasi yang akurat, relevan, tepat waktu, dan konsisten melalui media digital.

Pendidikan dalam era informasi saat ini dapat dirumuskan sebagai usaha pengembangan manusia yang ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kemampuan, serta perilaku perorangan dan kelompok dimana orang itu berada, melalui kegiatan belajar yang terus-menerus.⁵ Dengan demikian,

³Ulfa Fahmanisa, *Tips Memahami Peserta Didik*, (Bandung: Boenz Enterprise), hal. 27

⁴Qanun Provinsi NAD No.23 Tahun 2002 tentang penyelenggaraan pendidikan dalam kumpulan UU, Perda, Qanun dan intruksi Gubernur tentang keistimewaan

⁵Yusufhadi Miarso, *Menyamai Benih Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2004), hal. 403

pendidikan ditempatkan sebagai bentuk investasi jangka panjang (*long term investment*) dan garda terdepan dalam pembangunan bangsa yang telah mengalami tantangan yang besar, sehingga bidang pendidikan sudah semestinya memiliki kepentingan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap bersaing dan bergulat dalam menghadapi arus globalisasi.

Dalam dunia pendidikan, siswa merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya dalam format tercetak. Internet mulai menyajikan informasi dalam format yang berbeda, yaitu digital. Informasi tersebut disajikan melalui berbagai fasilitas yang disediakan internet seperti *website*, *weblog*, atau *mailing list*. Pengerjaan tugas sangat mudah diselesaikan dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Fenomena tersebut memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan bisa diakses untuk mendapatkan jutaan informasi yang berguna untuk menyelesaikan tugas sekolah. Untuk meraih hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran, literasi digital tidak hanya menuntut seseorang untuk menggunakan perangkat digital dengan baik, namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan internet memberikan konsekuensi bagi produksi dan distribusi informasi. Informasi dapat diproduksi dengan mudah dan didistribusi dengan cepat kepada pengguna informasi yang membutuhkan. Konsekuensi dari kondisi ini adalah melimpahnya jumlah informasi sehingga terkadang menimbulkan kesulitan bagi pengguna informasi dalam mengakses

informasi yang dibutuhkan.⁶ Untuk menunjang pengguna informasi dibutuhkan literasi digital bagi pencari informasi saat ini.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 6 Banda Aceh adalah salah satu sekolah yang telah melakukan penerapan literasi digital oleh beberapa guru mata pelajaran Seni Budaya, PkN, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, Bahasa Inggris, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan telah memberikan pengetahuan kepada siswa tentang literasi digital sejak siswa kelas VII sampai kelas IX. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya sarana dan prasarana, seperti adanya labotarium komputer, perpustakaan yang tidak hanya menyediakan informasi dalam bentuk cetak, tetapi juga informasi yang bisa didapatkan melalui komputer yang sudah terkoneksi *wifi* guna memenuhi pencarian informasi siswa dalam menyelesaikan tugas mereka.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan pustakawan dan guru yang mengajar di SMP Negeri 6 Banda Aceh, siswa diberikan kebebasan dalam menggunakan perangkat digital untuk melakukan proses pencarian informasi untuk menjawab tugas-tugas sekolah. Namun, dalam lingkungan sekolah siswa tidak diperbolehkan membawa *handphone* kecuali laptop. Untuk mendukung siswa dalam mencari informasi melalui digital, sekolah menyediakan komputer dan *wifi* di ruang perpustakaan. Dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah telah memfasilitasi proses pembelajaran dengan menerapkan literasi digital. Guru mengajarkan literasi digital kepada siswa dan siswa memiliki pengetahuan dan kebebasan untuk mencari informasi dari sumber digital. Namun

⁶Heri Abi Buracman Hakim, *Aplikasi Teknologi Informasi Di Perpustakaan Sekolah: Dari Otomasi Sampai Literasi Informasi*, (Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2017), hal. 103

demikian, kemampuan teknis siswa dalam menggunakan teknologi digital serta pemahaman mengenai sumber informasi yang valid dan terpercaya menjadi salah satu penghambat dalam mengerjakan tugas .

Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut, dengan judul “Pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang bagaimana pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca khususnya bagi guru, peserta didik, dan pustakawan di sekolah yang bersangkutan.

3. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan lanjutan dalam mengembangkan penerapan literasi digital.

E. Penjelasan istilah

Guna mempermudah dalam memahami istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang ada dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

1. Pengaruh Penerapan Literasi Digital

Pengaruh adalah nilai kualitas dari suatu produk melalui media tertentu. Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁷ Secara umum, pengertian penerapan adalah hal, cara, atau hasil. Selain itu, penerapan adalah mempraktekkan dan memasang.⁸

Kata literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial.⁹

Menurut Putu Laxman, kata *digital* selalu dikaitkan dengan komputer karena komputer bekerja berdasarkan prinsip *binary* digit. Sebagai peralatan, komputer

⁷Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hal. 664

⁸Badudu J.S dan Sutan Mohammad Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hal. 1487

⁹L Ruhaena,
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5559/BAB%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y> diakses 13 Juli 2017

juga dapat dianggap sebagai perkakas elektronik.¹⁰ Pada mulanya teknik digital diterapkan dibidang komputer, kemudian secara bertahap merambah ke bidang telekomunikasi dan hingga sampai sekarang ini di bidang media (*content*) sudah mulai dilakukan proses digitalisasi yang selanjutnya memunculkan sinergi baru.

Literasi digital (*Digital Literacy*) yaitu suatu keahlian yang berkaitan dengan penguasaan sumber dan perangkat digital.¹¹ Pengaruh penerapan literasi digital yang penulis maksud yaitu penerapan literasi digital adalah mempraktekkan secara nyata pengajaran literasi digital di sekolah.

2. Peningkatan Pembelajaran Siswa

Pengertian peningkatan secara epistemologis adalah menaikkan derajat taraf dan sebagainya, mempertinggi, memperhebat produksi dan sebagainya.¹² Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹³

Peningkatan pembelajaran siswa yang penulis maksud tidak jauh berbeda dengan pengertian diatas, yaitu usaha sadar yang dilakukan oleh seluruh elemen lingkungan sekolah dalam meningkatkan proses atau cara belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

¹⁰Putu Laxman Pendit, *Perpustakaan Digital: Kestinambungan & Dinamika*, (Jakarta: Cita Karyakarsa, 2009), hal. 9

¹¹Siti Husaebah Pattah. 2014. *Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi Dalam Proses Pembelajaran*. Khazanah Al-Hikmah. Vol 2 No 2: 117-128

¹²Peter salim dan Yeni Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta : Modern Press, 1995), hal. 160

¹³W.J.S. Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1984), hal. 17

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan kajian kepustakaan yang penulis telusuri terdapat beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang membahas topik literasi digital telah diteliti sebelumnya dengan objek dan lokasi yang berbeda, baik di dalam maupun di luar negeri. Penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya memiliki persamaan, akan tetapi juga memiliki perbedaan mengenai fokus penelitian.

Penelitian pertama, dilakukan oleh Rengganis Sekar W dengan judul “Literasi Digital dan Kontrol Diri Sebagai Prediktor Terhadap Internet Addiction Pada Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan literasi digital dan kontrol diri sebagai prediktor terhadap *internet addiction* pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan jumlah subjek sebanyak 246 mahasiswa. Pengukuran penelitian ini menggunakan skala *internet addiction*, literasi digital, dan kontrol diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dan kontrol diri secara bersamaan dapat memprediksi *internet addiction* ($F(2,243) = 39,622, p < 0,01$). Kemampuan literasi digital yang baik, berkebalikan dengan hipotesis yang menduga akan memprediksi rendahnya internet addiction, justru memprediksi tingginya internet addiction ($\hat{P}^2 = 0,116, p < 0,05$). Sementara

kontrol diri yang baik dapat memprediksi rendahnya *internet addiction* ($\hat{I}^2 = 0,496, p < 0,01$).¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putri Srinadi dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode kuesioner yang disebarakan kepada siswa sebanyak 100 orang. Dari hasil analisa statistik deskriptif diketahui dari lima tingkat kepentingan tujuan akses internet, terbanyak untuk tingkat kepentingan tertinggi adalah untuk jejaring sosial 34.8%, kemudian mengerjakan tugas sekolah 31.3%, untuk pengetahuan dan edukasi 18.5%, *chatting* 12.8%, *game online* 9.2% dan informasi dan berita 7.2%. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengaruh pemanfaatan internet berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai 0.372.²

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Rengganis Sekar W ialah sama-sama menggunakan variabel literasi digital sebagai objek penelitian, dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, metode pengukuran, dan tempat serta waktu penelitian.

¹Rengganis Sekar W, “Literasi digital dan kontrol diri sebagai prediktor terhadap internet addiction pada mahasiswa”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2016). http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=94998&obyek_id=4 diakses 15 Juli 2017

²Ni Luh Putri Srinandi, “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal*, (Bali: STMIK STIKOM, 2015). Akses melalui <http://ejournal.stikom-bali.ac.id/index.php/knsi/article/viewFile/556/208> diakses 15 Juli 2017

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putri Srinandi adalah sama-sama menggunakan variabel pembelajaran, dan sama-sama menggunakan subjek siswa sebagai sampel penelitian. Sedangkan perbedaannya ialah tempat serta waktu penelitian.

B. Konsep Literasi Digital

1. Pengertian Literasi Digital

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial.³

Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan serangkaian pembelajaran yang memungkinkan individu mencapai tujuan mereka, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi mereka, dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka dan masyarakat luas.⁴

Sedangkan kata digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah

³L Ruhaena

<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5559/BAB%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y> diakses 3 Juli 2017

⁴Unesco, "Digital Literacy In Education", in IITE Policy Brief, May 2011.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf2> diakses 8 Agustus 2017

sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (*Binary Digit*).⁵

Literasi digital adalah seperangkat kemampuan dasar teknis untuk menjalankan perangkat komputer dan internet. Lebih lanjut, juga memahami dan mampu berpikir kritis serta melakukan evaluasi media digital serta mampu merancang konten komunikasi.⁶

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.⁷

Lain halnya menurut Martin, literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi. Dengan enam keterampilan literasi dasar tersebut, Martin merumuskan beberapa dimensi literasi digital berikut ini:⁸

- a) Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.

⁵Makdum Syarif

http://www.academia.edu/8216109/Pengertian_Digital diakses 11 Agustus 2017

⁶<http://www.wikipendidikan.com/2017/01/jenis-macam-literasi.html> diakses 21 maret 2017

⁷Dyna Herlina S, *Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital*. <http://staff.uny.ac.id/sites/...msc/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf> diakses 15 maret 2017

⁸Allan Martin, (2008) *Digital Literacy ant the 'Digital Society'* dalam Lankshear, C and Knobel, M(ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek

- c) 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/tugas dalam hidup.
- d) Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Berbasis pada literasi komputer dan informasi, Bawden menyusun konsep literasi digital yang lebih komprehensif. Bawden menyebutkan bahwa literasi digital menyangkut beberapa aspek berikut ini:⁹

- a) Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya.
- b) Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
- c) Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (*non sequential*) dan dinamis.
- d) Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan (internet).
- e) Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.
- f) Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang.
- g) Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dengan demikian yang dimaksud literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan PC desktop untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

⁹Bawden. (2001), *Information and digital literacies: a new of concepts*. Journal of documentation, 572(2), 218-259

2. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi berasal dari kata *competence* yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara utuh yang merupakan dialetika (perpaduan) antara pengetahuan serta kemampuan¹⁰

Dalam arti umum kompetensi mempunyai makna yang hampir sama dengan keterampilan hidup atau "*life skill*", yaitu kecakapan-kecakapan, keterampilan untuk menyatakan, memelihara, menjaga, dan mengembangkan diri. Kompetensi atau keterampilan hidup dinyatakan dalam kecakapan, kebiasaan, keterampilan, kegiatan, perbuatan, atau performansi yang dapat diamati bahkan dapat diukur.

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

Paul Gilster mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:¹¹

a) Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi

¹⁰Nana Syaodih Sukmadinata dan Erliana Syaodih, *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hal. 18

¹¹Paul Gilster, *Digital Literacy ...* hal.3

diinternet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

b) Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet, pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.

c) Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Kompetensi ini merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara

memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup*/group diskusi.

d) Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

3. Penerapan Literasi Digital di Sekolah

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, penerapan berasal dari kata “terap” yang berarti juru, berukir, kemudian jadi kata “penerap” yang berarti

orang yang menerapkan, sementara “penerapan” adalah pemasangan atau pengenalan.¹² Penerapan dengan istilah lain adalah implementasi, yang berarti penggunaan peralatan dalam kerja, pelaksanaan, pengerjaan hingga terwujud, pengejawantahan.¹³

Penerapan literasi digital di sekolah menuntut guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah seperti hanya mengandalkan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber belajar, seperti majalah, surat kabar, internet, dan media digital. Hal tersebut sangat penting diterapkan, agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia.¹⁴

Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, selain untuk melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Sehingga pendayagunaan sumber belajar secara maksimal, memberikan ketepatan dalam menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang kajian, sehingga pembelajaran literasi digital akan senantiasa “*up to date*”, dan mampu mengikuti akselerasi teknologi dan seni dalam masyarakat yang semakin global.

Sehingga dengan melakukan penerapan literasi digital disekolah, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasan siswa dan membantu siswa menyelesaikan tugas mereka dalam menemukan informasi dari konten digital

¹²Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 1997), hal.605

¹³Mangunsuwito, *Kamus Saku Ilmiah Populer*, (Jakarta: Widyatamma Pressindo, 2011), hal. 242

¹⁴Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 177

yang tepat, akurat, dan waktu yang relatif singkat. Penerapan literasi digital melibatkan keterampilan siswa untuk menggugah media baru, dan pengalaman dari internet.

Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), komputer, dan mata pelajaran lainnya. Misalnya, dalam mata pelajaran bahasa ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menyimak, dan menulis. Jika dihubungkan dengan literasi digital maka keterampilan membaca, menyimak, dan menulis dilakukan dengan media digital seperti melalui komputer, internet (blog, media sosial, web), dan *hand phone*.

C. Peningkatan Pembelajaran

1. Pengertian Peningkatan Pembelajaran

Peningkatan mempunyai arti: proses, perbuatan, cara meningkatkan (usaha, kegiatan dan sebagainya).¹⁵ Peningkatan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya mengangkat suatu taraf pengetahuan, skill dan sebagainya yang dilakukan secara maksimal.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.¹⁶

¹⁵Team Pustaka Phonix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Phonix, 2007), hal. 899

¹⁶Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 265

Menurut Yatim Riyanto, pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.¹⁷

Lain halnya menurut Rombejapung, pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.¹⁸

Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁹

Sedangkan menurut Kimble dan Garnezy dalam buku Pringgawadigda, pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajaran yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.²⁰

Dengan demikian peningkatan pembelajaran merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai proses terjadinya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

¹⁷Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 132

¹⁸Rombejapung, *Pengajaran dan pembelajaran Bahasa Asing*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1998), Hal.25

¹⁹Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 57

²⁰Suwarna Pringgawadigda, *Strategi Penguasaan Berbahasa*, (Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2002), Hal. 20

2. Pembelajaran Berbasis Media Digital

a) Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²¹

Istilah media sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *tekne* (dalam bahasa Inggris *art*) dan *logos* (dalam bahasa Indonesia ilmu). Dalam konsep ini, media dinilai sebagai teknologi pembelajaran.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) dalam buku Ahmad Sabri, memberikan definisi media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.²²

Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.²³

b) Manfaat Media Pembelajaran

Sudarman Danim menyebutkan manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁴

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), membantu guru untuk menggunakan waktu

²¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 3

²²Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hal. 112

²³S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (Jakarta: Rajawali, 1986), hal. 115

²⁴Sudarman Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 13

belajar siswa secara baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi dan membuat aktivitas guru lebih terarah untuk meningkatkan semangat belajar.

- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi kontrol guru yang tradisional dan kaku, memberi kesempatan luas kepada anak untuk berkembang menurut kemampuannya serta memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendakinya.
- c. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan atau merencanakan program pengajaran yang logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun sebagai terapan.
- d. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap karena meningkatnya kemampuan manusia untuk memanfaatkan media komunikasi, informasi dan data secara lebih konkrit dan rasional.
- e. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*) karena media pengajaran dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan di luar kelas dan di dalam kelas serta memberikan pengetahuan langsung.
- f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka dan menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu.

c) Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, mulai dari yang murah sampai yang mahal. Media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Apapun bentuknya, media pembelajaran harus mampu memotivasi siswa untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat didalam media tersebut.

Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad, mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:²⁵

²⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...* hal. 37

- 1) Media Cetak, meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya.
- 2) Media Pajang, pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, *white board*, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu ada di sekolah adalah papan tulis.
- 3) *Proyektor Transparasi* (OHP), transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan semua jenjang.
- 4) Rekaman Audio-Tape, pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan dan isi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.
- 5) Slide, merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.
- 6) Film dan Vidio, media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.
- 7) Televisi, adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam atau gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Televisi pendidikan adalah penggunaan program vidio yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya.
- 8) Komputer, adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa.

3. Indikator Peningkatan Pembelajaran

Indikator merupakan ukuran, karakteristik, ciri-ciri, pembuatan atau proses yang berkontribusi/ menunjukkan ketercapaian suatu kompetensi dasar. Indikator dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur.²⁶

Pengukuran acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pembelajaran menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pengukuran acuan patokan memberitahukan pada siswa seberapa jauh mereka dapat mencapai standar yang ditentukan. Adapun dalam pembelajaran, indikator yang dapat diukur meliputi 3 aspek yaitu:²⁷

a) Kognitif

Kognitif adalah domain yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk kedalam ranah kognitif. Siswa adalah individu yang aktif mempelajari ilmu pengetahuan. Dalam menempuh proses pembelajaran, siswa tidak hanya bersifat pasif dalam menerima pengetahuan. Siswa mencari informasi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dan menyusun pengetahuan tersebut untuk memperoleh sebuah pemahaman baru (*new insight*). Konsep penting dalam kognitif adalah adanya pemrosesan informasi (*Information processing*) yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

²⁶Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 42

²⁷Surdayono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu: 2012), hal. 43

b) Afektif

Afektif adalah domain yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri belajar afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti: penerimaan, menanggapi, berkeyakinan, organisasi, dan pembentukan pola.

c) Psikomotor

Psikomotor adalah domain yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (kecenderungan untuk berperilaku). Adapun psikomotor terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian dan keaslian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif yaitu suatu metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel yang diukur biasanya dengan menggunakan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.¹ Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu penerapan literasi digital (X) sebagai variabel bebas dan peningkatan pembelajaran (Y) sebagai variabel terikat. Alasan penggunaan kuantitatif dalam penelitian ini karena dilihat dari rumusan masalah yang memerlukan data kuantitatif.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana adalah penelitian untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, apabila nilai variabel independen dimanipulasi/ dirubah-rubah atau dinaikturunkan.² Regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Adapun persamaan umum regresi linier sederhana adalah: $Y=a+bX$.

¹Juliasyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 38

²Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 260

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat yang dipilih serta ingin diteliti untuk memperoleh data. Sebelum memilih lokasi penelitian pertama sekali penulis melakukan survey ke tempat lokasi penelitian untuk memastikan apakah tempat penelitian tersebut memiliki permasalahan yang sama dengan yang akan diteliti. Adapun penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 6 Banda Aceh yang beralamat di Jl. Tgk. Lam U No.1 desa Kota Baru kecamatan Kuta Alam Banda Aceh.

Sedangkan rentang waktu penelitian yang penulis lakukan yaitu sejak observasi awal, yaitu sejak tanggal 17 Juli 2017 sampai dengan tanggal 8 Januari 2018.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang memerlukan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Dugaan ini harus didasarkan atas suatu atau beberapa dasar pemikiran. Dasar pemikiran tersebut diperoleh dari teori.³

Pada umumnya hipotesis dinyatakan dalam bentuk hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nul (H_o). Hipotesis alternatif yaitu pernyataan dari apa yang diharapkan akan terjadi dan bukan dari apa yang diharapkan tidak akan terjadi. Sedangkan hipotesis nul adalah pernyataan yang menunjukkan tidak ada perubahan.

³Ronny Kountur, *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*, (Jakarta: PPM, 2007), hal. 89

Adapun hipotesis utama dari penelitian ini adalah penerapan literasi digital sangat berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Sebagaimana tertuang dalam hipotesis berikut:

- 1) H_a : “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”.
- 2) H_o : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

H_a : $r \neq 0$, menunjukkan adanya pengaruh.

H_o : $r = 0$, menunjukkan tidak ada pengaruh.

Hasil pembuktian hipotesis penulis gabungan antara H_a dan H_o untuk menguji kebenaran dan kepalsuan antara dua hipotesis tersebut, yaitu dengan cara menghitung F_{hitung} dengan menggunakan SPSS versi 17.0.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya.⁴ Jenis populasi yang

⁴Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 297

penulis gunakan adalah populasi terbatas yaitu dapat dihitung dan jelas jumlahnya. Alasan penulis memilih populasi terbatas karena memiliki sumber data yang jelas batas-batasnya secara kuantitatif. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 752 orang/siswa.⁵

2. Sampel

Sampel adalah pengambilan sebagian dari jumlah populasi yang akan diperlukan untuk wakil populasi yang diteliti.⁶ Dalam penelitian ini, penulis menetapkan sebagian populasi untuk dijadikan sampel yang dianggap dapat mewakili keseluruhan. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian yaitu dengan sengaja. Penulis menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu, jadi sampel diambil tidak secara acak.

Karena terbatasnya waktu dan tenaga, maka penulis tidak dapat mengambil sampel yang banyak. Oleh sebab itu untuk menentukan jumlah sampel penulis menggunakan rumus teknik besar sampel dari Slovin:⁷

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Dimana:

n = Ukuran sampel yang dicari

⁵Dokumentasi Laporan Bulanan SMP Negeri 6 Banda Aceh

⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 93

⁷Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan tesis Bisnis*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 78

N = Ukuran populasi

e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan, misalnya 10%.

Dengan menggunakan formula Slovin, maka teknik *purposive sampling* dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{752}{1 + 752(0.1)^2}$$

$$n = \frac{752}{1 + 752(0.01)}$$

$$= \frac{752}{1 + 7,52}$$

$$= \frac{752}{8,52}$$

$$n = 88$$

Berdasarkan rumus Slovin diatas, dari jumlah populsi 752 siswa diperoleh jumlah sampel sebanyak 88 siswa.

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang tepat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian daya yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.⁸

⁸M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publikserta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Surabaya: Kencana, 2005), hal.117

Dalam hal ini pengujian validitas instrumen pada penelitian ini yaitu dengan uji korelasi antar skor (nilai) tiap-tiap item pertanyaan dengan skor total menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions*(SPSS) versi 17.

Untuk mengukur kevaliditas antar skor, peneliti menggunakan korelasi product moment 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} = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf nyata (σ) 5%.

Kriteria kelayakan adalah sebagai berikut:

$r_{xy} > r_{tabel}$ = berarti valid

$r_{xy} < r_{tabel}$ = berarti tidak valid⁹

⁹Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 206

Adapun langkah-langkah pengujian validitas yang penulis lakukan yaitu dengan cara:

- a. Menyebarkan angket kepada 20 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel tetapi termasuk ke dalam populasi, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kevalidan instrumen.
- b. Kemudian penulis mengumpulkan data hasil uji coba instrumen.
- c. Kemudian penulis memeriksa kelengkapan data untuk memastikan lengkap atau tidaknya lembaran data yang terkumpul termasuk di dalamnya memeriksa kelengkapan pengisian item angket.
- d. Membuat tabel penolong untuk menempatkan skor-skor pada item yang diperoleh.
- e. Memeriksa/ menempatkan skor terhadap item-item yang diisi pada tabel penolong.
- f. Menghitung nilai koefisiensi *product moment* untuk setiap butir/ item yang diperoleh.
- g. Membuat kesimpulan dengan cara membandingkan nilai $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} maka item instrumennya dinyatakan valid.

Berikut tabel penolong uji validitas untuk perhitungan data sebanyak 20 responden:

Tabel 3.1 Penolong Uji Validitas

Sampel	Q1	Q2	Q3	Q4	Total
1					
2					
3					
4					
5					
...					
$\Sigma=20$					

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten apabila alat ukur yang digunakan berulang kali.¹⁰ Reliabilitas alat ukur adalah akurasi alat ukur terhadap yang diukur walaupun dilakukan berkali-kali dan dimana-mana. Instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.¹¹

Teknik uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Crobach Alpha* dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 17.0.

Adapun langkah-langkah pengujian reliabilitas yang penulis lakukan yaitu dengan cara:

¹⁰Husein Umar, *Metode Riset Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 97

¹¹M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian ...* hal. 96

- a. Menyebarkan angket kepada 10 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel tetapi termasuk ke dalam populasi, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kevalidan instrumen.
- b. Kemudian penulis mengumpulkan data hasil uji coba instrumen.
- c. Kemudian penulis memeriksa kelengkapan data untuk memastikan lengkap atau tidaknya lembaran data yang terkumpul termasuk di dalamnya memeriksa kelengkapan pengisian item angket.
- d. Membuat tabel penolong untuk menempatkan skor-skor pada item yang diperoleh.
- e. Memeriksa/ menempatkan skor terhadap item-item yang diisi pada tabel penolong.
- f. Menghitung nilai koefisiensi alpha (α).
- g. Membuat kesimpulan dengan cara membandingkan nilai $r_{hitung} >$ dan nilai r_{tabel} , kriterianya jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumennya dinyatakan reliabel.

Berikut tabel penolong uji reliabilitas untuk perhitungan data sebanyak 10 responden:

Tabel 3.2 Penolong Uji Reliabilitas

Sampel	Q1	Q2	Q3	Q4	Total
1					
2					
3					
4					

5					
...					
$\Sigma=10$					

Standar nilai alpha (α) < 0,7 artinya reliabilitas tidak mencukupi, jika nilai alpha (α) > 0,7 artinya reliabilitas mencukupi. Sedangkan jika nilai alpha (α) > 0,80 artinya seluruh item reliabel dan seluruh tes konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat sebagai tabel berikut:

Tabel 3.3 Nilai Interpretasi Reliabilitas¹²

Alpha	Reliabilitas
$\alpha > 0,90$	Reliabilitasnya sempurna
$\alpha 0.70 - 0.90$	Reliabilitasnya tinggi
$\alpha 0.50 - 0.70$	Reliabilitasnya moderat
$\alpha < 0.50$	Reliabilitasnya rendah

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.¹³

¹²Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 379

¹³Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Ciawi: Ghalia Indonesia, 2005), hal. 174

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik angket:

1. Angket

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden, dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan cara tertulis.¹⁴ Adapun jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dimana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda *checklist* (√).

Selanjutnya angket tersebut dianalisis dengan menggunakan pedoman skala sikap model *likert*. Skala sikap disusun untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial. Dalam skala sikap, objek sosial tersebut berlaku sebagai objek sikap.¹⁵ Instrumen penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* dibuat dalam bentuk *checklist*.

Penulis menyebarkan angket yang berisi masing-masing variabel yaitu penerapan literasi digital dan peningkatan pembelajaran, berisi 34 pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Penulis menggunakan angket tertutup, tujuannya adalah agar responden mudah dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh penulis. Angket dibagikan kepada siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebagai responden yang berjumlah 88 orang, pengedaran angket dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 20 dan tanggal 21 desember 2017. Angket tersebut disebarkan kepada responden kemudian dikumpulkan kembali untuk dianalisis data dengan toleransi kesalahan 5%.

¹⁴Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 101

¹⁵Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2011), hal.97

Adapun penyusunan angket tersebut mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun daftar pertanyaan
- 2) Merumuskan item-item pertanyaan dan alternatif jawaban yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

- 3) Menetapkan skala penilaian angket

Selanjutnya angket tersebut dianalisis dengan menggunakan pedoman skala sikap model *likert* yaitu:

Tabel 3.4 Skala Penilaian Jawaban Angket

Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (ST)	Sangat Tidak Setuju (STS)
.....	4	3	2	1

Di bawah ini merupakan gambaran hubungan variabel, indikator, instrumen, dan bentuk data (skala pengukuran):

Tabel 3.5 Hubungan Variabel, Indikator, Instrumen, dan Bentuk Data

NO	Variabel	Indikator	Instrumen	Data
1	Penerapan Literasi Digital	1. Pencarian di internet 2. Pandu arah hypertext 3. Evaluasi konten informasi 4. Penyusunan pengetahuan	Angket	Ordinal
2	Peningkatan Pembelajaran	1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotor	Angket	Ordinal

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data menganalisis dokumen-dokumen, baik secara tertulis maupun secara elektronik.¹⁶ Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger agenda dan sebagainya.¹⁷

Pengumpulan data melalui dokumentasi dalam penelitian ini berupa data-data mengenai jumlah siswa/i Tahun Ajaran 2016/2017, jumlah guru, serta struktur organisasi SMP Negeri 6 Banda Aceh.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolompokkan atau mengorganisasikan dan mengurutkan data sehingga akan mendapatkan gambaran atau jawaban

¹⁶Nana Syauidih dan Sukamdinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 1997), hal. 221

¹⁷Suharsismi Arikunto, *Prosedur Penelitian ...* hal. 274

terhadap tujuan penelitian.¹⁸ Pada penelitian kuantitatif, pengolahan data meliputi tahap editing, coding (pembuatan kode), dan tahap tabulasi (pembuatan kode):

1. Tahap *Editing*

Editing adalah pengecekan atau pengeroksian data yang telah terkumpul, tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi.¹⁹

Adapun tahap editing penulis lakukan pemeriksaan terhadap data angket yang telah terkumpul dan diisi oleh responden. Tujuan dilakukan editing data bertujuan agar data nanti akan dianalisis telah akurat dan lengkap.

2. Tahap *Coding*

Coding adalah pemberian kode-kode pada tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf yang memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan di analisis.²⁰

Pada tahap pengkodean ini penulis mengklasifikasi data-data tersebut dengan memberikan kode dalam bentuk skor untuk setiap jawaban angket dengan menggunakan pedoman skala *likert*. Pemberian kode ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam mengolah dan menganalisis data.

3. Tahap Tabulasi

Tabulasi data merupakan proses pengolahan data yang dilakukan dengan cara memasukkan data ke dalam tabel. Hasil tabulasi data ini dapat menjadi gambaran

¹⁸Marzuki, *Metodelogi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UI, 1998), hal.89

¹⁹M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif ...* hal. 174

²⁰*Ibid*, hal. 174

tentang hasil penelitian, karena data-data yang diperoleh dari lapangan sudah tersusun dan terangkum dalam tabel-tabel yang mudah dipahami maknanya.²¹

Pengolahan data yang penulis lakukan untuk data angket adalah menyajikan jawaban responden yang dikelompokkan dalam masing-masing katagori yang disajikan dalam bentuk tabel. Hasil penelitian data angket dimasukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6 Contoh Analisis Data Angket

Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1					
2					
3					
4					
...					
N=88	$\Sigma=X$	$\Sigma=Y$	$\Sigma=X^2$	$\Sigma=Y^2$	$\Sigma=XY$

Selanjutnya data dalam penelitian ini akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan menggunakan program SPSS 17.0. Regresi adalah salah satu metode untuk menentukan hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih, terutama untuk mengetahui pola hubungan

²¹*Ibid*, hal. 174

yang modelnya belum diketahui dengan sempurna.²² Berikut rumus regresi linier sederhana:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y= Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

a = Harga Y bila X = 0 (konstan)

b = Angka arah/ koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel kriterium yang didasarkan pada variabel prediktor

X = Subjek pada variabel prediktor yang mempunyai nilai tertentu.²³

²²Ating Somantri, dkk, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hal. 243.

²³Imam Gunawan, *Statistika Untuk Kependidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), hal. 148

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Penerapan Literasi Digital di SMP Negeri 6 Banda Aceh

Penerapan literasi digital di SMP Negeri 6 Banda Aceh adalah kegiatan yang melibatkan guru dan siswa. Berdasarkan wawancara penulis dengan kepala sekolah yaitu Bapak Drs. H. Bukhari, M.Pd bahwa kegiatan tersebut telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Untuk bisa menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan tepat, guru harus memahami kebutuhan dan keinginan siswa. Fenomena yang sedang terjadi dalam kehidupan siswa harus dipertimbangkan dan dijadikan sebagai masukan positif untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan misalnya klasifikasi kelompok usia, karakter, gaya belajar, dan strategi pembelajaran.

Siswa pada era sekarang dikenal dengan istilah “*digital native*”, dalam hidupnya tidak pernah lepas dari komputer, *handphone*, *gaming systems*, MP3 *players* dan internet. Mereka mampu melacak dan menguasai kemajuan teknologi lebih cepat dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Oleh karena itu guru diwajibkan beradaptasi dengan menggunakan strategi baru dalam sistem pembelajaran dengan menerapkan literasi digital.

Penerapan literasi digital di SMP Negeri 6 Banda Aceh lebih sering dilaksanakan di ruang perpustakaan dibandingkan di kelas. Perpustakaan SMP Negeri 6 Banda Aceh, selain menyediakan koleksi buku sebagai referensi siswa, juga menyediakan 4 unit komputer yang sudah terakses internet. Kegiatan

penerapan literasi digital dilakukan dengan cara guru membawa siswa untuk belajar di perpustakaan. Guru akan memberikan tugas kepada siswa dengan topik tertentu berdasarkan mata pelajaran. Selanjutnya siswa dapat mencari informasi melalui komputer perpustakaan yang telah terhubung dengan internet. Walaupun demikian, guru memantau segala aktivitas siswa. Sehingga informasi yang dicari oleh siswa diperoleh dari sumber yang valid dan relevan.

Adapun penerapan literasi digital di SMP Negeri 6 Banda Aceh diterapkan dalam beberapa mata pelajaran, yaitu dalam pelajaran Seni budaya, PkN, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPS.¹

1. Visi, dan Misi SMP Negeri 6 Banda Aceh

a. Visi SMP Negeri 6 Banda Aceh

“Berprestasi Berlandaskan pada Iman dan Taqwa serta Berwawasan IPTEK”

Indikator-indikator pencapaian VISI sekolah:

- 1) Terwujudnya pendidikan yang bermutu, efisien dan relevan serta memiliki daya saing tinggi.
- 2) Perolehan nilai akademis dan non akademis siswa meningkat dari tahun ke tahun.
- 3) Warga sekolah memiliki semangat berprestasi dan pembaharuan.
- 4) Lingkungan sekolah kondusif sebagai lingkungan pendidikan.
- 5) Warga sekolah berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku.
- 6) Terpeliharanya kekompakan dan kerja sama antar warga sekolah.

¹Wawancara dengan pustakawan SMP Negeri 6 Banda Aceh pada tanggal 9 Januari 2018

b. Misi SMP Negeri 6 Banda Aceh

Untuk mencapai visi, maka disusun misi, sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan pendidikan yang bermutu, efisien, dan relevan serta berdaya saing tinggi.
- 2) Mengembangkan Manajemen Berbasis Sekolah untuk memberdayakan sekolah secara kemandirian, keterbukaan, akuntabilitas, partisipasi stakeholder, fleksibilitas, dan keberlanjutan.
- 3) Meningkatkan kinerja sekolah (prestasi akademis dan non akademis) melalui inovasi dalam input dan proses pembelajaran.
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 5) Mengembangkan tenaga profesional guru dan karyawan (berdisiplin, memiliki komitmen, memiliki pemahaman dan kemampuan dalam melaksanakan tugas).
- 6) Menggalang partisipasi masyarakat partisipasi masyarakat dalam input, proses, dan output.

2. Guru SMP Negeri 6 Banda Aceh

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama yaitu untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa.

Tabel 4.1 Jumlah Guru SMP Negeri 6 Banda Aceh

NO	KETERANGAN PERSONIL	LK	PR	JUMLAH
1	Guru Tetap	4	41	45
2	Guru Honda / GTT	1	4	5
3	Guru Titipan	-	-	-
4	Guru Sertifikasi	4	37	41
5	Guru Non Sertifikasi	-	4	4
6	Peg. TU Tetap	3	2	5
7	Peg. Kontrak / PTT	1	4	5
8	Pesuruh Tetap	2	-	2
9	Pesuruh Tidak Tetap	-	-	1

3. Siswa/i SMP Negeri 6 Banda Aceh

Siswa merupakan komponen penting di dalam sistem pendidikan yang akan mengikuti proses pembelajaran selama masa sekolah dengan tujuan menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, dan berkepribadian.

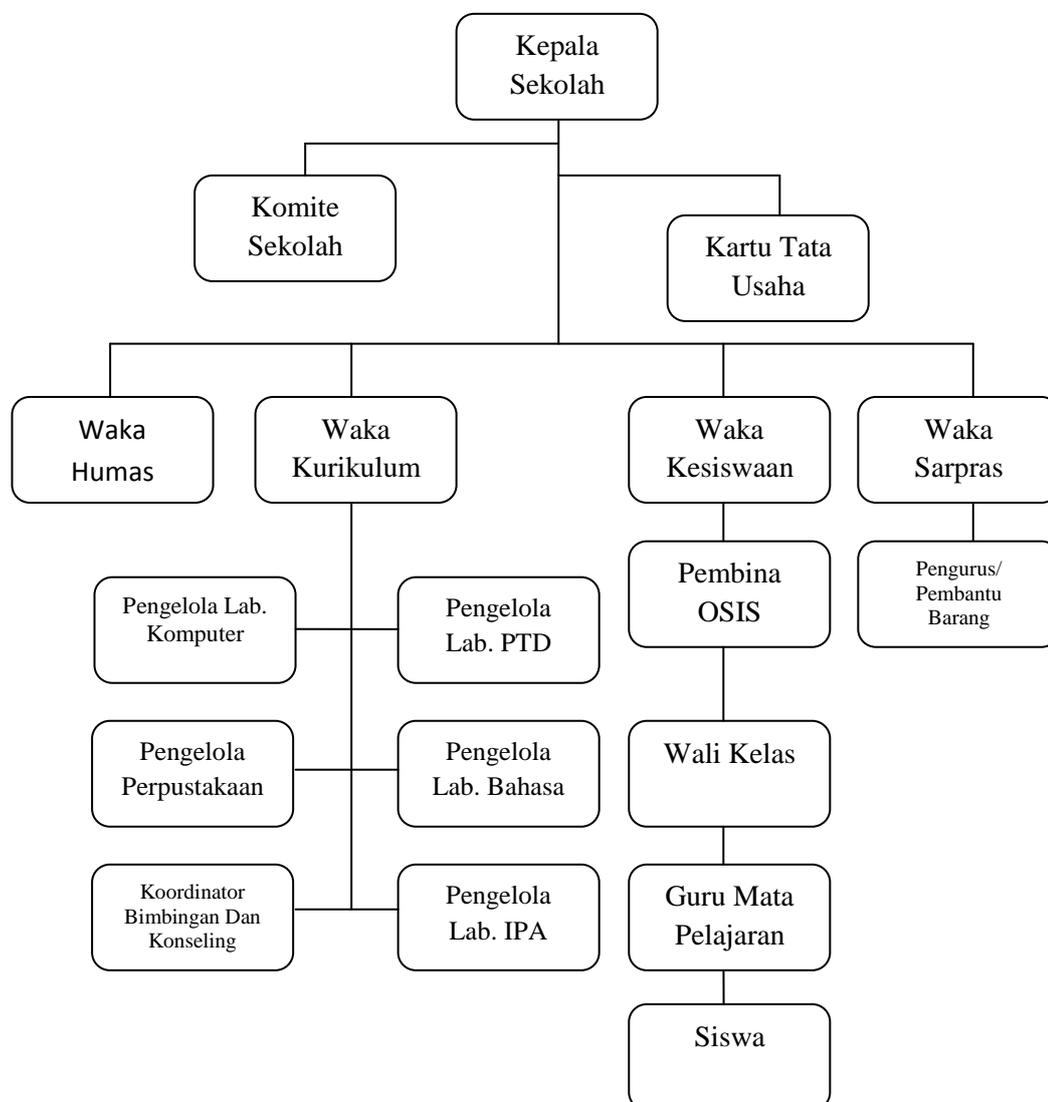
Tabel 4.2 Jumlah Siswa/i SMP Negeri 6 Banda Aceh

KELAS	JUMLAH KELAS	JUMLAH MURID		
		L	P	Total
VII	8	127	120	247
VIII	8	117	141	258
IX	8	125	122	247
Total	24	369	383	752

4. Struktur Organisasi SMP Negeri 6 Banda Aceh

Sekolah dapat berkembang dengan baik tidak terlepas dari orang-orang yang bekerja di dalamnya secara profesional, adapun orang-orang yang selalu bekerja dan memberikan hasil yang baik dalam. Setiap sekolah harus memiliki struktur organisasi di dalamnya, seperti halnya di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Struktur organisasi SMP Negeri 6 Banda Aceh dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Tabel 4.3 Bagan Struktur Organisasi SMP Negeri 6 Banda Aceh



B. Hasil Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh dengan menggunakan 34 pernyataan melalui angket yang disebarkan kepada seluruh siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh yang telah menjadi sampel penelitian.

1. Uji Validitas

Pada penelitian ini penulis menggunakan angket yang terdiri dari 34 pernyataan, 17 pernyataan variabel X (Penerapan Literasi Digital) dan 17 pernyataan dari variabel Y (Peningkatan Pembelajaran). Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 20 siswa yang bukan termasuk sampel. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini penulis lakukan secara statistik, dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan bantuan SPSS versi 17.0. Tujuan dari pengujian validitas ini yaitu untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kevalidan suatu instrumen, kemudian mengumpulkan data hasil pengisian instrumen ke dalam tabel untuk menghiung nilai koefisiensi korelasi.

Sebelum menguji validitas, terlebih dahulu penulis memasukkan setiap jawaban kedalam tabel penolong dimana setiap butir pernyataan penulis kaatagorikan sebagai variabel X dan vaariabel Y. Dari hasil hitungan tersebut penulis masukkan kedalam rumus uji validitas dangan bantuan program SPSS versi 17.0. Kemudian penulis menghitung r_{hitung} nya, kriteria valid atau tidaknya instrumen adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil dari pengujian validitas dapat dilihat pada dibawah ini:

Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel X (Penerapan Literasi Digital)

NO	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,509	0,444	Item Valid
2	0,686	0,444	Item Valid
3	0,499	0,444	Item Valid

4	0,526	0,444	Item Valid
5	0,509	0,444	Item Valid
6	0,752	0,444	Item Valid
7	0,902	0,444	Item Valid
8	0,691	0,444	Item Valid
9	0,756	0,444	Item Valid
10	0,736	0,444	Item Valid
11	0,531	0,444	Item Valid
12	0,644	0,444	Item Valid
13	0,625	0,444	Item Valid
14	0,692	0,444	Item Valid
15	0,554	0,444	Item Valid
16	0,469	0,444	Item Valid
17	0,649	0,444	Item Valid

Tabel 4.5 Uji Validitas Variabel Y (Peningkatan Pembelajaran)

NO	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,518	0,444	Item Valid
2	0,520	0,444	Item Valid
3	0,764	0,444	Item Valid
4	0,715	0,444	Item Valid
5	0,836	0,444	Item Valid
6	0,674	0,444	Item Valid
7	0,747	0,444	Item Valid
8	0,736	0,444	Item Valid
9	0,649	0,444	Item Valid
10	0,544	0,444	Item Valid
11	0,622	0,444	Item Valid
12	0,609	0,444	Item Valid

13	0,725	0,444	Item Valid
14	0,614	0,444	Item Valid
15	0,444	0,444	Item Valid
16	0,673	0,444	Item Valid
17	0,485	0,444	Item Valid

Dari tabel 4.4 dan tabel 4.5 menyatakan validitas variabel X dan variabel Y semua data dinyatakan valid karena memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana r_{tabel} pada jumlah responden $N=20$ adalah 0,444 pada taraf signifikan 5%.² Hasil pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan setelah semua butir pernyataan dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini penulis lakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 10 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel. Hasil angket dimasukkan lagi ke dalam tabel penolong dan kemudian pengujian ini dilakukan secara statistik menggunakan uji *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 17.0.

²Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan ...* hal. 401

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas

NO	Variabel	Nilai Apha	r_{tabel}	Keterangan
1	Penerapan Literasi Digital (Variabel X)	0,690	0,632	Reliabel
2	Peningkatan Pembelajaran (Variabel Y)	0,872	0,632	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui *Cronbach Alpha* untuk masing-masing variabel penerapan literasi digital (X) diperoleh nilai alpha sebesar 0,690. Sedangkan variabel peningkatan pembelajaran (Y), nilai alpha sebesar 0,872. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengukuran reliabilitas dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dimana diperoleh r_{tabel} sebesar 0,632. Hal ini dapat disimpulkan bahwa setiap variabel dinyatakan reliabel.

3. Pengujian Regresi Linier Sederhana

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket mengenai pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Angket dibagikan kepada 88 orang dalam bentuk pernyataan dengan pengukuran menggunakan *skala likert*. Dalam menganalisis hasil penelitian ini, penulis menggunakan bantuan SPSS versi 17.0. Tujuan dari pengujian regresi adalah untuk mengetahui bagaimana menghitung suatu perkiraan atau persamaan regresi yang akan menjelaskan pengaruh hubungan antar dua variabel.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Penerapan Literasi Digital (Variabel X) dan Peningkatan Pembelajaran (Variabel Y)

Sampel	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	62	64	3844	4096	3968
2	68	68	4624	4624	4624
3	55	57	3025	3249	3135
4	66	68	4356	4624	4488
5	56	58	3136	3364	3248
6	62	64	3844	4096	3968
7	54	56	2916	3136	3024
8	59	61	3481	3721	3599
9	58	60	3364	3600	3480
10	54	56	2916	3136	3024
11	56	58	3136	3364	3248
12	57	59	3249	3481	3363
13	66	68	4356	4624	4488
14	64	66	4096	4356	4224
15	66	68	4356	4624	4488
16	53	55	2809	3025	2915
17	65	67	4225	4489	4355
18	62	62	3844	3844	3844
19	65	67	4225	4489	4355
20	57	59	3249	3481	3363
21	61	63	3721	3969	3843
22	57	59	3249	3481	3363
23	53	57	2809	3249	3021
24	57	59	3249	3481	3363
25	60	62	3600	3844	3720
26	65	61	4225	3721	3965

Sampel	X	Y	X²	Y²	XY
27	50	52	2500	2704	2600
28	64	67	4096	4489	4288
29	60	63	3600	3969	3780
30	55	52	3025	2704	2860
31	65	57	4225	3249	3705
32	55	59	3025	3481	3245
33	59	62	3481	3844	3658
34	64	58	4096	3364	3712
35	50	50	2500	2500	2500
36	56	57	3136	3249	3192
37	55	56	3025	3136	3080
38	54	55	2916	3025	2970
39	60	60	3600	3600	3600
40	59	61	3481	3721	3599
41	55	57	3025	3249	3135
42	53	51	2809	2601	2703
43	60	62	3600	3844	3720
44	55	55	3025	3025	3025
45	50	52	2500	2704	2600
46	54	56	2916	3136	3024
47	56	60	3136	3600	3360
48	55	58	3025	3364	3190
49	58	57	3364	3249	3306
50	60	62	3600	3844	3720
51	56	60	3136	3600	3360
52	54	57	2916	3249	3078
53	57	51	3249	2601	2907
54	55	55	3025	3025	3025

Sampel	X	Y	X²	Y²	XY
55	62	62	3844	3844	3844
56	57	58	3249	3364	3306
57	55	53	3025	2809	2915
58	53	59	2809	3481	3127
59	61	63	3721	3969	3843
60	58	57	3364	3249	3306
61	56	53	3136	2809	2968
62	55	54	3025	2916	2970
63	61	59	3721	3481	3599
64	59	61	3481	3721	3599
65	58	63	3364	3969	3654
66	61	62	3721	3844	3782
67	66	68	4356	4624	4488
68	56	51	3136	2601	2856
69	55	56	3025	3136	3080
70	53	53	2809	2809	2809
71	63	57	3969	3249	3591
72	59	62	3481	3844	3658
73	65	66	4225	4356	4290
74	56	59	3136	3481	3304
75	55	64	3025	4096	3520
76	53	61	2809	3721	3233
77	58	51	3364	2601	2958
78	63	52	3969	2704	3276
79	53	56	2809	3136	2968
80	62	55	3844	3025	3410
81	61	59	3721	3481	3599
82	54	55	2916	3025	2970

Sampel	X	Y	X²	Y²	XY
83	56	62	3136	3844	3472
84	63	63	3969	3969	3969
85	50	48	2500	2304	2400
86	68	54	4624	2916	3672
87	51	60	2601	3600	3060
88	58	54	3364	2916	3132
Σ	5116	5174	299184	306188	302046

Setelah variabel X dan variabel Y sudah valid dan reliabel, maka dapat dibentuk persamaan regresi linier sederhana yaitu $Y=a+bX$.

Dimana:

Y= variabel dependen (nilai yang diprediksi)

a = konstanta (nilai Y apabila X=0)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X= variabel independen

Tabel 4.8 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.518	4.959		3.532	.001
	Penerapan Literasi Digital	.710	.085	.669	8.348	.000

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.518	4.959		3.532	.001
	Penerapan Literasi Digital	.710	.085	.669	8.348	.000

a. Dependent Variable: Peningkatan Pembelajaran

$$Y = a + bX$$

$$Y = 17.518 + 0.710X$$

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai konstantanya sebesar 17.518. Sedangkan nilai penerapan literasi digital 0.710. Dengan demikian, persamaan regresinya adalah 17.518.

4. Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data angket, diperoleh nilai korelasi antara penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran sebesar 0,669. Penulis menentukan hipotesis berdasarkan ketentuan berikut:

Adapun hipotesis deskriptif adalah sebagai berikut:

- 1) H_a : “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”.
- 2) H_o : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”.

Hipotesis penelitian tersebut dapat dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik, yaitu:

$H_a : r \neq 0$, menunjukkan adanya pengaruh.

$H_o : r = 0$, menunjukkan tidak ada pengaruh.

Selanjutnya kedua hipotesis tersebut akan diuji dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} yang dapat dilihat pada nilai “F” simultan dengan menghitung nilai df terlebih dahulu yaitu $df=N-nr =88-2=86$.

Tabel 4.9 Pembuktian Hipotesis

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	886.414	1	886.414	69.688	.000 ^a
	Residual	1093.904	86	12.720		
	Total	1980.318	87			

a. Predictors: (Constant), Penerapan Literasi Digital

b. Dependent Variable: Peningkatan Pembelajaran

Dari tabel 4. Nilai “F”, diperoleh df sebesar 86 pada taraf signifikan 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 3.95 dan F_{hitung} yang besarnya 69.688 jauh lebih besar daripada F_{tabel} . Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka *hipotesis alternatif* diterima sedangkan *hipotesis nol* ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penerapan literasi digital (X) dan variabel peningkatan pembelajaran (Y).

5. Uji koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 4.10 Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.669 ^a	.448	.441	3.566

a. Predictors: (Constant), Penerapan Literasi Digital

Dari hasil analisis data dapat diketahui hubungan antara variabel independent (penerapan literasi digital) dengan variabel dependent (peningkatan pembelajaran) mempunyai regresi sebesar 886.414 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.448. Selanjutnya apabila dilihat korelasi (r) yang diperoleh sebesar 0.669 ternyata *terletak antara 0,60 – 0,799* yang pada tabel interpretasi menyatakan bahwa korelasi tersebut ***tergolong kuat***. Jadi sebesar 44% penerapan literasi digital memiliki pengaruh kuat terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Sedangkan sisanya 56% peningkatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak penulis teliti dalam penelitian ini.

Tabel 4.11 Interpretasi Angka Indeks Korelasi Product Moment³

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang

³Sugiono, Statistik Untuk Penelitian ..., hal. 231

0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

C. Pembahasan

Penelitian ini penulis lakukan di SMP Negeri 6 Banda Aceh. SMP Negeri 6 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah yang telah melakukan penerapan literasi digital dalam proses belajar mengajar, penerapan tersebut dilakukan oleh beberapa guru. SMP Negeri 6 Banda Aceh memiliki tujuan dalam memenuhi pendidikan yang bermutu, efisien, dan relevan serta berdaya saing tinggi. Oleh karena itu, dalam proses peningkatan pembelajaran dilakukan dengan upaya penerapan literasi digital. Adapun responden dalam penelitian ini berjumlah 88 siswa yang diambil melalui teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, bahwa penerapan literasi digital berpengaruh kuat terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil pengujian korelasi *product moment* yang telah penulis lakukan dengan hasil 0,60-0,779 yang berarti antara variabel penerapan literasi digital (X) dengan variabel peningkatan pembelajaran (Y) tergolong kuat.

Selanjutnya hasil dari uji hipotesis terbukti bahwa F_{hitung} memiliki nilai sebesar 69.688 sedangkan F_{tabel} memiliki nilai 3.95 pada taraf signifikansi 5%, hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, sedangkan hipotesis nol

ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh positif antara penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh.

Adapun pengujian regresi menunjukkan sebesar 886.414 dan nilai t_{hitung} 3.532, menyatakan bahwa terdapat korelasi yang positif sebesar 44% antara variabel X dengan Variabel Y, dan 56% dipengaruhi oleh faktor lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan literasi digital berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Hal ini terbukti dari analisis regresi linier sederhana dengan memperoleh nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,669 yang berarti adanya pengaruh yang kuat dari pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh.
2. Hasil pengujian hipotesis diuji dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} yang dapat dilihat pada nilai “F” simultan dengan menghitung nilai df terlebih dahulu yaitu $df=N-nr =88-2=86$. Nilai “F”, diperoleh df sebesar 86 pada taraf signifikan 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 3.95 dan F_{hitung} yang besarnya 69.688 jauh lebih besar daripada F_{tabel} . Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka *hipotesis alternatif* diterima sedangkan *hipotesis nol* ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penerapan literasi digital (X) dan variabel peningkatan pembelajaran (Y).

3. Hasil uji koefisiensi determinasi (R^2) pada SMP Negeri 6 Banda Aceh menunjukkan bahwa nilai R^2 sebesar 0,448 yang menunjukkan bahwa terdapat 44% kontribusi penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh, dan sisanya sebesar 56% dipengaruhi oleh faktor lain.
4. Hasil yang diperoleh melalui uji regresi linier juga menunjukkan pengaruh yang signifikan antara penerapan literasi digital memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh, dimana hasil pengujian regresi yang dicapai adalah sebesar 886.414 dan nilai t_{hitung} 3.532.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian penulis di atas tentang pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh, maka peneliti menyarankan :

1. Diharapkan kepada pihak SMP Negeri 6 Banda Aceh dapat mengembangkan kegiatan literasi digital menjadi suatu wadah yang berpengaruh besar terhadap peningkatan pembelajaran siswa dalam setiap mata pelajaran.
2. Penerapan literasi digital menjadi suatu kegiatan yang mempunyai nilai positif terhadap peningkatan pembelajaran, maka peneliti menyarankan agar kegiatan penerapan literasi digital dapat diterapkan oleh setiap guru SMP Negeri 6 Banda Aceh.

3. Pihak sekolah dapat meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan-pelatihan cara metode mengajar yang benar agar tidak hanya kualitas materi ajar yang berkembang namun juga kualitas metode mengajar guru juga dapat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ating Somantri, dkk. *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2006.
- Ahmad Sabri. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Allan Martin, (2008) *Digital Literacy ant the 'Digital Society'* dalam Lankshear, C and Knobel, M(ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Badudu J.S dan Sutan Mohammad Zain. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Bambang Warsita. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Bawden. (2001), Information and digital literacies: a new of concepts. *Journal of documentation*, 57(2), 218-259.
- Daryanto. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo, 1997.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Hamzah B. Uno dan Satria Koni. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Heri Abi Buracman Hakim. *Aplikasi Teknologi Informasi Di Perpustakaan Sekolah: Dari Otomasi Sampai Literasi Informasi*. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2017.
- Husein Umar. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Husein Umar. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan tesis Bisnis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005.
- Juliasyah Noor. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2013.

- M. Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publikserta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Surabaya: Kencana, 2005.
- Mangunsuwito. *Kamus Saku Ilmiah Populer*. Jakarta: Widyatamma Pressindo, 2011.
- Marzuki. *Metodelogi Riset*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UI, 1998.
- Moh. Nasir. *Metode Penelitia*. Ciawi: Ghalia Indonesia, 2005.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Nana Syaodih Sukmadinata dan Erliana Syaodih. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Nana Syaodih dan Sukamdinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 1997.
- Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Peter salim dan Yeni Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta : Modern Press, 1995.
- Putu Laxman Pendit. *Perpustakaan Digital: Kesenambungan & Dinamika*. Jakarta: Cita Karyakarsa, 2009.
- Qanun Provinsi NAD No.23 Tahun 2002 tentang penyelenggaraan pendidikan dalam kumpulan UU, Perda, Qanun dan intruksi Gubernur tentang keistimewaan.
- Rombejapung. *Pengajaran dan pembelajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1998.
- Ronny Kountur. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: PPM, 2007.
- Syofian Siregar. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara, 2014.
- S. Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali, 1986.
- Saifuddin Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

- Sitti Husaebah Pattah. 2014. “*Literasi Informasi: Peningkatan Kompetensi Informasi Dalam Proses Pembelajaran*”. *Khazanah Al-Hikmah*. Vol 2 No 2: 117-128.
- Sudarman Danim. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Surdayono. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Suwarna Pringgawadigda. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2002.
- Team Pustaka Phonix. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Phonix, 2007.
- Ulfa Fahmanisa. *Tips memahami peserta didik*. Bandung: Boenz Enterprise, 2005.
- W.J.S. Poerwadarminto. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka, 1984.
- Yatim Riyanto. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Yusufhadi Miarso. *Menyamai Benih Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.

Jurnal Online

- Unesco, “Digital Literacy In Education”, in IITE Policy Brief, May 2011.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf>
- Ni Luh Putri Srinandi, “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal*, (Bali: STMIK STIKOM, 2015).
<http://ejournal.stikom-bali.ac.id/index.php/knsi/article/viewFile/556/208>

Hague, C & Payto, S. *Digital Literacy Across the Curriculum*. Bristol: FutureLab.
<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL6>

Rengganis Sekar W, “Literasi digital dan kontrol diri sebagai prediktor terhadap internet addiction pada mahasiswa”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas GajahMada,2016.
http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=94998&obyek_id=4

Website

Dea Julia Ningsih Seregar.
http://perpustakaandeajulia.weebly.com/uploads/1/.../makalh_literasi_median_n_digital.pdf

Makdum Syarif.
http://www.academia.edu/8216109/Pengertian_Digital

Dyna Herlina S, *Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/...msc/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf>

<http://www.wikipendidikan.com/2017/01/jenis-macam-literasi.html>

L Ruhaena.
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5559/BAB%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

X8	Pearson Correlation	,198	.575**	,385	.686**	,198	.857**	.554*	1	.537*	.514*	-,030	,362	.510*	,368	,320	,276	,157	.691**	
	Sig. (2-tailed)	,403	,008	,094	,001	,403	,000	,011		,015	,020	,900	,117	,022	,110	,169	,239	,508	,001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X9	Pearson Correlation	,209	.543*	,344	,361	,348	.482	.692**	.537*	1	.602**	,284	.653**	.659**	,302	.505	-,012	,304	.756**	
	Sig. (2-tailed)	,378	,013	,137	,118	,133	,032	,001	,015		,005	,225	,002	,002	,196	,023	,960	,193	,000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	,346	.524*	,204	.600**	,346	.600**	.718**	.514*	.602**	1	,437	.452	,338	.501	,093	,302	,382	.736**	
	Sig. (2-tailed)	,135	,018	,388	,005	,135	,005	,000	,020	,005		,054	,045	,145	,024	,696	,196	,096	,000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X11	Pearson Correlation	,252	,266	,036	,087	,050	,087	.486	-,030	,284	,437	1	.501	,254	.720**	,285	,149	.595**	.531	
	Sig. (2-tailed)	,283	,258	,881	,714	,833	,714	,030	,900	,225	,054		,025	,280	,000	,223	,530	,006	,016	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X12	Pearson Correlation	,000	,190	,031	,151	,174	,302	.623**	,362	.653**	.452*	.501	1	.754**	,432	,281	,091	,369	.644**	
	Sig. (2-tailed)	1,000	,423	,898	,526	,463	,196	,003	,117	,002	,045	,025		,000	,057	,230	,703	,109	,002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X13	Pearson Correlation	,039	,262	,359	,203	,039	,338	.522	.510*	.659**	,338	,254	.754**	1	,169	,347	,143	,295	.625**	
	Sig. (2-tailed)	,870	,264	,120	,391	,870	,145	,018	,022	,002	,145	,280	,000		,475	,134	,549	,207	,003	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X14	Pearson Correlation	,207	.488	,000	,358	,207	.501	.707**	,368	,302	.501	.720**	,432	,169	1	,367	,324	.685**	.692**	
	Sig. (2-tailed)	,382	,029	1,000	,121	,382	,024	,000	,110	,196	,024	,000	,057	,475		,111	,164	,001	,001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X15	Pearson Correlation	,269	,440	,381	,093	,269	,280	,419	,320	.505	,093	,285	,281	,347	,367	1	,234	,321	.554	
	Sig. (2-tailed)	,251	,052	,098	,696	,251	,232	,066	,169	,023	,696	,223	,230	,134	,111		,320	,168	,011	

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X16	Pearson Correlation	,406	,032	,287	,101	,406	,503	,487	,276	-,012	,302	,149	,091	,143	,324	,234	1	,638	,469
	Sig. (2-tailed)	,076	,895	,220	,673	,076	,024	,029	,239	,960	,196	,530	,703	,549	,164	,320		,002	,037
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X17	Pearson Correlation	,309	,249	,125	,076	,309	,382	,673	,157	,304	,382	,595	,369	,295	,685	,321	,638	1	,649
	Sig. (2-tailed)	,185	,291	,600	,749	,185	,096	,001	,508	,193	,096	,006	,109	,207	,001	,168	,002		,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ST	Pearson Correlation	,509	,686	,499	,526	,509	,752	,902	,691	,756	,736	,531	,644	,625	,692	,554	,469	,649	1
	Sig. (2-tailed)	,022	,001	,025	,017	,022	,000	,000	,001	,000	,000	,016	,002	,003	,001	,011	,037	,002	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

2. Hasil Uji Validitas Y (Peningkatan Pembelajaran)

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	ST
Y1	Pearson Correlation	1	,426	,436	,350	,592	,579	,218	,154	,315	,163	,114	-,049	,356	,480	,312	,369	,136	,518
	Sig. (2-tailed)		,061	,054	,130	,006	,007	,355	,518	,177	,493	,632	,838	,123	,032	,181	,110	,567	,019
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y2	Pearson Correlation	,426	1	,594	,538	,690	,416	,424	,350	,583	-,063	,006	,006	,242	,027	,104	,215	,225	,520
	Sig. (2-tailed)	,061		,006	,014	,001	,068	,062	,131	,007	,791	,979	,979	,303	,911	,663	,363	,340	,019
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y3	Pearson Correlation	,436	,594	1	,688	,704	,408	,600	,503	,594	,298	,224	,374	,816	,314	,204	,338	,312	,764
	Sig. (2-tailed)	,054	,006		,001	,001	,074	,005	,024	,006	,202	,342	,105	,000	,177	,388	,145	,180	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y4	Pearson	,350	,538	,688	1	,592	,593	,535	,592	,499	,627	,326	,326	,437	,249	-,125	,194	,227	,715

	Correlation Sig. (2- tailed)	,130	,014	,001		,006	,006	,015	,006	,025	,003	,161	,161	,054	,291	,600	,413	,336	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y5	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.592	.690	.704	.592	1	.739	.704	.596	.673	.225	.443	.293	.533	.390	.287	.595	.204	.836
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y6	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.579	.416	.408	.593	.739	1	.612	.533	.277	.304	.244	.244	.375	.385	.042	.518	.223	.674
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y7	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.218	.424	.600	.535	.704	.612	1	.704	.424	.298	.374	.374	.612	.314	.204	.338	.469	.747
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y8	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.154	.350	.503	.592	.596	.533	.704	1	.503	.674	.293	.293	.533	.179	.287	.595	.204	.736
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y9	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.315	.583	.594	.499	.673	.277	.424	.503	1	.190	.374	.247	.277	.329	.416	.358	.040	.649
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y10	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.163	-.063	.298	.627	.225	.304	.298	.674	.190	1	.390	.390	.456	.234	.000	.378	.116	.544
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y11	Pearson Correlation Sig. (2- tailed)	.114	.006	.224	.326	.443	.244	.374	.293	.374	.390	1	.665	.244	.603	.366	.442	.385	.622
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y12	Pearson	-.049	.006	.374	.326	.293	.244	.374	.293	.247	.390	.665	1	.549	.603	.214	.442	.385	.609

KUESIONER (ANGKET)

Identitas Responden:

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan-pernyataan tersebut dengan seksama dan teliti. Setelah itu pilihlah salah satu dari empat pilihan jawaban yang tersedia, yaitu:

SS (Sangat Setuju) :Bila pernyataan sangat sesuai dengan keadaan diri anda

S (Setuju) :Bila pernyataan sesuai dengan diri anda

TS (Tidak Setuju) :Bila pernyataan tidak sesuai dengan diri anda

STS (Sangat Tidak Setuju) :Bila pernyataan sangat tidak sesuai dengan diri anda

2. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan keadaan diri anda, dengan memberikan tanda *ceklis*(√) di kolom yang telah disediakan.

NO	Pernyataan Variabel X	SS	S	TS	STS
	(Penerapan Literasi Digital)				
1	Pentingnya siswa memanfaatkan akses internet sebagai media pembelajaran dan sumber informasi				
2	Siswa memanfaatkan akses internet untuk mencari informasi sekolah				
3	Melalui internet siswa dapat mengakses berbagai macam informasi yang dibutuhkan				
4	Pencarian di internet menjadi kebiasaan baru bagi siswa dalam belajar dan mencari informasi				

5	Siswa melakukan pencarian informasi melalui <i>search engine</i> seperti menggunakan salah satu media digital seperti Yahoo, Ask, Google, MSN, Bing, dan Altavista				
6	Siswa dapat melakukan proses pencarian di internet berbasis berbagai macam objek				
7	Siswa mengetahui informasi dalam bentuk hypertext atau format multimedia				
8	Siswa mengetahui perbedaan informasi dalam internet dan buku teks				
9	Siswa mengetahui tentang bandwith, HTML, HTTP, dan URL				
10	Siswa mampu membedakan antara tampilan dan konten informasi				
11	Sebelum menggunakan informasi dari internet, maka terlebih dahulu siswa akan melakukan analisa terhadap latar belakang informasi				
12	Siswa memiliki kesadaran untuk melakukan analisa terhadap halaman web				
13	Sebelum mengakses informasi, siswa akan membedakan apa yang ingin diketahui dan dibutuhkan dari sumber berbeda berdasarkan kredibilitas data				
14	Siswa menyelesaikan tugas dengan melakukan pencarian pada <i>search engine</i>				
15	Siswa dengan mudah dapat menggunakan beberapa jenis media untuk mendapatkan kebenaran informasi yang telah diperoleh				
16	Siswa akan berdiskusi dengan orang lain dalam upaya pemecahan masalah terkait tugas yang diperoleh				
17	Siswa menyusun sumber informasi yang telah diperoleh dari <i>search engine</i>				

NO	Pernyataan Variabel Y (Peningkatan Pembelajaran)	SS	S	TS	STS
1	Siswa dapat menghafal dan mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang sudah dipelajari				
2	Siswa mampu mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan kata-katanya sendiri tentang pengetahuan yang pernah dipelajari				
3	Siswa mampu menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari				
4	Siswa dapat menganalisis sejauh mana dalam dan luasnya pembahasan diskusi yang telah dilaksanakan				
5	Siswa dapat menyusun rencana belajar masing-masing sesuai dengan kebijakan yang berlaku di sekolah				
6	Siswa dapat menilai kualitas kemampuan pemikiran temannya berdasarkan kemampuan dirinya				
7	Siswa dapat mengikuti ajakan temannya untuk belajar bersama				
8	Siswa bersedia menyelesaikan tugas terstruktur yang diberikan oleh guru				
9	Siswa mengikuti <i>study tour</i> yang diadakan oleh sekolah				
10	Siswa bersedia melengkapi kekurangan pada tugas yang diberikan oleh guru				
11	Siswa bersikap sopan santun dalam pergaulan dengan guru				
12	Siswa dapat menghidupkan dan mematikan komputer setelah melihat demonstrasi guru praktik				

13	Siswa dapat menggunakan <i>keyboard</i> komputer dengan tepat				
14	Siswa dapat melepas disket dari <i>diskdrive</i> dengan tepat setelah melihat modul				
15	Siswa dapat mengoperasikan komputer secara berulang-ulang				
16	Siswa dengan lancar dapat mendemonstrasikan cara mengatur format tampilan di layar komputer				
17	Siswa dapat mengatur kembali posisi buku di perpustakaan berdasarkan kartu katalog				

...TERIMA KASIH...



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552922 Situs : www.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
NOMOR: Un.08/FAH/KP.004/2150/2016
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran Ujian Skripsi Mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut
b. Bahwa saudara-saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003; tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen serta Standar Nasional Pendidikan;
3. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 89 tahun 1963, Tentang berdiri IAIN Ar-Raniry;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 30 Tahun 1980, tentang Kepegawaian;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, Tentang Sistem Pendidikan Tinggi
7. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 385 s/d 398 Tahun 1993 tentang Susunan dan tata kerja IAIN Se-Indonesia;
8. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 40 Tahun 2008, tentang Statuta UIN Ar-Raniry
9. DIPA BLU UIN Ar-Raniry Nomor : SP DIPA-025.04.2.423925/2016 tanggal 7 Desember 2015
- MEMUTUSKAN**
- Pertama : Menunjuk saudara :
1). Drs. Khatib A.Latief, M.LIS (Pembimbing Pertama)
2). Ruslan, M.Si., M.LIS (Pembimbing kedua)
Untuk membimbing Skripsi mahasiswa
Nama : Bella Elpira
Nim : 531303242
Jurusan : S1 Ilmu Perpustakaan UIN Ar-Raniry
Judul : Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh
- Kedua : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh

Pada Tanggal: 25 Nopember 2016 M

25 Safar 1438 H



Rektor
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry

Syarifuddin, M.A., Ph.D

NIP. 197001011997031005

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
3. Ketua Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Kepala Kantor Pelayanan Pembendaharaan Negara di Banda Aceh;
5. Kepala Bagian Keuangan UIN Ar-Raniry;
6. Yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
7. Arsip



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TEL. (0651) 7555136
E-mail: dikbud@bandaacehkota.go.id Website: www.dikbud.bandaacehkota.go.id

Kode Pos : 23125

SURAT IZIN
NOMOR: 074/A4/11214

IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-790/Un.08/FAH.I/PP.00.9/12/2017 tanggal 12 Desember 2017, hal Rekomendasi Izin Penelitian

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : **Bella Elpira**
NIM : 531303242/ SI-IP
Alamat : Peukan Bada
Untuk : Mengadakan Penelitian Ilmiah pada SMP Negeri 6 Banda Aceh dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

“Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh.”

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke pihak sekolah.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 18 Desember 2017 s.d 8 Januari 2018
4. Diharapkan kepada mahasiswa yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan pengumpulan data tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
5. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan telah melakukan pengumpulan data hanya untuk mahasiswa yang benar-benar melakukan pengumpulan data.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 18 Desember 2017 M
29 Rabiul Awal 1439 H

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH,
KEMENTERIAN PENDIDIKAN SMP,



NE 0104760000200604 2.003
Nomor: Peg.803/A4/11207
Tanggal, 15 Desember 2017

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bid. Akademik dan Kelembagaan
2. Kepala SMP Negeri 6 Banda Aceh



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 6 BANDA ACEH

JALAN TGK. LAM U NO.1 KOTA BARU KECAMATAN KUTA ALAM-TELP/FAX (0651) 7551438

E-Mail : smpn6@disdikporabna.com

Website : smpn6@disdikporabna.com

Kode Pos: 23125

Nomor : 070 / 008 / 2017
Hal : Telah Melakukan penelitian

Banda Aceh, 10 Januari 2018

Kepada Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Di

Banda Aceh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara No. B-790/Un.08/FAH.I/PP.00.9/12/2017, tanggal 02 Desember 2017 perihal pada pokok surat, maka dengan ini kami beritahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Bella Elpira**
NIM : 531303242
Jurusan/Prodi : Ilmu Perpustakaan
Jenjang : S-1

Benar yang tersebut namanya di atas telah mengadakan penelitian pada SMP Negeri 6 Banda Aceh yang berjudul “ **Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh** ” dalam rangka mengumpulkan data-data untuk menyusun skripsinya.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dimaklumi seperlunya dan atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
Arsip....

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama : Bella Elpira
2. Tempat/Tgl. Lahir : Banda Aceh, 15 Desember 1995
3. JenisKelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Peukan Bada, Aceh Besar
8. Pekerjaan/ NIM : Mahasiswa/531303242
9. E-mail : bellasapira14@gmail.com
10. No Telp/ HP : 085277275730
11. Pendidikan
 - a. SDN 09 Dewantara Aceh Utara : Lulus Tahun 2007
 - b. SMPN 11 Banda Aceh : Lulus Tahun 2010
 - c. SMAN 13 Banda Aceh : Lulus Tahun 2013
 - d. Perguruan Tinggi : Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh masuk tahun 2013 s/d 2018
12. Nama Ayah : Syahabuddin (Alm)
 - Pekerjaan : -
13. Nama Ibu : Ratnawati
 - Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
14. Alamat Orang Tua : Peukan Bada, Aceh Besar

Banda Aceh, 28 Februari 2018
Penulis,

Bella Elpira
Nim. 531303242