

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **2.1 Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Relevan**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Definisi Belajar**

Belajar merupakan sebuah proses yang mana ada perubahan di dalamnya, perubahan tersebut ialah dari yang tidak tahu menjadi tahu. Hal ini di dibenarkan oleh Gagne dan Driscoll (1998) belajar adalah perubahan kemampuan dan diposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu waktu tertentu dan bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan. Pertumbuhan tersebut ialah dalam belajar mencakup perubahan sikap dan perilaku seseorang setelah mendapat pengalaman dalam proses belajar. Atas pengalaman tersebut yang akan membuat perubahan terjadi pada diri seseorang. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan makna yang terdapat dalam belajar. Disebabkan oleh kemampuan yang berubah karena belajarliah, maka seseorang dapat berkembang lebih jauh daripada ,mahluk ciptaan tuhan lainnya.

Menurut (Sagala, 2013) belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Menurut (Hakim, 2000) belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya, seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Perilaku itu meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil

belajar pada aspek pengetahuan adalah dari tidak tahu menjadi tahu, pada aspek sikap dari tidak mau menjadi mau, dan pada aspek keterampilan dari tidak mampu menjadi mampu.

Dapat penulis simpulkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku (sikap, perilaku, serta pemikiran) dengan waktu dan tempat yang tidak bisa diukur yang diharapkan dari proses tersebut mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil dari belajar tersebut yang dinamakan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, terdapat unsur-unsur belajar yang dikemukakan oleh Geagne dalam (Ani, 2006) sebagai berikut:

1. Pembelajar, merupakan siswa/mahasiswa, pelajar, warga belajar, dan peserta pelatihan.
2. Rangsangan/*Stimulus*. Kejadian yang merangsang penginderaan pembelajar.
3. Memori. Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan seperti pengetahuan, keterampilan, pemikiran dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.
4. Respon. Tanggapan atau suatu tindakan yang dihasilkan dari kegiatan belajar atau dari suatu aktualisasi memori.

Dalam belajar, ada faktor yang mempengaruhinya, adapun faktor tersebut menurut (Seomanto, 2003) sebagai berikut:

1. Faktor Stimulasi Belajar

Faktor ini merupakan segala hal di luar seseorang yang merangsang orang tersebut untuk mengadakan reaksi perbuatan belajar, seperti kesulitan materi pelajaran, berat ringannya tugas, ataupun lingkungan sekitarnya.

## 2. Faktor Metode Belajar

Metode yang digunakan pengajar sangat mempengaruhi metode belajar yang digunakan peserta didik. Metode yang dipakai dalam mengajar akan menimbulkan perbedaan bagi proses belajar. Seperti metode menghafal teori akan berbeda hasilnya dengan metode belajar praktik.

## 3. Faktor Individual

Faktor Individual juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik, seperti kematangan individu, usia, jenis kelamin, motivasi, pengalaman sebelumnya dan kondisi kesehatan.

### 2.1.1.2 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar biasa digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh individu atau pelajar menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru/pembimbingnya. Hasil belajar merupakan gabungan dua kata yang mana “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan perolehan dari apa yang dilakukannya dalam suatu hal, sedangkan belajar merupakan sebuah proses tingkah laku yang berubah dari sebelumnya.

Menurut (Djamarah, 2002) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar telah berhasil. Hasil belajar juga bisa dilihat pada perubahan tingkah laku individu tersebut setelah melakukan proses belajar. Hal ini dikatakan oleh (Nasution, 1994) bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam pribadi yang belajar. Selain dari Nasution,

(Yulandari & Hanesman, 2019) juga menyebutkan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang didapatkan oleh anak didik setelah melakukan proses pembelajaran yang mana dari proses pembelajaran tersebut terdapat perubahan pola pikir, kelakuan baik berupa ranah kognitif , afektif, dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh seorang individu setelah melakukan proses belajar, baik melalui pengalaman, pendidikan formal dan nonformal dalam waktu yang tidak bisa ditentukan. Hasil belajar tidak semuanya berupa nilai angka, melainkan tidak bisa ditentukan dengan adanya perubahan dalam diri pelajar tersebut.

#### 2.1.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang baik tidak hanya didapatkan dengan mudah, ada faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Hakim, 2000), yaitu :

1. Factor internal, Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri seperti faktor psikologis dan faktor biologis.
  - 1) Faktor psikologis, berhubungan dengan sikap mental yang dimilikinya baik itu sikap positif, intelegensi atau tingkat kecerdasan, kemauan, bakat, daya konsentrasi dan daya ingat.
  - 2) Faktor biologis, berhubungan dengan kondisi fisiknya yang normal maupun tidak. Kondisi fisik yang baik dengan anggota tubuh dapat berfungsi dengan baik dan kesehatan fisik dimana tubuh yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

## 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri, seperti faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.

- 1) Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan belajar seorang individu dan merupakan faktor utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar individu tersebut.
- 2) Kondisi lingkungan sekolah merupakan faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan belajar seorang individu. Adanya tata tertib serta disiplin yang diterapkan secara konsisten dan konsekuen sangat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa.
- 3) Faktor lingkungan masyarakat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan belajar seorang individu tetapi ada juga yang menghambat keberhasilan belajar seorang individu. Lingkungan yang baik akan mendapatkan hasil yang baik pula. Begitu pula sebaliknya.

### 2.1.1.4 Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa yang dikemukakan oleh Beyamin S. Bloom dalam (Anni, Chatrina, & dkk, 2007) dengan 3 klasifikasi hasil belajar, klasifikasi tersebut ialah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## 1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil yaitu : pengetahuan, kemahiran intelektual dan kemampuan. Adapun kategori ranah kognitif sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan . Pengetahuan mencakup mengingat kembali tentang rentangan materi yang luas, mulai dari teori yang kompleks hingga fakta yang spesifik. Pengetahuan mencerminkan tingkat hasil belajar paling rendah dalam ranah kognitif.
- 2) Pemahaman. Kemampuan yang diperoleh dari makna pembelajaran. Seperti ditunjukkan pada penerjemahan materi pembelajaran dengan kata lain yang memiliki makna sama. Hasil belajar ini berada satu tingkat diatas pengingatan materi sederhana.
- 3) Penerapan. Kemampuan untuk menggunakan dari apa yang dipelajari dari pembelajarannya untuk di situasi baru dan kongkrit. Misanya, menerapkan metode, aturan , prinsip-prinsip, teori dan dalil. Hasil belajar memerlukan sebuah tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari tingkat sebelumnya.
- 4) Analisis. Kemampuan untuk memecahkan masalah pada sesuatu bidang sehingga dapat dipahami oleh orang dibidang tersebut. Hasil belajar ini mencerminkan bahwa tingkat intelektual yang tinggi daripada pemahaman, dan penerapan, karena memerlukan pemahaman isi dari bidang tersebut.
- 5) Sintesis. Kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam hal membentuk struktur yang baru, seperti halnya dengan membangun

komunikasi yang unik, perencanaan yang baik dan sebagainya. Hasil belajar ini menekankan perilaku kreatif.

- 6) Penilaian . Kemampuan untuk membentuk keputusan tentang bahan pelajaran (pernyataan, laporan) untuk tujuan tertentu. Keputusan dibentuk berdasarkan kriteria yang berupa kriteria internal atau eksternal (relevan terhadap tujuan) dan pembelajaran yang menerapkan kriteria sendiri. Hasil belajar di bagian ini merupakan hirarki kognitif karena berisi unsur seluruh kategori tersebut dan ditambah dengan keputusan tentang nilai yg ditetapkan secara jelas.

## 2. Ranah Afektif

Ranah afektif yang berkaitan dengan perasaan, sikap, nilai dan minat. Tujuan dari pembelajaran ini untuk mencerminkan hierarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima pembentukan pola hidup. Adapun kategori ranah afektif sebagai berikut:

- 1) Penerimaan. Berkaitan dengan memperoleh, menangani, dan mengarahkan perhatian mahasiswa. Hasil belajar ini mengacu pada keinginan mahasiswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu.
- 2) Penanggapan . Berkaitan dengan partisipasi aktif pada diri mahasiswa. Hasil belajar dibidang ini merupakan penekanan pada kemampuan merespon materi pembelajaran, keinginan merespon (mengerjakan tugas) , atau keputusan dalam merespon.
- 3) Penilaian. Berkaitan dengan harga atau nilai yang menempel pada objek, fenomena atau perilaku tertentu dalam diri mahasiswa tersebut.

- 4) Pengorganisasian . Berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten dalam diri sendiri.
- 5) Pembentukan Pola Hidup. Individu memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga ,mampu menerapkannya menjadi karakteristik hidupnya.

### 3. Ranah Psikomotorik

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik memperlihatkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan saraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Terdapat beberapa kategori untuk menjelaskan jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah diantaranya sebagai berikut:

- 1) Persepsi. Berkaitan dengan pemakaian organ pengindraan untuk memperoleh petunjuk yang membawa kegiatan motorik. Mulai dari kesadaran akan adanya stimulasi, memilih petunjuk yang relevan dengan tugas, menghubungkan persepsi dari petunjuk dengan tindakan di dalam perbuatan.
- 2) Kesiapan. Berkaitan dengan pengambilan bentuk kegiatan tertentu. Mulai dari kesiapan mental, kesiapan jasmani.
- 3) Gerakan Terbimbing. Berkaitan dengan proses awal di dalam belajar keterampilan kompleks. Mulai dari tindakan yang didemostrasikan oleh pengajar, dan menggunakan pendekatan gerakan ganda untuk mengidentifikasi gerakan yang baik.

- 4) Gerakan Terbiasa. Berkaitan dengan keterampilan unjuk kerja dari berbagai tipe, umumnya pola-pola gerakannya kurang kompleks dibandingkan dengan tingkat selanjutnya yang lebih tinggi.
- 5) Gerakan Kompleks. Berkaitan dengan kemampuan unjuk kerja dari tindakan motorik berupa pola-pola yang kompleks. Hal ini mencangkup bertindak tanpa ragu-ragu, gerakan dilakukan dengan mudah dan pengendalian yang sangat bagus, hasil belajar yang sangat terkoordinasi.
- 6) Penyesuaian. Berkaitan dengan keterampilan yang dibesarkan dengan baik sehingga dapat memodifikasikan pola gerakan sesuai dengan persyaratan baru atau menemukan kondisi masalah baru.
- 7) Kreativitas. Berkaitan dengan pembuatan pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan kondisi tertentu atau masalah tertentu. Hasil belajarnya menekankan aktivitas yang didasarkan pada keterampilan yang benar-benar dikembangkan.

Dari penjabaran diatas, dapat penulis simpulkan bahwa indikator dari hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik yang mana ketiga ranah tersebut digunakan sebagai tolok ukur sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Tidak hanya perubahan tingkat pengetahuan saja, perubahan perilaku yang lebih baik dari sebelumnya dan perubahan kemampuan atau keterampilan yang dikatakan lebih baik juga mempengaruhi hasil belajar. Walaupun demikian, ranah kognitif menjadi ranah yang umum dan dijadikan fokus perhatian pengajar dalam menilai hasil belajar.

## 2.1.2 Layanan Digital

### 2.1.2.1 Definisi Layanan Perpustakaan Digital

Layanan Digital Perpustakaan merupakan perkembangan sebuah perpustakaan modern. Layanan yang terintegrasi dengan sumber-sumber informasi online, seperti mengakses *browsing* dan aktivitas pencarian. Perpustakaan digital adalah suatu perpustakaan yang menyimpan data baik itu buku (tulisan), gambar, suara dalam bentuk file elektronik dan mendistribusikannya dengan menggunakan protokol elektronik melalui jaringan komputer. Istilah *digital library* sendiri mengandung pengertian sama dengan *electronic library* dan *virtual library* (Wahono, 2013).

Zainal A. Hasibuan mengatakan *digital library* atau sistem perpustakaan digital merupakan konsep menggunakan internet dan teknologi informasi dalam manajemen perpustakaan. Perpustakaan digital juga merupakan sebuah sistem yang terdiri dari perangkat hardware dan software, koleksi elektronik, staf pengelola, pengguna, organisasi, mekanisme kerja, serta layanan dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi ( (Fahmi, 2004).

Layanan atau pelayanan berarti perihal atau cara melayani, atau usaha melayani kebutuhan orang lain. Dalam pengertian ini bermakna perihal cara melayani kebutuhan (berupa informasi) pemakai perpustakaan. Pelayanan pemakai perpustakaan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemakai dalam memanfaatkan perpustakaan melalui pelayanannya. Ada dua hal penting yang terkandung dalam pengertian ini. Pertama, buku merupakan unsur utama dari suatu layanan perpustakaan; kedua, penyebaran informasi merupakan istilah umum semua produk pelayanannya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perpustakaan digital merupakan sebuah sistem atau layanan yang terintegrasi dengan sumber informasi online, seperti buku buku elektronik dan dokumen elektronik lainnya yang dikelola oleh pustakawan melalui jaringan komputer dan bisa diakses oleh penggunanya melalui browser yang dimilikinya baik itu handphone, computer, dan leptop.

#### 2.1.2.2 Macam-Macam Layanan Digital

Pengembangan layanan perpustakaan digital (digital library) harus diawali dengan pengembangan SDM yang ada di perpustakaan. Hal ini perlu dilakukan karena saat ini bidang Teknologi Informasi dan komunikasi (Information Technology and Communication) sudah menjadi kebutuhan pokok perpustakaan. Berbagai pendidikan instruksional mengenai literasi informasi yang dikembangkan sebagai sarana pelaksanaan berbagai layanan rujukan, semakin diyakini sebagai suatu mekanisme yang efektif untuk memberikan pemahaman kepada pemustaka mengenai aneka layanan dan sumber daya informasi yang ada di perpustakaan dalam era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi mendorong adanya perubahan manajemen organisasi secara keseluruhan dan mengubah pendekatan organisasi dalam berhubungan dengan masyarakat. Hal ini tampak dalam berbagai ragam layanan perpustakaan yang dilakukan oleh organisasi pemerintah dan lembaga-lembaga non pemerintah (Supriyanto, 2017).

Berikut beberapa layanan perpustakaan digital sebagai berikut :

1. Layanan sirkulasi

Layanan sirkulasi adalah kegiatan melayani pengguna perpustakaan dalam peminjaman dan pengembalian bahan pustaka beserta penyelesaian administrasinya baik secara manual maupun elektronik.

2. Layanan perpustakaan keliling

Layanan perpustakaan keliling adalah kegiatan layanan perpustakaan yang bergerak dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan Mobil Perpustakaan Keliling (MPK). Layanan ini diselenggarakan dalam bentuk layanan paket dan layanan langsung.

3. Layanan rujukan

Layanan rujukan adalah layanan memberikan informasi kepada pengguna perpustakaan berdasarkan koleksi sumber rujukan yang dimiliki.

1. Layanan rujukan cepat, Layanan rujukan cepat adalah memberi jawaban langsung atas permintaan informasi dari pengguna perpustakaan melalui pemanfaatan sumber rujukan seperti kamus, ensiklopedia, direktori dan lain-lain.
2. Bimbingan pemakaian sumber rujukan. Bimbingan pemakaian sumber rujukan adalah bantuan yang diberikan kepada pengguna jasa perpustakaan untuk memanfaatkan sumber-sumber rujukan yang dimiliki antara lain berkaitan dengan isi, susunan, dan cara mencari informasi termasuk sumber rujukan elektronik. Bidang Layanan

Perpustakaan dan Informasi menyediakan komputer dan fasilitas wi-fi untuk akses internet serta koleksi e-book secara gratis.

#### 4. Layanan penelusuran literatur

Layanan penelusuran literatur adalah kegiatan mencari atau menemukan kembali informasi kepustakaan mengenai suatu bidang tertentu yang ada di perpustakaan maupun di luar perpustakaan dengan menggunakan bantuan OPAC (Online Public Access Catalogue), literatur sekunder dan sarana penelusuran lainnya. Kegiatan penelusuran literatur ini umumnya digunakan untuk mendukung penelitian dan atau penulisan ilmiah, serta bahan bacaan sesuai kebutuhan pengguna perpustakaan

#### 5. Layanan audio visual

Layanan audio visual atau pandang dengar adalah kegiatan mengoperasikan peralatan pandang dengar termasuk komputer dan membimbing penggunaannya

#### 6. Layanan penyediaan bahan pustaka

Layanan penyediaan bahan pustaka adalah kegiatan mencari dan menyediakan bahan pustaka sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui koleksi setempat atau melalui silang layan perpustakaan.

#### 7. Layanan Tandon

Koleksi tandon atau bisa disebut dengan koleksi reserve merupakan koleksi cadangan dari semua judul buku yang ada di perpustakaan atau

bisa juga disebut bahwa koleksi tandon adalah koleksi dari buku copy satu dari semua judul buku yang ada di perpustakaan (Buwana, 2015).

#### 8. Layanan Repository

Layanan ini merupakan layanan yang diberikan oleh perpustakaan untuk mempublikasi jurnal atau karya ilmiah lainnya. Layanan ini biasanya digunakan dalam perpustakaan perguruan tinggi untuk mempublikasi tugas akhir mahasiswa yang mana sebagai salah satu syarat yudisium.

#### 9. Layanan Ruang Baca

Layanan ruang baca merupakan penyediaan fasilitas ruang untuk membaca buku dan belajar. Adapun fasilitas lain yang berada di ruang baca ialah, meja, kursi, ac, wifi, ruang diskusi, dan computer penelusuran (*OPAC*).

#### 10. Layanan Workstation dan Multimedia

Layanan ini merupakan layanan yang menyediakan fasilitas komputer yang bisa digunakan untuk kegiatan pelatihan, pengetikan, penelitian maupun internet. Juga bisa digunakan dalam ruang layanan *workstation* yang disediakan peralatan multimedia untuk mengakses koleksi digital.

#### 11. Layanan fotocopy

Layanan Fotocopy diperuntukkan bagi pemustaka yang menginginkan foto copy koleksi secara terbatas untuk kepentingan pendidikan dan penelitian.

#### 2.1.2.3 Karakteristik Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital (*digital library*) menjadi solusi dari kelemahan perpustakaan konvensional, karena karakteristik koleksinya berbentuk digital

sehingga memberikan kemudahan bagi para pengguna dalam hal akses yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (A'yan, 2019).

Menurut Savanur dan Nagaraj dalam (A'yan, 2019) karakteristik perpustakaan digital :

1. Perpustakaan digital merupakan rekaan dari perpustakaan tradisional dalam mengolah bahan koleksi dalam bentuk digital.
2. Perpustakaan digital memiliki dan menguasai informasi serta menyediakan akses kepada informasi.
3. Perpustakaan digital memiliki struktur organisasi yang terpadu dengan nilai yang konsisten untuk mengakses data.
4. Perpustakaan digital bukan hanya sebuah entitas tunggal, tetapi juga dapat memberikan akses terhadap materi digital dan sumber daya dari digital library lainnya.
5. Perpustakaan digital mendukung akses cepat dan efisien terhadap sumber informasi yang saling terkoneksi dalam jumlah yang besar.
6. Perpustakaan digital memiliki koleksi yang besar dan bertahan dari waktu ke waktu, koleksi yang terorganisasi dan dikelola dengan baik memiliki format data, berisi objek dan bukan hanya perwakilan dari objek.
7. Perpustakaan digital mencakup semua proses dan layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan tradisional, meskipun proses tersebut harus direvisi untuk mengakomodasi perbedaan antara media digital dan media cetak.

Selanjutnya menurut Tedd dan Large dalam (A'yan, 2019) sebagai berikut

1. Menggunakan teknologi yang mengintegrasikan kemampuan menciptakan, mencari dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dalam sebuah jaringan yang tersebar luas.
2. Memiliki koleksi yang mencakup data dan metadata yang saling mengaitkan berbagai data, baik di lingkungan internal maupun eksternal.
3. Merupakan kegiatan mengoleksi dan mengatur sumber daya digital yang dikembangkan bersama-sama komunitas pemakai jasa untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka.

#### 2.1.2.4 Perpustakaan Digital Di Perguruan Tinggi

Teknologi saat ini memungkinkan perpustakaan dan pustakawan menawarkan bantuan bagi pengguna untuk memanfaatkan sumberdaya digital, sehingga kunjungan mereka, baik kunjungan ke lokasi fisik maupun kunjungan ke situs Internet, bisa lebih efektif dan efisien (Pendit, 2015). Aplikasi perpustakaan digital akhirnya melahirkan peran baru bagi perpustakaan dan pustakawannya. Potensi teknologi telematika dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk kepentingan masyarakat pengguna, dan konsentrasi para pustakawan di era digital ini bukanlah pada upaya mengejar teknologi melainkan pada bagaimana menjadi mitra yang sesungguhnya dalam kehidupan perguruan tinggi yang sedang berubah cepat. Melalui penerapan konsep perpustakaan digital dan perubahan peran inilah para pustakawan sebenarnya sedang memastikan diri bahwa profesi mereka tetap diperlukan.

#### 2.1.2.5 Indikator Layanan Digital Perpustakaan

Indikator layanan digital berkaitan dengan kualitas layanan yang diberikan. Untuk mengukur layanan digital artinya mengukur sebagaimana kualitas layanan perpustakaan yang diberikan tersebut, Adapun indikator kualitas layanan digital perpustakaan menurut Fitzsimmons dalam jurnal (Aisyah, 2019) ialah :

1. *Tangible* (Tampilan fisik *E-library*)

*Tangible* merupakan aspek yang penting sebagai pengukuran mahasiswa terhadap kualitas layanan digital perpustakaan yang dilihat dari tampilan *E-Library*, perlengkapan data dan referensi, sarana dan prasarana, dan komunikasi yang dapat diandalkan sebab sebagai bukti dari pelayanan yang diberikan kepada pemustaka.

2. *Reliability* (Kehandalan *E-library*)

*Reliability* merupakan kemampuan *E-library* dalam memberikan layanan yang memuaskan serta kemampuan untuk menampilkan pelayanan, serta kehandalan yang artinya ahli dalam merespon secara cepat keluhan pengunjung perpustakaan digital.

3. *Responsiveness* (Ketanggapan pustakawan)

*Responsiveness* merupakan sikap tanggap pegawai dalam memberikan pelayanan yang dibutuhkan dan dapat menyelesaikan dengan cepat, kecepatan pelayanan yang diberikan merupakan sikap tanggap dari pegawai dalam memberikan pelayanan yang dibutuhkan dan dapat menyelesaikannya dengan cepat. Kecepatan pelayanan yang diberikan merupakan sikap tanggap dalam pemberian layanan yang dibutuhkan.

#### 4. *Assurance* (Kepastian layanan *E-library*)

Kepastian yang dimaksudkan disini merupakan kepastian data dari informasi yang ada di dalam *e-library* sehingga menimbulkan kepercayaan dan keyakinan dari pengunjung perpustakaan.

#### 5. *Empathy* (empati pemberi pelayanan)

Adapun sikap empati dalam hal ini berkaitan dengan kemudahan dalam mengakses *e-library*, pustakawan memberikan pengarahan kepada para pemustaka agar lebih mudah.

### **2.1.3 Motivasi Belajar**

#### 2.1.3.1 Definisi Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar merupakan aspek yang sangat penting, karena motivasi bisa memberikan dorongan atau perubahan, serta mempengaruhi perilaku seseorang untuk mencapai tujuan, karena tidak ada belajar tanpa motivasi. Motivasi berasal dari kata latin, yaitu "movere" yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Stanford dalam buku Mangkunegara dalam (Supriyanto, 2017) mengatakan bahwa "*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*" (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Menurut Sardiman motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman adalah “Keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Sedangkan menurut Uno mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

#### 2.1.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Tingkat motivasi belajar seseorang berbeda-beda, hal ini dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhinya, faktor tersebut dapat muncul pada diri sendiri maupun orang lain. Adapun faktor – faktor tersebut dibawah ini :

##### 1. Faktor internal

- 1) Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.
- 2) Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

## 2. Faktor eksternal

- 1) Faktor social, Merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.
- 2) Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Cita-cita. Sejak anak masih kecil mereka akan melihat orang-orang besar yang memiliki profesi tertentu yang ia sukai. Dan sedari kecil anak diajarkan sama orang tua untuk memilih cita-cita yang baik untuk masa depannya. Sehingga sedari kecil ia termotivasi untuk belajar demi menggapai cita-citanya tersebut.
2. Kemampuan diri siswa. Dengan kemampuan dan keterampilan yang ia punya seperti, daya ingatan yang tinggi, daya pikir yang cepat, serta perhatiannya yang peka yang membuat motivasi belajarnya tinggi karna mereka percaya diri akan kemampuan diri nya.
3. Kondisi Peserta Didik. Dengan kondisinya yang baik, motivasi belajarnya pun juga akan baik sehingga ia bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran, begitupun sebaliknya.
4. Keadaan Lingkungan . Lingkungan sekitar sangat berpengaruh, mulai dari lingkungan sekolah dan rumah harus saling mendukung, karena ketika

lingkungan rumahnya tidak baik maka akan berpengaruh ke lingkungan sekolahnya, yang akhirnya motivasi belajar siswa tersebut menurun.

5. Unsur Dinamis. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang diberi guru akan mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena ketika pembelajaran hanya seperti itu saja (monoton) tidak berubah-ubah juga akan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, (Hamalik, 2010) menyebutkan, bahwa yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik baik dari dalam maupun luar dipengaruhi oleh faktor sebagai berikut:

1. Kesadaran dalam diri peserta didik tersebut akan kebutuhan belajar yang ingin dicapai.
  2. Respon peserta didik tentang metode belajar yang diberikan gurunya.
  3. Pengaruh dari kelompok antar peserta didik lainnya
  4. Suasana di dalam kelas
1. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut A.M. Sardiman dalam (Suprihatin, S, 2015) fungsi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
  2. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai.
- Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.

3. Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Selanjutnya fungsi lain dari motivasi belajar menurut M. Ngalim Purwanto dalam (Suprihatin, S, 2015) yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai tenaga penggerak untuk mendorong, mengarahkan, dan menentukan seseorang. Dalam hal ini adalah siswa, yaitu untuk melakukan suatu tugas atau perbuatan untuk mencapai tujuan belajar.

#### 2.1.3.3 Indikator Motivasi Belajar

Adapun indikator motivasi belajar menurut (Uno, 2007) yaitu :

1. Adanya keinginan untuk sukses, adanya motivasi berprestasi dalam kehidupan sehari-hari, yaitu berhasil melaksanakan tugas untuk mencapai kesempurnaan.
2. Adanya kebutuhan dan dorongan untuk belajar, dengan menyelesaikan tugas bukan berarti memiliki motif berprestasi tinggi, melainkan hanya ingin menghindari sebuah kegagalan.
3. Adanya keinginan dan harapan masa depan. Belajar dengan tekun,ulet, dan pantang menyerah yang membuat hasil belajar yang lebih baik akan menaikkan satu tingkat dari sebelumnya.
4. Adanya *reward* atau penghargaan dalam belajar. Dengan penghargaan dalam bentuk kata-kata ataupun barang merupakan cara paling mudah dalam memotivasi seseorang untuk belajar.

5. Belajar dengan kegiatan yang menarik, kegiatan belajar tak hanya dilakukan di dalam kelas yang membuat peserta didik bosan, belajar yang dilakukan di luar kelas dengan media game juga membuat peserta didik tidak bosan untuk belajar.
6. Lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan sekitar akan sangat mempengaruhi motivasi seseorang untuk belajar. Jika lingkungan sekitar yang dengan kebiasaan selalu bermain sosial media maka seseorang tersebut akan dibawa juga.

Menurut Anderson, C.R. dan Faust, G.W. dalam (Suprihatin, S, 2015), mengemukakan bahwa motivasi dalam belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Hal ini dibenarkan oleh (Sadirman, 2014) bahwa indikator dari motivasi belajar yaitu sebagai berikut :

1. Tekun dalam mengerjakan tugas, dan dikerjakan dengan baik.
2. Jika menemukan kesulitan dalam belajar ia tidak mudah menyerah dan putus asa, dan tidak butuh dorongan dari luar dirinya serta tidak sombong atas keberhasilan yang diraihinya.
3. Menunjukkan minat dan kesukaan akan hal yang menantang dan mencari solusi dari sebuah masalah yang dihadapi.
4. suka bekerja sendiri, yakin akan kemampuan diri sendiri dan tak mau bergantung kepada orang lain.
5. Mudah bosan akan tugas yang berulang kali dikerjakannya yang membuat kreativitasnya menurun, dan motivasi belajarnya menurun.

6. Konsisten akan pilihannya, ia akan memperjuangkan apa yang ia pilih dalam kehidupannya sehari-sehari. Jika seorang tidak memiliki pendirian maka akan mudah terombang ambing dengan pendirian nya sehingga membuat kejenuhan dan motivasi belajarnya menurun.

#### **2.1.4 Pengaruh Layanan Digital Perpustakaan dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar**

Di perguruan tinggi, perpustakaan merupakan jantungnya perguruan tinggi, yang berarti perpustakaan sangat berperan di dunia pendidikan. Jika jantungnya lemah maka yang lainnya juga ikut lemah. Perpustakaan merupakan salah satu sumber belajar dan sumber informasi bagi mahasiswa. Namun kini untuk mencari sumber belajar yang berada di perpustakaan tidaklah harus pergi ke perpustakaan langsung, melainkan bisa di dicari dimana saja dan kapan saja melalui layanan digital perpustakaan yang dimiliki.

Dengan memanfaatkan layanan digital yang dimiliki perpustakaan secara baik dan efektif, maka dapat menimbulkan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dalam belajar lebih leluasa sehingga akan melahirkan keinginan belajar yang kuat dan tidak membosankan. Keinginan belajar atau yang disebut motivasi belajar tersebut dapat menimbulkan dorongan rasa ingin tahu yang mendalam terhadap pengetahuan yang didupakannya sehingga ia mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sungadi, 2021) ia menyebutkan bahwa perpustakaan yang bisa diakses dimana saja dapat mempercepat pengguna mendapatkan ilmu pengetahuan yang dicarinya sehingga

berdampak pada prestasi akademik yang dimiliki oleh penggunanya. Namun, ketika kemudahan yang dimiliki oleh layanan digital perpustakaan tidak digunakan sama saja tidak ada pengaruh, tetapi ketika memiliki semangat belajar yang tinggi untuk mencari tahu akan hal-hal yang baru dengan memanfaatkan layanan digital perpustakaan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih baik. (Nurmala, Tripalupi, & Suharsono, 2014) menyebutkan dalam jurnalnya bahwa motivasi belajar yang baik akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang baik juga. Ketika seorang individu memiliki motivasi belajar yang tinggi semangat yang tinggi, ia akan memperjuangkannya untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi juga, ia akan mencari sumber belajar dengan berbagai media salah satunya layanan digital yang dimiliki oleh perpustakaan.

### **2.1.5 Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan judul peneliti dan dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sungadi dengan judul “Pengaruh Kualitas Perpustakaan Digital Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus pada Universitas Islam Indonesia)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII) yang mengajukan bebas pustaka sebagai syarat mendaftar wisuda per bulan Januari-Maret 2020 sejumlah 126 mahasiswa. Pada penelitian ini, Pengambilan sampel menggunakan cara non probabilitas dengan cara convenience sampling. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan Regresi Berganda.

Hasil penelitian menunjukkan secara parsial terdapat 4 hipotesis yang dapat diterima dan ada 3 hipotesis yang ditolak. Hipotesis yang diterima adalah: H1: kualitas perpustakaan digital (X) terhadap prestasi akademik (Y). H2: pengembangan sistem (X1 ) terhadap Prestasi Akademik (Y). H3: sarana promosi (X2 ) terhadap prestasi akademik (Y). H5: sarana sharing informasi (X4 ) terhadap prestasi akademik (Y). Sementara hipotesis yang ditolak adalah H4: fungsi deposit dan pelestarian (X3 ) terhadap prestasi akademik (Y). H6: kolaborasi antar lembaga (X5 ) terhadap prestasi akademik (Y). H7: sumber pembelajaran daring (X6 ) terhadap prestasi akademik (Y). Selanjutnya dari hasil Analisis Regresi Berganda terbukti bahwa secara simultan variabel X, X1 ,X2 , X3 , X4 , X5 dan X6 berpengaruh terhadap variabel Y dengan hasil pengaruh sebesar 57,4%, sementara sisanya 42,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang variabelnya tidak dikaji pada penelitian ini. Persamaan penelitian adalah terletak pada variabel layanan digital perpustakaan dan prestasi belajar yang sama dengan hasil belajar, serta metode yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riri Tri Yulandari dan Hanesman dengan judul “ Kontribusi Layanan Perpustakaan dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Layanan perpustakaan dan motivasi belajar secara bersama berkontribusi sebesar 25,70% terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Koto XI Tarusan, Layanan perpustakaan memberikan kontribusi

sebesar 69,55% terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Koto XI Tarusan, Motivasi belajar berkontribusi sebesar 16,32% terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Koto XI Tarusan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan perpustakaan dan motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar. Semakin optimal layanan perpustakaan dan semakin tingginya motivasi belajar, maka hasil belajar akan semakin optimal. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama memiliki variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar. Dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lalatifah Febriana dengan judul “Pengaruh Layanan Informasi Digital Perpustakaan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan analisis korelasional dengan pendekatan survey yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk pengumpulan data serta didukung oleh dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan informasi digital di perpustakaan memiliki hubungan yang negatif dan tidak signifikan terhadap prestasi belajar siswa khususnya kelas XI tahun ajaran 2015/2016. Hal ini terbukti dengan diperolehnya nilai signifikan sebesar 0,962. Karna signifikansi  $>0,005$  maka tidak terdapat hubungan antara layanan informasi digital di perpustakaan terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian penelitian ini menemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang positif antara layanan informasi digital di perpustakaan terhadap prestasi

belajar siswa. Persamaan penelitian ini ialah, sama sama menggunakan variabel independen layanan digital perpustakaan dan variabel dependen prestasi belajar atau hasil belajar.

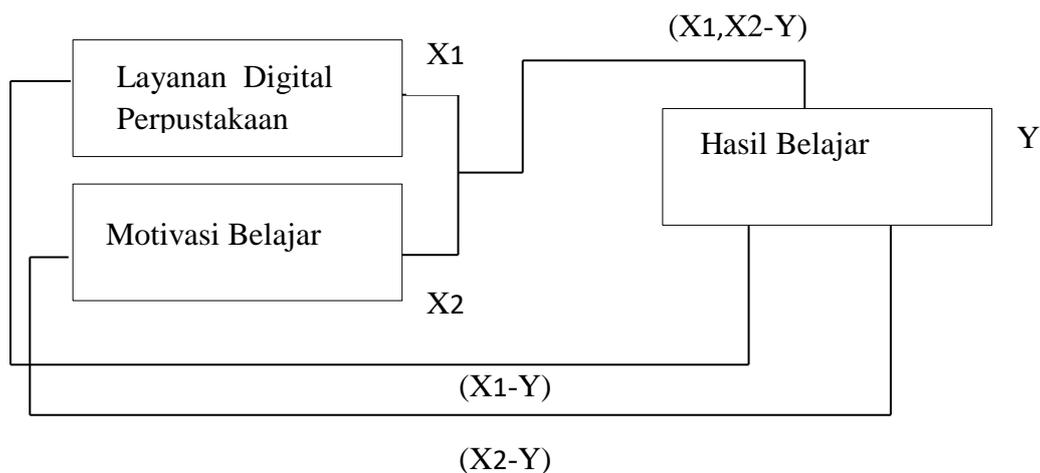
## **2.2 Kerangka Berpikir**

Umumnya lembaga pendidikan tinggi merupakan tempat seseorang untuk mencari pengalaman, ilmu dan meningkatkan pengetahuan melalui proses belajar mengajar di suatu perguruan tinggi atau universitas. Dalam proses perkuliahan, mahasiswa tidak lah bergantung dengan dosen, akan tetapi berusaha mencari sendiri bahan perkuliahan atau pengetahuan yang lebih luas melalui media apa saja, bisa dengan buku-buku yang ditemukan di perpustakaan melainkan dengan mencari informasi secara online.

Perpustakaan dalam suatu institusi pendidikan merupakan jantungnya lembaga tersebut. Perpustakaan memiliki peranan yang sangat besar dalam usaha pengembangan kecerdasan bangsa dan ilmu pengetahuan. Keberhasilan perpustakaan dalam menunjang proses perkuliahan mahasiswa dapat diukur berdasarkan tinggi rendahnya kemampuan perpustakaan dalam melakukan tupoksinya. Terlebih dengan adanya layanan digital perpustakaan yang disediakan dan dapat diakses dimanapun mahasiswa berada untuk terus menggali ilmu pengetahuannya. Layanan digital dalam penelitian ini adalah layanan informasi berbentuk digital yang dapat diakses melalui jaringan internet dan dapat difungsikan sebagai media/sarana pembelajaran yang ada di perpustakaan digitat Universitas Jambi. Namun, layanan digital tidak ada apa-apanya jika tidak digunakan. Hal ini diperlukan motivasi dari diri sendiri untuk mengakses dan mencari ilmu melalui layanan digital yang telah disediakan oleh perpustakaan.

Motivasi inilah yang disebut motivasi belajar, karena motivasi belajar merupakan dorongan seseorang untuk mencari tahu segala hal yang ingin diketahui, terlebih untuk mencari bahan perkuliahan dan informasi lainnya.

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan dalam diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Dalam hal ini IPK merupakan bentuk dari hasil belajar seorang mahasiswa yang diukur dari ranah kognitif. Adanya layanan digital yang bagus dan motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu penyebab hasil belajar yang baik, begitupun sebaliknya.



**Gambar 2.1 Layanan digital perpustakaan dan motivasi belajar terhadap hasil belajar**

### 2.3 Hipotesis

Menurut (Sugiyono:2011) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Ada dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian.

1. Ha: Terdapat pengaruh layanan digital perpustakaan terhadap hasil belajar mahasiswa pada program studi administrasi pendidikan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh layanan digital perpustakaan terhadap hasil belajar mahasiswa pada program studi administrasi pendidikan.

2. Ha: Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada program studi administrasi pendidikan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada program studi administrasi pendidikan.

3. Ha: Terdapat pengaruh bersama layanan digital perpustakaan dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada program studi administrasi pendidikan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh bersama layanan digital perpustakaan dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada program studi administrasi pendidikan.