

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1. Hasil Belajar

2.1.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar di sekolah adalah proses dari peranjakan yang menggunakan bantuan fasilitas yang memadai, yang telah dirancang oleh seorang tenaga pendidik (guru) dalam proses pembelajarannya. Belajar juga dapat dikatakan dengan interaksi antar siswa di lingkungan sekolah melalui sarana yang telah dipersiapkan baik sarana secara non fisik maupun sarana fisik dalam proses pembelajaran (Glaser, 1991:625 dalam Sumulyo, 2000: 14).

Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai nilai yang telah diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran (Usman, 2011:34) telah menyatakan bahwasanya hasil belajar adalah suatu hal penting yang berguna untuk mengukur atau sebagai alat yang digunakan sebagai tolak ukur suatu kesuksesan peserta didik dalam memahami materi, khususnya mata pelajaran ekonomi. Hasil belajar juga disimbolkan dengan angka-angka dan juga huruf yang menggambarkan sebuah pencapaian siswa, yang akan digunakan juga sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran kedepannya oleh peserta didik dan orang tua, jika nilai dari hasil belajar siswa tergolong baik maka hasil belajarnya dapat dikriteriakan tuntas atau telah memenuhi ketuntasan minimal (KKM).

Kemampuan yang diperoleh seorang anak setelah melakukan suatu kegiatan belajar, belajar juga memiliki makna bahwasanya sebuah usaha

seorang anak untuk mendapatkan perubahan kearah yang positif dan perilaku yang cenderung tertanam didalam diri (Rahman, 2022:2). Adapun hasil belajar dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi sendiri merupakan pengalaman dan tingkat pemahaman yang diraih oleh seorang peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung sebelumnya.

Menurut Sadjana dalam (Aisah, 2022:4) hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar dilaluinya. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang, yang disebabkan oleh proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan capaian yang diukur melalui angka dan huruf yang dihasilkan dari proses belajar yang dilewati oleh serta didik disekolah. Yang nantinya akan memberikan gambaran akan pemahaman peserta didik dan menjadi bahan patokan acuan kedepannya, Bagi guru, peserta didik dan orang tua (wali murid). Kemudian akan menjadi bahan pertimbangan atau mengukur tercapai atau tidaknya suatu tujuan pendidikan.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai pengalaman belajar, wadah untuk menimba ilmu pengetahuan, pendidikan juga didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang dalam menjalani kehidupannya, mulai dari usia dini, remaja hingga dewasa, pendidikan

juga tidak hanya terjadi disatu lingkungan saja melainkan juga bisa didapatkan dilingkungan alamiah tempat dimana seorang anak dibesarkan.

Pendidikan tentu saja memiliki tujuan, dengan adanya hasil belajar dapat memberikan pedoman atas tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan, berhasil atau tidaknya pembelajaran yang telah dilakukan, tujuan pendidikan sendiri merupakan suatu hal yang tidak bisa untuk dipisahkan dari praktek pendidikan dimana menjadi poin dasar sebuah pendidikan. Isi dari tujuan pendidikan yaitu suatu kehendak yang berupa nilai-nilai yang akan diwujudkan dalam proses pendidikan.

Dalam undang-undang pendidikan nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, yang berfungsi sebagai pengembangan kodrat manusia yang bersifat multi deminsional dan holistic. Yang berarti bahwa tujuan pendidikan adalah mampu mencapai nilai-nilai kemanusiaan dan menanamkan dalam diri seorang individu, mengembangkan potensi diri agar mampu menjadi pribadi yang memiliki kualitas baik, berakhlak mulia menjadi pribadi yang religius yang taat akan sang pencipta, sesuai dengan pancasila urutan pertama, karna sesungguhnya tujuan dari sebuah pendidikan yakni mampu menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari maupun ditengah masyarakat, hal ini telah diperkuat oleh adanya filsafat pendidikan yang sebenarnya berlandaskan kepada pancasila (Rukiyati, 2019:1).

Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan menanamkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, agar

menjadi sosok yang disegani dan dihormati, mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk melatih tumbuh kembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sebagai seseorang yang terpelajar (Rukiyati, 2019:3).

2.1.2. Kategori Hasil Belajar

Adapun kategori dari hasil belajar itu terdapat lima kategori yaitu :

a. (Intellectual Skills) Keterampilan Intelektual

Adalah suatu kecakapan atau keterampilan tertentu yang membuat seseorang menjadi orang yang kompeten dibidangnya untuk dapat memahami konsep yang ada dilingkungannya, skil ini yang dinamakan dengan ilmu pengetahuan tentang “dengan cara apa” untuk dapat melakukan kegiatan.

b. (Cognitive Strategies) Strategi Kognitif

Merupakan kepandaiaan khusus yang sangat penting untuk memastikan seorang siswa dapat memahami pembelajaran dengan daya ingatnya tersendiri, sungguh pengetahuan ini adalah suatu yang dapat mengasah kemampuan berfikir siswa dengan sangat baik, dan suatu keharusan agar seseorang dapat mengolah keputusannya dalam pemilihan cara belajar yang sekiranya ia mampu.

c. (Verbal Information) Informasi Verbal

Yaitu suatu hasil dari sebuah pembelajaran yang telah dilakukan didalamnya telah memuat informasi penting dan konkrit, informasi tersebut bisa digolongkan menjadi nama, prinsip, generalisasi, fakta.

Sebuah informasi dapat difungsikan sebagai bahan untuk dapat mempertimbangkan atau mengevaluasi pemikiran seseorang dalam bertindak untuk kedepannya, atau disebut juga sebagai acuan pembelajaran lebih lanjut, suatu kemahiran dalam sebuah informasi dapat dilihat dari cara mengungkapkan, atau menyampaikan informasi serta arti dari informasi tersebut sehingga mudah untuk dipahami dan dimengerti.

d. (Motor Skills)

Merupakan sebuah hasil belajar yang memiliki keterkaitan dengan pergerakan tubuh peserta didik dalam memfasihkan gerakan badan yang sesuai dengan informasi yang dibawakan, hal ini yang menunjukan sebuah keterampilan otot yang harus diketahui untuk memudahkan tingkat pemahaman bahasa yang telah digunakan atau yang telah disampaikan, melalui penguatan pengepresian diri.

e. (Attitudes) Sikap

Sikap merupakan faktor yang berkaitan dengan kultur, atau disebut juga dengan tatakrma yang biasanya dilestarikan di Indonesia, contohnya memiliki rasa menghargai antar perbedaan

agama, seperti toleransi, melestarikan seni atau sastra yang sudah ada di zaman peninggalan nenek moyang terdahulu, kesediaan untuk dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukan.

Sikap ini bisanya cenderung mempengaruhi seseorang untuk dapat memunculkan anggapan yang mengarah kepositifan atau bisa juga kearah yang negative, tergantung bagaimana seseorang menanggapi dan menerapkannya dalam situasi kehidupan.

2.1.3. Teori Yang Mendukung Hasil Belajar

2.1.3.1 Teori Behavioristikisme

Menurut skinner (dalam Ekawarna, 2023: 7) hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sederhana yang digambarkan oleh para tokoh sebelumnya. Asumsi Skinner adalah: (1) perilaku yang dapat diamati merupakan hasil belajar, (2) hasil belajar sebagai Perubahan perilaku ditentukan oleh perubahan kondisi, (3) Hubungan perilaku dengan kondisi lingkungan dapat diketahui jika elemen perilaku dan kondisi lingkungan diukur dalam situasi yang terkontrol ketat, (4) Data hasil percobaan perilaku bermanfaat untuk mengkaji alasan-alasan munculnya perilaku, (5) Sumber data yang paling akurat adalah perilaku masing-masing individu, dan (6) Dinamika interaksi

seseorang dengan kondisi lingkungannya bersifat relatif sama (Ekawarna, 2023: 7).

Menurut Watson (dalam Ekawarna, 2023:5) belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (observable) dan dapat diukur. Dengan kata lain, meskipun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai faktor yang tak perlu diperhitungkan. Ia tetap mengakui bahwa perubahan-perubahan mental dalam bentuk benak peserta didik itu penting (Ekawarna, 2023:5).

2.1.3.2 Teori Belajar Sosial Albert Bandura

Menurut Bandura, teori belajar sosial atau disebut juga teori observational learning adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya.

Berbeda dengan penganut behaviorisme lainnya, memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (imitation) dan penyajian contoh perilaku (modeling). Teori ini juga masih memandang pentingnya conditioning. Melalui

pemberian reward dan punishment, seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan (Ekawarna, 2023 :11).

Bandura selanjutnya mengemukakan tentang jenis-jenis peniruan meliputi: “(a) Peniruan Langsung. Peniruan langsung dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Ciri khas pembelajaran ini adalah adanya modeling, yaitu suatu fase dimana seseorang memodelkan atau mencontohkan sesuatu melalui demonstrasi bagaimana suatu keterampilan itu dilakukan. Meniru tingkah laku yang ditunjukkan oleh model melalui proses perhatian. Contoh: Meniru gaya penyanyi yang disukai, (b) Peniruan Tak Langsung. Peniruan Tak Langsung adalah melalui imajinasi atau perhatian secara tidak langsung. Contoh: Meniru watak yang dibaca dalam buku, dan memperhatikan seorang guru mengajarkan rekannya, (c) Peniruan Gabungan. Peniruan jenis ini adalah dengan cara menggabungkan tingkah laku yang berlainan yaitu peniruan langsung dan tidak langsung. Contoh: Pelajar meniru gaya gurunya melukis dan cara mewarnai dari pada buku yang dibacanya, (d) Peniruan Sesaat/seketika. Tingkah laku yang ditiru hanya sesuai untuk situasi tertentu saja. Contoh: Meniru Gaya Pakaian di TV, tetapi tidak boleh dipakai di sekolah, dan (e) Peniruan Berkelanjutan. Tingkah laku yang ditiru boleh ditonjolkan dalam situasi apapun. Contoh: Pelajar meniru gaya bahasa gurunya”.

Menurut Bandura “hal lain yang harus diperhatikan bahwa faktor model atau teladan mempunyai prinsip – prinsip sebagai berikut: (1) Tingkat tertinggi belajar dari pengamatan diperoleh dengan cara mengorganisasikan sejak awal dan mengulangi perilaku secara simbolik kemudian melakukannya.

Proses mengingat akan lebih baik dengan cara perilaku yang ditiru dituangkan dalam kata–kata, tanda atau gambar daripada hanya melihat saja. Sebagai contoh: Belajar gerakan tari dari pelatih memerlukan pengamatan dari berbagai sudut yang dibantu cermin dan seterusnya ditiru oleh para pelajar pada masa yang sama, kemudian proses meniru akan efisien jika gerakan tari tadi juga didukung dengan penayangan video, gambar, atau kaedah yang ditulis dalam buku panduan. (2) Individu lebih menyukai perilaku yang ditiru jika sesuai dengan nilai yang dimilikinya. (3) Individu akan menyukai perilaku yang ditiru jika model tersebut disukai dan dihargai serta perilakunya mempunyai nilai yang bermanfaat.

2.1.3.3 Teori Belajar kognitif

Menurut Bruner (dalam Ekawarna, 2023:17) belajar adalah proses kognitif yang terjadi pada diri seseorang. Menurutnya ketika orang belajar terdapat tiga proses kognitif yaitu; (1) proses memperoleh informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang baru saja diterima, dan (3) menguji relevansinya menjadi pengetahuan baru.” Dalam memandang proses belajar, Jerome S.

Bruner yakin bahwa kebudayaan memiliki pengaruh terhadap tingkah laku seseorang dalam belajar. Menurut Slavin (dalam Ekawarna, 2013) “Bruner menekankan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupan. Bruner meyakini bahwa pembelajaran tersebut bisa muncul dalam tiga cara atau bentuk, yaitu: enactive, iconic dan symbolic”.

“Cognitive” berasal dari kata “cognition”, yang berarti persamaan dengan “knowing” yang berarti sebuah pengetahuan. Dalam arti luas cognition adalah penataan, penggunaan pengetahuan, teori belajar kognitivisme lebih mengarah pada proses belajar dari pada hasil belajar, teori ini telah memberikan perhatian terhadap kejadian-kejadian yang bersifat internal. Belajar yang tidak hanya melibatkan stimulus dan sebuah respon.

Teori kognitive merupakan teori yang telah terkonsep yaitu bertujuan membentuk diri seseorang berdasarkan pemahaman yang dimilikinya, dan pengalaman-pengalaman yang telah dilalui. Teori kognitive merupakan sebuah teori pembelajaran yang berpatokan dengan pengetahuan seorang anak, yang melibatkan daya berfikir yang sangat tajam (Nurhadi, 2020: 4).

Berdasarkan penjelasan di atas teori ini mengarah kepada pengetahuan peserta didik sebagaimana dalam dunia pendidikan memang ada kalanya peserta didik harus diasah ingatannya atau

disebut juga dengan pengetahuan dan wawasan sehingga akan melahirkan peserta didik yang bermutu tinggi, atau berkompeten dibidangnya.

2.1.3.4 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah teori yang lazim didengar dalam lingkungan pendidikan, istilah konstruktivisme memiliki makna karakter yang diciptakan. Dalam sebuah filsafat pendidikan, konstruktivisme yaitu, sebuah usaha yang memiliki struktur kehidupan yang seperti di zaman sekarang (canggih). Jadi berdasarkan berbagai prefektif yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa teori konstruktif merupakan teori yang menciptakan kearah segi kemampuan, pemahaman, dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kemampuan berfikir para peserta didik (Suparlan, 2019 :2).

Shymansky (dalam Suparlan 2019:5) mengemukakan pendapat bahwa konstruktivisme adalah sebuah kegiatan yang aktif disaat peserta didik dapat mengontrol wawasan drinya sendiri, mampu memecahkan ide persoalan dan mempelajari konsep–konsep baru dengan kerangka berfikir yang dimiliki, dan dapat menerapkanya dalam khidupan sehari-hari. Dalam teori ini juga mengarahkan siswa agar lebih membangun ke mandirian.

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa teori ini sangatlah dibutuhkan dan bagus untuk diterapkan karna dapat

menanamkan karakter positif dalam diri peserta didik, agar peserta didik dapat memahami dan menganalisis masalah yang muncul atau masalah yang mempengaruhi pengetahuannya, dan dapat mencari solusi akan permasalahan tersebut dalam teori ini diharapkan peserta didik dapat menjadi seorang yang mandiri.

2.1.3.5 Teori Humanisme

Humanis berasal dari kata *humanus* yang merupakan kata sifat dari *homo* yang berarti manusia. “Pendidikan humanis tersebut didefinisikan sebagai keseluruhan unsur dalam pendidikan yang mencerminkan keutuhan manusia dan membantu agar manusia menjadi lebih manusiawi dengan tiga prinsip sebagai berikut; (1) dalam proses pendidikan, pengembangan hati dan pikiran harus berjalan secara bersama-sama; (2) peserta didik harus diberi kesempatan untuk berkenalan dengan nilai-nilai kemanusiaan yang abadi dan universal; dan (3) dalam pendidikan harus ada kerjasama erat antara peserta didik dan pendidik, juga antara teori dan praktek” (Sarkim, 1998:25).

Jadi teori belajar Humanisme pada prinsipnya berupaya agar proses belajar ditujukan untuk memanusiakan manusia, yaitu mengaktualisasikan diri, yang berarti dapat menggali kemampuannya sendiri untuk diimplementasikan bagi kemaslahatan lingkungan masyarakatnya. Berdasarkan teori Carl Rogers didasarkan pada 19 posisi antara lain; Seluruh individu (organisme) terus berubah sesuai

pengalaman yang diperolehnya, Individu atau Organisme akan bereaksi terhadap lingkungan sesuai dengan apa yang dialami dan dirasakannya, Hasil dari interaksi dengan lingkungan, dan terutama sebagai hasil interaksi evaluational dengan orang lain, struktur diri individu terbentuk terorganisir, tetapi konsisten terhadap pola konseptual persepsi karakteristik dan hubungan dari "aku", bersama-sama dengan nilai-nilai yang melekat pada konsep-konsepnya. Organisme memiliki satu kecenderungan dasar dan berusaha keras untuk mengaktualisasikan, mempertahankan dan meningkatkan pengalamannya, Cara terbaik untuk memahami perilaku adalah dari internal frame of reference individu, perilaku pada prinsipnya merupakan upaya yang ditujukan pada tujuan organisme untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Combs (dalam Ekawarna, 2023:24) belajar akan terjadi bila yang dipelajari mempunyai arti atau bermakna bagi individu, oleh karenanya guru tidak boleh mamaksakan materi yang tidak disukai atau tidak relevan dengan kehidupan mereka. Guru harus memahami perilaku peserta didik dengan mencoba memahami dunia persepsi peserta didik yang bersangkutan, sehingga apabila ingin memodifikasi perilakunya, guru harus berusaha merubah keyakinan atau pandangan yang telah dimiliki peserta didik.

Seorang peserta didik yang tidak menguasai pelajaran tertentu kemungkinan besar bukan karena bodoh, boleh jadi hanya karena dipaksa harus mengikuti pelajaran tersebut, padahal sebenarnya

peserta didik tersebut tidak mau mempelajari pelajaran tersebut, karena dianggap tidak begitu penting, dianggap tidak memiliki makna bagi kehidupannya, sehingga tidak memberi kepuasan pada dirinya.

Dari uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa teori belajar humanistik memandang manusia sebagai subyek yang bebas merdeka untuk menentukan arah dan tujuan hidupnya. Setiap manusia dituntut untuk bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Oleh karena itu pendekatan pembelajaran yang lebih tepat digunakan dalam pembelajaran yang humanis adalah pendekatan dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk berpikir bersama secara kritis dan kreatif. Pendidik berperan sebagai fasilitator dan partner dialog; pendekatan reflektif dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk berdialog dengan kemauannya, dengan ide, persepsi dan cita-citanya; sedangkan pendekatan ekspresif dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk mengekspresikan diri mengembangkan segala potensi yang dimilikinya (realisasi diri dan aktualisasi diri).

Dengan demikian pendidik tidak mengambil alih tanggung jawab, melainkan sekedar membantu dan mendampingi peserta didik dalam proses perkembangan diri, penentuan sikap dan pemilihan nilai-nilai yang akan diperjuangkannya.

2.1.4 Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat diketahui dalam pembelajaran pasti terdapat hal-hal yang bisa mempengaruhinya, Adapun faktor- faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yakni terdapat dua faktor internal dan eksternal:

1. Faktor Internal

a) Minat

Dalam proses pembelajaran minat sorang siswa berperan sangat penting karna dapat menggambarkan sebuah sikap untuk bisa melakukan sesuatu yang telah disukai, dengan adanya minat belajar yang tinggi seorang peserta didik tidak akan merasa terbebani dengan pelajaran yang telah diberikan, sehingga hal ini dapat mendorong peserta didik agar lebih bertanggung jawab dalam menjalani kewajibanya sebagai seorang peserta didik yang kompeten (Hidayah. 2007: 74).

b) Motivasi Belajar

Motivasi dapat disebut juga dengan dorongan dari dalam diri untuk dapat bergerak lebih maju, memiliki semangat tersendiri untuk menuntaskan suatu target yang akan dicapai seseorang, “keberhasilan dalam belajar bisa dilihat dari hal yang telah memotivasinya, setiap orang memiliki motivasi yang berbeda-beda (Sudjana 2016:62).

Motivasi belajar juga bisa dicontohkan seperti, seorang siswa dapat melihat temanya berhasil dalam mendapatkan suatu

penghargaan, maka siswa yang melihat ini terdorong untuk mengginginkan penghargaan yang sama, maka siswa yang melihat ini akan berusaha semaksimal mungkin, atau sangat bersemangat lagi, agar dapat mencapai apa yang ditujunya. Hal tersebut yang nantinya akan dinamakan dengan peningkatan potensi belajar dan sangat berpengaruh bagi hasil belajar siswa. Namun dalam motivasi belajar juga terdapat fakto-faktor yang dapat menurunkan motivasi belajar seorang peserta didik yaitu:

1) Ketidak nyamanan fisik

Pada umumnya seseorang sangat menyukai kenyamanan karna dengan hal tersebut dapat merubah Susana positif, hati yang senang, jadi apa bila sesorang berada dititik tidak nyaman fisik seperti sedang sakit maka tingkat ke fokusanya dalam melangsungkan proses pembelajaran akan sangat terganggu dan motivasi untuk belajarpun akan berkurang atau menurun.

2) Terlalu Banyak Fikiran

Terlalu banyak fikiran yaitu sesuatu yang membebani otak peserta didik, contohnya seperti banyaknya tugas sekolah yang belum dikerjakan, maka hal ini akan membuat peserta didik malas dan kurang bersemangat untuk menjalani peroses pembelajaran, hal ini tentunya akan cenderung mengarahkan kemalasan atau sifat negative dari peserta didik.

3) Interaksi yang Sulit di Pahami

Interaksi yang sulit dipahami yaitu sebuah daya tangkap dalam memahami pelajaran, secara yang telah kita ketahui bahwasanya cara seseorang dalam memahami sesuatu itu sangat berbeda-beda ada yang mendengarkan, ada yang melihat, dan ada yang menulis. Jadi ini merupakan suatu hal yang penting bagi seorang pendidik untuk dapat mengimbangi perbedaan yang ada.

4) Pelajaran yang Sulit

Pembelajaran yang sulit juga dapat menurunkan motivasi belajar seorang peserta didik untuk dapat menjalani proses pembelajaran.

c) Perhatian dalam Belajar

Adapun istilah perhatian dalam belajar itu memiliki arti yaitu kemampun seseorang dalam menganalisis pelajaran dengan baik, mendengarkan dengan baik, dan dapat memahami pelajaran dengan baik pula, hal ini biasanya di sebut juga dengan tingkat ketelitian yang tinggi.

d) Kesiapan Belajar

Belajar merupakan sesuatu yang dilakukan seseorang untuk dapat merubah dirinya kearah yang lebih baik, yang dapat memiliki kemampuan berfikir yang tinggi, mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru, hal inilah yang akan menentukan suatu kualitas dari seseorang tersebut. Kesiapan belajar merupakan kapasitas yang ada

dalam diri peserta didik yang telah dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan belajar, kesiapan belajar dapat dilihat dari kesiapan fisik (jasmani), kesiapan jiwa (rohani) seseorang yang mempersiapkan jiwa yang tenang sebelum melakukan pembelajaran maka hasil yang diperolehnya juga akan memuaskan.

Contohnya sebelum melaksanakan ujian dipagi hari, seorang peserta didik sudah mempersiapkan diri untuk belajar dimalam hari nya, dan sebelum berangkat sekolah peserta didik sudah melakukan pengecekan ulang segala peralatan yang akan dibutuhkan ketika ujian yang akan dilaksanakanya nanti.

2. Faktor Eksternal

Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu :

a) Metode Guru dalam Mengajar

1) Metode Pembiasaan

Metode ini merupakan suatu kegiatan seorang guru dalam proses belajar mengajar yang dilakukan terus-menerus sehingga memberikan efek menjadi keterbiasaan. Pembiasaan ini sangat baik digunakan dan diterapkan terhadap peserta didik, karena pada dasarnya seusia mereka memiliki sikomotorik yang merekam hal-hal yang telah dilakukan berulang-ulang, seperti kebiasaan yang mereka lakukan pada kegiatan sehari-hari, oleh karena itulah di dunia pendidikan

harus bisa menerapkannya dengan baik karena selain dapat melatih daya ingat juga dapat menanamkan nilai-nilai yang positif, kedalam hati, dan diri seorang anak.

2) Metode Keteladanan

Sebagai seorang pendidik tentunya harus mencontohkan sikap yang baik terhadap para peserta didiknya, yang patut ditiru dan dicontoh, serta dapat diterapkan dalam kesehariannya.

3) Metode Pemberian Ganjaran

Dalam metode ini guru dituntut untuk menghukum atau melakukan tindakan yang tidak lain dapat memberikan efek jera kepada siswa yang melanggar peraturan yang telah disepakati, hal ini ditanamkan agar siswa dapat bertanggung jawab atas perbuatan salah yang telah dilakukannya, pemberian ganjaran ini tidak selalu berupa hukuman namun ada juga dengan pemberian hadiah, berguna sebagai peningkatan motivasi siswa agar lebih giat lagi dalam belajar dan sebagai apresiasi bagi siswa yang telah mengerjakan tugas dan mendapatkan nilai yang sangat memuaskan.

4) Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan sebuah cara untuk menyampaikan nasehat atau materi pembelajaran dengan bahasa yang santun (lisan) menurut (Hutomo, 1991:1) menjelaskan sastra lisan yaitu kesusatraan yang mencakup

kesusastraan warga salah satu kebudayaan yang disebarkan dan diturun-temurunkan secara lisan (dari mulut ke mulut), penerangan secara lisan dilakukan agar siswa dapat belajar dengan cara mendengarkan.

5) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar murid dapat menyimak dengan baik, biasanya hal ini dilakukan guru untuk memancing respon muridnya dari respon itulah nanti guru dapat mengukur tingkat pemahaman murid pada materi yang telah dibahas. Metode ini juga bisa diterapkan oleh murid yang bertanya kepada gurunya akan materi yang belum begitu dipahaminya.

6) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang dilakukan oleh lebih dari satu orang siswa, yang saling berbagi argument bertukar pendapat untuk memecahkan penugasan yang telah diberikan oleh guru, atau bisa juga disebut (information sharing) metode ini digunakan agar dapat berjalannya proses penyampaian materi dengan cara mendiskusikannya, tujuannya agar menjalin keakraban murid antar sesama teman, menanamkan sikap berkerjasama atau tim, memahami dan menghargai setiap pendapat yang ada.

7) Metode Pemberian Tugas

Dalam metode ini siswa akan belajar sendiri, atau belajar secara mandiri dirumah, guna mengingatkan kembali akan pelajaran yang telah dipelajari disekolah, biasanya hal ini disebut juga dengan PR (perkerjaan rumah) pemberian tugas ini oleh seorang guru tidak lain bertujuan agar dapat melatih kemandirian siswa dalam memecahkan permasalahan yang telah diberikan, dan sikap disiplin, tanggung jawab dalam mengerjakannya.

8) Metode Eksperimen

Metode ini adalah metode yang diterapkan dalam proses belajar mengajar metode ini adalah sebuah percobaan yang dilakukan guru dan murid untuk menciptakan sesuatu, percobaan biasanya dilakukan pada mata pelajaran tertentu saja.

9) Metode Latihan

Dalam metode ini para siswa juga harus dilatih skill keterampilannya, tentang apa-apa saja yang telah dipelajari, setiap siswa biasanya memiliki sofkil yang berbeda-beda. Metode latihan ini diterapkan karena selain kemampuan akademik, kemampuan skill juga harus diasah, dan untuk mengasah kemampuan ini terdapat teknik-teknik tertentu, yang harus diikuti secara terstruktur, hingga menimbulkan bakat yang luar biasa.

b) Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan lingkungan bagi siswa dan guru untuk saling berinteraksi, karena itulah ruang kelas dapat dikatakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan tingkat kenyamanannya, kebersihan yang harus dijaga dengan sebaik mungkin, pengelolaan kelas terdapat beberapa komponen yang termuat yaitu, lingkungan fisik, mengatur emosional, menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, ketiga komponen ini sangat berkaitan erat, guna menciptakan suatu kelas yang nyaman untuk belajar.

Adapun faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) **Kurikulum.** Sejumlah kegiatan pembaharuan yang ditetapkan oleh undang-undang pendidikan, diberikan kepada siswa. Kegiatan ini meliputi penyajian bahan ajar yang berbeda dari biasanya, tujuannya agar siswa bisa beradaptasi dan menguasai segala pembaruan dalam pengembangan potensi diri didalam proses pembelajaran.
- 2) **Hubungan antara guru dan peserta didik.** Seperti yang kita ketahui bahwasanya proses belajar mengajar itu dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu guru dan siswa, dengan adanya hubungan kedekatan antara keduanya maka akan mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan terjalin keakraban, sehingga memudahkan guru dalam menerapkan cara belajar yang baik.

- 3) **Hubungan antara siswa dan siswa.** Siswa memiliki beragam sifat yang disatukan dalam satu wadah pendidikan, maka bagi siswa yang memiliki tingkah laku yang kurang baik, memiliki rasa rendah hati, rendah diri, atau sedang mengalami tekanan batin, mengasingkan diri dari kelompok yang ada, akan berakibat dapat mengganggu hasil belajar karna kurang bergairah dalam proses pembelajaran.
- 4) **Disiplin sekolah.** Kedisiplinan dalam belajar merupakan hal utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Kedisiplinan juga mencakup segala aspek yang mengarah kekebaikan. Sebagai contoh kedisiplinan seorang guru dapat mempengaruhi siswa, mengapa demikian karna jika guru memberikan contoh disiplin disekolah seperti datang tepat waktu, maka hal baik ini akan ditiru oleh peserta didik sehingga dapat memotivasi.
(Imram, 2022:4)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, ada faktor internal yaitu terdiri dari, minat, motivasi belajar, perhatian dalam belajar, kesiapan dalam belajar, selain itu juga terdapat faktor eksternal yang terdiri dari, metode guru dalam mengajar, yang meliputi metode pembiasaan, metode keteladanan,

metode pemberian ganjaran, metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas, metode eksperimen, metode latihan, kemudian ruang kelas, selain itu yang menjadi faktor yang mempengaruhi yaitu perubahan kurikulum, hubungan sosial guru dan peserta didik dan kedisiplinan.

Hal inilah yang harus diperhatikan lebih intensif lagi dalam menghadapi era globalisasi sekarang, faktor-faktor tersebut akan menjadi masalah jika tidak cepat diperhatikan lagi, untuk itu baik pihak sekolahan maupun pemerintahan harus mengawasi perubahan setiap faktor sebagai alat untuk menganalisa kemungkinan-kemungkinan yang menjadi pengambat perkembangan peserta didik.

2.1.5.Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Fungsi dari adanya penilaian yaitu untuk bisa membedakan antara capaian pengetahuan, dari kedua jenis penilaian yaitu:

1) Penilaian Formatif

Penilaian formatif adalah cara mengumpulkan data dan menganalisis peningkatan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik, sebagai bahan pengambilan keputusan (Sihanaan, 2021:3).

Penilaian formatif biasanya digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap seberapa besar pemahaman peserta didik, mengukur dan memperbaiki proses pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman atau prestasi peserta didik.

2) Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada saat pelaksanaan program pembelajaran telah usai, jenis penilaian ini biasanya dilakukan untuk mendapatkan klasifikasi atau pengakuan dan pemberian apresiasi pada hasil belajar (Sihanaan, 2021:3).

Adapun arti lainnya yaitu, Penilaian sumatif merupakan capaian nilai siswa pada suatu periode tertentu, yang bisa menjadi acuan yaitu perkembangan nilai terakhir yang didapatkan siswa, yang telah dibagi menjadi tiga kelompok diantaranya, *assessment of learning*, *assessment for learning*, dan *assessment as learning*. Adapun pengertian dari *assessment of learning*, adalah penilaian berdasarkan apa yang telah dicapai oleh peserta didik.

Assessment for learning, adalah penilaian untuk mengidentifikasi kesulitan yang mungkin dihadapi oleh peserta didik, untuk dapat mencari strategi dalam membantu menyelesaikan permasalahan agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. *Assessment as learning* adalah penilaian yang berupa penekanan pada keterlibatan peserta didik yang dituntut untuk aktif berfikir dan mengemukakan pendapat yang bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang mandiri terkonseptualisasikan (Hadiana, 2015:18).

Fungsi penilaian hasil belajar yaitu untuk dapat membedakan pengetahuan mana saja yang dikuasai oleh peserta didik dari kedua tes tersebut yaitu tes formatif dan tes sumatif, jika terdapat kegagalan atau remedial maka peserta didik biasanya diberikan kesempatan untuk

mengulang kembali, tujuannya tidak lain agar peserta didik dapat belajar dengan sungguh-sungguh ketika sedang mengerjakan kedua tes ini, dan mendapatkan hasil belajar sesuai dengan maksimum ketuntasan.

2.1.6.Indikator Hasil Belajar Siswa

Seperti yang kita ketahui bahwasanya hasil belajar adalah gabungan dari pengalaman yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar. Yang memiliki indikator keranah kongnitif, afektif dan psikomotorik. Berikut penjelasan dari indikator yang telah disebutkan diatas:

1. Kemampuan Kongnitif

Kemampuan kongnitif merupakan suatu proses yang dikerjakan oleh sistem saraf pada manusia secara internal dari pemikiran seseorang (Basri, 2018:3).

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari:

- a) Remembering (mengingat)
- b) Understanding (memahami)
- c) Applying (menerapkan)
- d) Analysing (menerapkan)
- e) Evaluating (menilai)
- f) Creating (menciptakan)

Adapun aspek kongnitif dalam penilaian hasil belajar yaitu, adanya penerapan penikantan antara pemahaman pengetahuan, penerapan, tingkat analisis, sintesis. Apabila tingkat kongnitif diterapkan secara

merata dan terus-menerus maka akan mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan pendidikan, biasanya ranah kognitif ini dilakukan dengan tes tertulis (Ansori, 2017: 4).

2. Kemampuan Afektif

Berkenaan dengan sikap (Elsionara, 2017: 4)

- a) Receiving (sikap menerima)
- b) Responding (merespon)
- c) Valuating (nilai)
- d) Organization (organisasi)
- e) Characterization (karakterisasi)

Penilaian ranah afektif juga dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: laporan diri oleh siswa yang biasanya dilakukan dengan pengisian angket anonim, pengamatan sistematis oleh guru terhadap afektif siswa dengan menggunakan lembar pengamatan

3. Kemampuan Psikomotor

Berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bergerak

- a) Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
- b) Keterampilan gerakan dasar
- c) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motorif, dan sebagainya
- d) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.

- e) Gerakan skill
- f) Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretative.

Kemampuan piskomotorik dapat diukur menggunakan tes kererampilan kerja yang telah dikuasai oleh peserta didik, tes tersebut bisa berupa tes paperand pencil, tes identifikasi kemudian tes simulasi dan unjuk kerja (Ansori, 2017:6).

Jadi berdasarkan uraian diatas maka bisa disimpulkan dengan adanya hasil belajar, maka bisa melihat seberapa besar perkembangan peserta didik selama menjalani proses pembelajaran, dan dapat memenuhi tujuan pendidikan sesuai dengan undang-undang yang telah ada, yang nantinya hasil belajar akan digunakan oleh orang tua, guru, peserta didik untuk dapat melakukan evaluasi, untuk kedepanya.

Hasil belajar juga memiliki 5 kategori seperti, keterampilan intelektual, strategi kongnitif, invormasi herbal, motor skills, sikap, Jadi berdasarkan lima kategori hasil belajar yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwasanya kategori-kategori hasil belajar itu terdapat Keterampilan intelektual yang mengarah kepada kecakapan atau keterampilan dalam sebagai contoh, peserta didik diminta untuk dapat menggunakan rangkaiaian bahasa indonesia yang mudah dipahami atau bahasa yang bisa memberikan makna, mampu menjelaskan kembali materi dengan pemahaman yang telah disampaikan oleh guru.

Selain ada kecakapan keterampilan juga terdapat kepandaiaan atau disebut juga dengan Strategi kognitif, dalam strategi ini terdapat tututan agar peserta didik dapat memahami pengetahuan yang telah diberikan atau bisa juga disebut dengan mengasah kemampuan baik dari segi materi yang sulit maupun materi yang sedang, selanjutnya Informasi verbal merupakan suatu pemberitahuan agar peserta didik mudah untuk mendapatkan hal-hal yang terabded, (tidak ketinggalan informasi) karna dalam dunia pendidikan informasi merupakan hal yang sangat penting sebagai sarana untuk mengambil kebijakan, atau sebagai acuan pembelajaran kedepannya.

Motor skill juga menjadi bagian dari kategori hasil belajar yang memiliki arti pergerakan, gerak gerik siswa sangatlah harus diperhatikan karna dapat membantu dalam memahami pembelajaran, dalam kategori ini siswa sangat diminta untuk dapat mengepresikan dirinya ketika sedang memberikan informasi yang disampaikan, yang terahir sikap, dalam kurikulum 13 seperti yang kita ketahui bahwasanya sikap menjadi acuan kategori penilaian pertama seorang anak untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya, karna untuk mencapai tujuan pendidikan sikap juga menjadi hal yang mendasar, agar seorang anak yang nantinya telah menempuh jenjang pendidikan dapat memberikan citra yang baik, sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

Adapun teori yang mendukung hasil belajar antara lain yaitu, teori behavioristikisme, dalam teori behavioristikisme ini menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah interaksi antara stimulus dan respon

yang berbentuk tingkah laku. Selanjutnya ada juga teori belajar sosial albert bandura dimana teori ini mengatakan bahwa proses belajar seseorang merupakan suatu kegiatan yang meniru, ada juga teori belajar kongnitif, bruner mengemukakan bahwa teori ini sangat menekankan kearah kebudayaan, memiliki pengaruh terhadap tingkah laku seseorang dalam belajar, selanjutnya teori belajar konstruktif.

Shymansky (dalam Suparlan 2019:5) mengemukakan pendapat bahwa konsruktivisme adalah sebuah kegiatan yang aktif disaat peserta didik dapat mengontrol wawasan dirinya sendiri, mampu memecahkan ide persoalan dan mempelajari konsep-konsep baru dengan kerangka berfikir yang dimiliki, dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam teori ini juga mengarahkan siswa agar lebih membangun kemandirian, yang terahir teori belajar Humanisme pada prinsipnya berupaya agar proses belajar ditujukan untuk memanusiakan manusia, yaitu mengaktualisasikan diri, yang berarti dapat menggali kemampuannya sendiri untuk diimplementasikan bagi kemaslahatan lingkungan masyarakatnya. Namun dalam penelitian ini peneliti memilih acuan menggunakan teori konsruktivisme, karena merupakan teori pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan siswa dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap siswa untuk belajar menemukan kompetensinya sendiri, pengetahuan atau

teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri.

Selain itu hasil belajar juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang meliputi, minat, motivasi belajar, perhatian dalam belajar, kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal yang meliputi, metode guru dalam mengajar, ruang kelas. Hasil belajar juga berfungsi untuk bisa membedakan antara capaian pengetahuan, dari kedua jenis penilaian yakni, penilaian formatif, dan penilaian sumatif. Indikator hasil belajar siswa merupakan cakupan penting yang harus diketahui guru untuk memberikan penilaian atau suatu hasil belajar siswa, adapun indikatornya terdiri dari, kemampuan kognitif, kemampuan kognitif ini adalah semua yang berkaitan dengan daya ingat atau pengetahuan peserta didik, selanjutnya terdapat juga kemampuan afektif, yakni kemampuan yang berkaitan dengan sikap yang nantinya akan menjadi bahan pertimbangan bagi seorang guru untuk menentukan hasil belajar, yang terakhir terdapat kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang melibatkan gerakan atau pengepresian diri seorang siswa yang nantinya dapat memberikan pemahaman bagi orang-orang yang menerima informasi.

2.2 Literasi Digital

2.2.1. Pengertian Literasi Digital

Literasi menurut unesco dalam (Lestari, 2021:3) merupakan bentuk nyata dari sebuah keterampilan kognitif, membaca maupun menulis, dimana didalam konteks cara memperoleh keterampilan itu, untuk memperoleh keterampilan. Konsep literasi digital memiliki makna melek huruf dimana dapat dipahami sebagai kemampuan dasar aksara (Nasionalita, 2020 :34).

Literasi digital merupakan kemampuan untuk bisa memproses diberbagai mode yang berlainan, untuk menggabungkan dan lebih efisien dalam melakukan hubungan timbal balik (berkomunikasi), serta mendapat pemahaman bagaimana dan kapan kondisi untuk dapat memakai teknologi digital secara baik.

Pada zaman sekarang bukan hanya peserta didik saja yang membutuhkan literasi digital, tapi masyarakat pada umumnya juga sangat membutuhkan literasi digital, untuk memudahkan dalam berinteraksi, dan bersosialisasi. Oleh karena itu maka perlunya pendampingan akan penggunaan teknologi digital, agar dapat bijak dalam menggunakan teknologi, khususnya sosial media. Pemahaman dalam literasi digital sama persis dengan pemahaman ilmu lainya (Restianti, 2018 :74).

Literasi digital dapat juga diartikan sebagai suatu kemampuan untuk dapat memahami dan menggunakan informasi. banyak sekolah yang ada di Indonesia sudah menggunakan alat teknologi untuk mempermudah

proses pembelajaran dan menunjang proses peningkatan hasil belajar peserta didik (Waruwu, 2021:2).

Literasi digital sering muncul ditengah-tengah kehidupan orang banyak, yang secara tidak langsung telah mentranfer informasi dan data.

2.2.2.Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi merupakan dasar dari sebuah karakteristik, kompetensi juga dinilai sebagai kelebihan secara cepat yang jarang mengalami kesalahan. Istilah kompetensi juga sudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak asing lagi untuk didengar. Adapun makna dari kompetensi secara historis yaitu kecakapan, baik dari keterampilan pengetahuan dan sikap (Somantrie, 2010:2).

Literasi digital dapat dikategorikan sebagai kompetensi karena merupakan suatu pengetahuan yang diprediksi akan bertahan lama untuk kebutuhan manusia dimasa kini dan masa yang akan datang supaya bisa menjalani kehidupan di era modernisasi. Kompetensi digital juga dapat dimaknai sebagai suatu proses pengaplikasian suatu aplikasi berbasis software (perangkat lunak) yang membutuhkan suatu kemampuan agar dapat mengelola informasi dengan cepat.

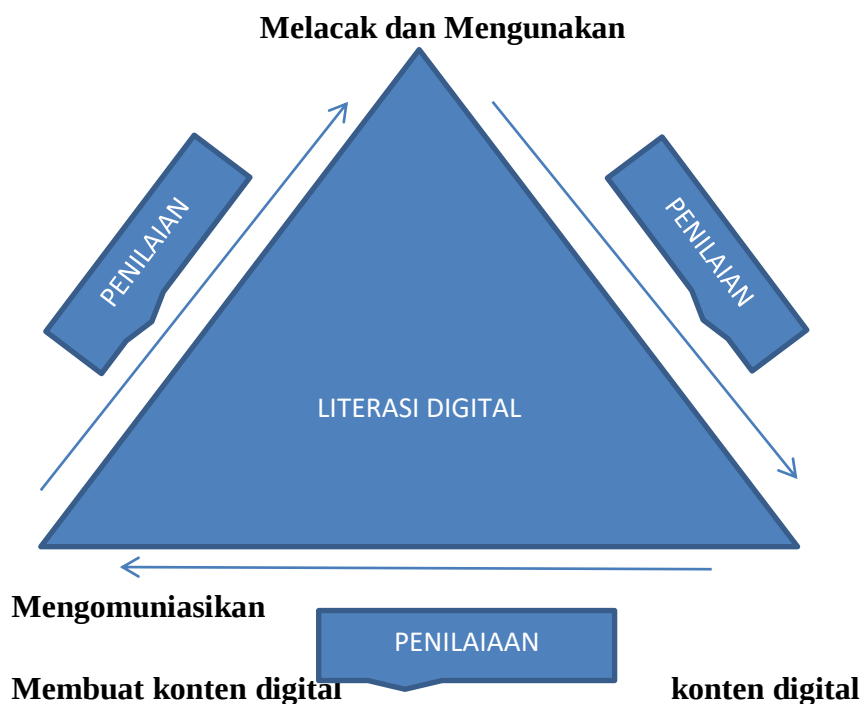
Kompetensi digital sangat banyak dibutuhkan baik dari segi pekerjaan maupun diarah pendidikan ataupun aspek lainnya boleh dibilang semua aspek/bidang sangat membutuhkan kompetensi literasi digital. Pentingnya literasi digital yaitu selain memberikan pengetahuan informasi juga dapat digunakan untuk pedoman memilah dan mempertimbangkan

kebenaran suatu informasi agar terhindar dari informasi-informasi yang tidak benar. Harapannya agar siswa dapat cermat dalam menganalisis suatu informasi yang beredar di zaman sekarang.

Banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintahan dibawah naungan kementrian komunikasi, yaitu diadakannya program yang bernama siberkreasi cakap digital dan siberkreasi berdaya kelas ingklusif, program ini telah disediakan untuk masyarakat umum baik yang tinggal dikota, kabupaten maupun desa. Selain itu kementrian pendidikan juga mengadakan program yang bernama peningkatan literasi digital yang menjadi bagian dari program gerakan literasi nasional pada tahun 2017 dimasa lalu.

Leterasi digital pada abad 21 nanti, telah diberikan gambaran oleh pemerintahan indonesia bahwasanya akan bergerak sangat cepat, untuk maju dan akan menjadi kebutuhan mendasar, sama seperti halnya kebutuhan baca tulis dalam perkembangan zaman. Literasi digital dibangun untuk dapat mewujudkan siswa indonesia yang cerdas dan cermat, dan menyadari akan seberapa pentingnya pengoperasian teknologi, khususya berguna sebagai kebutuhan pembelajaran (Pujiriyanto, 2019: 8).

Berikut ilustrasi literasi dapat gambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 2.1 Literasi Digital

2.2.3 Tujuan Literasi Digital

Literasi digital bertujuan untuk menanamkan kesadaran keterampilan dan pengetahuan baru untuk dapat memahami cara kerja ruang digital pada abad 21 seperti sekarang ini, dimana berfokus pada perhubungan agar bijak dalam mengembangkan kereatifitas, literasi digital juga sangat diharapkan agar bisa menambah atau menciptakan lapangan pekerjaan baru yang berhubungan dengan dunia digital, dimana literasi digital telah berperan serta dalam meningkatkan perekonomian diindonesia, literasi digital yang digunakan dengan bijak oleh pemerintahan indonesia telah berhasil membangun usaha, membangun budaya, dan meningkatkan etika seseorang dalam membentuk diri (Blora, 2021:8).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat juga disimpulkan bahwa tujuan adanya literasi digital ini yaitu untuk dapat membentuk jiwa sadar dalam menggunakan teknologi, agar bisa mendorong kemampuan dalam meningkatkan kualitas pengetahuan yang ada dalam diri seseorang, dengan mengkerasikan media digital ini maka secara tidak langsung telah melatih skil seseorang yang nantinya sangat dibutuhkan didalam dunia kerja, tentunya hal tersebut yang dinamakan dengan meningkatkan perekonomian demi mewujudkan masyarakat yang sejahtera.

Dengan adanya literasi digital ini maka dapat memberikan wawasan baru untuk bisa menyesuaikan diri dengan perubahan yang terus-menerus terjadi.

2.2.4 Manfaat Literasi Digital

Adapun beberapa manfaat literasi digital yang dikemukakan oleh (Sumati, 2020:6) yaitu:

- a) Menambah pengetahuan kosa kata yang layak digunakan oleh seseorang.
- b) Meningkatkan kemampuan verbal seseorang.
- c) Mendapat berbagai wawasan dan informasi baru.
- d) Kemampuan interpersonal akan membaik.
- e) Mengoptimalkan kinerja otak karna sering dilatih untuk membaca dan menulis.
- f) Meningkatkan kemampuan kritis dalam berfikir seseorang

- g) Memberikan keahlian seseorang dalam merangkai kata-kata yang penuh makna.
- h) Membantu meningkatkan daya fokus dan kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi.

Sedangkan menurut Maulana (dalam Sumati, 2020:7) ada 10 manfaat dari literasi digital yakni:

1) Menghemat waktu

Yang dimaksud disini literasi digital dapat menghemat waktu yakni seseorang yang menggunakan media digital tidak harus datang langsung ketempat yang dituju untuk memperoleh informasi, karna tentunya akan sangat membutuhkan waktu yang lama.

Dengan adanya literasi digital atau disebut juga dengan media digital maka seseorang jauh lebih mudah dalam menangkap informasi, baik dari dalam negri maupun informasi diluar negri.

2) Belajar lebih cepat, abdet dan akurat

Dalam literasi digital seseorang ingin menemukan informasi yang dapat dilakukan dengan cepat hanya dengan menggunakan media elektronik, seperti leptop, hanpone, bisa mencari buku-buku ternama, mendapatkan referensi soal-soal pembelajaran, bisa mengakses media internet jika membutuhkan pengetahuan.

3) Menghemat uang

Keuntungan literasi digital adalah menghemat pengeluaran rupiah, contohnya seperti seseorang yang melakukan pembelian dengan menggunakan media online, dan masyarakat dapat melakukan kegiatan didalam rumah saja dengan menimalisirkan biaya tranfortasi, berbagai kebutuhan pembelian dapat dilakukan secara online, sekaligus dapat membandingkan harga, selain itu dalam lingkungan pendidikan yaitu membeli berbagai kebutuhan sekolah yang dilakukan secara langsung, dan dapat melakukan les serta bibingan belajar melalui privat daring jadi tidak perlu kelokasi tertentu untuk medapatkan ilmu, biasanya harganya juga lebih murah.

4) Membuat lebih aman

Sumber informasi yang tersedia dan sangat tak ternilai jumlahnya, ini bisa menjadi acuan untuk dapat mengetahui semua kebutuhan yang diperlukan, namun banyak juga informasi yang harus disaring kebenarannya sebelum mengambil keputusan, literasi digital bisa digunakan untuk pemanfaatan penggunaan transaksi keuangan, sehingga masyarakat dapat mudah mengirim, dan menerima uang dari satu pihak ke pihak lain.

5) Selalu memperoleh informasi baru

Dengan hadirnya informasi digital tentunya akan membawa perubahan, di era digital saat ini informasi sangatlah penting, dan untuk memperoleh sebuah informasi sangatlah mudah yaitu

dalam hitungan detik saja, banyak hal yang bisa di publikasikan oleh siapapun baik anak muda sampai orang tua.

6) Selalu terhubung

Mampu berkomunikasi secara terlihat seperti video call diaplikasi whatsapp, banyak juga aplikasi lain yang sejenis, tujuannya dapat memberikan manfaat buat diri, agar dapat melihat situasi atau keadaan seseorang yang sedang dihubungi, media-media yang seperti ini sudah banyak digunakan oleh dunia pendidikan dalam proses pembelajaran daring, dan mengumpulkan tugas-tugas tidak perlu lagi harus bertatap muka.

7) Membuat mudah dalam mengambil keputusan

Dengan adanya literasi digital dapat membuat seorang individu menjadi mudah untuk mengambil keputusan yang terbaik, karna mendapatkan sumber informasi dari data-data, media internet yang tidak terbatas aksesnya, contoh sederhananya yaitu seseorang dapat membandingkan harga barang yang dari toko a dan toko b melalui media, hingga dapat memilih atau mengambil keputusan bahwa membeli barang ditoko a jauh lebih murah ketimbang barang b, sehingga dapat mengurangi rasa ragu.

8) Membuat lebih bahagia dan semangat

Dapat membuat seseorang bahagia yaitu, seperti yang kita ketahui bahwasanya pada media berbasis internet sekarang banyak sekali jenis seni hiburan yang bisa diakses dari aplikasi-aplikasi tertentu, contohnya dapat melihat siaran liga bola secara

live atau siaran langsung dari laptop, handphone yang kamu miliki, bisa membuat konten-konten yang dipertontonkan terhadap orang banyak, intinya bisa memberikan reflesing tersendiri bagi sang penggunanya.

Selain itu media digital dapat juga menjadi peluang bisnis bagi banyak orang, yaitu contohnya dengan adanya aplikasi tik tok, facebook, whatsapp, instagram dan media sosial lainnya maka akan sangat mudah digunakan, untuk memamerkan produk untuk meningkatkan pemasaran suatu produk, tanpa harus susah-susah mencetak brosur lagi.

9) Bisa digunakan untuk mengefisienkan pekerjaan

Mengefisienkan yaitu dapat mempercepat membantu semua pekerjaan yang ada. Banyak yang merasa terbantu sekali dengan adanya literasi digital ini terutama kalangan orang-orang yang berprofesi sebagai karyawan kantor, semua pekerjaan akan cepat terselesaikan dan mendapat hasil yang memuaskan.

Hal inilah yang memperkuat bahwasanya semua kalangan sangat membutuhkan teknologi digital untuk dapat mempermudah semua akses pekerjaan, telekomunikasi dan lain-lain

10) Sangat mempengaruhi kehidupan.

Maksud dari mempengaruhi dunia yakni tulisan-tulisan yang ada di media internet dapat membawa perubahan bagi sang pembacanya, dengan menyebarnya tulisan melalui media digital telah memberikan kontribusi lebih untuk dinamika kehidupan

nyata, hal inilah yang dinamakan membawa pengaruh kearah yang lebih maju di masa depan.

Teknologi inilah yang dinamakan dengan bagian dari kebutuhan manusia yang ada didunia, baik dari segi pendidikan atau segi kemasyarakatan.

Jadi dapat disimpulkan banyak sekali manfaat dari adanya literasi digital ini untuk membawa perkembangan kearah positif, maupun negative, dan telah terbukti membawa perkembangan kearah yang lebih maju, baik bagi pelajar maupun masyarakat di Indonesia, tergantung bagai mana si pengguna dapat menggunakannya dengan baik atau tidak, karna media ini bebas akses siapapun dapat mengaksesnya, siapapun bisa memberikan informasi, dan begitupun sebaliknya siapapun berhak mendapatkan informasi melalui media digital ini.

2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Digital

Penggunaan media digital sebagai bentuk literasi digital, menurut Punawan (2019: 2) literasi digital dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut:

- a. Aktif dalam menggunakan media online.
- b. Prestasi akademik.
- c. Dukungan orang tua dan keluarga serta teman sebaya.
- d. Ukuran yang digunakan dalam metode membaca.
- e. Kemampuan literasi digital.

Jadi faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan kegiatan literasi digital, diantaranya menggunakan media online, nilai akademik, peran orang tua, keterampilan mengaplikasikan TIK.

2.2.6 Konsep Literasi Digital

Konsep literasi digital terdiri dari 4 komponen yaitu sebagai berikut:

a) Kemampuan dasar literasi digital

Kemampuan literasi digital terdiri dari kemampuan membaca, menulis, memahami, simbol, yang menjadi icon, yang ada pada perangkat lunak, atau software, dan perhitungan angka. Dalam pembelajaran luring. Seperti kemampuan dalam membuat gambar (desain) dan dibagikan kepada orang lain dengan menggunakan platform digital.

b) Latar belakang pengetahuan informasi

Latar belakang pengetahuan informasi merupakan suatu pengetahuan yang berfungsi sebuah pengetahuan yang telah dimiliki, untuk menelusuri informasi baru, agar dapat memperkaya pengetahuan yang sudah ada. Pada ruang pembelajaran, latar belakang informasi dapat diartikan sebagai kepandaian dalam mengais informasi secara online atau menggunakan media digital, memilah hasil penelusuran yang didapat dari web/situs internet, agar sesuai dengan yang diinginkan serta sesuai dengan keperluan belajar (materi terkait).

c) Keterampilan dibidang TIK

Keterampilan dibidang TIK biasanya dimiliki oleh seseorang secara instan atau belajar secara otodidak, keterampilan ini merupakan keahlian seseorang dalam pembuatan konten digital, dan pembuatan perangkat lunak berbasis perangkat lunak seperti coding, dengan hal itu akan menjadi sebuah jembatan untuk membuat sebuah informasi untuk memudahkan memberikan pengetahuan kepada orang lain, kemampuan seperti ini biasanya difungsikan untuk membuat artikel, yang berguna sebagai output dari pembelajaran.

d) Sikap dan perspektif penggunaan informasi

Berdasarkan ketiga uraian mengenai konsep literasi maka saling berkaitan antara satu dan lain, termaksud sikap dan prefektif penggunaan informasi yang menjadi perilaku yang berhubungan langsung dengan tata cara penggunaan digital, dan mengomunikasikannya, bagaimana cara agar suatu konten dapat berisikan informasi penting yang akan disampaikan secara singkat, padat, dan jelas, serta terperinci (Ana, 2020: 4).

Berdasarkan konsep yang diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya konsep literasi digital yakni berupa, kemampuan dasar menggunakan literasi digital, pada konsep ini diharapkan seseorang untuk dapat memahami terdahulu mengenai literasi digital agar mudah untuk diterapkan, sebagai latar belakang informasi.

Konsep literasi digital juga menjadi suatu sumber dari adanya informasi yang sangat mudah untuk menyebar, selanjutnya keterampilan TIK, nah pada konsep ini seseorang sudah melakukan pergerakan atau praktek dalam menggunakan media digital, sehingga menjadi tertamam dan terlatihnya skil dibidang teknologi informatika, yang terahir pada konsep literasi digital terdapat sikap prefektif dalam penggunaan informasi, jadi dalam konsep ini dituntut agar pengguna lebih dahulu menguji kebenaran dari informasi, dan kebijakan dalam penggunaan teknologi (tidak asal-asalan) sehingga terhindar dari kejadian-kejadian yang tidak diinginkan, mengingat dalam menggunakan teknologi juga di pantau oleh undang-undang, dapat di ambil contoh seperti undang-undang ite ketika sedang menyalah gunakan media sosail.

2.2.7. Penerapan Literasi Digital Disekolah

Penerapan literasi digital di sekolah adalah penerapan berasal dari kata “terap” yang berarti juru, kemudian jadi kata “penerap” yang berarti orang yang menerapkan, sedangkan penerapan adalah pemasangan atau pengenalan.

Penerapan literasi digital di sekolah yaitu menuntut guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar yang ada disekolah seperti hanya mengandalkan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber belajar, seperti majalah, surat kabar, internet, dan media digital. Literasi digital di sekolah dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti ekonomi,

bahasa, ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam dan mata pelajaran lainnya (Bella Elpira, 2018:2).

Berdasarkan pemaparan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan literasi digital merupakan sebuah gerakan yang mengajarkan peserta didik dalam mempelajari teknologi agar dapat meningkatkan pengetahuan.

Adapun beberapa cara yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam mendorong literasi digital yaitu:

1. Permulaan

Pada tahap ini guru akan mulai memperkenalkan teknologi computer dan internet dalam aktivitas sekolah, baik dari kegiatan proses belajar mengajar ataupun sistem administrasi yang ada di sekolah, contohnya guru memberi tahu siswa pengertian dari perangkat lunak dan memberikan contoh nyata yang mudah dipahami oleh siswa, dengan harapan agar siswa dapat menerapkannya.

2. Perubahan

Ditahap ini guru dituntut untuk mengarahkan perubahan apa yang akan terjadi apabila menggunakan teknologi digital baik perubahan ke arah positif maupun perubahan ke arah yang negative, juga mencontohkan bahwasanya semua komponen yang ada di sekolah telah menggunakan teknologi guna untuk dapat mempermudah semua akses baik dari segi pendaftaran siswa baru yang berbasis online maupun pembayaran SPP yang bersifat

transfer, hal ini harus dijelaskan secara menyeluruh yang berguna sebagai dasar pengetahuan baik guru maupun peserta didik, disini guru juga dituntut untuk dapat menciptakan ide baru dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran menggunakan media quiziz, video kratif dan lain-lain.

3. Penerapan

Pada tahap ini penggunaan computer mulai diajarkan kepada peserta didik, dan dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan teknologi baik computer, hanpone dll. Selalu memberikan pelajaran yang menggunakan e-learning, seperti google, class room, zoom, dan lain sebagainya. Disini guru yang lebih dituntut agar lebih memiliki skil dalam mengaplikasikan computer dan internet dalam keseharian.

4. Penanaman

Tahap ini teknologi diterapkan hingga menjadi bagian dari kurikulum, sehingga seluruh proses belajar mengajar dan akses adimistrasi telah menggunakan teknologi digital, disini guru dituntut untuk mampu berkerja dengan teknologi sacara lebih (Blora, 2021:10).

Jadi penerapan literasi digital yaitu sebuah upaya yang mempergunakan segala alat berbasis digital untuk menjadi media pendukung pembelajaran, pada zaman sekarang peserta didik harus bisa menyesuaikan diri dengan kecanggihan yang ada atau disebut dengan zaman moderenisasi, disisilain ada beberapa cara guru yang menjadi

strategi untuk bisa menerapkan literasi digital yaitu: memberikan permulaan atau mengenalkan berbagai alat dan kegunaanya, kemudian perubahan, perubahan yaitu guru akan melihat batas perubahan pemahaman seorang anak akan teknologi yang telah diperkenalkan, selanjutnya penerapan dengan penerapan inilah yang menjadi suatu standar keberhasilan seorang guru karena telah mampu mengajarkan hingga bisa diterapkan dalam proses pembelajaran, yang terakhir terdapat penamaan, jadi penamaan inilah yang memperkuat teknologi agar bisa menjadi bagian penting dari sebuah pendidikan, mengingat teknologi sendiri telah menjadi bagian dari kelangsungan kehidupan manusia pada saat ini, oleh karena itu maka guru akan sangat dituntut untuk mampu menerapkan teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

2.2.8 Pengaruh Positif Digital Dalam Pendidikan

Pengaruh yang ditimbulkan oleh adanya digital pada dunia pendidikan yaitu, dapat memudahkan guru dalam mencari bahan ajar, dapat memudahkan peserta didik untuk mencari berbagai materi pembelajaran. Memudahkan melakukan interaksi dari jarak yang berjauhan contohnya, seperti guru dan murid yang melakukan pertemuan secara daring atau non tatap muka, berbagai situs dapat memberikan informasi terbaru sehingga banyak pengetahuan baru yang akan didapatkan dari teknologi yang ada (Wawuru, 2021:7).

Jadi dapat disimpulkan bahwa banyak sekali dampak atau pengaruh positif teknologi digital ini terhadap pendidikan, mulai dari

mempermudah guru mencari bahan ajar sampai ke murid yang mudah mendapatkan ilmu pengetahuan melalui internet, segala sesuatu dapat disajikan didalamnya, sehingga semua kalangan memilih untuk dapat menggunakannya untuk memperluas wawasan.

2.2.9 Pengaruh Negative Digital Dalam Pendidikan

Adapun pengaruh negative yang ditimbulkan oleh teknologi digital yaitu, kurangnya pergaulan antar teman sebaya, mengurangi interaksi antar sesama, anak mudah mengakses video yang tidak layak dipertontonkan (pornografi), mudahnya menyebarkan berita yang belum benar adanya (hoak), bullying melalui media sosial sehingga mengganggu mental sang anak. Anak sering lupa dengan tanggung jawabnya seperti mengerjakan tugas sekolah yang telah diberikan oleh guru.

Jadi kesimpulannya dengan adanya teknologi semua orang yang menggunakan kearah positif maka akan sangat membantu, contohnya seseorang akan mudah belajar secara otodidak melalui handphone, laptop dan lain-lain. Namun jika menggunakan kearah yang negative maka akan merugikan seseorang tersebut, tergantung ditangan orang yang mengelolanya dan kebijakan dalam menggunakannya (Wawuru, 2021:8).

Selain membawa dampak positif teknologi digital juga membawa dampak negative seperti yang ada dalam uraian di atas dapat disimpulkan teknologi digital merupakan alat yang bisa dicontrol penggunaannya oleh sang pengguna, oleh karena itu jika pengguna tidak bijak dalam menggunakannya maka akan memberikan dampak yang negative, seperti yang terdapat pada lingkungan kita saat ini banyak anak yang kurang

bergaul atau rasa sosialisasi yang kurang, karna lebih sering main di dalam rumah ditemani gajed (main game) sehingga anak tersebut menjadi anak yang cuek, tidak meperdulikan lingkungan, tentunya ini akan menjadi masalah besar nantinya, yang mengakibatkan anak tersebut kurang relasi, kesulitan dalam berinteraksi dan lain-lain.

Dampak buruk juga digambarkan dengan banyak nya konten-konten yang merusak piskologis atau cara berfikir positif anak, atau mempengaruhi daya berfikir seorang anak, yaitu dengan adanya video-video yang tidak baik untuk dipertontonkan sehingga berakibat fatal seperti banyaknya kenakalan remaja yang mengarah ke pergaulan bebas, secara di Indonesia kasus seperti ini sudah mencapai grafik tertinggi, hal ini juga dikarnakan faktor kelalaian orang tua dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan terhadap sang anak.

Selain itu juga ada yang namanya builiying, karna adanya teknologi canggih seperti saat ini maka semua media bisa diakses dengan mudah, akan tetapi banyak anak remaja yang belum bisa bijak dalam menggunakannya sebagai contoh penggunaan media sosial, media sosial banyak digunakan untuk sindir menyindir, sehingga berdampak buruk seperti adanya sikap tidak terima sebelah pihak dan bisa mengakibatkan terjadinya rencana pembunuhan kasus seperti ini juga sudah banyak disiarkan pada berita-berita televisi di Indonesia, oleh karna itu maka pentingnya penerapan literasi digital ini mulai dari lingkungan pendidikan hingga masyarakat agar dapat mengantisipasi permasalahan seperti yang telah dijelaskan di atas.

2.2.10. Indikator Literasi Digital

Indikator literasi digital merupakan sebuah alat ukur dalam proses untuk mencapai tujuan, indikator literasi digital terdiri dari 4 kompetensi ini yakni :

a. Pencarian internet

Kompetensi ini mencakup beberapa komponen, yaitu kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, dengan menggunakan mesin pencarian, serta melakukan aktivitas didalamnya.

b. Navigasi hypertextual

Kompetensi ini berhubungan dengan kemampuan membaca, serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan, maksudnya adalah seseorang dituntut untuk memahami navigasi atau panduan arah dalam *web browser* yang tentunya berbeda dengan teks yang dijumpai dengan buku.

c. Evaluasi konten

Kompetensi ini mencakup beberapa kemampuan yaitu kemampuan dalam membedakan antara keterampilan dengan tampilan suatu halaman *web* yang dikunjungi, kemampuan mengenali latar belakang informasi yang ada diinternet meliputi kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga atau Negara tertentu.

d. Penyusunan pengetahuan

Kompetensi ini mencakup kemampuan dalam mencari informasi melalui internet kemampuan membuat personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup* mailing lists atau *group* diskusi yang lain.

Berdasarkan empat indikator di atas dapat disimpulkan bahwa kelangsungan kehidupan pada abad 21 ini sangat kebergantungan pada teknologi oleh karena itulah terlahirnya literasi digital dimana ini akan menjadi ajang tempat belajar mengetahui kecanggihan teknologi mulai dari penggunaannya hingga cara kerjanya semua yang berhubungan langsung dengan jaringan internet yang dapat meraup informasi secara global.

Dan literasi digital dapat dikatakan berjalan dengan semestinya apabila telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan yakni, pencarian internet yang memiliki makna suatu proses yang nantinya akan membuahkan hasil yang bersumber pada informasi, navigasi hipertextual dapat diartikan juga bahwa literasi digital ini merupakan suatu kegiatan membaca, atau menganalisis sebuah informasi dengan pemahaman yang tinggi sebelum disebarluaskan, hal ini dilakukan untuk dapat mengantisipasi informasi yang palsu (Hoax), selanjutnya terdapat evaluasi konten yakni tindakan yang harus dilakukan untuk dapat membedakan mana keterampilan mana tampilan, atau disebut juga dengan kesadaran dalam menggunakan teknologi digital, untuk menelusuri banyaknya

informasi yang disajikan dalam media berbasis internet, yang terakhir penyusunan pengetahuan, nah sebagai orang yang memiliki kemampuan dalam mencari informasi melalui internet kemampuan membuat personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru haruslah terlebih dahulu menyusun pengetahuannya mulai dari perencanaan yang akan dilakukan hingga bisa dipublish ke media digital seperti internet.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwasanya literasi digital merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan pada abad 21, literasi digital sangat berkaitan langsung dengan kecanggihan teknologi yang mengandalkan kecakapan dalam penggunaannya. Tujuan dari literasi yaitu untuk mempermudah semua akses informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, yang akan dilakukan guru maupun peserta didik. Literasi juga merupakan suatu ketertarikan, sikap dan pengetahuan seseorang terhadap globalisasi, agar dapat mengelola informasi yang akurat dan mengshering informasi yang dirasa tak wajar, literasi terdiri dari informasi, visual, digital, media, dan alat komunikasi, computer dan dan lain-lain.

Didalam literasi digital juga terdapat kompetensi digital, dimana kompetensi digital ini merupakan suatu kemampuan seseorang untuk dapat memanfaatkan teknologi digital yang dipengaruhi oleh perubahan zaman yang semakin maju, dimana kompetensi digital ini juga memberikan pemahaman, akan bagaimana cara menanggulangi permasalahan dalam kehidupan digitalisasi seperti saat ini, yang bertujuan agar peserta didik

dapat menjadi sorang pribadi yang mampu bertahan di era yang terus-menerus berkembang (semakin canggih).

Literasi digital juga memiliki tujuan tertentu, dimana tujuan adanya literasi digital ini yaitu untuk dapat membentuk jiwa sadar dalam menggunakan teknologi, agar bisa mendorong kemampuan dalam meningkatkan kualitas pengetahuan yang ada dalam diri seseorang, dengan mengkerasikan media digital ini, maka secara tidak langsung telah melatih skil seseorang yang nantinya sangat dibutuhkan didalam dunia kerja, tentunya hal tersebut yang dinamakan dengan meningkatkan perekonomian demi mewujudkan masyarakat yang sejahtera.

Dengan adanya literasi digital ini maka dapat memberikan wawasan baru untuk bisa menyesuaikan diri dengan perubahan yang trus-menerus terjadi, dan memiliki manfaat, adapun manfaat literasi digital ini untuk membawa perkembangan kearah positif, maupun negative, dan telah terbukti membawa perkembangan kearah yang lebih maju, baik bagi pelajar maupun masyarakat di Indonesia, tergantung bagai mana si pengguna dapat mengguanakannya dengan baik atau tidak, karna media ini bebas akses siapapun dapat mengaksesnya, siapapun bisa memberikan informasi, dan begitupun sebaliknya siapapun berhak mendpatkan informasi melalui media digital ini.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi literasi digital yakni diantaranya menggunakan media online, nilai akademik, peran orang tua, ketrampilan mengaplikasikan TIK, selain faktor literasi digital juga memiliki konsep tertentu, konsep literasi digital yakni berupa, kemampuan

dasar menggunakan literasi digital, pada konsep ini diharapkan seseorang untuk dapat memahami terdahulu mengenai literasi digital agar mudah untuk diterapkan, sebagai latar belakang informasi, konsep literasi digital juga menjadi suatu sumber dari adanya informasi yang sangat mudah untuk menyebar.

Setelah memahami konsep maka seseorang akan dapat menerapkan literasi digital yang memiliki definisi antara lain penerapan literasi digital yaitu sebuah upaya yang mempergunakan segala alat berbasis digital untuk menjadi media pendukung pembelajaran, secara pada zaman sekarang peserta didik harus bisa menyesuaikan diri dengan kecanggihan yang ada, atau disebut dengan zaman modernisasi, disisilain ada beberapa cara guru yang menjadi strategi untuk bisa menerapkan literasi digital, literasi digital juga memiliki pengaruh negative dan positif dalam dunia pendidikan, adapun pengaruh positif yang terjadi yakni, dapat mempermudah guru mencari bahan ajar, murid yang mudah mendapatkan ilmu pengetahuan melalui internet, segala sesuatu dapat disajikan dengan cepat, sehingga semua kalangan memilih untuk dapat menggunakannya untuk memperluas wawasan.

Selain membawa dampak positif teknologi digital juga membawa dampak negative seperti yang ada dalam uraian di atas dapat disimpulkan teknologi digital merupakan alat yang bisa dicontrol penggunaannya oleh sang pengguna, oleh karena itu jika pengguna tidak bijak dalam menggunakannya maka akan memberikan dampak yang negative, seperti yang terdapat pada lingkungan kita saat ini banyak anak yang kurang

bergaul atau rasa sosialisasi yang kurang, karna lebih sering main di dalam rumah ditemani gajed (main game) sehingga anak tersebut menjadi anak yang cuek, tidak meperdulikan lingkungan, tentunya ini akan menjadi masalah besar nantinya, yang mengakibatkan anak tersebut kurang relasi, kesulitan dalam berinteraksi dan lain-lain.

Dampak buruk juga dapat digambarkan dengan banyak nya konten-konten yang merusak psikologis atau cara berfikir positif anak, atau mempengaruhi daya berfikir seorang anak, yaitu dengan adanya video-video yang tidak baik untuk dipertontonkan, sehingga berakibat fatal yang mengakibatkan banyaknya kenakalan remaja yang mengarah ke pergaulan bebas, secara di Indonesia kasus seperti ini sudah mencapai grafik tertinggi, hal ini juga dikarenakan faktor kelalaian orang tua dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan terhadap sang anak.

Selain itu juga ada yang namanya builiying, karna adanya teknologi canggih seperti saat ini maka semua media bisa diakses dengan mudah, akan tetapi banyak anak remaja yang belum bisa bijak dalam menggunakannya sebagai contoh penggunaan media sosial, media sosial banyak digunakan untuk sindir menyindir sehingga berdampak buruk seperti adanya sikap tidak terima sebelah pihak dan bisa mengakibatkan terjadinya rencana pembunuhan kasus seperti ini juga sudah banyak disiarkan diberita-berita televisi di Indonesia, oleh karna itu maka pentingnya penerapan literasi digital ini mulai dari lingkungan pendidikan hingga masyarakat agar dapat mengantisipasi permasalahan seperti yang telah dijelaskan di atas.

Dan literasi digital dapat dikatakan berjalan dengan semestinya apabila telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan yakni, pencarian internet yang memiliki makna suatu proses yang nantinya akan membuahkan hasil yang bersumber pada informasi, navigasi hipertextual dapat diartikan juga bahwa literasi digital ini merupakan suatu kegiatan membaca, atau menganalisis sebuah informasi dengan pemahaman yang tinggi sebelum disebarluaskan, hal ini dilakukan untuk dapat mengantisipasi informasi yang palsu (Hoax), selanjutnya terdapat evaluasi konten yakni tindakan yang harus dilakukan untuk dapat membedakan mana keterampilan mana tampilan, atau disebut juga dengan kesadaran dalam menggunakan teknologi digital.

2.3 Dukungan Sosial Teman Sebaya

2.3.1. Pengertian Teman Sebaya

Teman sebaya dapat di definisikan sebagai kelompok dari orang-orang yang memiliki kesamaan baik umur, sekolah, dan status sosial. Menurut Santrock dalam (Zamri 2020:2) teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama.

Memiliki teman sebaya biasanya juga cenderung menandakan bahwanya seorang anak telah sukses dalam berinteraksi sosial hingga memiliki teman atau rekan sosialnya. Menurut Hurlock dalam (Trianah, 2020:2) menyatakan teman sebaya merupakan pergaulan seumuran dalam

menentukan perilaku dan mengandalkan teman dan mendapat kedekatan dan dukungan dari teman.

Dukungan sosial mengarah pada perasaan seseorang untuk dapat memberikan/mengsupport agar lebih bersemangat kedepannya, dukungan ini juga bisa didapatkan dari orang tua maupun keluarga terdekat. Namun yang lebih mempengaruhi atau besar pengaruhnya tetap dukungan teman sebaya atau sekelompok orang yang berpihak kepada peserta didik yang mampu memberikan rasanya nyaman, senang, mendapatkan apresiasi, menghargai, perhatian tertuang didalamnya, adapun pendapat lain mengenai teman sebaya yaitu di anggap sebagai bentuk sosialisasi, sebagai makhluk sosial.

Dukungan sosial teman sebaya merupakan dukungan yang mengarah ke jiwa sosial, yang bertujuan memberikan informasi penting terhadap teman satu dan teman lainnya. Hal ini juga biasanya disebut dengan sosialisasi, sosialisasi sendiri merupakan sebuah interaksi yang dilakukan seseorang dan mendapatkan feedback dari lawan bicaranya atau lawan diskusinya, baik secara individu maupun kelompok. Dukungan teman sebaya merupakan hubungan positif yang lebih signifikan mengarah kesosial yang akan menimbulkan rasa termotivasi belajar, menunjukkan bahwa semakin tinggi dukungan sosial seorang anak maka semakin tinggi pula motivasi belajarnya begitupun sebaliknya (Saputro, 2021:2).

Teman sebaya juga berpengaruh kepada proses tumbuh kembang perilaku seorang anak baik kearah yang positif maupun kearah yang negative. Hal ini disebut juga dengan pemberian bantuan instrumental dimana bantuan instrumental memiliki makna yaitu dukungan secara

langsung dilakukan, yang menimbulkan dorongan motivasi kepada penerimanya, teman sebaya juga sangat berpengaruh atas ilmu biasanya jika seorang siswa memiliki tingkat kemampuan akademik rendah namun memiliki teman sebaya yang memiliki ilmu pengetahuan tinggi jika mereka berdua berteman dekat maka murid yang memiliki pengetahuan tinggi akan memberikan kontribusi atau dedikasi penjelasan ulang agar murid yang memiliki kemampuan akademik rendah mampu memahami materi tersebut.

2.3.2. Ciri-Ciri Teman Sebaya

Adapun ciri-ciri umum dari teman sebaya yaitu sebagai berikut:

1. Seseorang yang selalu memberikan informasi

dengan adanya teman sebaya maka siswa akan lebih mudah mendapatkan informasi, memiliki pengetahuan yang luas, peran teman sebaya dapat memberikan pelajaran yang membangun baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan lain (tempat tinggalnya).

2. Seseorang yang Bersifat sementara

teman sebaya sifatnya sementara karena tidak memiliki ketentuan dan kontrak khusus mengenainya. Setelah beranjak dewasa nanti jarang diantara mereka masih bergaul satu dan yang lain, bisa jadi pertemanannya bukan lagi dengan umur yang sama tapi karena ada lembaga atau organisasi yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama.

3. Tidak berstruktur

Teman sebaya tidak dibentuk oleh lembaga tertentu apalagi pemerintahan, teman sebaya terbentuk karna proses kesamaan satu dan yang lainnya tanpa disengaja.

Berdasarkan penjelasan yang telah dibahas di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa, seseorang yang dapat dikatakan teman sebaya apa bila telah memiliki ciri-ciri seperti, orang yang selalu memberi informasi, seseorang yang kehadirannya bersifat sementara, tidak memiliki struktur yang jelas.

2.3.3. Aspek-Aspek Teman Sebaya

Adapun sepek-aspek teman sebaya teridiri dari kemampuan pribadi, penampilan,interaksi sosial, konsep diri, perhatian, bantuan dan kesediaan serta penghormatan. Berikut ulasannya:

1. Kemampuan Pribadi

Kemapuan pribadi disebut juga dengan kesanggupan, kecakapan dan kepintaran seseorang dalam menjalankam suatu aktivitas tertentu, keaktifan ini lah yang membuat seseorang cermat dan teliti dalam melakukan kegiatannya secara sendiri atau disebut juga mandiri tanpa melibatkan orang lain. Kemampuan terdiri dari dua jenis yaitu kemampuan intelektual dan kemapuan fisik.

Kemapuan intelektual yaitu kemampuan yang digunakan untuk melakukan dan mengerjakan kegiatan yang berhubungan langsung dengan mental, sedangkan kemampuan yaitu suatu kesanggupan dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan

langsung dengan daya stamina, perbedaan dari dua jenis kemampuan ini yaitu jika kemampuan intelektual lebih cenderung kedalam menyelesaikan segala urusan yang rumit atau pekerjaan-pekerjaan yang rumit, sedangkan kemampuan fisik merupakan segala kegiatan yang dapat menguras energi fisik.

Kemampuan (abilities) adalah hal yang akan menentukan kepribadian seseorang mulai dari perilaku dan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan ialah bakat yang ada dalam diri seseorang untuk bisa mengolah logika atau pemikiran dan mengutarakan argument, yang terdiri dari :

a) Visualisasi ruang

yakni sebuah kemampuan untuk mengimajinasikan suatu objek yang belum ada wujudnya banyak disebut juga dengan khayalan yang menimbulkan suatu karya yang bernilai nantinya, sebagai contoh yaitu kemampuan seseorang seniman dalam menggambar sebelum melakukan atau melukis, iya akan membayangkan terlebih dahulu.

b) Ingatan

Yakni suatu kegiatan menahan dan mengenang kembali pengalaman yang telah berlalu, didalam memori pemikiran, sebagai contoh seorang murid ketika mengerjakan ujian maka akan menggunakan daya ingat yang tinggi untuk dapat menjawab pertanyaan (Latifah, 2014: 3).

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara satu dan lainnya, seperti berbicara dan lain-lain. Interaksi sosial juga dapat diartikan dengan hubungan yang harmonis dan dinamis, dimana kedua hubungan tersebut berkaitan satu dengan yang lainnya, baik hubungan seseorang maupun perkelompok (Xiao,2018:1).

Interaksi sosial dapat juga disebut dengan proses pengenalan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok yang saling melengkapi satu dan yang lain (Fahri, 2019: 6). interaksi memiliki bentuk-bentuk seperti berikut :

- a) Proses sosial asosiasif, yang merupakan proses kacomodasi dan asimilasi serta asimilasi.
- b) Proses sosial mulai dari diasosiasif, kontaversi dan persaingan kemudian pertentangan pertikaiaan.

Berdasarkan ulasan di atas bahwa dapat disimpulkan bahwasanya interaksi sosial adalah hal penting yang dilakukan dua orang pihak atau lebih yang saling berkaitan melakukan hubungan timbal balik secara intens, yang terdiri dari :

1) Konsep Diri

Konsep diri merupakan suatu kondisi mengerti akan diri kita sendiri yang biasanya bisa timbul dari interaksi yang dilakukan dengan orang lain, konsep diri bisa dicontrol oleh

diri kita sendiri seperti layak nya manajemen, dan bisa disrukturkan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Konsep diri juga disebut sebagai pemahaman akan diri sendiri yang biasanya timbul dikarenakan oleh adanya interaksi dengan orang disekitar hal inilah yang menjadi sebuah faktor deteminan akan diri sendiri dalam berkomunikasi dengan manusia satu dan manusia lainya (Wahyu, 2017:3).

2) Perhatian

Perhatian merupakan bentuk kepedulian terhadap seseorang yang dianggap penting, dan ini juga bentuk dari menyayangi dan simpati terhadapnya.

Perhatian diartikan juga dengan titik energi psikis mengenai objek tertentu, jika diartikan sebagai sedikit banyaknya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang sedang dilakukan. Perhatian diartikan konsentrasi, yaitu pemusatan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu objek Seiring, jadi dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah ahlian jiwa yang diarahkan kepada suatu objek tertentu dan unsur pikiranlah yang paling kuat pengaruhnya (Afiatin, 2015:4).

3) Bantuan dan Kesediaan

Bantuan dan kesediaan merupakan pertolongan disaat yang dibutuhkan, kesediaan memiliki arti kesiapan dan bertanggung jawab.

4) Penghormatan

Penghormatan adalah saah satu cara untuk dapat menghargai, seperti kultur yang telah lama ada di indonesia, penghormatan juga disebut dengan menghargai hak-hak orang lain.

Adapun contoh dari penghormatan atau menghargai yaitu :

- 1) Mendengarkan teman yang sedang berbicara
- 2) Menerima ungkapan pendapat teman dengan baik

Hal ini, bertujuan agar dapat menciptakan suasana yang harmonis rukun, saling menghormati satu dan lainnya (Prasetya, 2020 : 6).

Dapat disimpulkan banyak sekali aspek-aspek teman sebaya yang dapat membawa perubahan baik dari karakter, sifat dan kejeniusan seseorang, hal inilah yang akan menjadi batu penopang agar seseorang dapat di katakana manusia yang berkualitas yang memiliki nilai soasial yang tinggi, sehingga memudahkan seseorang dalam berinteraksi, berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

2.3.4 Pentingnya Teman Sebaya

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwasanya teman sebaya memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembangnya seorang peserta didik yang berjiwa sosial tinggi dan mampu meningkatkan kemampuan berfikir yang kritis.

Teman sebaya adalah agen yang menjadi motor penggerak bagi seseorang untuk menuju sebuah perubahan baik dari segi apapun, seperti segi penyesuaian diri dengan adanya interaksi dengan teman sebaya yang baik maka akan memberikan dampak penyesuaian diri secara sosial, yang di zaman sekarang remaja sangat dituntut untuk bisa menyesuaikan diri dengan cara membangun komunikasi baik antar teman di sekolah maupun di lingkungan luar sekolah.

Penyesuaian diri merupakan suatu proses dimana mencakup mengenai perilaku, respon mental, yang mengarah kepada usaha seorang individu untuk mempelajari aspek kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya, yang bertujuan dapat menyelesaikan masalah seperti konflik-konflik, ketegangan-ketegangan, untuk itulah dengan adanya penyesuaian diri maka diharapkan agar seorang individu bisa memperoleh keselarasan antara tujuan kebutuhan dalam dirinya dengan tuntutan atau harapan dari lingkungan ditempat ia berada (Saputro, 2021:2).

Peran teman sebaya sangatlah penting karena memberikan pengaruh terhadap psikologis anak mengapa dikatakan demikian, Karena pada dasarnya teman bagi seorang anak merupakan suatu kebutuhan yang intim dengan adanya teman maka akan membawa perkembangan baru,

memiliki manajemen kemampuan yang luas, memiliki jiwa sosial untuk menyesuaikan diri yang harus dibentuk sejak seseorang masih berusia dini, hal ini yang akan menjadi dasar untuk dapat menyesuaikan diri dengan orang lain pada suatu hari kelak ketika seorang anak tersebut telah dewasa (Agustiani, 2008: 5).

2.3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Teman Sebaya

a. Kesamaan Usia

Pada umumnya seseorang akan secara tidak langsung berteman dengan orang-orang yang memiliki umur yang sama biasanya hal ini dipengaruhi oleh tempat seseorang mengenyam pendidikan, seperti yang dapat kita ketahui, teman sebaya merupakan kesamaan antar umur yang bergabung, dan membentuk kelompok atau istilah kerennya circle.

b. Situasi

Situasi yang dimaksud disini yaitu seperti lingkungan perkarangan rumah, keadaan, lingkungan sekolah, nah situasi inilah yang mendorong anak untuk cenderung memiliki teman sebaya yang dekat dan akrab, dan seseorang yang dikenal dengan istilah senasip sepenanggungan yaitu kumpulan dari orang-orang yang memiliki nasib yang sama.

c. Keakraban

Kedekatan adalah upaya bersosialisasi yang cenderung membawakan suasana yang konsumtif dan sangat berhubungan dekat, contohnya jika seorang anak telah dekat dengan teman

sebanya dan akrab maka ketika terjadi perpisahan akan merasakan kecanggungan dan kegelisahan, kesedihan karna belum terbiasa.

d. Ukuran Kelompok

Ukuran kelompok merupakan jumlah anak antar teman yang sebaya atau sama besar dan sama umurnya saling berinteraksi dan melibatkan satu dan yang lainnya membentuk kelompok sehoobi seperti kelompok dalam bermain bola, kelompok disebut juga dengan geng-geng yang memiliki kesamaan yang sangat kental.

e. Pertalian Keluarga

Adanya teman sebaya terkadang juga karna kedekatan antara saudra atau di sebut juga dengan sepersepupuan yang menjadi suatu kelompok (circle) yang memiliki kesamaan baik ras, suku, bahasa, daerah, dan golongan keturunan dan lain-lain (Agustiani, 2008: 10).

f. Perkembangan Kongnitif

Teman sebaya tentunya sangat berperan penting bagi perkembangan kongnitif seorang anak, perkembangan kongnitif yang dimiliki oleh seorang teman sebaya maka secara tidak langsung juga akan diserap oleh teman sebaya lainnya, karna seringnya terjadi komunikasi dan interaksi. Perkembangan kongnitif disebut juga dengan keterampilan dalam berfikir, mengemukakan pendapat, belajar memecahkan suatu permasalahan, rasional, hal ini berpokok pada segala sesuatu baik dari segi komunikasi, motoric, sosial, emosi, dan keterampilan

adaptatif, kemampuan ini terjadi secara bertahap saat seseorang baru lahir hingga bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan (Basri, 2022: 2).

Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi atau melatarbelakangi hubungan interaksi seseorang dengan teman sebayanya yaitu, karena terdapat kesamaan, karna berada disituasi yang sama, karna kedekatan atau disebut juga keakraban satu dan yang lainnya biasanya dipengaruhi lamanya pertemanan, karna berada dalam sebuah kelompok, baik yang berukuran besar maupun kelompok yang berukuran kecil, sehingga seseorang yang berada didalam kelompok tersebut dapat saling mengenal, dan terjadilah integrasi sosial atau hubungan sosial antara keduanya.

Selanjutnya juga yang mempengaruhi teman sebaya yaitu pertalian keluarga, dengan adanya pertemuan keluarga atau disebut juga dengan silaturahmi maka secara tidak langsung seorang anak akan melakukan interaksi sosial antara anak yang satu dan lainnya, yang terakhir yaitu dengan adanya perkembangan kognitif yang sama maka anak akan bermain dengan-orang-orang yang menurutnya memiliki kecocokan dalam berfikir bisa disebut juga dengan satu frekuensi, biasanya ini terdapat cirkel dilingkungan pendidikan dimana anak-anak yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi akan bermain dengan temannya yang juga memiliki kemampuan yang sama.

2.3.6 Bentuk-Bentuk Dukungan Sosial Teman Sebaya

Berikut ada empat dimensi bentuk dari dukungan teman sebaya yakni:

1. **Dukungan emosional:** melingkup ungkapan, kepedulian, empati, dan perhatian seseorang yang bersangkutan.
2. **Dukungan penghargaan:** yaitu berbetuk ungkapan rasa hormat (penghargaan) positif untuk orang yang dituju, dorongan maju atau persetujuan dengan gagasan atau perasaan individu.
3. **Dukungan informative:** melingkup mensehati kearah yang baik, memberikan saran-saran yang membuka pikiran, memberikan petunjuk serta contoh berumpamaan atau umpan balik.
4. **Dukungan instrumental:** melingkup bantuan secara langsung, seperti memeberi pinjaman berupa uang, menawarkan pekerjaan bagi orang yang sedang mencari perkerjaaaan (Saputro, 2021 : 6).

2.3.7 Konformitas Teman Sebaya

Konformitas adalah sebuah jenis interaksi sosial dimana seorang individu dapat merubah penampilan, sikap, prilaku, sesuai dengan tututan norma sosial yang telah ada. Konformitas adalah sebuah kecenderungan suatu kelompok yang melakukan hal sama contoh seorang ketua organisasi melakukan sebuah kegiatan yang nantinya kegiatan itu akan diikuti oleh para anggotanya.

Konformitas yang terlihat sangat mempengaruhi pada abad 21 saat ini yaitu: banyak nya remaja yang berbondong-bondong mengikuti tren seperti cara berotfit (fashion), yang kekinian. Kegiatan yang mengadopsi sikap orang lain, biasanya dipengaruhi oleh hanpone, atau bisa juga

dipengaruhi oleh adanya tekanan imajinatif dari orang-orang sekitar sehingga dapat membawa perubahan yang sangat pesat. Terkadang juga dipengaruhi oleh tututan keinginan karna melihat orang lain, hal yang berhubungan dengan konformilitas teman sebaya bisa mengarah ke negative, bisa juga ke positif.

Adapun contoh yang mengarah ke negative yaitu banyaknya anak-anak jaman sekarang yang menggunakan kata-kata kotor (toxic) atau disebut juga dengan ungkapan yang kasar yang tidak terdapat pada kamus bahasa indonesia, mencuri, mengejek orang tua atau guru, prilaku tidak sopan inilah yang harus mendapatkan bimbingan dengan kedekatan sosial agar dapat merubah diri mereka. Ada juga yang mengarah kearah yang positif, seperti seorang anak yang melihat pencapaian orang lain dan timbul lah tekad bahwa iya juga termotivasi ingin seperti itu kemudian mengajak beberapa teman untuk bisa mencapai keinginannya (Agustiani, 2008: 15).

2.3.8 Indikator Teman Sebaya

Indikator dari temen sebaya yaitu kemampuan seorang individu untuk dapat menyesuaikan diri dengan individu lainnya, dan saling berinteraksi yang dapat menimbulkan pengaruh–pengaruh baik positif maupun negative, bisa berbentuk sentuhan fisik, saling sapa dan berbincang-bincang.

Indikator dari teman sebaya juga melingkupi pengaruh normative yang terpaut dengan norma-norma yang ada dalam kelompok pertemanan, dan membawa pengaruh informasional atau sebuah pengaruh yang disebabkan oleh adanya informasi yang terabded, juga melingkupi pengaruh

konformitas yang membawa perubahan perilaku karena adanya tekanan, dan popularisasi disebut juga dengan pengaruh individu yang disesuaikan dengan kelompok pertemanannya (Ashari, 2022: 4).

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah sekelompok orang yang memiliki kesamaan yang menjalin hubungan baik atau hubungan keakraban yang tinggi, mampu memberikan rasa nyaman, senang, mendapatkan apresiasi, menghargai, perhatian, teman sebaya juga mencontohkan bentuk sosialisasi, sebagai makhluk sosial, yang dapat memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu baik ke arah positif maupun ke arah yang negatif. Dengan adanya teman sebaya maka akan memberikan pengaruh yang kuat, baik dari karakter, gaya hidup dan lain-lain, tentunya teman sebaya juga dapat dijadikan motivasi untuk menjadi lebih baik kedepannya, namun bisa juga sebaliknya.

Seseorang yang dapat dikatakan teman sebaya apa bila telah memiliki ciri-ciri seperti, orang yang selalu memberi informasi, seseorang yang kehadirannya bersifat sementara, tidak memiliki struktur yang jelas, teman sebaya juga memiliki aspek-aspek yang akan dapat membawa perubahan baik dari karakter, sifat dan kejeniusan seseorang, hal inilah yang akan menjadi batu penopang agar seseorang dapat dikatakan manusia yang berkualitas yang memiliki nilai sosial yang tinggi, sehingga memudahkan seseorang dalam berinteraksi, berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

Peran teman sebaya ini sangatlah penting karena dapat memberikan pengaruh terhadap psikologis anak mengapa dikatakan demikian, Karena

pada dasarnya teman bagi seorang anak merupakan suatu kebutuhan yang intim dengan adanya teman maka akan membawa perkembangan baru, memiliki manajemen kemampuan yang luas, memiliki jiwa sosial untuk menyesuaikan diri yang harus dibentuk sejak seseorang masih berusia dini, hal ini yang akan menjadi dasar untuk dapat menyesuaikan diri dengan orang lain pada suatu hari kelak ketika seorang anak tersebut telah dewasa .

Adapun faktor yang mempengaruhi teman sebaya yaitu, karena terdapat kesamaan, karena berada di situasi yang sama, karena kedekatan atau disebut juga keakraban satu dan yang lainnya biasanya dipengaruhi lamanya pertemanan, karena berada dalam sebuah kelompok, baik yang berukuran besar maupun kelompok yang berukuran kecil, sehingga seseorang yang berada di dalam kelompok tersebut dapat saling mengenal, dan terjadilah integrasi sosial atau hubungan sosial antara keduanya, selanjutnya juga yang mempengaruhi teman sebaya yaitu pertalian keluarga, dengan adanya pertemuan keluarga atau disebut juga dengan silaturahmi maka secara tidak langsung seorang anak akan melakukan interaksi sosial antara anak yang satu dan lainnya, yang terakhir yaitu dengan adanya perkembangan kognitif yang sama maka anak akan bermain dengan-orang-orang yang menurutnya memiliki kecocokan dalam berfikir bisa disebut juga dengan satu frekuensi, selain itu ada juga bentuk dari dukungan teman sebaya seperti, dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan informative, dan dukungan instrumental.

Di dalam teman sebaya juga terdapat istilah konformitas teman sebaya, Konformitas adalah sebuah jenis interaksi sosial dimana seorang

individu dapat merubah penampilan, sikap, perilaku, sesuai dengan tuntutan norma sosial yang telah ada. Konformitas adalah sebuah kecenderungan suatu kelompok yang melakukan hal sama contoh seorang ketua organisasi melakukan sebuah kegiatan yang nantinya kegiatan itu akan diikuti oleh para anggotanya.

Kemudian teman sebaya juga memiliki indikator tertentu diantaranya, indikator dari teman sebaya yaitu kemampuan seorang individu untuk dapat menyesuaikan diri dengan individu lainya, dan saling berinteraksi yang dapat menimbulkan pengaruh-pengaruh baik positif maupun negative, bisa berbentuk sentuhan fisik, saling sapa dan berbincang-bincang.

Indikator dari teman sebaya meliputi pengaruh normative yang terpaut dengan norma-norma, yang ada dalam kelompok pertemanan, dan membawa pengaruh informasional atau sebuah pengaruh yang disebabkan oleh adanya informasi yang terabded.

2.4 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh orang-orang terdahulu yang telah di uji keabsahannya.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama peneliti	Tahun	Judul	Sumber	Hasil
1.	Reza Afdal Lingga	2022	“Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Gen-Z Di Masa Pandemi	Skripsi	Berdasarkan rumusan hipotesis penelitian ini yaitu, diduga literasi digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hasil pengujian ini menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$

			Covid-19”		dan nilai t_{hitung} sebesar $10,878 > t_{tabel} 1,967$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar gen-z
2.	Sukarlina		Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn (Penelitian Survei Di SMA Negeri 2 Sumedang)”	Jurnal	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dan pendekatan kuantitatif Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan $t_{hitung} = 6.956 > t_{tabel} 1.665$ maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.
3.	Jaharudin	2023	“Hubungan Antara Penyesuaian Diri, Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Regulasi Diri Dengan Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar Biologi Siswa Sma Immim Putra Makassar”	jurnal	Penelitian ini merupakan penelitian ex-post facto yang bersifat kausalitas hasil penelitian ini menunjukkan Hubungan dukungan sosial teman sebaya (X_2) dengan hasil belajar Biologi (Y_2) memiliki koefisien jalur sebesar 0,12 diperoleh nilai $t_{hitung} 2,27 > 1,96$. Hal ini menyatakan bahwa terdapat ada hubungan secara signifikan dukungan sosial teman sebaya dengan hasil belajar siswa SMA IMMIM Putra Makassar Tahun ajaran 2015/2016.
4.	Afrilianto	2022	“Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negri 4 Pekan Baru.”	skripsi	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan teknik analisis uji regresi linear sederhana, berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh signifikan antara dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajars siwa SMA N 4

					Pekan Baru. penelitian ini menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0,341$ lebih besar apabila dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan 1% ($0,1973 < 0,341 > 0,2528$). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel dukungan sosial teman sebaya terhadap variabel hasil belajar siswa adalah sebesar 11,7%. Sedangkan sisanya 88,3% ($100\% - 11,7$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
--	--	--	--	--	--

2.5 Kerangka Berfikir

Hasil belajar di sekolah adalah proses dari pergerakan yang menggunakan bantuan fasilitas yang memadai, yang telah dirancang oleh seorang tenaga pendidik (guru) dalam proses pembelajarannya. Belajar juga dapat dikatakan dengan interaksi antar siswa dilingkungan sekolah melalui sarana yang telah dipersiapkan baik sarana secara non fisik maupun sarana fisik dalam proses pembelajaran.

Telah menyatakan bahwasanya hasil belajar adalah suatu hal yang penting berguna untuk mengukur, atau sebagai alat yang digunakan sebagai tolak ukur suatu kesuksesan peserta didik dalam memahami materi, khususnya mata pelajaran ekonomi.

Menurut Sudjana 2005 hasil belajar adalah merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Menurut pendapat Muin

2012 mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar dilaluinya.

Kemampuan yang diperoleh seorang anak setelah melakukan suatu kegiatan belajar, belajar juga memiliki makna bahwasnya sebuah usaha seorang anak untuk mendapatkan perubahan kearah yang positif dan perilaku yang cenderung tertanam didalam diri (Rahman, 2022:2). Adapun hasil belajar dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi sendiri merupakan pengalaman dan tingkat pemahaman yang telah diraih oleh sorang peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung sebelumnya.

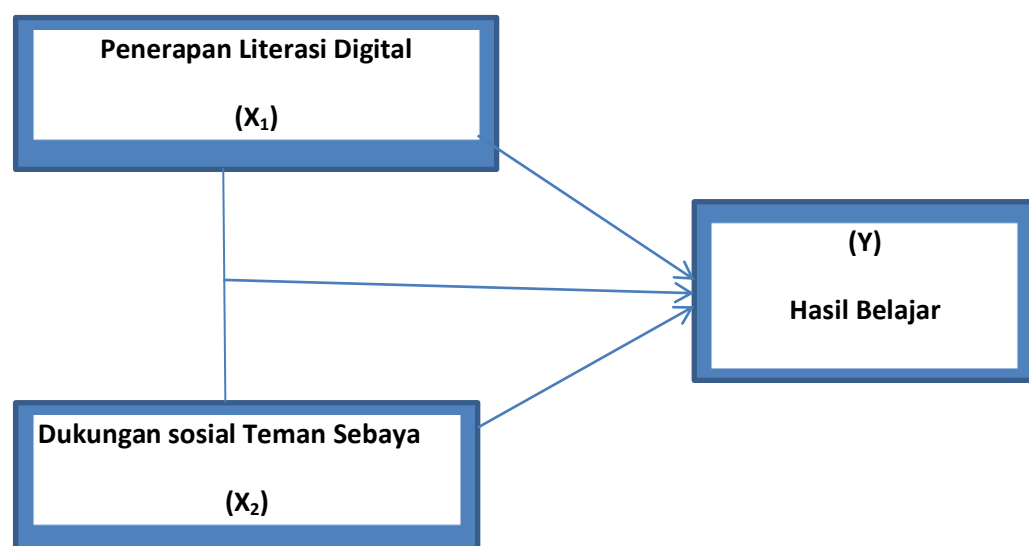
Literasi menurut Unesco yaitu merupakan sebuah bentuk nyata dari sebuah keterampilan kongnitif, membaca maupun menulis, dimana di dalam konteks cara memperoleh keterampilan itu, dan dimana di peroleh keterampilan.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk bisa memproses diberbagai mode yang berlainan, untuk menggabungkan dan berhubungan timbal balik lebih efesien, serta mendapat pemahaman bagaimana dan kapan kondisi untuk dapat memakai teknologi digital secara baik guna agar dapat mendukung proses itu. Pada zaman sekarang bukan hanya peserta didik saja yang membutuhkan literasi digital tapi masyarakat pada umumnya juga sangat membutuhkan literasi digital untuk memudahkan untuk berinteraksi, bersosialisasi perlunya pendampingan akan hal ini, agar dapat bijak dalam menggunakan teknologi, khususnya sosial media. Pemahaman dalam literasi digital sama persis dengan pemahaman ilmu lainnya.

Literasi digital sering muncul ditengah-tengah kehidupan orang banyak, secara tidak langsung telah mentranfer informasi dan data.

Teman sebaya dapat didefinisikan sebagai kelompok dari orang-orang yang memiliki kesamaan baik umur, sekolah, dan status sosial. Dukungan teman sebaya merupakan dukungan yang mengarah ke jiwa sosial, yang bertujuan memberikan informasi penting terhadap teman satu dan teman lainnya. Hal ini juga biasanya disebut dengan sosialisasi, sosialisasi sendiri merupakan sebuah interaksi yang dilakukan seseorang dan mendapat feedback dari lawan bicaranya atau lawan diskusinya, baik secara individu maupun kelompok. Dukungan teman sebaya merupakan hubungan positif yang lebih signifikan mengarah ke sosial yang akan menimbulkan rasa termotivasi belajar, menunjukkan bahwa semakin tinggi dukungan sosial seorang anak maka semakin tinggi pula motivasi belajarnya begitupun sebaliknya (Saputro, 2021:2).

Berikut ini disajikan bagan paradigma penelitian (gambar 2.2):



Gambar 2.2 Bagan Pradigma Penelitian (Kerangka Berfikir)

Keterangan :

Penerapan Literasi Digital (X_1) Mempengaruhi Hasil Belajar.(Y)

Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) Mempengaruhi Hasil Belajar (Y)

Penerapan Literasi Digital (X_1) Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)
Bersama-Sama Mempengaruhi Hasil Belajar (Y).

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan ungkapan sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau prediksi jawaban terhadap penelitian yang sudah dirumuskan masalah. Hipotesis adalah suatu ungkapan sementara yang kebenarannya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teritis yang diperoleh dari tinjauan masalah.

Dari pembahasan diatas dapat dipahami bahwa hipotesis yaitu adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah penelitian. Hipotesis tersebut bisa menjadi benar jika terbukti kebenarannya melalui hasil penelitian dan bisa juga menjadi salah bila tidak terbukti melalui hasil penelitian. Dari penjelasan diatas hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa MAN 1 kota Jambi. Oleh karena itu hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. H_1 : terdapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.
 H_0 : tidak dapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

2. H_1 : terdapat pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

H_0 : tidak terdapat pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

3. H_1 : terdapat pengaruh bersama penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

H_0 : tidak terdapat pengaruh bersama penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di MAN 1 KOTA JAMBI, yang beralamatkan JL.KH. Hasan Anang, Olak Kemang, Kec. Danau Tlk.,Kota Jambi, jambi.

3.1.2 Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan, dimulai pada bulan juni 2023 sampai selesai. Rincian waktu penelitian disajikan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Jenis kegiatan	2023/2024								
	Jun 2023	Jul 2023	Agu 2023	Sep 2023	Okt 2023	Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024
1. Penyusunan Judul									
a. Pengajuan judul proposal									
b. Bibingan proposal									
c. Seminar proposal									
2. Persiapan Penelitian									
a. Penyusunan angket									
b. Uji coba angket									
3. Pelaksanaan Penelitian									
a. Penyebaran dan penarikan angket									
b. Analisis pengolahan data									
4. Penyusunan Laporan									
5. Sidang Skripsi									

3.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan Pendekatan penelitian kuantitatif, karna lebih identik dengan angka-angka yang nantinya akan dianalisis secara kualitatif, metode kualitatif sendiri dapat dimaknakan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel yang telah ditentukan, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistika yang memiliki tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut (Sugiyono, 2021:15) filsafat positivisme yaitu dapat artikan memandang realitas, gejala, fenomena untuk dapat diklarifikasikan, relative, tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Filsafat positivisme ini memiliki tujuan yaitu untuk dapat memberikan pandangan dalam menguji hipotesis penelitian yang sedang dibuat, penelitian kuantitatif ini memiliki cirikhas yaitu banyak sekali menggunakan angka-angka mulai dari data-data yang dikumpulkan hingga pengolahan, Hingga bisa memberikan hasil yang berupa angka juga.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini, yang dapat dilihat dari tujuan penelitian ini, maka dapat disimpulkan kedalam jenis penelitian Ex post facto, menurut (Wardianto, 2013:2) penelitian Ex post facto adalah penelitian yang menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena, yang disebabkan oleh suatu peristiwa, semua perilaku yang bisa menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara menyeluruh atau yang telah terjadi. Penelitian Ex post facto secara metodologis adalah penelitian yang mengarah pada experiment yang nantinya akan menguji hipotesis tetapi tidak

memberikan perlakuan-perlakuan tertentu karena disebabkan adanya ketidak etisan atau disebut juga dengan manipulasi.

Dalam penelitian ini terdapat dua variable bebas (independen) dan satu variable terikat (dependen) yaitu :

1) Variable bebas (idependen)

Menurut (sugiyono, 2021: 69) variable independen merupakan variabel yang sering disebut dengan stimulus, predictor, antecedent. Variable independen adalah variabel bebas yang menjadi sebab perubahan akan timbulnya variable dependen(terikat), yang dapat meberikan pengaruh. Dalam penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah Penerapan literasi Digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)

2) Variable terikat (dependen)

Variable dependen merupakan variable yang terikat biasanya dipengaruhi atau menjadi sebuah akibat, yang timbul karna adanya variable bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah Hasil Belajar Siswa (Y).

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2021:126) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek, yang memiliki kualitas karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, sebagai acuan untuk dipelajari.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti jumlah seluruh siswa MAN 1 kota jambi sebanyak 397 siswa, yang terdiri dari dua jurusan, yaitu jurusan PMIA sebanyak 152 siswa, dan PIS yang terdiri dari 245 orang siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MAN 1 Kota Jambi, jurusan PIS dengan rincian kelas dan jumlah sebagai mana disajikan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Rincian Jurusan PIS MAN 1 Kota Jambi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Pria	Wanita	
1.	X PIS 1	14	14	28
2.	X PIS 2	14	14	28
3.	X PIS 3	11	17	28
4.	X PIS 4	11	17	28
5.	X1 PIS 1	14	8	22
6.	XI PIS 2	13	9	22
7.	XI PIS 3	13	9	22
8.	XII PIS 1	14	8	22
9.	XII PIS 2	15	9	24
10.	XII PIS 3	13	8	21
TOTAL		135	113	245

Sumber : guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Kota Jambi

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2019:127) definisi sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Berdasarkan populasi di atas peneliti menetapkan seluruh kelas XI jurusan PIS yang terdiri dari tiga kelas yaitu: kelas XI PIS 1, XI PIS 2 dan XI PIS 3, sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* Sugiyono (2020:85) mengatakan *purposive sampling* merupakan teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Adapun alasan penetapan tersebut karena berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, ditemukan banyak siswa yang masih rendah hasil belajarnya, hal ini dibuktikan dengan masih rendahnya nilai ulangan harian, tes formatif dan tes sumatif, rendahnya pengetahuan siswa mengenai literasi digital, masih kurangnya dukungan sosial teman sebaya. Adapun sampel penelitian disajikan pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Sampel penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Pria	Wanita	
XI IPS 1	14	8	22
XI IPS 2	13	9	22
XI IPS 3	13	9	22
TOTAL	40	26	66

Sumber : guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Kota Jambi

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebarkan angket kepada siswa yang diteliti/siswa MAN 1 Kota Jambi. Dan untuk nilai dapat dilihat dari rapor siswa, dan sebelum menyebarkan angket, angket yang digunakan harus sudah diperiksa sehingga angket yang digunakan adalah angket yang baik kualitasnya dan sudah diukur standar kelayakannya

ketika digunakan nantinya. Seperti telah melalui uji validitas dan reabilitas instrumen, yang kemudian nanti dapat dishare kepada responden, responden akan diminta untuk menentukan pilihan dan memilih satu jawaban yang sesuai menurutnya.

3.5.1 Instrumen Penelitian

Pada penelitian kuantitatif ini, peneliti akan menggunakan instrument sebagai alat untuk mengumpulkan data, instrument penelitian merupakan suatu kegiatan studi yang dilakukan dengan cermat dan bertanggung jawab mengenai suatu masalah atau fenomena dengan menggunakan metode ilmiah, dengan istilah jika tidak ada masalah maka tidak perlu dilakukan penelitian. (kurniawan,2021:1)

Menurut Sugiyono dalam (kurniawan,2021:1) menyebutkan bahwa instrument penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melihat dan mengukur suatu fenomena dalam alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian ini digunakan untuk dapat mengukur nilai variabel yang diteliti. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan nilai rapor, angket digunakan untuk dapat mengukur variabel penerapan literasi digital dan dukungan teman sebaya, sedangkan nilai rapor digunakan untuk melihat hasil belajar siswa.

3.5.1.1 Kuesioner

Kuesioner/angket merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara menyajikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada para responden, responden akan diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan

data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu dengan apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2021:198). Untuk pembagian angket ini peneliti mencetak/print, kemudian siswa akan diminta untuk mengisi angket tersebut. Selain itu angket dalam penelitian ini akan berdasarkan indikator penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya.

Angket akan digunakan untuk mengumpulkan data yang nantinya akan diolah atau dirubah terlebih dahulu menjadi angka-angka yang disebut dengan pengskoran. Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan suatu pengukuran yang memiliki tujuan untuk menghasilkan data kuantitatif, maka dari itu instrumen yang digunakan haruslah berskala likert. Dengan menggunakan skala tersebut maka variabel yang diukur dapat dijabarkan menjadi indikator. Indikator tersebut akan dijadikan titik tolak atau sebagai pedoman untuk dapat menyusun item-item instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan, berikut kisi-kisi kusioner yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket

KISI-KISI UJI COBA ANGKET PENELITIAN
“PENGARUH PENERAPAN LITERASI DIGITAL DAN DUKUNGAN SOSIAL TEMAN
SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA XI PIS MAN 1
KOTA JAMBI”

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item	Jumlah Item
Literasi Digital (X1) (Nasionalita, 2020 :34)	1.pencarian internet	1. Kemampuan mencari informasi menggunakan internet	1,2,3	3
		2. menggunakan mesin pencarian	4,5,6	3
	2. Navigasi hipertextual	1. kemampuan membaca panduan di web browser	7,8,	2

		2. pemahaman terhadap nafiikasi (web koneksi yang diekplorasi pengguna menggunakan alat bantu)	9,10,11	3
	3.Evaluasi konten	1. kemampuan membedakan antara keterampilan dan tampilan	12,13	2
		2. kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet.	14,15,16	3
	4. penyusunan pengetahuan	1. kemampuan membuat pemberitahuan berita terbaru	17,18	2
		2. kemampuan menggabungkan berita	19,20	2
Dukungan sosial teman sebaya (X2) (Saputro, 2021:2).	1. pengaruh normative	1. Mengetahui pengaruh yang terpaut dengan norma-norma dalam kelompok pertemanan	1,2,3,4,5,6	6
	2. pengaruh informasional	1. manfaat dukungan sosial teman sebaya	7,8,9	3
		2. mengetahui informasi terupdate	10,11,12,13	4
	3. pengaruh konformitas.	1. Memahami dampak yang akan terjadi jika memiliki teman sebaya	14,15,16	3
		2. pengaruh individu yang di sesuaikan dengan kelompok pertemanan	17,18,19,20	4
Jumlah				40

Skala yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala likert, dengan skala tersebut maka variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi variabel selanjutnya indikator tersebut menjadi titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan maupun pernyataan, Adapun skala likert yang di gunakan sebagai berikut:

Tabel.3.5 Pedoman Penskoran

No	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

3.5.1.2 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (dalam Arsita,2021:23 dokumentasi adalah catatan kejadian atau sebuah fenomena yang telah lampau, bisa berbentuk tulisan, gambar, karya monumental seseorang. Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang ada di MAN 1 kota jambi, seperti hasil belajar yang diambil dari nilai lapor mata pelajaran ekonomi pada semester ganjil, jumlah dan daftar nama yang diambil dari absensi kelas XI MAN I Kota Jambi.

3.5.2 Penyebaran Instrument

Penyebaran instrument merupakan kegiatan untuk mengshere instrument yang telah fix atau sudah dinilai baik dan cermat yang telah diuji ke valisitasannya dan reabilitasnya. Adapun cara menyebarkan angket yaitu terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah yang berkaitan untuk mendapatkan izin. Melakukan penyebaran instrument dengan membawa surat izin penelitian dari kampus. Selanjutnya peneliti akan berbincang langsung dengan guru yang mengajar pada mata pelajaran ekonomi yang mengajar pada kelas yang akan diteliti yaitu kelas XI PIS. Setelah diberikan kepada responden kemudian peneliti akan memberikan jangka waktu kepada responden agar bisa memahami pertanyaan dengan baik.

3.6 Validitas Instrumen Penelitian

Dilakukan uji instrument ini adalah untuk melihat apakah soal tersebut layak atau tidaknya digunakan sebagai instrument penelitian.

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang di gunakan untuk menentukan sah atau tidaknya sebuah kusioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan pada instrumen kusioner. Menurut Arikunto dalam (Yusuf, 2019:49) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat ke validtannya atau kesalahan suatu instrument penelitian.

Menurut Sugiyono (2018:173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid dapat diartikan bahwa instrumen tersebut bisa digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Untuk mengetahui apakah angket yang digunakan valid atau tidak maka R_{xy} telah diperoleh rhitung ditunjukan dengan besarnya rtabel product moment pada $\alpha 5\% = 0,05$. Adapun kriterianya sebagai berikut :

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dikatakan angket valid
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dikatakan angket tidak valid

3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Ghazali (2018:45) reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sebuah kuesioner yang memiliki indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Uji reliabilitas digunaka nuntuk mengukur konsistensi hasil pengukuran dari kuesioner dalam penggunaan yang berulang. Jawaban responden terhadap pertanyaan dikatakan reliabel jika masing-masing

pertanyaan dijawab secara konsisten atau jawaban tidak boleh acak. Dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika koefisien cronbach alpha $> 0,06$ maka pertanyaan dinyatakan andal atau suatu konstruk maupun variabel dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika koefisien cronbach alpha $< 0,06$ maka pertanyaan dinyatakan tidak andal. Uji reliabilitas menggunakan bantuan *program SPSS for Windows versi 25*.

Menurut Riduwan (2015:98) indeks pengukuran reliabilitas angket yaitu:

- a) $00,0 - 0,19$ = Sangat Rendah
- b) $0,20 - 0,39$ = Rendah
- c) $0,40 - 0,59$ = Sedang
- d) $0,60 - 0,79$ = Tinggi
- e) $0,80 - 1,00$ = Sangat Tinggi

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif ini digunakan untuk membuat laporan yang akan mudah untuk dipahami. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sesuai dengan hasil data tersebut tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2018:207).

Maka digunakanlah analisa ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran ekonomi MAN 1 kota

jambi dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 25*. Analisis deskripsi data yang dimaksud meliputi perhitungan mean, standar deviasi, nilai maksimal, nilai minimum, jumlah data penelitian. Untuk statistik deskriptif masing-masing variabel diukur nilai pemusatannya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan jarak = Nilai maksimum – nilai minimum
- b) Menentukan banyak kelas, dalam penelitian ini ada 5 kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.
- c) Menentukan interval =
$$\frac{\text{jarak}}{\text{banyaknya kelas}}$$
- d) Membuat tabel distribusi frekuensi sesuai dengan langkah sebelumnya.

3.7.2 Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis merupakan pengujian data yang terkumpul memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik analisis yang diterapkan, dengan demikian uji analisis data yang akan digunakan (Wagiran, 2013: 323).

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu percobaan yang dipakai untuk mengenali apakah informasi berdistribusi wajar atau tidak. Uji normalitas memiliki maksud untuk menguji bentuk regresi, variable intervening yang mempunyai distribusi normal baik/tidak. Uji ini digunakan supaya memudahkan untuk bisa menentukan tipe statistik yang hendak digunakan (Irwanto, 2022 :101).

Uji normalitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas digunakan untuk menguji Penerapan Literasi Digital (X_1), Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2), dan Hasil Belajar (Y).

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program *Spss For Windows Versi 25*. untuk menguji normalitas data masing-masing variabel. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu jika probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika probabilitas $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

3.7.2.2 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Menurut Ghazali (2016:159) Uji linearitas digunakan untuk melihat benar tidaknya spesifikasi model yang digunakan.

Terdapat beberapa bentuk fungsi yang digunakan dalam suatu studi empiris, yaitu berbentuk linear, kuadrat atau kubik. Adapun tujuan dari uji linearitas ini adalah untuk memperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya berbentuk linear, kuadrat atau kubik. Atau disebut juga suatu pengujian untuk mengetahui apakah antara setiap variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Uji ini bisa digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linier dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 25*. Dasar pengambilan keputusan dilihat dari tabel Anova kolom sig baris deviation from linearity untuk mengetahui nilai probabilitas.

Dikatakan tepat dan benar, jika probabilitas $> 0,05$ maka model ditolak dan jika probabilitas $< 0,05$ maka model diterima.

3.7.2.3 Uji Multikolinearitas

Menurut Sugiyono (dalam Debora: 57) Uji multikloniearitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk bisa mengetahui suatu model regresi terdapat korelasi antara variable independen, suatu model regresi yang baik tidak ditemukan hubungan atau korelasi antara variabel independen. Pengujian ini dilakukan dengan cara yaitu, dengan membandingkan nilai Variance Inflation Factor (VIF) dan nilai toleransi antar variabel bebas, pada penelitian ini uji multikolinearitas menggunakan *spss for windows versi 25*, dasar pengambilan keputusan pada uji multikolinearitas ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a) Nilai tolerance $\leq 0,10$ dan nilai VIF ≥ 10 = Terjadi multikolinearitas
- b) Nilai tolerance $\geq 0,10$ dan nilai VIF ≤ 10 = Tidak terjadi multikolinearitas

3.7.2.4 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Gozali (dalam Debora, 2019 : 57) Uji heterokedastisias digunakan untuk menguji apakah model-model regresi yang terjadi ketidak samaan variance dari pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas.

3.7.2.5 Analisis Regresi

Menurut Sugiyono (dalam Debora, 2019 : 57) untuk menjawab hipotesis pertama dengan menggunakan analisis regresi liner yang bertujuan

untuk melihat secara langsung berapa pengaruh satu variable bebas terhadap variabel terikat.

Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji besaran dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat. Analisis regresi ini dilakukan untuk melihat besaran pengaruh Penerapan Literasi Digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y). Maka dalam penelitian ini digunakan persamaan regresi berganda dengan rumus:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + e$$

Keterangan:

Y = Variabel Terikat Yaitu Hasil Belajar

a = Bilangan Konsanta, Besar Nilai Y jika $X_1 = 0$ dan $X_2 = 0$

b_1 = Koefesian Variabel X_1

b_2 = Koefesian Variabel X_2

X_1 = Peanarapan Litarasi Digital

X_2 = Dukungan Sosial Teman Sebaya

e = Kemungkinan kesalahan dari model persamaan regresi yang disebabkan oleh adanya kemungkinan variabel lain yang mempengaruhi.

3.8 Hipotesis Statistik

Menurut (Sugiyono, 2021:99) hipotensis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah

dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dinyatakan katakan, sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan oleh fakta- fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Menurut (Wardani, 2020:119) hipotensis merupakan dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya, pengujian hipotesis adalah sebuah proses melakukan uji dugaan sementara untuk dapat mengetahui kebenarannya. Hipotesis penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1) $H_{01}: \rho_{yx_1} = 0$: Tidak terdapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar

$H_{a1}: \rho_{yx_1} \neq 0$: Terdapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar.

2) $H_{02}: \rho_{yx_2} = 0$: Tidak terdapat pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar .

$H_{a2}: \rho_{yx_2} \neq 0$: Terdapat pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar.

3) $H_{03}: \rho_{yx_1x_2} = 0$: Tidak terdapat pengaruh penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar.

$H_{a3}: \rho_{yx_1x_2} \neq 0$:Terdapat pengaruh penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar.

3.8.1 Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara sendiri-sendiri atau parsial. Yaitu apakah Penerapan literasi digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) secara individual berpengaruh

signifikan terhadap Hasil Belajar (Y). Diuji dengan bantuan *program SPSS 23 for Windows* Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis (Uji t) menurut Sugiyono (2018:269) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = uji hipotesis

r = koefisien regresi

n = jumlah responden

Kriteria pengambilan keputusan uji t yaitu:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya berpengaruh signifikan.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak berpengaruh signifikan.

3.8.2 Uji Simultan (Uji F)

Uji signifikan simultan (uji F) pada dasarnya menunjukkan apakah semua variable independen yang dimasukan dalam model ini mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen:

Uji simultan (Uji F) digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Maksudnya apakah Penerapan Literasi Digital (X_1) dan Dukungan sosial

teman sebaya (X_2) mempengaruhi secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar (Y). Diuji dengan bantuan *program SPSS for Windows versi 25* Kriteria pengambilan keputusan uji F yaitu:

- 1) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan.
- 2) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

3.8.3 Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghazali (2018: 179) Uji Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu X (penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya) terhadap variabel terikat yaitu Y (hasil belajar). Biasanya dinyatakan dalam bentuk persen (%). Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel-variabel dependen amat terbatas.

Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Dimana penggunaan koefisien determinasi keseluruhan R^2 dalam sebuah penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau pengaruh yang diberikan oleh variabel penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI PIS MAN 1 Kota Jambi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Data adalah hal yang penting dalam sebuah penelitian, karna dari data tersebut dapat menetapkan bermutu atau tidaknya hasil penelitian yang dilaksanakan tersebut. Sedangkan kebenaran sebuah data di temukan dari teknik pengumpulan data yang dilakukan. Dengan menggunakan instrument yang valid dan reliable diharapkan penelitian yang dihasilkan valid dan reliable. Jadi, instrument yang valid dan reliable menjadi syarat yang mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliable.

4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji signifikasi yang membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} , dan mempertimbangkan layak tidaknya suatu item yang akan digunakan, yang akan diukur melalui uji koefisien korelasi pada taraf signifikan 0,05 yang berarti suatu item dianggap valid, apabila memiliki korelasi signifikan terhadap skor total. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{table} maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid dan bisa digunakan, begitu juga sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas instrumen ukur variabel penerapan literasi digital, variabel dukungan teman sebaya disajikan pada tabel 4.1, dan tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.1 Rekap Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Penerapan Literasi Digital (X_1)

No Pernyataan	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
P1	0,391	0,361	Valid
P2	0,346	0,361	Tidak Valid
P3	0,652	0,361	Valid
P4	0,763	0,361	Valid
P5	0,775	0,361	Valid
P6	0,559	0,361	Valid
P7	0,133	0,361	Tidak Valid
P8	0,428	0,361	Valid
P9	0,405	0,361	Valid
P10	0,229	0,361	Tidak Valid
P11	0,432	0,361	Valid
P12	0,218	0,361	Tidak Valid
P13	0,541	0,361	Valid
P14	0,459	0,361	Valid
P15	0,52	0,361	Valid
P16	0,482	0,361	Valid
P17	0,071	0,361	Tidak Valid
P18	0,484	0,361	Valid
P19	0,482	0,361	Valid
P20	0,655	0,361	Valid

Sumber: Data olahan peneliti.

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 5 item pernyataan yang tidak valid, 15 item pernyataan yang valid, dan 2 pernyataan yang tidak valid telah diperbaiki, hingga terdapat 17 item pernyataan dan dapat digunakan sebagai angket. Oleh karena itu, pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 17 butir pernyataan.

Tabel 4.2 Rekap Hasil Uji Validitas Instrument Penelitian Variabel Dukungan Teman Sebaya (X_2)

No Pernyataan	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{Tabel}	Keterangan
P1	0,466	0,361	valid
P2	0,431	0,361	Valid
P3	0,576	0,361	Valid
P4	0,708	0,361	valid
P5	0,410	0,361	valid
P6	0,477	0,361	valid
P7	0,564	0,361	Valid
P8	0,687	0,361	valid
P9	0,487	0,361	valid
P10	0,358	0,361	Tidak Valid

P11	0,016	0,361	Tidak valid
P12	0,447	0,361	Valid
P13	0,602	0,361	Valid
P14	0,279	0,361	Tidak Valid
P15	0,730	0,361	valid
P16	0,494	0,361	valid
P17	0,689	0,361	Valid
P18	0,834	0,361	valid
P19	0,393	0,361	valid
P20	0,464	0,361	valid

Sumber: Data olahan peneliti.

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 3 item pernyataan tidak valid, 17 item pernyataan yang valid dan dapat digunakan sebagai angket. Oleh karena itu item pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 17 butir pernyataan.

4.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2018:45) reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sebuah kuesioner yang memiliki indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil pengukuran dari kuesioner dalam penggunaan yang berulang. Jawaban responden terhadap pertanyaan dikatakan reliabel jika masing-masing pertanyaan dijawab secara konsisten atau jawaban tidak boleh acak. Dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika koefisien cronbach alpha $> 0,06$ maka pertanyaan dinyatakan andal atau suatu konstruk maupun variabel dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika koefisien cronbach alpha $< 0,06$ maka pertanyaan dinyatakan tidak andal.

Berdasarkan uji coba instrument penelitian yang telah dilakukan terhadap 30 responden diperoleh hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel yang dipaparkan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas Instrument Penelitian Penerapan Literasi Digital (X₁)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	20

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Dapat diketahui hasil reliabilitas Penerapan Literasi Digital (X₁) pada tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,789 yang berada pada kategori reliabilitas tinggi (terletak pada rentang 0,60 – 0,79). Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa konsep pengukuran variabel Penerapan Literasi Digital (X₁) yang digunakan reliabel.

Seanjutnya, hasil uji reliabilitas pada variabel dukungan teman sebaya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Penelitian Dukungan Sosial Teman Sebaya (X₂)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.849	20

Sumber: Data olahan peneliti.dengan spss for windows versi 25

Dapat di ketahui hasil reliabilitas Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) pada tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,849 yang berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi (terletak pada rentang 0,80 – 1,00). Oleh karna itu, dapat diartikan bahwa konsep pengukuran variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) yang digunakan reliabel.

4.1.3 Deskripsi data penelitian

Hasil penelitian ini merupakan hasil dari analisis data yang diperoleh dari penyebaran angket secara langsung kepada 66 responden yakni Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Jambi. Pada hasil penelitian ini dijabarkan dalam empat kategori yaitu hasil pengujian instrument data yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas, selanjutnya teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif, dan uji persyaratan analisis data meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, selanjutnya uji hipotesis statistik meliputi uji parsial (uji t), uji simultan (uji f), uji analisis regresi berganda dan uji koefisien determinasi secara simultan (R^2)

4.1.3.1 Deskripsi Hasil Belajar (Y)

Deskriptif data pada variabel hasil belajar menggunakan nilai ujian akhir sekolah semester ganjil. Hasil perhitungan analisis deskriptif menggunakan *spss for windows versi 25*, dan Microsoft Excel pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Deskripsi Hasil belajar (Y)

Statistics		
Y		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		76.05
Std. Error of Mean		1.068
Median		79.00
Mode		79
Std. Deviation		8.674
Variance		75.244
Skewness		-.905
Std. Error of Skewness		.295
Kurtosis		.645
Std. Error of Kurtosis		.582
Range		40
Minimum		50
Maximum		90
Sum		5019

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Data hasil belajar diperoleh dari nilai ujian siswa. Hasil analisis dengan menggunakan *spss for windows versi 25* menunjukkan skor maksimum 90, minimum 50, mean sebesar 76,05, median sebesar 79,00, modus sebesar 79 dan standar deviasi 8,674. Untuk menentukan interval nilai pada KKM pada mata penulajaran ekonomi yaitu 70 maka nilai data variabel kemudian digolongkan dalam 3 kategori sebagai berikut:

1. Menentukan jarak = nilai maksimum-nilai minimum

$$= 90 - 50 = 40$$

2. Menentukan banyak kelas, dalam penelitian ini ada 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, Sedang, rendah dan sangat rendah.

3. Menentukan interval = jarak

Banyaknya kelas

$$= \frac{40}{5}$$

$$= 8$$

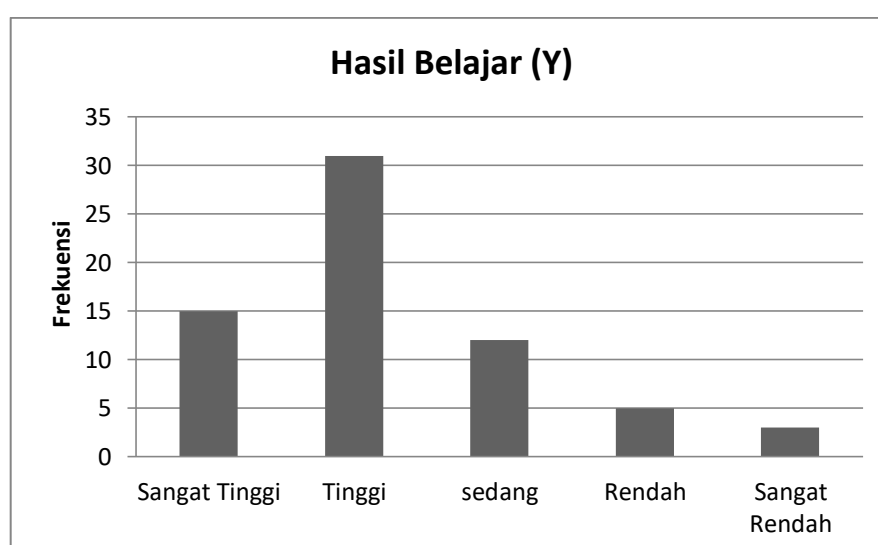
Kemudian, panjang interval di atas di konversikan ke dalam tabel kecenderungan dengan 5 kategori sebagaimana yang telah disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kelas Interval Hasil Belajar (Y)

Interval	F	Presentase (%)	Kategori
82-90	15	22,7%	Sangat Tinggi
74-81	31	46,9%	Tinggi
66-73	12	18,1%	sedang
58-65	5	7,5%	Rendah
50-57	3	4,5%	Sangat Rendah
Jumlah	66	100%	

Sumber: Data olahan peneliti.

Berdasarkan tabel 4.6 maka dapat dianalisis bahwa responden yang tergolong dalam kategori memiliki hasil belajar ekonomi yang sangat rendah (50-57) adalah sebanyak 3 siswa (4.5%), kategori rendah (58-65) sebanyak 5 siswa (7,5 %), kategori sedang (66-73) sebanyak 12 siswa (18,1%), kategori tinggi (74-81) sebanyak 31 siswa (46,9%) dan kategori sangat tinggi (82-90) sebanyak 15 siswa (22,7%). Jadi dapat disimpulkan dari tabel tersebut bahwa Hasil Belajar (Y) pada siswa kelas XI PIS MAN Negri 1 Kota Jambi termasuk kategori tinggi. Apabila tabel frekuensi disajikan dalam bentuk diagram batang seperti gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram batang variabel Hasil Belajar (Y)

4.1.3.2 Deskripsi Penerapan Literasi Digital (X_1)

Literasi digital merupakan sebagai suatu kemampuan untuk dapat memahami dan menggunakan informasi. menggunakan alat teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran dan menunjang proses peningkatan hasil belajar peserta didik .

Variabel persepsi tentang Penerapan Literasi Digital (X_1) diukur dengan angket dari 17 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert yang mana alternative jawaban terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Dimana skor 4 merupakan skor tertinggi dan skor 1 merupakan sekor terendah. Berdasarkan data yang diperoleh variabel Penerapan Literasi Digital (X_1) dengan bantuan *spss for windows versi 25*, menggunakan statistic deskriptif diperoleh hasil data seperti yang disajikan pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Deskripsi Penerapan Literasi Digital (X_1)

Statistics		
X1		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		52.48
Std. Error Of Mean		.758
Median		52.50
Mode		51
Std. Deviation		6.160
Variance		37.946
Skewness		.059
Std. Error Of Skewness		.295
Kurtosis		-.336
Std. Error Of Kurtosis		.582
Range		27
Minimum		40
Maximum		67
Sum		3464

Sumber: Data olahan peneliti dengan *spss for windows versi 25*

Deskripsi Penerapan Literasi Digital (X_1) seperti yang telah disajikan pada tabel 4.7 maka diperoleh nilai skor maximum 67 dan skor minimum adalah 40 dengan rentang skor atau range 27. Dari perhitungan di atas diperoleh rata-rata (mean) adalah 52,48 dengan nilai median 52,50. Selanjutnya diperoleh skor yang paling sering muncul (mode) adalah 51, dan diperoleh varian sebesar 37,946 serta simpangan baku atau std deviation sebesar 6,160. Setelah mendeskripsikan data yang telah diolah di atas, kemudian untuk dapat melihat tingkat kecenderungan dari skor Penerapan Literasi Digital (X_1) maka nilai data variabel kemudian digolongkan dalam 3 kategori sebagai berikut:

1. Menentukan jarak = nilai maksimum-nilai minimum

$$= 67 - 40 = 27$$

2. Menentukan banyak kelas, dalam penelitian ini ada 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah.

3. Menentukan interval = jarak

Banyaknya kelas

$$= \frac{27}{5}$$

$$= 5$$

$$= 5$$

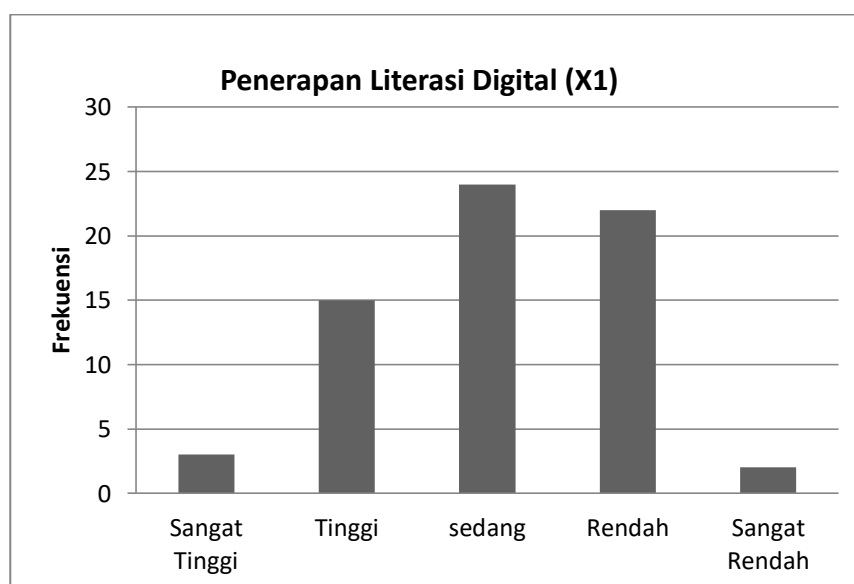
Kemudian, panjang interval di atas di konversikan ke dalam tabel kecenderungan dengan 5 kategori sebagaimana yang telah disajikan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kelas Interval Penerapan Literasi Digital (X_1)

Interval	F	Presentase (%)	Kategori
60-67	11	16,6%	Sangat Tinggi
55-59	13	19,6%	Tinggi
50-54	23	34,8%	sedang
45-49	13	19,6%	Rendah
40-44	6	9%	Sangat Rendah
Jumlah	66	100%	

Sumber: Data olahan peneliti.

Dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbanyak pada tabel 4.8 berada pada kelas (50-54), dan frekuensi paling sedikit pada kelas (40-44). Jadi dapat disimpulkan bahwa responden Penerapan Literasi Digital kelas XI PIS MAN 1 KOTA JAMBI termasuk kategori sedang, hal ini terlihat dari tanggapan responden dan hasil pengolahan data oleh peneliti. Distribusi skor variabel Penerapan Literasi Digital (X_1) disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4.2 berikut :

**Gambar 4.2 Diagram Batang Variabel Penerapan Literasi Digital (X_1)**

4.1.3.3 Deskripsi Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)

Dukungan sosial teman sebaya merupakan dukungan yang mengarah ke jiwa sosial, yang bertujuan memberikan informasi penting terhadap teman satu dan teman lainnya

Variabel persepsi tentang Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) diukur dengan angket dari 17 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert yang mana alternative jawaban terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Dimana skor 4 merupakan skor tertinggi dan skor 1 merupakan skor terendah. Berdasarkan data yang diperoleh variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) dengan bantuan *spss for windows* versi 25, menggunakan statistic deskriptif diperoleh hasil data seperti yang disajikan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Deskripsi Dukungan sosial Teman Sebaya (X_2)

Statistics		
X2		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		50.42
Std. Error of Mean		.792
Median		49.50
Mode		46
Std. Deviation		6.431
Variance		41.356
Skewness		.250
Std. Error of Skewness		.295
Kurtosis		.230
Std. Error of Kurtosis		.582
Range		34
Minimum		34
Maximum		68
Sum		3328

Sumber: Data olahan peneliti dengan *spss for windows* versi 25

Deskripsi Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) seperti yang telah disajikan pada tabel 4.9 maka diperoleh nilai skor maximum 68 dan skor minimum adalah 34 dengan rentang skor atau range 34. Dari perhitungan di atas diperoleh rata-rata (mean) adalah 50,42 dengan nilai median 49,50. Selanjutnya diperoleh skor yang paling sering muncul (mode) adalah 46, dan diperoleh varian sebesar 41,35 serta simpangan baku atau std deviation sebesar 6,431. Setelah mendeskripsikan data yang telah diolah di atas, kemudian untuk dapat melihat tingkat kecenderungan dari skor Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) maka nilai data variabel kemudian digolongkan dalam 3 kategori sebagai berikut:

1. Menentukan jarak = nilai maksimum-nilai minimum

$$= 68 - 34 = 34$$

2. Menentukan banyak kelas, dalam penelitian ini ada 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang rendah dan sangat rendah.

3. Menentukan interval = jarak

Banyaknya kelas

$$= \frac{34}{5}$$

$$= 7$$

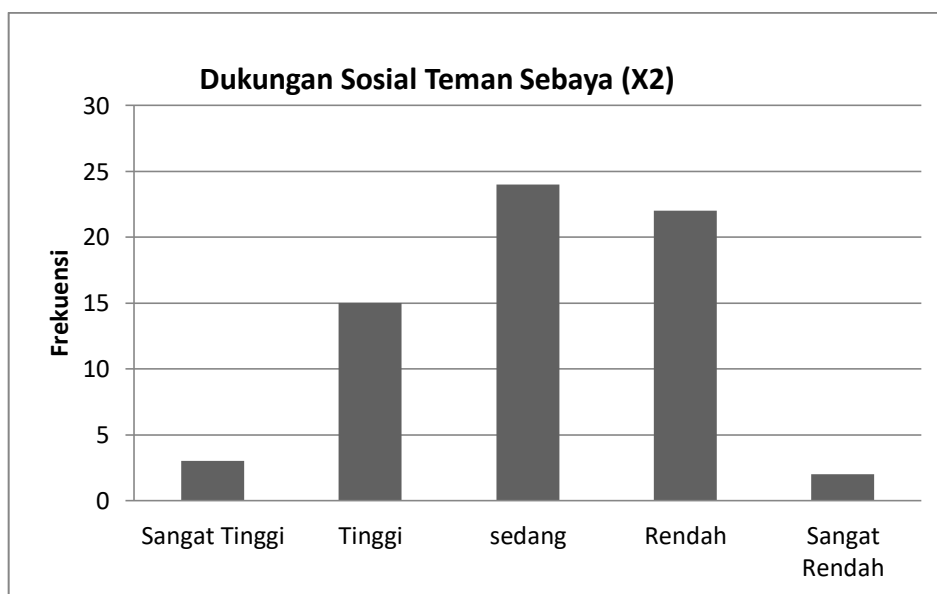
Kemudian, panjang interval di atas dikonversikan ke dalam tabel kecenderungan dengan 5 kategori sebagaimana yang telah disajikan pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kelas Interval Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)

Interval	F	Presentase (%)	Kategori
62-68	3	4,5%	Sangat Tinggi
55-61	15	22,7%	Tinggi
48-54	24	36,3%	Sedang
41-47	22	33,3%	Rendah
34-40	2	3%	Sangat Rendah
Jumlah	66	100%	

Sumber: Data olahan peneliti.

Dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbanyak pada tabel 4.10 berada pada kelas 48-54, dan frekuensi paling sedikit pada kelas 34-40. Jadi dapat disimpulkan bahwa responden Dukungan Sosial Teman Sebaya kelas XI PIS MAN 1 Kota Jambi termasuk kategori sedang, hal ini terlihat dari tanggapan responden dan hasil pengolahan data oleh peneliti. Distribusi skor variabel Dukungan Sosial Teaman Seabaya (X_2) disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4.3 berikut :

**Gambar 4.3 Diagram batang variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)**

4.1.4 Pengujian Persyaratan Analisis Data

4.1.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan salah satu uji persyaratan analisis yang digunakan untuk mengetahui data variabel dependen dan variabel independen penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan data yang baik merupakan data yang berada disekitar rata-rata normal atau berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, data yang terkumpul adalah data yang berkaitan dengan pengaruh Penerapan Literasi Digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Data tersebut kemudian dianalisis Uji Normalitasnya dengan menggunakan Uji Kolmogrov-Smirnov (K-S) dengan bantuan program spss for windows versi 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data-data berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan telah diperoleh data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini :

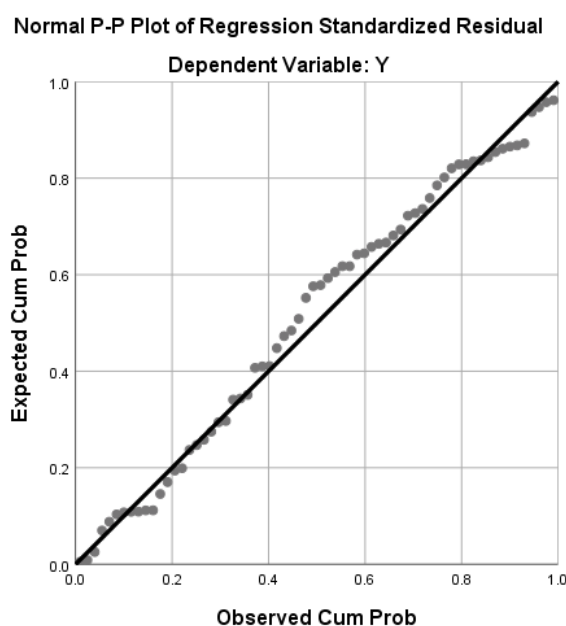
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas One Sample Kolmogrov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.06557878
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.063
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		

b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data olahan peneliti dengan *spss for windows versi 25*

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, maka diperoleh Asymp. Sig berdasarkan pengujian melalui Kolmogorov Smirnov sebesar 0,200 dengan alpha ($\alpha=0.05$). jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikasinya lebih besar dari 0.05 atau dapat dituliskan $0.200 > 0.05$. Selain itu, normalitas data juga dapat dilihat dari grafik normal P-P Plot dengan bantuan *spss for windows versi 25* apabila titik-titik mendekati garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal yang dapat di lihat pada gambar 4.4berikut ini :



Gambar 4.4 Grafik Normal P-Plot

Berdasarkan gambar 4.4 diatas dapat dilihat bahwa titik P-P Plot yang dihasilkan dalam penelitian ini rata-rata mendekati garis diagonal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi secara normal.

4.1.4.2 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linear atau tidak linearnya hubungan antara variabel bebas (independen) dengan variabel terikat (dependen). Hubungan antara variabel dikatakan linear apabila nilai signifikan lebih besar atau sama dengan 0,05. Tapi apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka hubungan antar variabel dikatakan tidak linear. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program *spss for windows* versi 25, dengan melihat nilai pada deviation from linearity pada tabel output ANOVA tabel, yang dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Anova Hasil Uji Linearitas Penerapan Literasi Digital (X₁) Terhadap Hasil Belajar (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Between Groups	(Combined)	2414.302	24	100.596	1.665	.074
		Linearity	1259.275	1	1259.275	20.848	.000
		Deviation from Linearity	1155.027	23	50.219	.831	.676
	Within Groups		2476.562	41	60.404		
	Total		4890.864	65			

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, diperoleh nilai signifikan pada *Deviation From Linearity* yaitu 0,676 Hal tersebut menandakan bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yaitu $0,676 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel Penerapan Literasi Digital (X₁) dengan variabel Hasil Belajar (Y) adalah linear.

Selanjutnya, hasil pengujian linearitas pada variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X₂) dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Anova Hasil Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman Sebaya (X₂) Terhadap Hasil Belajar (Y).

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2	Between Groups	(Combined)	2358.964	23	102.564	1.701	.066
		Linearity	1119.473	1	1119.473	18.570	.000
		Deviation from Linearity	1239.491	22	56.340	.935	.556
	Within Groups		2531.900	42	60.283		
	Total		4890.864	65			

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan tabel 4.13. Di atas, diperoleh nilai signifikan pada *Deviation From Linearity* yaitu 0,556. Hal tersebut menandakan bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yaitu $0,556 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X₂) dengan variabel Hasil Belajar (Y) adalah linear.

4.1.4.3 Uji Multikolinearitas

Menurut Sugiyono (dalam Debora: 57) Uji multikloniearitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk bisa mengetahui suatu model regresi terdapat korelasi antara variable independen, suatu model regresi yang baik tidak ditemukan hubungan atau korelasi antara variabel independen. Pengujian ini dilakukan dengan cara yaitu, dengan membandingkan nilai Variance Inflation Factor (VIF) dan nilai toleransi antar variabel bebas, pada penelitian ini uji multikolinearitas menggunakan *spss for windows versi 25*, dasar pengambilan keputusan pada uji multikolinearitas ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

1).Nilai tolerance $\leq 0,10$ dan nilai VIF ≥ 10 = Terjadi multikolinearitas

2).Nilai tolerance $\geq 0,10$ dan nilai VIF ≤ 10 = Tidak terjadi multikolinearitas

Tabel 4.14 Coefficients Hasil Analisis Uji Multikolinearitas

Coefficients^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	28.271	8.497	3.327	.001		
	X1	.501	.157	.367	.002	.800	1.250
	X2	.424	.155	.314	.008	.800	1.250

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.14 di atas, menunjukkan bahwa nilai tolerance variabel Penerapan Literasi Digital dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dapat dilihat dari nilai tolerance yaitu 0,800 atau lebih besar dari 0,10 ($0,800 > 0,10$). Sedangkan nilai *VIF* (*variance inflation factor*) yaitu 1,250 lebih kecil dari 10 ($1,250 < 10$). Maka dapat diartikan bahwa tidak terjadi Multikolinearitas pada variabel bebas penelitian ini.

4.1.4.4 Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah terdapat kesamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Adapun uji heterokedastisitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *sperman's rho* dan *uji scatterplot* dengan bantuan program *spss for windows versi 25*. Jika signifikan *undarstandardizet residual* ($\text{sig} > 0,05$) berarti tidak ada gejala heterokedastisitas begitu pula sebaliknya. Adapun hasil heterokedastisitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut ini :

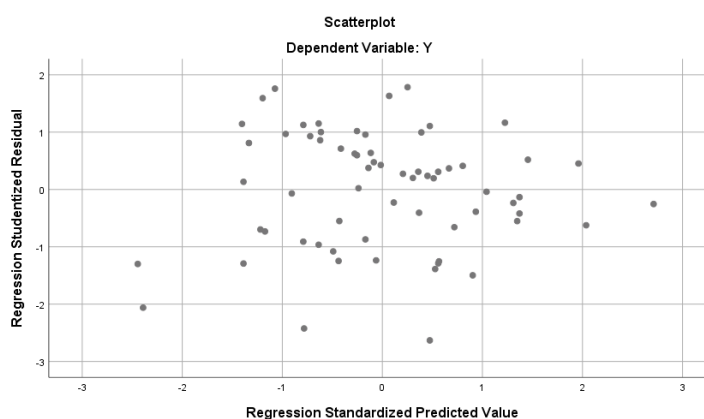
Tabel 4.15 Coefficients Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.398	4.443		4.366	.000
	X1	-.138	.082	-.221	-1.679	.098
	X2	-.126	.081	-.204	-1.555	.125

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, terlihat bahwa variabel Penerapan Literasi Digital (X_1) nilai signifikasinya sebesar 0,98 Hal ini dapat diartikan bahwa nilai signifikansinya literasi digital lebih besar dari 0,05 atau $0,098 > 0,05$. Kemudian, variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) nilai signifikansinya sebesar 0,125 Hal ini dapat diartikan bahwa nilai signifikansinya dukungan sosial teman sebaya lebih besar dari 0,05 atau $0,125 > 0,05$. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas. Selanjutnya uji heterokedastisitas juga dapat dilihat dengan uji scatterplot yang dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:

**Gambar 4.5 Grafik Scatterplot**

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa sebaran titik-titik menyebar secara terpisah dan tidak berkelompok serta tersebar baik diatas maupun dibawah pada angka 0 atau y, dan tidak membentuk suatu pola

yang baik vertical, horizontal maupun melengkung. Maka dikatakan model regresi ini tidak terjadi gejala heterokedastisitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi ini layak untuk memperkirakan hasil belajar siswa berdasarkan penerapan literasi digital dukungan sosial teman sebaya.

4.1.4.5 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda dipergunakan untuk meramalkan perubahan variabel satu disebabkan oleh variabel yang lain. Hal ini regresi dilakukan untuk melihat hasil belajar (Y) yang disebabkan oleh penerapan literasi digital (X1) dan dukungan teman sebaya (X2).

Tabel 4.16 Coeffisien Pengaruh Analisis Regresi Berganda Variabel Penerapan Literasi Digital (X₁), Dukungan Sosial Teman Sebaya (X₂) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.271	8.497		3.327	.001
	X1	.501	.157	.367	3.197	.002
	X2	.424	.155	.314	2.740	.008

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan hasil analisis linear berganda pada tabel 4.16 di atas, maka diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = 28.271 + 0,367 X_1 + 0,314 X_2 + e$$

Dari persamaan regresi linear berganda pada tabel 4.16 di atas, maka dapat di jelaskan beberapa hal sebagai berikut:

1. Konsanta sebesar 28.271 memberikan arti bahwa apabila Penerapan literasi digital (X_1) dan dukungan sosial teman sebaya (X_2) diasumsikan = 0. Maka, (Y) bernilai positif dan hasil belajar mengalami kenaikan.
2. Nilai koefisien regresi variabel penerapan literasi digital (X_1) sebesar 0,367 bertanda positif, ini menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi penerapan literasi digital (X_1) Mempunyai hubungan yang searah dengan hasil belajar Siswa (Y). Hal ini menunjukkan bahwa dengan penambahan satu satuan penerapan literasi digital (X_1) maka akan terjadi kenaikan satuan hasil belajar siswa (Y) sebesar 0,367 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari regresi tetap.
3. Nilai regresi variabel dukungan sosial teman sebaya (X_2) sebesar 0,314 koefisien regresi toleransi akan resiko bernilai positif, ini menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi dukungan sosial teman sebaya (X_2) mempunyai hubungan yang searah dengan hasil belajar siswa (Y). Hal ini menunjukkan bahwa dengan penambahan satu satuan dukungan sosial teman sebaya (X_2) maka akan terjadi kenaikan satuan hasil belajar siswa (Y) sebesar 0, 314 dengan asumsi variabel bebas yang lain dari model regresi bersifat tetap.
4. e adalah kemungkinan kesalahan dari model persamaan regresi yang disebabkan oleh adanya kemungkinan variabel lain yang mempengaruhi variabel penerapan literasi digital (X_1) dan dukungan sosial teman sebaya (X_2) namun tidak dimasukan kedalam persamaan regresi.

4.1.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang ada dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Penerapan Literasi Digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) terhadap hasil belajar (Y) baik pengaruhnya secara parsial maupun simultan. Oleh karena itu, untuk menjawab hipotesis pertama dan kedua menggunakan uji parsial (Uji t) dan untuk menjawab hipotesis ketiga yaitu menggunakan uji simultan (Uji F).

4.4.5.1 Hipotesis Pertama

Pengaruh Penerapan Literasi Digital (X_1) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_1 : terdapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar siswa

XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

H_0 : tidak dapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Tabel 4.17 Coeffisien Pengaruh Penerapan Literasi Digital (X_1) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38.795	8.033		4.829	.000
	X1	.710	.152	.504	4.668	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan tabel 4.17 diatas diketahui persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 38.795 + 0,504X_1$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diartikan bahwa nilai variabel Penerapan Literasi Digital X_1 sebesar 0,504 bertanda positif pada signifikan 0,00. Nilai signifikan probability 0,05 atau nilai $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Variabel X_1 mempunyai t_{hitung} 4.668 dengan t_{tabel} 1,669. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel} = 4.668 > 1,669$ maka variabel Penerapan Literasi Digital X_1 memiliki pengaruh langsung terhadap Hasil Belajar (Y) karna t positif. Maka dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Penerapan Literasi Digital X_1 memiliki kontribusi terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

4.4.5.2 Hipotesis Kedua

Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_1 : terdapat pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

H_0 : tidak terdapat pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Tabel 4.18 Coeffisien Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.505	7.525		5.781	.000
	X2	.645	.148	.478	4.359	.000
a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)						

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan tabel 4.18 diatas diketahui persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 43.505 + 0,478 X_2$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diartikan bahwa nilai variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya X_2 sebesar 0,478 bertanda positif pada signifikan 0,00. Nilai signifikan probability 0,05 atau nilai $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Variabel X_2 mempunyai t_{hitung} 4.359 dengan t_{tabel} 1,669. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel} = 4.359 > 1,669$ maka variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya X_2 memiliki kontribusi terhadap Hasil Belajar (Y) karna t positif. Maka dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya X_2 memiliki kontribusi terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

4.4.5.3 Hipotesis Ketiga

Pengaruh Secara Simultan Penerapan Literasi Digital (X_1) Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) Terhadap Hasil Belajar (Y) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_1 : terdapat pengaruh bersama pengaruh penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

H_0 : tidak terdapat pengaruh bersama pengaruh penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Tabel 4.19 Anova Pengaruh Secara Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1645.907	2	822.954	15.977	.000 ^b
	Residual	3244.956	63	51.507		
	Total	4890.864	65			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)						
b. Predictors: (Constant), X2, X1						

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Dari tabel 4.19 di atas diketahui diperoleh f_{hitung} 15.977 dengan tingkat keyakinan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan nilai probabilitas sig 0,000. Nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} atau $15.977 > 3,14$ dan nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau $sig\ 0,00 < 0,05$ maka yang diterima H_1 dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel independen (penerapan literasi digital dan dukungan sosial teman sebaya) secara simultan terhadap variabel dependen (Hasil Belajar) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

4.4.6 Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien Determinasi (R^2) merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengukur besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi dilihat dari R^2 dimana untuk menginterpretasikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah dalam bentuk presentase. Berikut ini hasil uji koefisien determinasi:

Tabel 4.20 Model Summary Hasil Koefisien Determinasi (R^2) Penerapan Literasi Digital (X_1)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.504 ^a	.254	.242	7.550
a. Predictors: (Constant), Penerapan Literasi Digital (X_1)				

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,242. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi atau sumbangan variabel Penerapan Literasi Digital (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 24,2% sedangkan 75,8% dipengaruhi oleh variabel lain.

Tabel 4.21 Model Summary Hasil Koefisien Determinasi (R^2) Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.478 ^a	.229	.217	7.676
a. Predictors: (Constant), Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2)				

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,217 Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi atau sumbangan

variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 21,7% sedangkan 78,3% dipengaruhi oleh variabel lain.

Tabel 4.22 Model Summary Hasil Koefisien Determinasi (R^2) Secara Simultan

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.580 ^a	.337	.315	7.17685
a. Predictors: (Constant), X_2 , X_1				
b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)				

Sumber: Data olahan peneliti dengan spss for windows versi 25

Berdasarkan hasil perhitungan pada model summary diperoleh besarnya koefisien determinasi (R^2) Adjusted R Square sebesar 0,315 ini artinya bahwa kemampuan seluruh variabel independen yaitu Penerapan Literasi Digital dan Dukungan Sosial Teman dalam mempengaruhi variabel dependen yaitu Hasil Belajar adalah sebesar 31,5% Sedangkan sisanya 68,5% dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak dimasukan dalam model penelitian ini.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini memaparkan tentang Pengaruh Penerapan Literasi Digital dan Dukungan Sosial Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini terdapat 3 rumusan masalah yang akan dijawab melalui penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah uraian pembahasan hasil penelitian ini.

4.2.1 Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari Penerapan Literasi Digital (X_1) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. hal tersebut dapat di buktikan melalui hasil analisis Hipotesis pertama dengan bantuan *program spss for windows versi 25* yang menunjukkan nilai t_{hitung} Penerapan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa sebesar 4.668 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,669 oleh karna itu diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.668 > 1,669$, dengan signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa variabel Penerapan Literasi Digital (X_1) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap adanya peningkatan penerapan literasi digital akan terjadi peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hasil pengujian ini sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lingga, 2022:8) yang berjudul “PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA GEN-Z DI MASA PANDEMI COVID-19” hasil menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a di terima dan H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 10,878 maka dapat dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,967 taraf signifikan 5%, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka H_a

diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain menerima hipotesis H_a dan menolak hipotesis H_0 . Penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh secara positif hasil belajar. Simpulan dari penelitian ini adalah literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Selanjutnya penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (sukarlina,2023:1) yang berjudul “PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN (PENELITIAN SURVEI DI SMA NEGERI 2 SUMEDANG)” Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan t hitung = 6.956 > t tabel 1.665 maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Implikasi dari penelitian ini menyoroti perlunya kemampuan literasi digital bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pelajaran PPKn. Temuan ini berkontribusi pada basis pengetahuan tentang hasil belajar pada mata pelajaran PPKn dan memberikan rekomendasi untuk penerapan literasi digital pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara Penerapan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Semakin bagus Penerapan Literasi Digital maka semakin tinggi pula Hasil Belajar Ekonomi Siswa, begitupun sebaliknya.

4.2.2 Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil analisis Hipotesis kedua dengan bantuan *program spss for windows versi 25* yang menunjukkan nilai t_{hitung} dukungan sosial teman sebaya terhadap hasil belajar siswa sebesar 4.359 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,669 oleh karna itu diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.359 > 1,669$, dengan signifikan lebih kecil dari nilai probabilitas yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa variabel Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap adanya peningkatan Dukungan Sosial Teman Sebaya maka akan terjadi peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hasil pengujian ini sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jaharudin (2023) “HUBUNGAN ANTARA PENYESUAIAN DIRI, DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN REGULASI DIRI DENGAN HASIL BELAJAR MELALUI MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI SISWA SMA IMMIM PUTRA MAKASSAR” hasil penelitian ini menunjukkan Hubungan dukungan sosial teman sebaya (X_2) dengan hasil belajar Biologi

(Y2) memiliki koefisien jalur sebesar 0,12 diperoleh nilai t-hitung 2,27 > 1,96. Hal ini menyatakan bahwa terdapat ada hubungan secara signifikan dukungan sosial teman sebaya dengan hasil belajar siswa SMA IMMIM Putra Makassar Tahun ajaran 2015/2016. Selanjutnya penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afrilianto (2022) “PENGARUH DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGRI 4 PEKAN BARU.” berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh signifikan antara dukungan oial teman sebaya terhadap hasil belajars siwa SMA N 4 Pekan Baru. penelitian ini menunjukan bahwa r hitung = 0,341 lebih besar apabila dibandingkan dengan r tabel pada taraf signifikan 5% dan 1% ($0,1973 < 0,341 > 0,2528$). Hal ini menunjukan bahwa pengaruh variabel dukungan sosial teman sebaya terhadap variabel hasil belajar siswa adalah sebesar 11,7%. Sedangkan sisanya 88,3% ($100\% - 11,7$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara Dukungan Sosial Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Semakin bagus Dukungan Sosial Teman Sebaya maka semakin tinggi pula Hasil Belajar Ekonomi Siswa, begitupun sebaliknya.

4.2.3 Pengaruh Penerapan Literasi Digital dan Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi.

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari Penerapan Literasi Digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) secara bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis ketiga (uji F) diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $15.977 > 3,14$ dengan besaran nilai 31,5% Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh secara signifikan antara Penerapan Literasi digital (X_1) dan Dukungan Sosial Teman Sebaya (X_2) secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Y) Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa jika Penerapan Literasi Digital Dukungan Sosial Teman Sebaya baik akan mendapatkan Hasil Belajar yang baik. Dalam penelitian ini ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Penerapan Literasi Digital dan Dukungan Teman Sebaya merupakan faktor eksternal atau faktor bagian luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa, sedangkan faktor internal terdiri dari minat dan motivasi belajar siswa.

Winkel (dalam Ekayani, P, 2017:175) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.