

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif, meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, pengetahuan hidup, pengetahuan umum, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi di masyarakat. Sekolah memiliki peran vital sebagai lembaga yang mendukung pengembangan sumber daya manusia serta sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya tersebut.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang direncanakan secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya, yang mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses belajar mengajar di sekolah adalah salah satu kegiatan yang berlangsung dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh pencapaian taksonomi pendidikan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan dalam pembelajaran sering diukur berdasarkan hasil yang dicapai siswa di lembaga pendidikan.

Tujuan utama dari penyelenggaraan pendidikan di sekolah adalah keberhasilan dalam proses pembelajaran. Agar tujuan ini tercapai, guru perlu memberikan bimbingan yang tepat, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan sesuai dengan struktur mata pelajaran yang dipelajari. Namun, dalam praktiknya, banyak ditemui kesulitan belajar yang menghambat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesulitan belajar ini mengacu pada situasi di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan baik. Utami (2020:94) menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah keadaan ketika peserta didik kesulitan untuk memenuhi tuntutan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga hasil yang dicapai menjadi kurang memuaskan. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh faktor internal siswa maupun faktor eksternal, dan bisa muncul dalam berbagai bentuk. Hal ini menjadi tantangan besar yang terus dihadapi oleh guru dalam pendidikan.

Irham (dalam Muhayana et al., 2021:133) mengidentifikasi tiga kategori utama faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar adalah Adversity Quotient (AQ), yang dijelaskan oleh Stoltz (dalam Muhayana et al., 2021:133). AQ merujuk pada kemampuan individu dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan yang muncul. AQ sering dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk menghadapi tantangan dan kesulitan dalam hidupnya (Stoltz, 2000).

Bagi siswa, kesulitan yang dihadapi dapat berfungsi sebagai pemicu motivasi untuk terus berjuang dan mencari cara untuk mengatasi hambatan tersebut. Dengan AQ yang tinggi, siswa dapat melihat kesulitan sebagai peluang untuk

berkembang dan belajar dengan lebih baik. Adversity Quotient (AQ) adalah kemampuan seseorang untuk merespons kesulitan dan menemukan solusi dalam proses belajar.

Stoltz (2000:12) mendefinisikan Adversity Quotient (AQ) sebagai kecerdasan individu dalam menghadapi tantangan dan kesulitan dalam hidup. Individu dengan AQ tinggi dapat memanfaatkan seluruh potensi dirinya untuk mengatasi hambatan dan tetap berpegang pada prinsip dan tujuan hidup meskipun menghadapi berbagai kesulitan. Dengan kata lain, AQ membantu seseorang untuk tetap bertahan dan terus maju meskipun berada dalam kondisi yang tidak menguntungkan.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2015:200), hasil belajar adalah tingkat pencapaian yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang dapat dinyatakan dalam bentuk nilai huruf, kata, atau simbol. Bloom (dalam Sujana, 2016:49) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan tujuan dari proses pembelajaran yang terbagi dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keefektifan hasil belajar sering diukur dengan tingkat pencapaian siswa, yang mencakup empat aspek utama: 1) tingkat penguasaan perilaku yang dipelajari, yang sering disebut "tingkat kesalahan", 2) kecepatan dalam unjuk kerja, 3) tingkat penguasaan materi, dan 4) tingkat retensi materi yang telah dipelajari.

Hasil belajar yang efektif menunjukkan tingkat pencapaian yang luar biasa atau maksimal, yang berarti peserta didik telah menguasai seluruh materi pelajaran dengan pencapaian 100% (Djamarah dan Arwan Zain dalam Turrohmah, 2017:21).

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 4 Kota Jambi, dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran

ekonomi, hasil belajar siswa kelas XI F-7, 8, dan 9 masih tergolong rendah, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 1 Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah peserta didik yang Mencapai KKM	Jumlah Peserta didik yang belum Mencapai KKM	Jumlah Siswa
XIF-7	17	14	31
XIF-8	15	22	37
XIF-9	13	17	30
Jumlah	45	53	98
Persentase	45,9%	54,1%	

Sumber: Data Dokumentasi Guru Ekonomi Kelas XI F-7, 8 dan 9

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI F-7, 8 dan 9 SMA Negeri 4 Kota Jambi pada pelajaran ekonomi menunjukkan sebesar 45,9% peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sebanyak 54% peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 71. Hal ini berarti peserta didik yang nilainya di atas KKM lebih sedikit dibandingkan dengan peserta didik yang belum mencapai KKM, maka bisa dikatakan bahwa tingkat keberhasilan belajar peserta didik perlu diperbaiki karena masuk kedalam golongan tingkat ketuntasan belajar kategori kurang atau masih rendah.

Menurut Slamento(2016:54), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah, psikologi dan kelelahan. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan faktor masyarakat.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang pertama dari segi teknologi digital yaitu, dalam penelitian Danuri (2019:119) mengungkapkan bahwa teknologi digital adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan

kegiatan dilakukan secara komputer/digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia. Danuri mengungkapkan bahwa digital pada dasarnya hanyalah system menghitung sangat cepat yang memproses semua bentuk-bentuk informasi sebagai nilai-nilai numeris. Teknologi digital mencakup teknologi informasi dan komunikasi baru seperti Internet, dunia game online, kecerdasan buatan, robotika, dan pencetakan 3D membutuhkan literasi baru.

Contoh pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran yaitu, siswa memanfaatkan teknologi digital untuk menemukan informasi lebih banyak tentang mata pelajaran yang sedang dipelajari, Penggunaan teknologi digital dapat mendorong praktik dialogis dan emansipatori peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bahkan mendorong mereka menjadi proaktif dalam belajar. Pengerjaan tugas sangat efisien penyelesaiannya dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Fenomena tersebut memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan bisa diakses untuk memperoleh berbagai informasi. Jika siswa bisa memanfaatkan teknologi digital dengan baik dalam menunjang proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan. Seperti dalam penelitian Havid Muhammad, Efendi Agus dan Basori (2020) yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Pembelajaran di Sekolah” di SMKN 5 Surakarta memperoleh hasil bahwa pemanfaatan teknologi digital ini dapat mempengaruhi hasil belajar yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar selanjutnya yaitu literasi digital, menurut Martin (2022:02) literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga ia terfasilitasi untuk mengakses,

mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, menciptakan media berkespresi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial.

Keterkaitan antara literasi digital dengan hasil belajar ialah dilihat kompetensi informasi, kompetensi komunikasi, kompetensi kreasi konten, dan kompetensi keamanan (Comission 2014). Banyak manfaat literasi digital yang diberikan dalam mendukung hasil belajar siswa, manfaat-manfaat literasi digital seperti menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, selalu memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik. Ketika peserta didik memiliki kemampuan literasi digital yang baik maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti pada penelitian Vinni Agnita Rizki (2022) di SMP Negeri 3 Ogan Komring Ulu yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital, Kemandirian Belajar, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SM Negeri 3 Ogan Komring Ulu Tahun Ajaran 2021/2022” juga memperoleh hasil bahwa pemanfaatan literasi digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Winarno dalam (Wasa 2019) kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan cepat, yang dapat diamati dari munculnya berbagai perangkat teknologi, termasuk gadget. Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Saat ini, penggunaan gadget telah menjadi hal umum di seluruh dunia. Bahkan, banyak individu memiliki lebih dari satu gadget. Penggunaan gadget tidak lagi terbatas pada para pejabat atau mereka yang sudah bekerja, tetapi telah menyebar luas di

berbagai kalangan, termasuk pelajar. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi besar. Fasilitas yang tersedia melalui media sosial memudahkan pencarian informasi dengan cepat, mudah, dan praktis. Dengan adanya akses internet melalui gadget, siswa dapat mengakses informasi yang relevan dengan pelajaran mereka.

Menurut (Anggraeni, 2019) dalam hasil penelitiannya mengatakan bahwa Gadget memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk berkomunikasi, memperluas jaringan sosial, meningkatkan pengetahuan, pendidikan, dan memfasilitasi bisnis. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif yang dapat timbul akibat kelalaian pengguna atau penggunaan yang kurang tepat dalam memanfaatkan fungsi gadget yang seharusnya. Hal ini diungkapkan juga oleh (Harfiyanto, Utomo, dan Budi 2015) dalam penelitian mengatakan bahwa dampak penggunaan gadget membuat siswa cenderung lebih bergantung pada perangkat tersebut daripada fokus pada proses belajar.

Berikut adalah data hasil observasi awal yang di dapat dari kuesioner yang disebar pada peserta didik kelas XIF-7 SMA Negeri 4 Kota Jambi dengan Menggunakan angket melalui Whatsapp Group menggunakan media google form. Dari 37 orang peserta didik, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 2 Data Hasil Observasi Awal

no	Aspek	SB	B	KB	TB	STB
1.	Pendapat siswa mengenai teknologi digital	27%	51,4%	21,6%	15,7%	0%
2.	Manfaat teknologi digital yang siswa rasakan dalam pembelajaran	35,1%	37,8%	24,3%	2,7%	0%
3.	Pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar siswa	21,6%	40,5%	35,1%	2,7%	0%
4.	Pendapat siswa mengenai literasi digital	13,5%	51,4%	32,4%	2,7%	0%
5.	Kemampuan siswa menggunakan google meet	21,6%	37,8%	18,9%	21,6%	0%
6.	Pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa	10,8%	54,1%	32,4%	2,7%	0%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI F-7 SMA Negeri 4

Kota Jambi mengenai penguasaan Teknologi Digital dan Literasi Digital, ditemukan bahwa pada pertanyaan pertama, 27% atau 11 peserta didik menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap teknologi digital, 51,4% atau 20 peserta didik memiliki pemahaman yang baik, 21,6% atau 17 peserta didik menunjukkan pemahaman yang kurang baik, dan 15,7% atau 6 peserta didik memiliki pemahaman yang tidak baik mengenai teknologi digital.

Untuk pertanyaan kedua, sebanyak 35,1% atau 13 peserta didik merasakan manfaat teknologi digital dengan sangat baik, 37,8% atau 16 peserta didik merasakan manfaat tersebut dengan baik, 24,3% atau 7 peserta didik merasakan manfaat yang kurang baik, dan 2,7% atau 1 peserta didik tidak merasakan manfaat teknologi digital.

Pada pertanyaan ketiga, 21,6% atau 10 peserta didik menunjukkan hasil belajar yang sangat baik akibat pengaruh teknologi digital, 40,5% atau 15 peserta

didik menunjukkan hasil belajar yang baik, 35,1% atau 11 peserta didik menunjukkan hasil yang kurang baik, dan 2,7% atau 1 peserta didik menunjukkan hasil yang tidak baik dari pengaruh teknologi digital.

Untuk pertanyaan keempat, 13,5% atau 6 peserta didik memahami Literasi Digital dengan sangat baik, 51,4% atau 20 peserta didik memiliki pemahaman yang baik, 32,4% atau 10 peserta didik menunjukkan pemahaman yang kurang baik, dan 2,7% atau 1 peserta didik memiliki pemahaman yang tidak baik mengenai literasi digital.

Pada pertanyaan kelima, 21,6% atau 8 peserta didik menggunakan Google Meet dengan sangat baik, 37,8% atau 15 peserta didik menggunakan Google Meet dengan baik, 18,9% atau 5 peserta didik kurang tahu cara menggunakan Google Meet, dan 21,6% atau 8 peserta didik tidak tahu cara menggunakan Google Meet.

Untuk pertanyaan keenam, 10,8% atau 5 peserta didik menunjukkan hasil belajar yang sangat baik akibat pengaruh literasi digital, 54,1% atau 21 peserta didik menunjukkan hasil yang baik, 32,4% atau 9 peserta didik menunjukkan hasil yang kurang baik, dan 2,7% atau 1 peserta didik menunjukkan hasil yang tidak baik dari pengaruh literasi digital.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa sudah cukup baik. Namun, jika dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester yang terdapat dalam Tabel 1.1, hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut untuk memastikan apakah benar teknologi digital dan literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini juga diharapkan agar pendidik dapat meningkatkan penggunaan teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik. Maka berdasarkan latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Teknologi Digital dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 4 Kota Jambi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Masih terdapat hasil belajar peserta didik yang rendah atau masih dibawah KKM.
2. Adanya tuntutan memanfaatkan teknologi digital untuk menjadi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.
3. Perkembangan zaman mengharuskan peserta didik untuk mampu mengoperasikan teknologi digital dan berliterasi digital dalam menggunakan teknologi digital..

1.3 Pembatasan Masalah

Guna menghindari ruang lingkup yang terlalu luas dalam penelitian ini dan juga guna penelitian ini dapat terarah dengan baik sesuai dengan tujuan penelitian serta dengan adanya keterbatasan waktu dalam pengerjaannya maka peneliti membuat beberapa batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Teknologi digital yang dimaksud pada penelitian ini ialah hanya membahas mengenai penggunaan gadget yang digunakan oleh peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian ini dilakukan hanya pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh literasi digital terhadap hasil siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi?
3. Apakah terdapat pengaruh teknologi digital dan literasi digital secara simultan terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi
2. Untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi
3. Untuk mengetahui pengaruh teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis yaitu sebagai berikut:

- a. Teknologi digital dan literasi digital, yang dilakukan secara baik akan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan yang diinginkan.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dalam mengembangkan Ilmu di bidang pendidikan.
- c. Menambah wawasan dalam bidang penelitian dan pembuatan karya ilmiah dan memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, diantaranya.

a. Bagi Peserta Didik

Pada penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik guna mengembangkan dan meningkatkan prestasi belajarnya melalui teknologi digital dan literasi digital.

b. Bagi Guru

Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi digital dan literasi digital sebagai cara meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Pada penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini diharapkan peneliti bisa mendapat pengalaman ketika melaksanakan penelitian hingga apabila melakukan praktek langsung kedalam dunia pendidikan peneliti mampu melakukan melaksanakan pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas.

e. Bagi Mahasiswa

Pada penelitian ini diharapkan dengan adanya hasil penelitian dapat dijadikan bahan referensi tambahan untuk menghitung pengaruh teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa.

f. Bagi Program Studi

Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan pada pustaka program studi terutama pada Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Jambi.