

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Sumber Belajar Digital

2.1.1.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang mampu memberikan berbagai informasi dalam jalannya proses pembelajaran. Sumber belajar dapat diartikan sebagai informasi yang disediakan dan disimpan melalui beragam bentuk media yang mampu membantu warga belajar atau siswa pada saat jalannya kegiatan proses belajar sebagai salah satu perwujudan dari kurikulum. Bentuk sumber belajar sendiri tidaklah terbatas, baik dalam bentuk perangkat lunak, cetakan, video, atau bahkan gabungan dari berbagai bentuk tersebut yang mampu digunakan siswa atau warga belajar dan guru atau tutor. Sumber belajar juga dapat didefinisikan sebagai segala lingkungan atau tempat, orang serta benda yang di dalamnya mengandung informasi yang dapat menjadi sarana bagi siswa atau warga belajar untuk melakukan jalannya proses perubahan perilaku. (Majid, 2008)

Sumber belajar merupakan segala sumber yang berperan dalam membantu siswa atau warga belajar dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang mampu dimanfaatkan siswa atau warga belajar dalam mempelajari pengalaman belajar dan bahan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Yang dimaksud dalam sumber belajar tersebut meliputi manusia, alat dan bahan, aktivitas yang dilakukan serta lingkungan (Sanjaya, 2010).

Sumber belajar memiliki arti yang sangat luas. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam jalannya kegiatan proses belajar mengajar oleh guru dan siswa sebagai upaya untuk memudahkan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran (Haryono 2015). Sumber belajar adalah salah satu komponen dalam jalannya proses kegiatan pembelajaran yang dapat memberi individu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, emosi, keyakinan, kemampuan dan juga perasaan. Sumber belajar juga dapat memberikan pengalaman belajar. Tanpa sumber belajar, kemungkinan proses belajar tidak akan bisa terlaksana dengan baik (Sitepu, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat menurut ahli tersebut, maka disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sumber yang dapat memberikan kebermanfaatan bagi siswa atau warga belajar dalam mempelajari suatu kegiatan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya berbentuk buku saja, akan tetapi juga meliputi manusia, bahan, alat, serta lingkungan. Jika dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tanpa melibatkan sumber belajar, maka kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat dilakukan dengan optimal. Seorang guru atau tutor tidak dapat memberikan suatu materi pembelajaran kepada peserta didiknya secara asal tanpa tahu dasar atau sumbernya dari mana. Artinya sumber belajar merupakan segala sesuatu yang sangat penting dan memiliki cakupan yang sangat luas sehingga mampu memberikan kebermanfaatan dalam mendukung jalannya proses belajar.

2.1.1.2 Pengertian Sumber Belajar Digital

Suatu perkembangan dan inovasi akan sumber belajar digital semakin dibutuhkan. Di sebagian besar negara, seiring berjalannya waktu berbagai perubahan terjadi pada sistem dunia pendidikan yang terus berkembang. Begitu juga adanya suatu inovasi baru yang selalu meningkat pada bagian sistem pendidikan, salah satunya yaitu sumber belajar digital. Sumber belajar digital adalah suatu alat inovatif yang terbaru untuk membantu jalannya proses kegiatan belajar dengan potensi yang lebih tinggi dari buku-buku teks tradisional. Sumber belajar memiliki beberapa jenis, salah satunya yaitu sumber belajar tradisional dan sumber belajar digital. Salah satu yang membedakan antara sumber belajar tradisional dengan sumber belajar digital adalah bahwa sumber belajar digital dapat menanggapi dan menerima masukan dari penggunanya. Oleh sebab itu, di berbagai negara lain banyak sekali peneliti yang memberikan perhatian lebih terhadap publikasi dan pengembangan sumber belajar digital.

Di berbagai negara lain, sumber belajar digital dimanfaatkan dengan maksimal baik oleh guru maupun oleh peserta didik sebagai upaya untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, ada juga kebutuhan yang lebih menantang untuk mempersatukan sumber daya digital dengan cara menggabungkan sumber daya digital pada kegiatan pembelajaran yang meliputi latihan, eksplorasi masalah, pemecahan masalah kolaboratif, dan masalah terkait. Guru-guru jabatan

memerlukan pengembangan profesional yang berkelanjutan sedangkan guru-guru kontrak perlu dilatih sebagai upaya dalam tercapainya keberhasilan penggunaan dan pemanfaatan teknologi baru dalam skala yang besar (Churchill, 2017).

Jika generasi sebelumnya menggunakan komputer, maka berbeda dengan generasi yang sekarang. Generasi yang sekarang dapat menggunakan perangkat seluler atau handphone dan jejaring sosial dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru-guru perlu berpikir kreatif tentang penggunaan dan desain sumber daya digital untuk pembelajaran dibandingkan dengan yang telah dilakukan dengan penggunaan sumber belajar tradisional. Pada setiap tugas yang diberikan, peserta didik atau warga belajar menggunakan sarana sumber belajar digital seperti salah satunya aplikasi setara daring sehingga dalam pengerjaan dan pengumpulan tugasnya, warga belajar diarahkan agar mengirimkannya pada sarana tersebut.

Sumber belajar digital untuk kegiatan pembelajaran harus dibangun atas pemahaman yang sudah ada dan muncul dari psikologi, media, pedagogi ataupun andragogi dan kemampuan yang berasal dari teknologi baru dan yang baru muncul (Churchill, 2017). Berdasarkan beberapa pendapat menurut ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar digital adalah segala sumber belajar dengan teknologi terbaru yang dapat dimanfaatkan siswa atau warga belajar dalam mempelajari suatu kegiatan pembelajaran. Sumber belajar digital dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Pada saat peserta didik kesulitan dalam mempelajari dan memahami suatu topik hanya dengan menggunakan buku, maka sumber belajar digital mampu memberikan lebih banyak informasi. Contohnya yaitu dengan adanya sumber belajar digital berupa video animasi atau visualisasi, peserta didik akan lebih mudah memahami topik materi yang sedang dipelajarinya sehingga mampu meningkatkan rasa keingintahuan yang lebih pada peserta didik karena peserta didik itu sendiri. Artinya sumber belajar digital merupakan segala sesuatu yang cakupannya sangat luas yang mampu memberikan kebermanfaatan dalam mendukung jalannya proses belajar tanpa ada batasan tempat dan waktu dalam menggunakannya.

2.1.1.3 Pengertian Teknologi Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan

Teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik dalam struktur, pelaksanaan, peningkatan, penyelenggaraan dan evaluasi proses serta sumber belajar yang bertujuan untuk memberikan stimulus atau ransangan dalam menumbuhkan rasa keingintahuan atau belajar (Seels & Richey, 1994). Teknologi pembelajaran lahir dari adanya pelaksanaan pendidikan serta suatu kegiatan komunikasi audio visual. Teknologi peralatan, berkaitan erat dengan penggunaan peralatan, sarana dan media untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan alat bantu audio visual (Rowntree, 1979). Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam merencanakan, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi tentang proses sumber belajar (AECT, 1994). Teknologi pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai media yang berasal dari revolusi komunikasi yang digunakan dalam kebutuhan pembelajaran selain guru, buku teks, dan papan tulis, komponen teknologi pembelajaran diantaranya yaitu televisi, film, OHP, komputer serta bagian perangkat keras dan lunak lainnya. *Commission of instructional technology* (1970), (Januszewski, A. & Molenda, M. 2008). Sasaran utama dari teknologi pembelajaran adalah mencari solusi dalam memecahkan masalah pembelajaran atau sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak dibentuk secara sistematis sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah kegiatan belajar yang semakin canggih sehingga akan mendapatkan peluang besar atau tempat yang banyak dalam dunia pendidikan (Suparman & Zuhairi, 2004).

Teknologi Pendidikan adalah suatu aspek yang berhubungan dengan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan melalui usaha sistematis dalam: mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasikan dan memanfaatkan sumber belajar serta mengelola seluruh proses tersebut. Kemudian pada tahun 1977, AECT mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi dengan melibatkan orang, prosedur, ide, fasilitas, dan organisasi dalam menganalisis masalah, merancang, mengimplementasikan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam seluruh aspek pembelajaran. (AECT, 1972 dalam Setijadi, 1997). Teknologi pendidikan merupakan studi sistematis tentang

bagaimana tujuan pendidikan dapat dicapai. Definisi sebelumnya mencakup istilah, "mesin", instrumen" atau "media", sedangkan pada definisi MacKenzie tidak menyebutkan perangkat lunak ataupun perangkat keras, akan tetapi lebih berorientasi pada proses (MacKenzie, 2005).

Berdasarkan definisi tersebut, maka disimpulkan bahwa baik teknologi pembelajaran maupun teknologi pendidikan keduanya memiliki keterpautan dalam penelitian dan praktik untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui kreasi, teknologi, penyelenggaraan, pelaksanaan, dan sumber daya yang tepat. Teknologi pembelajaran mampu merubah proses kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih baik pada tiap-tiap lembaga pendidikan. Dengan teknologi peserta didik atau warga belajar memiliki peluang untuk merasakan kegiatan pembelajaran yang tidak bisa disaksikan secara langsung. Dengan adanya teknologi dalam berbagai tugas saat kegiatan belajar, pendidik atau tutor dapat menyediakan pengalaman belajar untuk peserta didik atau warga belajar yang mungkin tidak bisa diwujudkan beberapa tahun yang lalu. Teknologi pendidikan juga mampu menyediaka pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dalam mengerjakan berbagai tugas yang mungkin pada beberapa tahun sebelumnya belum dapat diwujudkan.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Sumber Belajar Digital

Dalam sepuluh tahun terakhir, kemajuan teknologi telah memberikan revolusi dalam pengalaman literasi bagi manusia. Hal tersebut terbukti dari adanya suatu komunikasi yang bermula dari bentuk fisik dan lebih cepat menjadi fleksibel dan lebih sederhana. *Education and early childhood development* (2008) menyatakan bahwa terdapat beberapa sumber belajar digital, diantaranya yaitu:

- 1) Perangkat lunak komputer;
- 2) Sumber daya *online* (*E-Book, website, dan video interaktif*)
- 3) Media Interaktif;

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jenis- jenis dari sumber belajar digital ialah melingkupi perangkat komputer, sumberdaya online dan media interaktif.

2.1.1.5 Manfaat Sumber Belajar Digital

Sumber belajar digital tidak selalu berkaitan dengan kebutuhan sistem sekolah, namun dapat juga berkaitan dengan konteks sosial maupun penelitian. Oleh karena itu, *Education and early childhood development* (2008) menyebutkan bahwa manfaat terpenting dari sumber daya digital adalah:

- 1) Memberikan kemampuan dalam menyesuaikan pengalaman bagi warga belajar dengan melalui interaktivitas, keterlibatan konstruktif serta umpan balik
- 2) Memberikan presentasi yang inovatif sehingga kebutuhan warga belajar terpenuhi yaitu dengan melalui urutan yang berbeda, pemilihan bahan alternatif yang menarik serta dorongan atau stimulus yang bervariasi.
- 3) Mampu menggabungkan berbagai macam media menjadi satu kesatuan melalui kombinasi video, teks, grafis dan suara dimana sumber daya digital menyediakan gabungan media, kriteria evaluasi untuk media tertentu.
- 4) Dapat memberikan manfaat dalam memenuhi pengujian kegunaan dan fungsional
- 5) Sumber daya digital juga mampu memberikan kepraktisan seperti adanya konteks, konten yang inovatif dan lingkungan atau jangkauan agar proses kegiatan belajar dapat dilakukan dimanapun.

Pembelajaran berbasis digital mulai berkembang dengan digunakannya istilah elektronik dalam pembelajaran, misalnya buku elektronik, perpustakaan elektronik, modul elektronik dan lainnya. (Emalia & Farida, 2019). Sumber belajar digital memiliki dampak yang positif jika digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran, oleh karena itu sumber belajar digital perlu dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk meningkatkan hasil belajar serta menambah wawasan siswa digital native dalam pembelajaran. (Sona, R, Y & Menik, K, S. 2020).

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar digital adalah segala sumber yang dapat dimanfaatkan warga belajar dalam mempelajari suatu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan atau diakses dimanapun. Artinya sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar dan cakupannya sangat luas sehingga mampu

memberikan kebermanfaatan dalam mendukung jalannya proses belajar kapanpun dan dimanapun.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Sutrisno & Siswanto (2016) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu wujud dari adanya proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian teori Bloom menyatakan perubahan perilaku melingkupi tiga ranah. Ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan keterampilan dan intelektual. Ranah afektif, yang di dalamnya mencakup terkait perubahan nilai-nilai, minat, sikap, penyesuaian serta pengembangan apresiasi. Kemudian terakhir adalah psikomotorik yang meliputi perubahan perilaku atau tingkah laku peserta didik dengan menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah mempelajari keterampilan manipulatif tertentu. Kemudian menurut Rusmono (2017) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku manusia dengan mencakupi bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan tersebut akan didapatkan apabila peserta didik atau warga belajar telah mengikuti proses jalannya pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dengan lingkungan belajarnya.

Maka, berdasarkan definisi menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku baru peserta didik atau seorang individu secara totalitas yang didapatkan dengan mengikuti suatu kegiatan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.1.2.2 Taksonomi Hasil Belajar

Pada taksonomi hasil belajar ini terbagi menjadi tiga bagian, diantaranya adalah:

- 1). Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Benyamin S Bloom (2014) Menyusun dan membagi kategori tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari tingkat yang paling sederhana dan rendah yaitu hafalan hingga sampai tingkat yang paling kompleks atau paling tinggi yaitu evaluasi. Semakin tinggi tingkatannya maka akan semakin kompleks juga tingkatannya dan penguasaan suatu tingkatan tersebut akan mempersyaratkan penguasaan tingkat

yang sebelumnya. Enam tingkatan tersebut diantaranya adalah hafalan (c1), pemahaman (c2), penerapan (c3), analisis (c4), sintesis (C5) serta evaluasi (C6).

2). Taksonomi Hasil Belajar Afektif

Krathwohl (2010) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkatan, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar tersebut disusun secara bertingkat, yaitu dimulai dari tingkatan yang paling sederhana dan paling rendah hingga ke arah yang paling kompleks atau tinggi.

3). Taksonomi Hasil Belajar Psikomotorik

Harrow (1972) mengungkapkan bahwa hasil belajar psikomotorik dikelompokkan menjadi enam bagian, diantaranya adalah refleks, gerakan, gerakan fundamental dasar, kemampuan materil, kemampuan konseptual, Gerakan keterampilan serta komunikasi tanpa kata. Akan tetapi, taksonomi yang umumnya sering digunakan adalah taksonomi psikomotorik yang berasal dari simbol yang mengelompokkan hasil belajar psikomotoriknya menjadi enam, yaitu kesiapan, persepsi, gerakan kompleks gerakan terbiasa, gerakan terbimbing serta kreativitas.

2.1.2.3 Faktor-Faktor Hasil Belajar

Menurut Wasliman (2007: 158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik atau warga belajar merupakan suatu hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang saling mempengaruhi, baik faktor internal ataupun faktor eksternal. Untuk lebih jelasnya, faktor internal ataupun faktor eksternalnya adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik atau warga belajar tersebut yang dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Dalam hal ini, faktor internal meliputi motivasi belajar, kecerdasan, minat dan perhatian, sikap, ketekunan, kondisi fisik dan kesehatan, serta kebiasaan belajar peserta didik atau warga belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik atau warga belajar. Dalam faktor eksternal ini salah satu contoh yang dapat mempengaruhinya adalah sekolah, lingkungan, keluarga dan masyarakat. keadaan keluarga tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti dalam keadaan

yang tidak memungkinkan keadaan ekonominya , pertengkaran rumah tangga, orang tua yang sibuk sehingga menyebabkan kurangnya perhatian pada anaknya, juga kegiatan kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua pun akan berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik atau warga belajar.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

2.2.1 Penelitian dilakukan pada tahun 2016 oleh Rambu Ery Ana Awang berupa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil perhitungan menggunakan rumus independent sampel t tes. Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,220 > 2,219$ dengan signifikansi $0,030 < 0,05$. Jadi kesimpulannya adalah ada pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

2.2.2 Penelitian ini dilakukan oleh Atika Wulandari Suharno Putri pada tahun 2020 berupa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kerinci Pelalawan”. Menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa Ilmu Pengetahuan Sosial dan guru dan objeknya adalah pengaruh penggunaan media internet dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kerinci dan sampel yang digunakan yaitu siswa ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 2 kelas yang berjumlah 64 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data dalam pengujian hipotesis menggunakan t tes, hasil penelitian adalah 4,480 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,994 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka dapat disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini

diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media internet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Besar pengaruh nilai R² yang dihasilkan sebesar 0,534 dalam kategori cukup kuat.

2.2.3 Penelitian ini dilakukan oleh Sakinah Pada Tahun 2018 berupa Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sma Srijaya Negara”. Penelitian ini merupakan penelitian jenis pre-experimental design bentuk *onegroup pre-test-post-test* design. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IIS 3 dengan jumlah 28 peserta didik. Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital book dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji-t tes sampel related dan diperoleh diperoleh nilai thitung \geq nilai ttabel yaitu 21,010 > 1,6749 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya terdapat pengaruh media pembelajaran digital book terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Srijaya Negara. Disarankan dalam menerapkan media pembelajaran digital book pendidik mengetahui kemampuan peserta didik mempunyai smartphone serta mengawasi penggunaan *smartphone* pada saat proses pembelajaran.

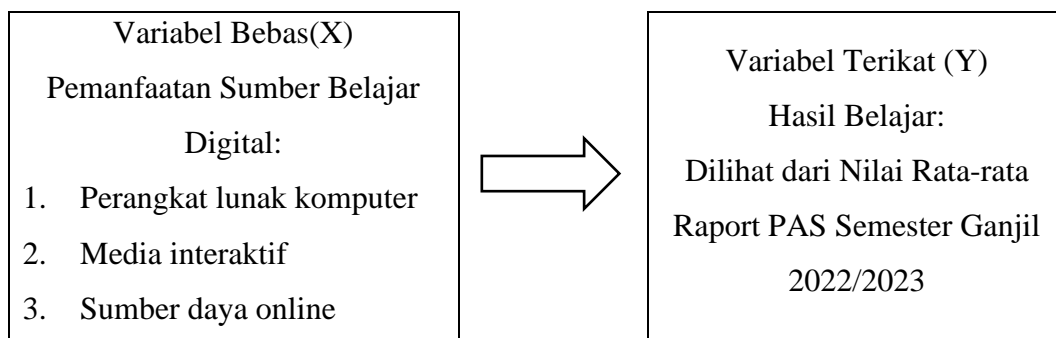
2.2.4 Penelitian ini dilakukan oleh Deri Firmansyah dan Andrea Puspita Dewi pada tahun 2022, jurnal yang berjudul ”Pengaruh Media Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Ii Sdn 1 Blambangan Lampung Utara”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dan jenis eksperimennya yaitu Quasi Eksperimen. Jenis penelitian ini dengan cara yang digunakan adalah menggunakan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Blambangan Lampung Utara dengan teknik pengambilan sampel yaitu dengan teknik Cluster Random Sampling. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen tersebut adalah kelas II A dan untuk kelas kontrol adalah kelas II B. Dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Data diperoleh dari buku-buku tentang Media gambar

berbasis digital dan jurnal-jurnal yang terkait dengan media gambar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dikatakan bahwa media gambar berbasis digital dalam perhitungan Uji-t, didapatkan nilai sig 0,000 maka jika nilai Sig 0,05 (5%) pada Sig (2-tailed) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II di SDN 1 Blambangan Lampung Utara, dan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media gambar berbasis digital dapat berdampak positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

2.2.5 Penelitian ini dilakukan oleh Ririn Maskurin A.Y dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Kelas Digital terhadap Prestasi Belajar Siswa di MA Unggulan KH. Abd. Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan. Sampel penelitian sebanyak 30 responden. Data penelitian yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis korelasi Product Moment. Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pemanfaatan kelas digital di MA Unggulan K.H. Abd.Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang dalam kategori "Sedang", yaitu berada pada interval 66-71 dengan nilai rata-rata 68,43. (2) Prestasi belajar pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan K.H.Abd.Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang termasuk dalam kategori "Tinggi", yaitu berada pada interval 87-92 dengan nilai rata-rata 89. (3) Ada pengaruh antara pemanfaatan kelas digital terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih tahun ajaran 2019/2020. Hal tersebut berdasarkan data yang telah diperoleh korelasi $r_{xy} = 0,511 > 0,361$, dengan tingkat signifikansi “Sedang” karena berada pada posisi 0,40 - 0,599.

2.3 Kerangka Konseptual

Pada penelitian dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Sumber belajar Terhadap Hasil Belajar di PKBM Al-Fattah” ini, peneliti melibatkan dua variabel yang berbeda yaitu antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penulis dalam menuliskan kerangka konseptual dengan gambaran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Hubungan Variabel X dengan Variabel Y

2.4 Hipotesis Penelitian

Mengingat penelitian ini bersifat korelasional yang artinya menjelaskan hubungan antara dua variabel, maka dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.4.1 Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan sumber belajar digital terhadap hasil belajar warga belajar di PKBM Al-Fattah.

2.4.2 Hipotesis Nol (H_0)

Terdapat pengaruh yang tidak signifikan antara pemanfaatan sumber belajar digital terhadap hasil belajar warga belajar di PKBM Al-Fattah.