

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Kemampuan Digital Pendidik**

###### **2.1.1.1 Kemampuan**

Kemampuan merupakan kapasitas individu untuk melakukan berbagai tugas pada pekerjaan tertentu (Latifah,2018,hlm.89). Sedangkan menurut Sedermayanti (2017,hlm.126) kemampuan yaitu karakteristik mendasar yang dimiliki seseorang yang berpengaruh langsung terhadap atau dapat memprediksi kinerja yang sangat baik. Selain itu, kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar (Simin,2018,hlm.210).

Menurut Robbins (2000,hlm.46-48) menyatakan kemampuan terdiri dari dua faktor yakni:

- a. Kemampuan intelektual (*Intellectual Ability*), merupakan kemampuan melaksanakan aktivitas secara mental.
- b. Kemampuan fisik (*Physical Ability*), adalah kemampuan melaksanakan aktivitas secara stamina, kekuatan, dan karakteristik.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang (Fauzi dan Siregar,2019,hlm.11), yaitu:

- a. Keyakinan dan nilai-nilai, keyakinan pada diri sendiri maupun pada orang lain akan mempengaruhi perilaku, apabila individu tersebut percaya bahwa ia tidak kreatif dan inovatif maka mereka tidak akan berusaha berpikir tentang cara baru atau berbeda pada saat melakukan sesuatu hal.
- b. Keterampilan, pemikiran kognitif yang baik bergantung pada pemikiran konseptual dan pemikiran analitis.
- c. Keterampilan, memainkan peran di berbagai macam kemampuan misalnya berbicara di depan umum yaitu suatu keterampilan yang dapat dipelajari di praktekan dan diperbaiki.

- d. Pengalaman, kemampuan banyak yang memerlukan berbagai pengalaman dalam mengorganisasi orang, berkomunikasi pada saat kelompok, memecahkan permasalahan, dan lain-lain.

Pada zaman era digital sekarang ini secara tidak langsung seseorang dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, salah satunya yang sedang berkembang pesat pada saat ini yaitu perkembangan teknologi digital yang menuntut seseorang diharuskan untuk berkembang dari sisi kemampuan/kompetensi ataupun *skill*, terdapat 5 (lima) kemampuan yang perlu dimiliki oleh seseorang pada era digital (Uncategorized,2021,hlm.1), yakni:

- a. Kemampuan berkomunikasi, komunikasi menjadi kemampuan mendasar yang wajib dimiliki oleh seseorang, sekuat apapun kemampuan yang dimiliki oleh seseorang namun secara berkomunikasi kurang mahir hal itu akan berdampak pada kemampuan yang lain yang telah dikuasai oleh seseorang, komunikasi secara verbal dan komunikasi secara non verbal diwajibkan untuk dikuasai.
- b. Kemampuan bekerjasama dengan tim, walaupun sekarang sudah memasuki era digital kemampuan bekerjasama dengan tim sangat dibutuhkan, dikarenakan dengan melakukan kerjasama bersama dengan tim maka suatu beban pada pekerjaan yang harus dilakukan oleh seseorang yakni sesuai dengan porsi kebutuhan atau kemampuan sehingga harapannya pada pekerjaan tersebut dapat terselesaikan sesuai dengan waktunya.
- c. Kemampuan beradaptasi, beradaptasi atau berbaur di lingkungan yang baru adalah kemampuan yang sangat penting karena dengan mempunyai kemampuan beradaptasi yang baik maka pekerjaan yang sedang dilakukan akan lebih mudah untuk diselesaikan. Dengan mempunyai kemampuan beradaptasi dengan baik seorang individu akan menjadi pribadi yang lebih mudah di terima pada saat berhadapan dengan lingkungan baru.
- d. Kemampuan *problem solving*, yakni dapat menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah dengan baik. Pada suatu kegiatan pastinya akan terjadi suatu masalah, seberapa mahir kita dalam menyelesaikan suatu permasalahan

dengan baik dan tepat maka diri kita akan semakin diterima di lingkungan tersebut.

- e. Kemampuan *leadership*, kemampuan dalam *leadership* atau memimpin yakni seorang pemimpin akan condong dan berfokus pada solusi atau pemecahan suatu masalah, memberikan solusi pada masalah secara bijak. Kemampuan memimpin dapat menjadi penting saat seseorang sedang menduduki jabatan tertentu yang dituntut untuk memutuskan suatu perkara dengan bijak.

Menurut Winardi (2002,hlm.110) indikator kemampuan terdiri dari:

- a. Keterampilan (*skill*), keterampilan atau kecakapan seseorang dari akumulasi bakat dan kepribadian yang dimiliki oleh diri seseorang. Bentuk dari indikator skill yakni dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, kreatif, inovatif, dan mempunyai kemampuan untuk menguasai suatu bidang sesuai level di bidang tertentu.
- b. Pengetahuan (*knowledge*), kemampuan dalam ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang baik pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan ataupun sumber yang lainnya.
- c. Pengalaman kerja (*work experience*), kemampuan seseorang dapat dilihat dari pengalaman kerja sebelumnya. Pengalaman kerja yang sebelumnya bersifat baik dapat diteruskan untuk memperoleh kerja yang baru ataupun pengalaman kerja yang kurang baik dapat diperbaiki atau di *upgrade*.

### **2.1.1.2 Digital**

Digital merupakan bentuk dari modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi yang sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer (Mashuri,dkk,2022,hlm.7). Digitalisasi merupakan suatu jenis perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog menjadi teknologi digital (Wibowo,dkk,2023,hlm.1). Selain itu, era digital merupakan zaman dimana semua hal bisa menjadi serba mudah dengan adanya teknologi serta akses internet dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membantu manusia dalam kehidupan sehari hari.(Zuhria,dkk,2022,hlm.18).

Perkembangan teknologi digital dipengaruhi oleh tiga faktor (Wibowo,dkk,2023,hlm.2), yakni:

- a. Transisi digital, pertumbuhan industri produk digital yang berkembang pesat berdampak pada pertumbuhan produk analog yang mengalami penurunan.
- b. Konvergensi jaringan, memenuhi kebutuhan orang sekitar.
- c. Infrastruktur digital, mempelajari sesuatu sebagai bagian dari suatu produk.

Adapun jenis-jenis teknologi digital menurut Universitas Cakrawala (2023,hlm.1), diantaranya adalah:

- a. Komputer dan perangkat keras; termasuk kepada komputer, laptop, tablet, *smartphone*, server, dan perangkat keras lainnya yang dapat digunakan untuk memproses dan menyimpan data yang berbentuk digital.
- b. Jaringan dan komunikasi; seperti internet, jaringan nirkabel, jaringan komputer, infrastruktur telekomunikasi, protokol komunikasi, dan perangkat jaringan yang dapat memungkinkan digunakan untuk pengiriman informasi digital antar perangkat.
- c. Perangkat lunak; yakni sistem operasi, aplikasi perangkat lunak, perangkat lunak, perangkat lunak pengolahan data, perangkat lunak pengembangan, dan perangkat lunak lainnya yang dapat digunakan untuk memanipulasi dan mengelola data digital.
- d. Internet dan layanan online; yakni media sosial, situs web, layanan *streaming*, *e-mail*, *e-commerce*, dan berbagai macam platform-platform digital yang lainnya yang berfungsi sebagai pertukaran informasi, komunikasi, dan transaksi bentuk digital.
- e. Multimedia dan hiburan; yakni media digital seperti gambar, grafik, animasi, audio, video, dan pengolahan multimedia yang lainnya.
- f. Sistem informasi dan pengolahan data; yakni basis data, analisis data, sistem manajemen basis data, pemrosesan informasi, dan teknik pengolahan data yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengorganisir, dan menganalisis suatu data secara efisien.
- g. Keamanan informasi; yakni keamanan jaringan, proteksi privasi, enkripsi data, keamanan siber, dan upaya perlindungan data digital dari berbagai ancaman dan serangan.

- h. Teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*); seperti pemrosesan bahasa alami, mesin belajar, pengenalan suara dan gambar, robotika, dan teknologi AI yang lainnya dapat memungkinkan komputer dan sistem untuk mempelajari, beradaptasi, dan mengambil suatu keputusan berdasarkan dengan data.

### **2.1.1.3 Pendidik**

Pendidik merupakan seseorang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik baik secara individual ataupun secara klasikal, baik di sekolah ataupun di luar sekolah (Ananda,2018,hlm.21). Pendidik menurut Latifah, dkk (2021,hlm.43) merupakan seorang pendidik dan pengajar yang berperan penting untuk memberikan pembelajaran di kelas dengan komunikatif. Sedangkan menurut Safitri (2019,hlm.5) mengatakan bahwa pendidik merupakan seorang tenaga pendidik profesional yang mendidik, mengajarkan, suatu ilmu, melatih, membimbing, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik merupakan seseorang yang bertugas untuk mendidik dan mengarahkan anak didiknya baik dari ranah formal, non formal, dan informal.

Adams dan Dckey yang dikutip oleh Hamalik (2004,hlm.123) yakni peran pendidik sesungguhnya sangat luas yang meliputi empat hal besar yakni:

- a. Pendidik sebagai pengajar (*teacher as instructor*), pendidik bertugas memberikan pengajaran di kelas (sekolah) yakni menyampaikan pembelajaran supaya peserta didik memahami dengan benar mengenai semua pengetahuan yang telah disampaikan.
- b. Pendidik sebagai pembimbing (*teacher as counsellor*), pendidik berkewajiban memberikan bantuan pada peserta didik supaya mampu menemukan masalahnya sendiri, memecahkan masalah sendiri, mengenal dirinya sendiri, dan menyesuaikan diri, dengan lingkungannya.
- c. Pendidik sebagai ilmuwan (*teacher as scientist*), pendidik dipandang sebagai seseorang yang paling berpengetahuan. Pendidik bukan saja berkewajiban dalam menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada peserta

didiknya, tetapi berkewajiban mengembangkan wawasan dan terus-menerus memupuk wawasan atau pengetahuan yang telah dimilikinya.

- d. Pendidik sebagai pribadi (*teacher as person*), sebagai pribadi setiap pendidik perlu mempunyai sifat-sifat yang disukai oleh peserta didiknya, orang tua, dan masyarakat. sifat tersebut sangat di butuhkan supaya dapat melaksanakan pengajaran secara efektif. Karena hal itu wajib untuk pendidik berusaha untuk menempuh sifat-sifat pribadinya dan mengembangkan/ menunjukkan sifat-sifat yang disenangi orang lain.

#### **2.1.1.4 Kemampuan Dgital Pendidik**

Sebagai suatu profesi terdapat sejumlah kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik, yakni meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial kemasyarakatan (Wina Sanjayana,2018,hlm.18). suatu kompetensi mengacu pada kemampuan dalam melakukan sesuatu yang dihasilkan melalui pendidikan: kompetensi pendidik menunjuk pada performace dan perbuatan yang rasional untuk memenuhi suatu spesifikasi tertentu pada pelaksanaan tugas pendidikan (Ismunandar,2023,hlm.391). Kompetensi pendidik merupakan hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, bisa berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang patut dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh pendidik dalam menjalankan tugas keprofesionalannya (Kamal,2019,hlm.19). Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan komampuan pendidik yaitu harus mengacu pada kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidk seperti kompetensi kepribadian, profesioanl, sosial.

Fungsi dari kompetensi pendidik (Kamal,2019,hlm.19):

- a. Kompetensi pendidik sebagai alat seleksi penerimaan pendidik, seseorang yang akan menjadi pendidik dipilih atas dasar yang objektif yang berlaku bagi semua calon pendidik.
- b. Kompetensi pendidik dalam rangka pembinaan pendidik, apabila telah ditentukan kompetensi pendidik yang diperlukan, maka akan dapat di observasi dan ditentukan pendidik yang telah memiliki kompetensi penuh dan pendidik yang masih kurang memadai kompetensinya. Bagi pendidik yang

kompetensinya kurang memadai, maka akan dilakukan pembinaan misalnya pelatihan dan penataran.

- c. Kompetensi pendidik dalam rangka penyusunan kurikulum, kurikulum perlu disusun atas kompetensi yang dibutuhkan oleh setiap pendidik sehingga pendidik dapat menjalankan tugas dan tanggung jawab sebaik mungkin.
- d. Kompetensi pendidik dalam hubungan dengan kegiatan dan hasil belajar peserta didik, proses dan hasil belajar peserta didik bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulum melainkan sebagian besar ditentukan oleh kompetensi yang dimiliki oleh pendidik yang mengajar dan membimbing mereka.

Selain memiliki kompetensi pendidik, Standar minimal profesional seorang pendidik setidaknya mempunyai standar minimal yaitu (Suyanto dan Asep Jihad,2013,hlm.5):

- a. Mempunyai kemampuan intelektual yang baik
- b. Mempunyai kemampuan memahami visi dan misi pendidikan nasional
- c. Mempunyai keahlian mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik secara efektif
- d. Paham terhadap konsep perkembangan psikologi anak
- e. Memahami kemampuan mengorganisasi proses pembelajaran
- f. Mempunyai kreativitas dan seni mendidik

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan pendidik (B.Suryobroto,1997,hlm.35), yakni:

- a. Kepribadian yang menyangkut wibawa, tingkah laku, karakter, dan lain-lain yang akan mempengaruhi pada proses interaksi
- b. Penguasaan bahan ajar
- c. Penguasaan kelas
- d. Cara pendidik berbicara atau berkomunikasi dengan peserta didik
- e. Cara menciptakan suasana kelas yang kondusif
- f. Memperhatikan prinsip individualitas
- g. Standar kelulusan

Kemampuan seorang pendidik dalam merancang pembelajaran dengan baik akan menghasilkan suasana belajar yang baik dan kondusif serta berhasil dengan memperhatikan standar-standar dalam mengajar dan faktor-faktor yang berpengaruh untuk pendidik. Kemampuan pendidik dalam merancang pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran harus sesuai dengan kriteria-kriteria kurikulum yang telah ditentukan.

Sesuai dengan era digital pada zaman sekarang, kemampuan digital pendidik yaitu berhubungan dengan literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan dalam menggunakan bahan dan alat digital atau teknologi. Pendidik pada era sekarang harus paham mengenai penggunaan literasi digital di dalam kegiatan belajar dan mengajar (KBM), untuk literasi digital tersendiri yaitu:

a. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital terdiri dari dua kata yaitu literasi dan digital. Literasi yaitu seperangkat keahlian individu dan masyarakat dalam membaca, berhitung, dan menulis sesuai dengan kaidah yang dikembangkan dan sesuai dengan situasi yang relevan baik dalam proses pembelajaran di sekolah, keluarga serta segenap potensi dan kecakapan yang dimiliki hidupnya (Julizar,2018). Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis (Mashuri,C,dkk,2022,hlm.1).

Digital (Mashuri,C,dkk,2021,hlm.1) merupakan bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi di mana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer. Teknik, media digital merupakan yang kontennya berbentuk gabungan mulai dari data, suara, teks, dan berbagai macam gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit, dan sistem gelombang mikro (Flew,2008,hlm.2-3).

Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi untuk menemukan, memanfaatkan, menciptakan, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi baik kemampuan kognitif ataupun teknis (Kamil,2018).

## b. Manfaat Literasi Digital

Manfaat literasi digital yaitu (Mashuri,C,dkk,2022,hlm.11):

- 1) Menghemat waktu, waktu menjadi lebih berharga karena pada usaha pencarian dan menemukan suatu informasi menjadi lebih mudah. Pada beberapa kasus pelayanan online akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak perlu mendatangi langsung ke tempat layanan tersebut.
- 2) Belajar lebih cepat, misalnya seseorang pelajar yang perlu mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan mencari referensi berbentuk cetak, akan lebih cepat apabila menggunakan aplikasi yang seperti glosarium untuk mencari istilah tersebut.
- 3) Menghemat uang, pada saat ini telah banyak aplikasi khusus yang isinya tentang perbandingan diskon suatu produk. Seseorang yang dapat memanfaatkan aplikasi tersebut, hal itu dapat menghemat suatu pengeluaran karena melakukan pembelian secara online.
- 4) Membuat lebih aman, sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Hal itu bisa menjadikan referensi karna mengetahui lebih tepat sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Memperoleh informasi terkini, kehadiran aplikasi yang dapat dipercaya dapat memperoleh informasi terkini
- 6) Selalu terhubung, dapat menggunakan aplikasi yang berfungsi untuk menjalin komunikasi sehingga akan selalu terhubung apabila ada kendala atau kondisi yang mendesak
- 7) Membuat keputusan yang lebih baik, sebelum bertindak atau membuat keputusan seseorang dapat mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkan kapan saja.
- 8) Dapat menjadikan pekerjaan, pada masa ini banyak pekerjaan yang tidak lepas dengan komputer, adanya literasi digital mempermudah pekerjaan dengan tersedianya *platform-platform*
- 9) Mempengaruhi dunia, tulisan-tulisan di media akan mempengaruhi orang yang membacanya. Adanya penyebaran tulisan melalui media dapat

berkontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial.

c. Tujuan Literasi Digital

Selain manfaat literasi digital adapun tujuan literasi digital menurut (Mashuri,C,dkk,2021,hlm.11), sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan budaya penggunaan teknologi secara sehat.
- 2) Menumbuhkan dan mengembangkan budaya rasa ingin tahu dan membaca melalui teknologi
- 3) Meningkatkan pengetahuan secara cepat dan *update* dengan cara membaca segala macam informasi melalui media digital.
- 4) Meningkatkan pemahaman seseorang di dalam mengambil inti sari dari suatu berita online.
- 5) Meningkatkan informasi secara update dan cepat.
- 6) Memberikan penilaian kritis pada karya tulis seseorang di media online.
- 7) Memperkuat nilai kepribadian dengan membaca dan menulis dari sumber online.

d. Jenis-Jenis Literasi Digital

Literasi digital diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yang berbeda yakni (Mokhtar, 2021):

- 1) Media sosial merupakan suatu platform media dimana manusia dapat berkomunikasi tanpa batas waktu yang ditentukan
- 2) Internet yakni memungkinkan seseorang dapat mengakses berbagai bentuk informasi yang diinginkan
- 3) *E-Book* merupakan percetakan buku yang berbentuk digital yang didalamnya terdapat informasi yang luas
- 4) ETB (Buku Berbicara Elektronik) adalah buku cerita dengan konsep digital yang berasal dari perangkat elektronik seperti komputer
- 5) *Smartphone* yakni berupa handphone pintar yang berfungsi untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara online.

- 6) Blog atau Weblog yakni seperti buku harian yang dapat ditulis dan ditampilkan oleh siapa saja
- 7) CD dan DVD yaitu media yang boleh dibaca dan di tonton yang dapat digunakan kapan saja jika dibutuhkan.

e. Indikator Literasi Digital

Ada beberapa indikator literasi digital yang dikembangkan oleh Japelidi, Tular Nalar dan BSSN, Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte mengajukan 4 (empat) indikator literasi digital dalam (Astuti,2021), yakni:

1) *Digital skills* (keterampilan digital)

Keterampilan digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK dan sistem operasi digital. Keterampilan digital merupakan kemampuan secara efektif, melakukan evaluasi, dan membuat informasi dengan menggunakan berbagai alat teknologi digital (Luqman,2024).

2) *Digital culture* (budaya digital)

Budaya digital yaitu membangun nilai wawasan nasional kebangsaan dengan kemampuan seseorang yakni membiasakan membaca, menguraikan serta, memeriksanya. Sedangkan menurut Luqman (2024) budaya digital adalah hasil dari kreasi dan karya manusia yang berbasis teknologi internet.

3) *Digital ethics* (etika digital)

Etika digital merupakan kemampuan seseorang untuk mewujudkan dan mengembangkan tata kelola digital dalam kehidupan sehari-hari. Etika digital juga merupakan kemampuan seseorang dalam menyadari, menyesuaikan diri, dan menerapkan etika digital saat sedang menggunakan digital (Luqman,2024).

4) *Digital safety* (keamanan digital)

Keamanan digital yaitu kemampuan seseorang untuk mengenali, membuat pola, menerapkan, menganalisis dan meningkatkan kesadaran akan keamaan digital dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Luqman (2024) keamanan digital adalah suatu upaya atau aktivitas yang bertujuan untuk mengamankan kegiatan digital.

## **2.1.2 Minat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar**

Minat (Ananda,2020,hlm.144) merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Ananda,2020,hlm.144). Minat merupakan ketertarikan tersendiri terhadap suatu objek yang dilihatnya, seseorang dapat dikatakan berminat apabila seseorang tersebut menyukai atau senang terhadap sesuatu objek sesuai dengan keinginannya. Apabila individu tersebut tidak berminat maka akan tampak pada diri individu tersebut terlihat tidak senang dan tidak antusias. Minat yaitu suatu dorongan yang berasal dari diri seseorang, yang berarti minat merupakan dorongan pada diri seseorang dalam memilih sesuai dengan keinginannya dengan selektif dan menghasilkan hasil yang menyenangkan sesuai dengan keputusan dalam dirinya.

Menurut Harefa,dkk (2024,hlm.2) belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dan pengalaman atau latihan yang diperkuat. Sedangkan, menurut Singer dalam (Yuberti,2014,hlm.3) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif tetap yang disebabkan praktek atau pengalaman yang sampai pada saat situasi tertentu. Belajar merupakan perubahan perilaku yang awalnya menganggap suatu kebiasaan adalah hal biasa namun pada akhirnya seseorang dapat menyadari bahwa kebiasaan tersebut telah merubah dirinya ke arah yang lebih baik. Belajar merupakan perubahan pada diri seseorang seperti peningkatan, pengetahuan, keterampilan, akhlak dan perubahan yang lainnya.

Dengan memahami pengertian mengenai belajar maka ciri-ciri belajar (Yuberti,2014,hlm.4), yaitu:

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (efektif).
- b. Perubahan tidak berlangsung sesaat saja namun menetap atau dapat disimpan.

- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus disertai usaha. Perubahan yang terjadi yakni akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, bukan karena kelelahan, penyakit ataupun pengaruh obat-obatan.

Selain ciri-ciri belajar adapun dari jenis-jenis belajar menurut Gagne dalam (Harefa,dkk,2024,hlm.22), diantaranya yaitu belajar isyarat, belajar stimulus-respon, belajar merantailkan (*chaining*), belajar asosiasi verbal (*verbal association*), belajar membedakan (*discrimination*), belajar konsep (*concept learning*), belajar dalil (*rule learning*), belajar memecahkan masalah (*problem solving*).

Dalam dimensi proses kognitif ada 6 jenjang tujuan belajar (Yuberti,2014,hlm.9), diantaranya:

- a. Mengingat, meningkatkan ingatan atas materi yang disajikan dalam bentuk yang sama seperti yang telah diajarkan.
- b. Mengerti, dapat membangun arti dari pesan pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tulisan, ataupun grafis.
- c. Memakai, menggunakan prosedur untuk mengerjakan latihan ataupun memecahkan permasalahan.
- d. Menganalisis, memecahkan bahan-bahan ke dalam unsur-unsur pokoknya dan menentukan bagaimana bagian-bagian saling berkaitan satu sama lain dan pada keseluruhan struktur.
- e. Menilai, menciptakan pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
- f. Mencipta, menciptakan suatu produk yang baru dengan mengatur kembali unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya.

Pada saat belajar dapat terjadi suatu masalah pada saat pembelajaran berlangsung, masalah-masalah tersebut bermacam-macam yang dialami oleh peserta didik. Diantaranya yaitu jenis-jenis masalah belajar peserta didik dikelompokkan berdasarkan situasi atau kondisi yang dialaminya (Harefa,dd,2024,hlm.212), yakni:

- a. Keterlambatan akademik, yakni keadaan peserta didik yang diperkirakan mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, tetapi tidak bisa memanfaatkannya secara optimal. Keterlambatan akademik diakibatkan karena masalah sosial, misalnya hubungan antara kawan di sekolah atau antara hubungan peserta didik dan pendidiknya, persoalan di keluarga, ataupun dimungkinkan sebagai akibat peserta didik yang belum terselesaikan.
- b. Ketercepatan dalam belajar, masalah ketercepatan dalam belajar yakni keadaan peserta didik yang mempunyai bakat akademik yang cukup tinggi atau mempunyai kecerdasan tinggi, misalnya IQ 130 atau lebih namun belum terfasilitasi dalam kegiatan belajar di sekolah.
- c. Sangat lambat dalam belajar, masalah sangat lambat dalam belajar yakni keadaan peserta didik yang mempunyai bakat akademik yang kurang memadai dan harus dipertimbangkan untuk mendapatkan pendidikan atau pengajaran khusus.
- d. Kurang motivasi dalam belajar, peserta didik yang kurang motivasi dalam belajar yakni keadaan peserta didik yang kurang bersemangat pada saat belajar yang diperlihatkan dari jera dan malas dalam kegiatan belajarnya.
- e. Bersikap dan kebiasaan buruk dalam belajar, kebiasaan buruk dalam belajar yaitu kondisi atau perilaku peserta didik sehari-harinya bersifat antagonistik dari kegiatan belajar seharusnya dilakukannya.

Berdasarkan paparan di atas sehingga dapat disimpulkan minat belajar merupakan perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memilih sesuatu. Minat belajar yaitu kecondongan hati terhadap sesuatu. Minat belajar juga dapat disebut kecenderungan atau keinginan yang dimiliki seseorang untuk mencapai taraf sesuai dengan keinginannya. Belajar di sekolah akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan apabila peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi maka akan menghasilkan lulusan akademisi yang bagus dan terbaik.

#### **2.1.2.2 Aspek-Aspek Minat Belajar**

Individu berminat pada suatu obyek apabila individu memiliki aspek-aspek minat belajar (Yuberti,2014,hlm.143), diantaranya:

- a. Kesadaran, seseorang dapat dikatakan berminat pada suatu obyek apabila orang tersebut menyadari akan adanya obyek tersebut. unsur ini harus ada pada seseorang, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, rasa ingin tahu, dan ingin memiliki obyek tersebut.
- b. Perhatian, merupakan pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai aktivitas. Perhatian yaitu keaktifan jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itupun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek-objek. Individu dikatakan berminat pada suatu objek apabila disertai dengan adanya objek.
- c. Kemauan, dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri.
- d. Perasaan senang, minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau peserta didik yang berperasaan tidak senang akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.

### **2.1.2.3 Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik**

Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam menarik minat peserta didik yaitu mengintegrasikan teknologi digital atau dikenal dengan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran (Cahayani,2022,hlm.355). Empat upaya yang harus diperhatikan dan dikerjakan pendidik untuk membangkitkan minat belajar peserta didik (Risnanosanti,2022,hlm.27), yakni sebagai berikut:

- a. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar
  - 1) Meningkatkan kualitas pendidik
  - 2) Memaksimalkan fasilitas pembelajaran
  - 3) Memilih metode pembelajaran yang tepat
  - 4) Memanfaatkan media belajar
  - 5) Melakukan evaluasi

- b. Menjelaskan secara konkret mengenai hal yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran
- c. Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik
- d. Membentuk kebiasaan belajar yang baik

Adapun informasi terkait mengenai suatu tips dan cara yang dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik menurut SMA Dwiwarna (2021,hlm.1), diantaranya:

- a. Mencari informasi mengenai mata pelajaran, mencari tahu segala sesuatu yang berkaitan dengan mata pelajaran yang akan di pelajari. Contohnya yaitu, seperti mencari informasi terkait bidang kerja yang relevan sesuai dengan bidang keilmuan, dan siapa saja tokoh yang terkenal di bidang tersebut.
- b. Mencari teman belajar, belajar memang sesuatu hal yang membosankan apalagi jika ada materi pembelajaran yang belum dimengerti. Rasa jenuh yang menghampiri terus-menerus cenderung membuat peserta didik menjadi malas termasuk pada urusan belajar. Solusinya yaitu mencari kawan untuk belajar bersama. Belajar berkelompok menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan karena apabila ada materi yang belum dipahami dapat bertanya kepada teman atau dipelajari bersama-sama.
- c. Memaksimalkan media pembelajaran, era zaman sudah semakin canggih lain hal berbeda dengan belasan tahun silam. Anak-anak pada zaman sekarang sangat akrab dengan teknologi internet dan berbagai media digital yang dapat digunakan untuk belajar. Peserta didik dapat memanfaatkan media digital yang ada untuk memaksimalkan proses kegiatan pembelajaran. Menggunakan internet dengan *smartphone/handphone*, video, aplikasi, dan teknologi lainnya untuk mempermudah proses pembelajaran dan memahami pembelajaran. Namun harus diperhatikan, gunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan bukan hanya untuk bermain-main.
- d. Kenali masalah yang dihadapi, malas dalam belajar bisa juga disebabkan karena tidak menyukai mata pelajaran tertentu, tidak nyaman dengan cara pendidik mengajar, kondisi dan situasi di dalam kelas, lingkungan sekolah

yang tidak menyenangkan, sarana dan prasarana yang kurang memadai, masalah di dalam keluarga, dan masih banyak faktor yang lainnya. Supaya minat belajar dapat kembali tumbuh kenali terlebih dahulu sebenarnya apa yang menjadi masalah yang sedang dihadapi. Jika perlu sampaikan segala keluhan kesah kepada pendidik supaya dapat dicarikan solusi yang akurat atas permasalahan yang sedang dihadapi.

- e. Sesuaikan dengan kemampuan, jangan terlalu dipaksakan lakukan saja sesuai dengan kemampuan yang dimiliki pada diri sendiri. suatu hasil dari belajar tidak hanya ditentukan oleh berapa durasi setiap harinya melainkan pada kualitas dan keefektivitasannya. Contohnya, apabila hanya mampu belajar dengan situasi dan konsentrasi terbaik selama 1 jam maka jangan perlu memaksakan diri untuk lebih dari durasi tersebut karena akan mengakibatkan kebosanan dan malas pada saat belajar.

#### **2.1.2.4 Indikator Minat Belajar**

Beberapa indikator peserta didik yang mempunyai minat belajar baik di sekolah ataupun di rumah (Risnanosanti,dkk,2022,hlm.70):

- a. Kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran
- b. Kehadiran peserta didik yang mengikuti pembelajaran
- c. Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan
- d. Semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan
- e. Perhatian peserta didik dalam pembelajaran
- f. Ketekunan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan
- g. Rasa ketertarikan peserta didik dalam menjawab pertanyaan

#### **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian Kemampuan Digital Pendidik terhadap Minat Belajar Peserta Didik di PKBM Gema Kota Tasikmalaya berdasarkan referensi yang di dapatkan yaitu:

- a. Dari hasil penelitian oleh Siti Aminatun (2020) yang berjudul **“Pengaruh E-Learning terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar”** yaitu bertujuan untuk melihat seberapa presentase *e-learning* yang dilakukan peserta didik dan seberapa

besar minat belajar peserta didik pada pembelajaran. Selain itu, melihat seberapa besar kontribusi terhadap minat belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *ex post facto*. Penelitian menunjukkan hasil bahwa *e-learning* berpengaruh secara positif terhadap minat belajar peserta didik pada program kejar paket C di PKBM Pioneer Karanganyar karena koefisien regresi bernilai positif.

- b. Penelitian dari Bella Elpira (2018) yang berjudul yang berjudul **“Pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh”** yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan belajar siswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam mencari informasi melalui digital yang telah di sediakan oleh pihak sekolah. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan pendekatan regresi linier sederhana.
- c. Tujuan penelitian dari Hanif Muliansyah (2022) yaitu mengenai keterampilan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran digital pada masa Covid-19 dan tingkat partisipasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media digital. Penelitian ini berjudul **“Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital pada masa pandemi covid-19 di MI Muhammadiyah Karanglewas Kidul Kabupaten Banyumas”**. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.
- d. Hasil penelitian dari Siti Khodijah Siregar (2021), bertujuan untuk mengetahui kemampuan pendidik menggunakan komputer dalam proses pembelajaran. Kemampuan dalam penelitian ini yaitu kemampuan pendidik dalam menjalankan peran nya sebagai guru pendidikan agama islam. Penelitian ini berjudul **“Kemampuan guru menggunakan komputer dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di SMP Islam Terpadu Al-Ikhlas Pekanbaru”**. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

- e. Penelitian dari Kurnia Nurfarida (2022), yang berjudul **“Pengaruh kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada materi sel kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso tahun pembelajaran 2022/2023”**. Tujuannya yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi digital siswa pada materi sel kelas XI IPA di SMAN 2 Bondowoso tahun pembelajaran 2022/2023. Untuk mengetahui tingkat hasil pembelajaran siswa pada materi sel kelas XI IPA di SMAN 2 Bondowoso tahun pembelajaran 2022/2023. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kemampuan literasi digital siswa terhadap hasil belajar siswa pada materi sel kelas XI IPA di SMAN 2 Bondowoso tahun pembelajaran 2022/2023. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Pendidik merupakan sosok yang berperan penting pada aspek pendidikan. Pendidik berperan penting pada saat proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Tentunya pada kegiatan belajar mengajar tersebut pendidik di utamakan untuk menguasai kompetensi/ kemampuan yang sangat berperan penting pada proses mengajarnya.

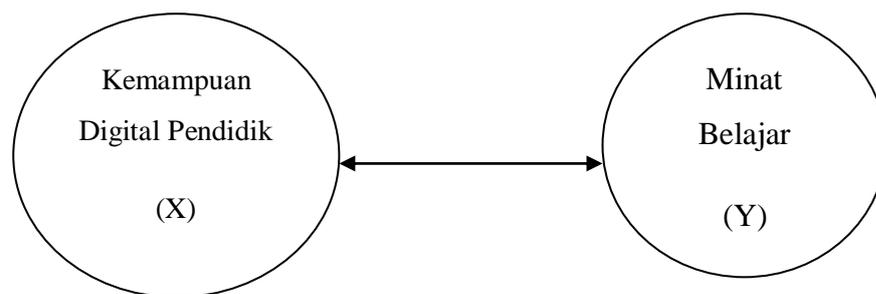
Pada era sekarang yakni era digital perkembangannya sangat berkembang pesat, oleh karena itu setiap aktivitas tidak terlepas dari penggunaan digital. Perkembangan digital yang sangat berkembang pesat tersebut menyebabkan pendidik diperkenankan untuk bisa atau dapat menggunakan dan memahami digital yang dapat mendukung dalam proses kegiatan belajar-mengajar.

Proses belajar dan mengajar tidak hanya berfokus pada media tradisional saja melainkan media digital pun dapat diterapkan. Seorang pendidik harus menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan efektif sehingga tidak terjadinya kejenuhan pada peserta didik. Pendidik memiliki kemampuan dalam setiap pengajaran, perlunya memanfaatkan sumber belajar atau media belajar secara optimal baik digital ataupun tradisional.

Memanfaatkan media pembelajaran pada *platform-platform*, seperti *google classroom*, *e-mail*, dan *platform* lainnya. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut, pendidik dapat menggunakannya pada saat pembelajaran melalui

daring/online. Dengan komunikasi yang terjalin dengan baik pada saat situasi pembelajaran di haruskan untuk online atau virtual maka akan terjadi pembelajaran yang produktif dan tidak terjadi tumbuhnya rasa malas pada peserta didik pada saat pembelajaran yang dilakukan secara online.

Untuk berjalannya suatu pembelajaran yang kondusif pendidik di perkenankan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik dalam mengeksplor hasil dari pendapatnya dengan arahan dari pendidik. Setiap kegiatan belajar dan mengajar diperlukan adanya evaluasi untuk mengetahui hasil dari pembelajaran tersebut dan diharapkan peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi dalam belajar. Adapun kerangka konseptual dari kemampuan digital pendidik terhadap minat belajar peserta didik di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Sumber: Peneliti (2024)

## 2.4 Hipotesis Penelitian

$H_0$  = Tidak ada pengaruh kemampuan digital pendidik terhadap minat belajar peserta didik di PKBM Gema Kota Tasikmalaya

$H_1$  = Adanya pengaruh kemampuan digital pendidik terhadap minat belajar peserta didik di PKBM Gema Kota Tasikmalaya