

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan untuk melihat sejauh mana seseorang dalam memahami dan menguasai suatu materi pelajaran yang telah diajarkan. Menurut Purwanto, (2016:34) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar”. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Nabillah et.al (2019) mengatakan hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar peserta didik dalam ruang kelas disekolah.

Deskripsi mengenai hasil belajar banyak dikemukakan para ahli, seperti Benyamin Bloom dalam Warsa, (2017:15) mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yaitu, Gerakan refleks, keterampilan Gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, Gerakan keterampilan kompleks, dan Gerakan ekspresif dan interpretatif.

Setelah itu Anderson dan Krathwohl melakukan revisi pada taksonomi Bloom tersebut. Revisi kami dari Taksonomi yang sebelumnya adalah kerangka kerja dua dimensi: Pengetahuan dan Proses Kognitif. Selanjutnya kategori sintesis

berganti nama menjadi mencipta (*create*) dan mencipta (*create*) menjadi kategori teratas (Anderson, Krathwohl, & Bloom, 2001:218).

Menurut Purwanto (2016) ada tiga istilah terkait dengan konsep penilaian yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik, yaitu :

- a. Pengukuran dilakukan untuk mendapatkan data yang objektif. Objektivitas dapat dicapai karena pengumpulan data mengambil jarak dengan objek yang diukur dan menyerahkan wewenang pengukuran kepada alat ukur.
- b. Penilaian adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria tertentu.
- c. Istilah terakhir yaitu evaluasi, evaluasi selalu menyangkut pemeriksaan ketercapaian tujuan yang ditetapkan. Pemeriksaan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari proses kegiatan dapat mencapai tujuannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan ini disebabkan karena peserta didik mencapai penguasaan atas sejumlah materi yang diberikan selama proses belajar mengajar. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor yang terdapat di dalam diri peserta didik (internal), dan yang terdapat di luar diri peserta didik (eksternal) Subini (2011) . Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang antara lain, yaitu:

- a. Motivasi atau cita-cita.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar seseorang, peserta didik yang memiliki motivasi kecenderungan untuk mencurahkan segala kemampuannya untuk menghasilkan prestasi belajar yang optimal sesuai dengan yang di harapkan (Samsudin, 2019).

- b. Kemandirian belajar

Jika kemandirian belajar peserta didik maksimal maka bahan pelajaran akan lebih mudah dipelajari dan diingat, karena dengan adanya kemandirian belajar

akan menambah giat belajar dan pada akhirnya hasil belajarnya pun akan baik (Samsudin, 2019).

c. Minat.

Minat belajar yang ada di dalam diri peserta didik dapat berkembang tergantung pada keinginan peserta didik tersebut. Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah (Berutu & Tambunan, 2018).

d. Kebiasaan belajar dan rutinitas.

Cara belajar yang tepat akan efektif pula terhadap hasil belajar peserta didik. Bukan hanya belajar Ketika akan ada tes saja. Maka peserta didik perlu belajar secara teratur setiap harinya (Berutu & Tambunan, 2018).

e. Rasa percaya diri.

Rasa percaya diri merupakan modal yang sangat penting. Jika tidak ada rasa percaya diri bahwa seseorang yakin bisa melakukan ia tidak akan bisa. Pelajaran sesulit apapun, jika diyakini sebagai suatu yang dapat diraih, ia akan dapat meraihnya (Subini, 2011).

Faktor eksternal adalah yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan disekitar anak.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor keluarga

Banyak faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik, salah satunya yaitu bimbingan dari keluarga atau orangtua. Bimbingan orang tua di rumah akan mempengaruhi kesiapan belajar peserta didik dan penguatan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu bimbingan orang tua sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal (Sianturi, Sinambela, & Herliana, 2017).

b. Faktor sekolah

Sekolah merupakan tempat belajar anak setelah keluarga dan masyarakat sekitar. Dengan mengikuti perkembangan zaman pembelajaran bisa dilakukan berbasis *e-learning*. Pembelajaran yang menggunakan teknologi diyakini dapat memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini dapat membuat proses

pembelajaran dapat berlangsung setiap saat tanpa dibatasi waktu dan ruang. Dengan menyajikan materi yang bersifat hafalan atau abstrak melalui video dapat mengurangi beban peserta didik di dalam menghafal dan membantu peserta didik dalam menggambarkan sesuatu yang bersifat abstrak (Zahora & Saporso, 2021). Dengan demikian penggunaan *e-learning* dapat membantu peningkatan nilai peserta didik.

c. Faktor masyarakat

Selain dalam keluarga dan sekolah, anak juga berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan masyarakat yang dapat memengaruhi hasil belajar antara lain kegiatan anak dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat. Kegiatan anak dalam kehidupan bermasyarakat dapat memberikan pengaruh positif bagi diri anak tersebut. Karena anak akan menjadi banyak pengalaman, banyak teman, tambah pengetahuan dan sebagainya (Subini, 2011).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memiliki faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor ini dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal. Meskipun media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari faktor eksternal yang mempunyai fungsi sebagai pelengkap, namun apabila diabaikan maka dapat menyebabkan kesulitan belajar bagi peserta didik yang akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

2.1.2 Literasi Digital

2.1.2.1 Pengertian Literasi

Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi, dan menghitung, menggunakan materi cetak dan tertulis (dan visual) yang terkait dengan berbagai konteks. Menurut Abidin et.al (2017) literasi di definisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan dan berpikir kritis tentang ide-ide.

Pembelajaran literasi memiliki tujuan utama untuk memberikan kesempatan atau peluang kepada peserta didik dalam mengembangkan dirinya sebagai

komunikator yang kompeten dalam konteks multiliterasi. Adapun tujuan pembelajaran literasi, yaitu:

- a. Membentuk peserta didik menjadi pembaca, penulis, dan komunikator yang strategis.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kebiasaan berpikir pada siswa.
- c. Meningkatkan dan memperdalam motivasi belajar peserta didik.
- d. Mengembangkan kemandirian peserta didik sebagai seorang pelajar yang kreatif, inovatif, produktif dan berkarakter. The Ontario Ministry of Education dalam (Abidin et al., 2017).

2.1.2.2 Pengertian Literasi Digital

Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi definisi literasi juga mengalami perkembangan lanjutan, sehingga melahirkan istilah literasi digital. Bawden (2001) menawarkan pemahaman mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Kurniawati & Baroroh, (2016) juga mengemukakan bahwa “Literasi digital juga dikenal sebagai literasi komputer merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media. Kemahiran ini berupa penggunaan komputer, internet, telepon, PDA, dan peralatan digital lainnya”.

Selanjutnya Syaripudin, Ahmad, & Ningrum, (2018) mendefinisikan bahwa “Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknikal”. Pernyataan tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Yusuf et.al, (2019) bahwa “Literasi digital adalah kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk menggunakan TIK dan Internet untuk mencapai hasil dalam suatu kegiatan”.

Literasi digital menurut Setyaningsih et.al, (2019) adalah “Ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan

berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi seperti komputer dan internet serta dapat memahami untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang didapatkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern.

2.1.2.3 Elemen Literasi Digital

Elemen literasi digital merupakan segala sesuatu yang menyangkut apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan TIK. Steve Wheeler (2012) mengemukakan dalam tulisannya yang berjudul *Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures* bahwa terdapat 9 elemen penting dalam literasi digital seperti *social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organizing and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content, dan self broadcasting.*

a. Social networking

Kemampuan jejaring sosial dapat membantu kita dalam menemukan segala informasi yang kita butuhkan saat kita membutuhkannya. Sehingga keterampilan berjejaring sosial akan menuntut setiap pengguna untuk mahir berhubungan dengan teman baru dan sesama anggota yang kita temukan di internet.

b. Transliteracy

Transliteracy diartikan sebagai kemampuan untuk memanfaatkan segala platform yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagi hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial yang tersedia.

c. Maintaining privacy

Hal penting lainnya dari literasi digital adalah pengelolaan dan perlindungan privasi online. Memahami dari segala bentuk *cybercrime* seperti pencurian online lewat kartu credit, penipuan email dll. Maka dari itu menampilkan identitas online hanya seperlunya saja untuk menghindari dari kejahatan dunia *online.*

d. Managing digital identity

Managing digital identity berkaitan dengan bagaimana seseorang untuk menggunakan identitas yang tepat diberbagai jaringan sosial atau platform lainnya.

e. Creating content

Creating content merupakan salah satu yang dibutuhkan oleh pelajar untuk membuat konten khusus mata pelajaran yang sesuai. Hal ini dapat diartikan bahwa berkaitan dengan keterampilan membuat konten di berbagai aplikasi online dan platform. Begitu juga kemampuan untuk menggunakan berbagai platform *e-learning*.

f. Organizing and sharing content

Organizing and sharing content adalah mengatur dan berbagi konten informasi agar lebih mudah tersebar.

g. Reusing/repurposing content

Reusing/repurposing content merupakan kemampuan bagaimana bisa membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia sehingga menghasilkan konten baru yang bisa dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan.

h. Filtering and selecting content

Filtering and selecting content merupakan kemampuan untuk mencari, menyaring atau memilih informasi yang ada di internet dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

i. Self broadcasting

Self broadcasting bertujuan untuk membagikan informasi atau ide-ide menarik dan konten lainnya. Hal ini merupakan bentuk partisipasi dalam masyarakat dalam era digital.

2.1.2.4 Kompetensi Literasi Digital

Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* menjelaskan bahwa keterampilan literasi digital menjadi sama pentingnya dengan surat izin mengemudi (SIM). Karena suka atau tidak suka keterampilan ini merupakan tambahan untuk

kehidupan kedepannya. Karena internet adalah media yang paling cepat berkembang dalam sejarah. Gilster (1997) mengelompokkan kompetensi inti literasi digital sehingga seseorang dikatakan terliterasi digital yaitu: *Internet searching, Hypertextual navigation, Content evaluation, dan Knowledge assembly*.

a. *Internet Searching* (Pencarian di Internet)

Pada kompetensi ini mencakup kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dan kemampuan untuk melakukan berbagai aktivitas dengan internet.

b. *Hypertextual Navigation* (Pandu Arah Hypertext)

Gilster (1997:135) mengartikan *Hypertext* sebagai Bahasa yang di format yang memiliki kemampuan untuk bisa terhubung dengan bacaan yang lainnya atau format dari media lainnya.

c. *Content Evaluation* (Evaluasi Konten Informasi)

Menurut Gilster (1997:89) *content evaluation* merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir kritis untuk mengevaluasi atau memberikan penilaian pada informasi yang diperoleh secara *online*.

d. *Knowledge Assembly* (Penyusunan Pengetahuan)

Knowledge assembly adalah kemampuan untuk mengumpulkan data, mengevaluasi fakta dan opini atau kumpulan informasi tersebut yang diperoleh dari berbagai sumber dengan tanpa prasangka.

Pemahaman mengenai literasi digital juga disampaikan Bawden (2008) yang mengemukakan pemahaman baru mengenai literasi digital yang dikembangkan berdasarkan pada konsep literasi komputer dan literasi informasi. Didalam konsep nya, literasi digital terdiri dari empat komponen utama yaitu kemampuan dasar literasi digital (*underpinning*), latar belakang pengetahuan informasi (*background knowledge*), kompetensi utama literasi digital (*central competencies*), serta sikap dan perspektif informasi (*attitudes and perspective*).

2.1.2.5 Penerapan Literasi Digital Sekolah

Penerapan literasi digital di sekolah menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator tidak hanya menggunakan sumber belajar yang ada di sekolah, tetapi juga mempelajari berbagai sumber belajar lainnya, seperti majalah, surat kabar, internet,

dan media digital. Hal ini penting untuk diterapkan karena literasi digital merupakan keterampilan penting bagi para peserta didik dan guru saat ini (Yusuf et al., 2019). Karena ketika para guru kurang atau masih buta teknologi internet hal ini bisa mengakibatkan peserta didik menelan semua informasi tanpa di kritisi isi dari informasi tersebut. Padahal bergaul dengan internet membutuhkan kesadaran dan daya kritis tersendiri, sehingga perlu dipikirkan literasi digital sebagai ancaman jika tidak diiringi pemanfaatan oleh sekolah dan para guru (Karaman et al., 2020).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan literasi digital sangatlah penting untuk dimiliki peserta dan guru saat ini. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu teori yang dikemukakan oleh Paul Gilster (1997) dengan indikator berupa *Internet searching* (Pencarian di internet), *Hypertextual navigation* (Panduan arah *hypertext*), *Content evaluation* (Evaluasi konten informasi), dan *Knowledge assembly* (Penyusunan pengetahuan).

2.1.3 Media Pembelajaran Daring

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran diperlukan suatu media sebagai pendukungnya. Warsito, (2016) mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu alat yang dapat membantu peserta didik supaya terjadi proses belajar. Dwiyono (2016) juga mendefinisikan media pembelajaran yang merupakan bahan/alat yang memuat pesan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud agar proses komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna. Media pembelajaran menurut Suryani, (2019:4) adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik.

Tujuan menggunakan media pembelajaran menurut (Warsito, 2016) yaitu:

- a. Mempermudah proses belajar-mengajar.
- b. Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar.
- c. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi belajar siswa.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar. Menurut Sanaky dalam Suryani, (2019) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya.
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih konkret.
- d. Menyamakan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat/bahan yang dibuat dan digunakan sebagai perantara belajar bagi peserta didik. Dan dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Menurut Suryani, (2019:14-15) manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik yaitu :

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru
 - 1) Membentuk menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
 - 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
 - 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - 4) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
 - 5) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik
 - 1) Merangsang rasa ingin tahu.
 - 2) Memotivasi peserta didik untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.

- 3) Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
- 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
- 5) Memberikan peserta didik kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik tetapi juga bagi guru. Oleh sebab itu pentingnya guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam karakteristik atau ciri khas, ada beberapa macam jenis media pembelajaran yang bisa digunakan, seperti media cetak, media audio, media audio visual, media komputer dll. Keberagaman ini dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan (Uno, 2016). Adapun jenis media pembelajaran menurut Warso (2016) yaitu:

- a. Media visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
- b. Media audial : radio, tape recorder, laboratorium, bahasa, dan sejenisnya.
- c. *Projected still* media : slide; *over head proyektor* (OHP), *in focus* dan sejenisnya.
- d. *Projected motion* media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah bervariasi, untuk itu guru akan merasa lebih leluasa memilih media apa yang digunakan dan diselaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut. Serta diikuti dengan keterampilan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan.

2.1.3.4 Media Pembelajaran Quipper

Ditengah situasi pandemi seperti saat ini pemilihan media yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan agar tetap dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring

yaitu *Quipper School*. *Quipper school* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk pembelajaran elektronik (*E-learning*) (Mahariyanti & Suyanto, 2019). *Quipper school* merupakan penghubung antar peserta didik dan guru dalam pembagian tugas mata pelajaran secara online dan sesuai dengan mata pelajaran yang diadaptasi dari kurikulum yang diterapkan di Indonesia, yaitu IPA, IPS, Matematika dan Bahasa (Saraswati, Sugihartini, & Pradnyana, 2018).

Media pembelajaran *Quipper* merupakan pembelajaran *start-up* yang memiliki tiga fitur utama yang dapat dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran seperti *Quipper School Link*, *Quipper School Learn*, dan *Quipper School*. *Quipper School Learn* adalah portal khusus untuk peserta didik tempat mereka dapat mengakses atau membaca materi pelajaran, menjawab pertanyaan, mengirim pesan kepada guru. *Quipper School Link* adalah portal untuk guru, yaitu tempat guru dapat membuat kelas secara online, memberikan tugas, melihat kemajuan peserta didik dll. Dan untuk *Quipper School Create* adalah portal tempat guru dapat membuat materi pelajaran sendiri untuk digunakan di *Quipper School* (Hidayat, 2018). Sejalan dengan yang disampaikan, Sulisworo, (2017) mengatakan bahwa *quipper* memberikan fasilitas dan materi pembelajaran gratis dalam bentuk yang sangat beragam seperti artikel, animasi dan tutorial video. Selain materi sudah tersedia di sistem, guru juga bisa menambahkan materi tambahan.

Learning Management System Quipper School memiliki kelebihan yaitu: menyediakan bahan ajar lengkap disertai soal latihan dengan tampilan menarik yang mudah dipahami peserta didik, memudahkan guru untuk memantau kegiatan belajar peserta didik karena dilengkapi dengan analisa data perkembangan peserta didik, peserta didik dapat mereview bahan ajar setiap saat dan dimana saja, efisien dari segi waktu, tempat dan biaya. Adapun kekurangan dari *quipper* yaitu : hanya dapat digunakan apabila *device* terhubung internet dengan jaringan yang stabil, menurunnya kemampuan sosial peserta didik karena terbiasa melakukan interaksi secara tidak langsung, model pembelajarannya terbatas hanya pada bentuk diskusi forum dan tanya jawab sehingga sangat memungkinkan ada materi-materi tertentu yang tidak bisa disampaikan, misalnya materi yang memerlukan praktikum.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong proses belajar. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan, dimulai dari media cetak berupa buku hingga media yang sudah terintegrasi dengan teknologi yaitu media komputer. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu bersumber dari CIPP Evaluation Model dengan indikator berupa evaluasi input, evaluasi proses, dan evaluasi produk.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya terkait pembelajaran daring yang memiliki hubungan dengan Literasi, yaitu penelitian yang dilakukan Yenni Surfianti Ningrum (2020). Dalam hasil penelitiannya dijelaskan bahwa terdapat hubungan implementasi pembelajaran daring terhadap literasi teknologi peserta didik di kelas VII SMP Negeri 1 Candi. Pada konteks pembelajaran daring, kemampuan ini merupakan kemampuan dasar literasi untuk menyusun suatu konsep pembelajaran sebagai output pembelajaran yang dilaksanakan saat ini yaitu pembelajaran daring.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Riki Perdana (2019) mengenai peningkatan keterampilan literasi digital peserta didik di kelas XI IPA MAN 1 Yogyakarta yang melakukan pembelajaran berbasis *website*. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi peserta didik terbiasa mengumpulkan dan mencari informasi secara mandiri melalui internet. Hal ini sesuai dengan salah satu indikator literasi digital yaitu peserta didik mampu mengakses informasi yang didapatkan dengan baik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Luh Cahyaning Saraswati (2018) mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Sawan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara peserta didik yang belajar menggunakan *e-learning quipper school* dan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *power point*. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi peserta didik dapat belajar secara

mandiri, terstruktur dan terarah untuk menyelesaikan tugas dan permasalahan yang diberikan melalui pembelajaran daring.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut maka penulis meneliti hubungan pembelajaran daring terhadap literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi.

2.3 Kerangka Konseptual

Literasi digital adalah kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menggunakan TIK dan internet. Literasi digital juga dapat mendorong pembelajaran, partisipasi, dan perkembangan individu dalam masyarakat digital, yang merupakan keterampilan penting bagi peserta didik dan guru saat ini. Literasi digital menurut Paul Gilster merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster (1997) mengelompokkan kompetensi inti literasi digital sehingga seseorang dikatakan terliterasi digital yaitu: *Internet searching, Hypertextual navigation, Content evaluation, dan Knowledge assembly*. Keempat kompetensi tersebut untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi serta kemampuan dalam memilih dan memilah informasi yang diperoleh melalui internet maka akan mencapai hasil dalam suatu kegiatan yaitu salah satunya adalah hasil belajar.

Hasil belajar seringkali dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam menerima pelajaran dikelas. Menurut Bloom hasil belajar terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, aspek afektif adalah aspek yang berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan serta emosi peserta didik, sedangkan aspek psikomotor adalah aspek yang berkaitan dengan kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal maka perlu upaya yang dilakukan selama proses pembelajarannya. Akibat adanya *Covid-19* yang memasuki Indonesia pada awal Maret 2020 proses belajar secara langsung diubah

menjadi daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan oleh seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan akses komputer dan internet sebagai kunci utama dalam proses belajar. Penggunaan *LMS (Learning Management System)* yang digunakan di tiap sekolah berbeda sesuai dengan tujuan dan hasil belajar yang diharapkan. Penggunaan media digital dalam proses belajar ini bukanlah hal yang baru bagi dunia pendidikan, hanya saja dengan dikeluarkannya surat edaran Kemendikbud bahwa pembelajaran dilakukan dari rumah, maka seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online* yang akhirnya membuat perubahan dan adaptasi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran daring seringkali ditemui hambatan dalam pelaksanaannya, seperti kesulitan koneksi yang dirasakan di beberapa daerah, tidak memiliki gawai dan kurang terampilnya dalam menggunakan teknologi, yang akhirnya mengganggu kegiatan belajar peserta didik. Namun pembelajaran daring juga memiliki kelebihan yaitu waktu dan tempat lebih efektif, peserta didik tidak hanya bergantung pada guru tetapi juga bisa belajar untuk riset sendiri melalui internet, dan secara tidak langsung peserta didik dilatih untuk lebih menguasai TIK yang terus berkembang. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring yang optimal ini ada kaitannya terhadap literasi digital dan hasil belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

- a. Ada hubungan antara pembelajaran daring terhadap literasi digital peserta didik kelas X MIPA pada mata pelajaran biologi di SMAN 8 Tasikmalaya
- b. Ada hubungan antara pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA pada mata pelajaran Biologi di SMAN 8 Tasikmalaya.