

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Literasi Digital

2.1.1.1 Pengertian Literasi Digital

Kemampuan berinteraksi dengan cerdas dalam informasi digital, menjadi hal harus dimiliki oleh setiap individu. Kehidupan sosial masa kini bergantung pada kemampuan seseorang dalam mengelola informasi teknologi dengan cermat. Oleh karena itu literasi digital menjadi kebutuhan penting untuk setiap individu maupun kelompok dalam abad 21 ini.

Menurut Gilster dalam (Akhirfiarta, 2017:2) literasi digital sebagai keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efisien dalam berbagai konteks, termasuk dalam lingkup akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki literasi digital yang baik apabila individu tersebut dapat mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bijaksana dalam konteks akademik maupun kehidupan sosial. Dalam dunia pendidikan, literasi digital tidak hanya membantu siswa dalam mengakses sumber belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kesadaran kritis terhadap arus informasi yang begitu cepat dan luas di era digital. Dengan kemampuan ini, peserta didik diharapkan dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan beretika.

Dalam penelitian ini, literasi digital merupakan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi serta teknologi digital secara efektif, etis, dan aman. Literasi digital tidak diukur dari seberapa sering teknologi digunakan, melainkan dari bagaimana kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi tersebut secara tepat.

2.1.1.2 Manfaat Literasi Digital

Manfaat Literasi Digital menurut UNESCO berdasarkan *Digital Literacy Global Framework* (DLGF), UNESCO 2018–2021 dalam (Muhajirjn et al.,

2023:121) yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan mengakses, memahami, dan mengelola informasi digital (berdasarkan dimensi: *Information and Data Literacy*)
2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi secara aman dan etis (berdasarkan dimensi: *Communication and Collaboration*)
3. Meningkatkan kreativitas dalam membuat dan memproduksi konten digital (berdasarkan dimensi: *Digital Content Creation*)
4. Membantu Individu Melindungi Privasi, Data Pribadi, dan Keamanan Digital (berdasarkan dimensi: *Safety*)
5. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah menggunakan teknologi digital (berdasarkan dimensi: *Problem Solving*)

Dapat disimpulkan bahwa menurut UNESCO melalui kerangka *Digital Literacy Global Framework* (DLGF), literasi digital mencakup lima dimensi utama yang jika diuraikan lebih mendalam dapat membentuk berbagai manfaat penting bagi individu dalam aktivitas digital. Dimensi *Information and Data Literacy* membantu individu mampu mengakses, memahami, dan mengelola informasi digital secara lebih efektif, sehingga mereka dapat menyeleksi informasi yang relevan dan terpercaya. Dimensi *Communication and Collaboration* memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama secara etis, aman, dan bertanggung jawab di lingkungan digital. Selanjutnya, dimensi *Digital Content Creation* mendorong berkembangnya kreativitas serta kemampuan untuk menghasilkan dan memodifikasi konten digital secara tepat. Dimensi *Safety* berkontribusi pada pemahaman individu mengenai perlindungan privasi, keamanan data, dan perilaku aman dalam ruang digital. Lalu dimensi *Problem Solving* memberikan manfaat berupa kemampuan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah berbasis teknologi secara mandiri dan efektif. Dengan demikian, kelima dimensi DLGF tersebut secara komprehensif membentuk manfaat literasi digital yang diperlukan siswa untuk berpartisipasi secara cerdas, produktif, dan aman dalam lingkungan pembelajaran berbasis digital.

2.1.1.3 Indikator Literasi Digital

Literasi digital tidak sekadar kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kesadaran dalam mencari, menilai, dan memanfaatkan informasi secara bijak. Siswa yang memiliki literasi digital tinggi akan mampu berpartisipasi secara produktif dan etis di ruang digital.

Indikator literasi digital menurut UNESCO *Digital Literacy Global Framework* dalam (Agnesia et al., 2021:85)

- 1) Akses informasi digital (kemampuan mencari & menemukan), meliputi kemampuan mencari, menilai keaslian, keandalan, yang dimana bukan hanya dapat mengakses dan tersambung internet namun juga mengetahui bagaimana menggunakan dengan tepat dan efisien.
- 2) Evaluasi informasi (kemampuan menilai keaslian & keandalan sumber), pentingnya menilai informasi digital dengan baik dan benar, dari segi keaslian, keandalan sumber. Evaluasi Informasi ini tidak hanya menerima informasi dari internet secara mentah, tetapi juga dengan cara menyaring dan menguji berdasarkan validitas dan relevansi.
- 3) Pemanfaatan teknologi (menggunakan aplikasi/alat digital untuk belajar), yaitu kemampuan memanfaatkan dan menggunakan perangkat teknologi seperti, aplikasi yang digunakan untuk belajar, bekerja dan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi dalam literasi digital itu mencakup pemahaman terhadap bagaimana teknologi meningkatkan produktivitas pembelajaran.
- 4) Komunikasi digital (etika dan interaksi online), dalam konteks literasi digital komunikasi digital ini tidak hanya bertukar pesan seperti biasa, tapi juga menerapkan etika berkomunikasi secara daring, yang meliputi kesantunan, bahasa yang mudah di pahami, bahasa yang baik dan sesuai serta menyesuaikan cara berkomunikasi, konteks, audiens dan kesadaran terhadap norma sosial dan budaya dalam interaksi daring.
- 5) Keamanan digital (privasi, keamanan data), perlindungan terhadap akun sosial media, seperti data pribadi, privasi dalam lingkungan daring. Literasi digital dalam aspek ini meliputi pemahaman tentang pengelolaan kata sandi yang aman, penerapan kebijakan privasi, mengenali situs yang berisiko, hal tersebut adalah

pengecehan dan kesadaran kita terhadap risiko peretasan, penyalahgunaan informasi pribadi dan penipuan online.

Indikator literasi digital menurut Indikator Literasi Digital IDCA (*Instant Digital Competence Assesment*). Indikator Literasi digital menurut (Zulaikha et al., 2025) dalam pengembangan instrumen literasi digital berbasis IDCA (Instant Digital Competence Assesment) yang membagi literasi digital ke dalam tiga dimensi:

1) Dimensi Teknologi (*Technological Competence*)

Kemampuan menggunakan perangkat digital, siswa mampu mengoperasikan hardware dan software yang diperlukan untuk kegiatan akademik

a) Pemanfaatan Aplikasi dan Platform Digital

Siswa dapat menggunakan e-learning dan aplikasi untuk belajar.

2) Dimensi Kognitif (*Cognitive Competence*)

Kemampuan mencari dan mengevaluasi informasi digital, siswa mampu menilai, menganalisis keandalan dan relevansi informasi dari internet

a) Pemecahan masalah berbasis digital

Siswa mampu mengatasi masalah teknis, menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah akademik dan memilih sumber digital yang tepat

3) Dimensi Etika (*Ethical Competence*)

a) Kesadaran terhadap keamanan dan privasi digital

Siswa paham menjaga akun, data pribadi dan melakukan proteksi terhadap risiko digital

b) Etika dan perilaku online

Menurut UNESCO literasi digital terdapat lima indikator yaitu akses informasi digital berkaitan dengan kemampuan individu dalam mencari informasi yang relevan dan efektif, evaluasi informasi mengacu pada nilai keandalan dan relevansi informasi sebelum digunakan, pemanfaatan teknologi merupakan kemampuan individu dalam menggunakan perangkat digital untuk mendukung kegiatan belajar, lalu komunikasi digital yaitu kemampuan berkomunikasi secara etis dan efektif di ruang digital, dan keamanan digital berkaitan dengan kesadaran, kemampuan individu dalam menjaga privasi dan keamanan data individu.

Selain itu indikator dari IDCA (*Instant Digital Competence Assessment*) terdapat 3 indikator yaitu *technology competence* merupakan kemampuan menggunakan perangkat keras dan lunak untuk menunjang aktivitas akademik, *cognitive competence* kemampuan mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi digital secara kritis, lalu *ethical competence* penerapan etika dalam menggunakan dan berkomunikasi ruang digital.

Berdasarkan kedua pendapat diatas penulis memilih menggunakan indikator UNESCO karena dinilai lebih relevan dengan konteks pembelajaran digital dan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan peserta didik menjadi bertanggung jawab, kritis dan beretika dalam menggunakan teknologi. Maka dari itu indikator literasi digital menurut unesco dianggap paling sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini. Siswa menggunakan bahasa dan etika yang sesuai dalam komunikasi daring, menghargai hak cipta dan norma sosial.

2.1.2 Adopsi E-Learning

2.1.2.1 Pengertian Adopsi E-Learning

Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu langkah penting untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Salah satu bentuk penerapannya yaitu adopsi *e-learning*, dimana penggunaan sistem pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan proses belajar yang dapat dilakukan secara daring.

Menurut Rogers dalam (Redjeki, 2022:178) , adopsi merupakan tahapan pengambilan keputusan yang dilalui seseorang untuk menerima atau menolak suatu gagasan baru, sedangkan inovasi adalah ide atau bentuk pembaruan yang dianggap baru dan bermanfaat bagi penggunaannya. Menurut Rusman dan Daryanto dalam (Sebrina, 2021:357) menjelaskan bahwa *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik untuk mendukung proses belajar mengajar secara fleksibel, dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Berdasarkan pandangan tersebut, adopsi *e-learning* dapat disimpulkan sebagai proses penerimaan, penyesuaian, dan penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi

oleh pengguna seperti pendidik maupun peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa adopsi *e-learning* merupakan proses penerimaan dan penggunaan sistem pembelajaran berbasis teknologi oleh peserta didik, yang dipengaruhi oleh persepsi terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi dan di dukung oleh kesiapan individu peserta didik dalam inovasi pembelajaran digital. Adopsi ini merupakan penerimaan teknologi, kemampuan beradaptasi dan motivasi belajar dalam pendidikan era digital.

Dalam penelitian ini, adopsi *e-learning* hanya dibatasi pada aspek penggunaan sistem pembelajaran digital, bukan pada kemampuan peserta didik. Adopsi *e-learning* merujuk pada sejauh mana peserta didik menggunakan platform pembelajaran daring, kemudahan dalam mengaksesnya, serta intensitas pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, adopsi *e-learning* diposisikan sebagai sarana atau media pembelajaran berbasis teknologi.

2.1.2.2 Manfaat Adopsi E-Learning

Menurut Santosa dalam (Budianti & Lubis, 2022:76) terdapat 4 manfaat pembelajaran dengan adopsi *e-learning* yaitu:

1. Dapat meningkatkan interaksi dalam pembelajaran antara peserta didik dan guru. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dan guru, peserta didik dapat berdiskusi dengan guru terkait pembelajaran.
2. Dapat melakukan pembelajaran kapan, darimana dan dimana saja. Pembelajaran digital juga dapat dilakukan meskipun tidak di sekolah, pembelajaran daring juga dapat dilakukan di sore maupun malam hari, tidak mengikuti standar jam sekolah.
3. Dapat menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas.
4. Dapat mempermudah pembelajaran dan penyimpanan materi. Peserta didik mudah mendapatkan materi secara daring, baik dari guru maupun dari internet dan *e-book*.

Dapat disimpulkan bahwa adopsi *e-learning* memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak hanya memperkuat interaksi antara peserta didik dan guru, tetapi juga

menghadirkan fleksibilitas belajar yang memungkinkan siswa mengakses pembelajaran kapan dan dari mana saja. Selain itu, *e-learning* mampu menjangkau peserta didik dalam cakupan yang lebih luas tanpa batasan ruang, serta mempermudah akses dan penyimpanan materi pembelajaran secara digital. Dengan demikian, adopsi *e-learning* menjadi solusi efektif untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan mudah diakses.

2.1.2.3 Indikator Adopsi *E-Learning*

Adopsi *e-learning* merupakan penerimaan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran digital. Tidak hanya dalam ketersediaan teknologi tapi juga bagaimana siswa merasa bahwa teknologi tersebut bermanfaat dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Davis dalam (Collins et al., 2021:320) indikator Adopsi *E-Learning* meliputi dalam model *Technology Acceptance Model* (TAM):

1. *Perceived Usefulness* merupakan keyakinan peserta didik bahwa *e-learning* memberikan manfaat nyata dan kinerja belajar terhadap proses belajar mereka.
2. *Perceived Ease of Use* merupakan persepsi bahwa *e-learning* mudah digunakan.
3. *Attitude Toward Using* merupakan sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning*.
4. *Behavioral Intention to Use* merupakan niat mahasiswa untuk terus menggunakan *e-learning*.
5. *Actual Use* merupakan tingkat penggunaan nyata *e-learning* dalam pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa:

1) *Perceived Usefulness* (Manfaat yang Dirasakan)

Perceived Usefulness mengacu pada sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan *e-learning* akan memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajarnya. Persepsi ini muncul ketika mereka merasa bahwa teknologi pembelajaran daring mampu membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, menyelesaikan tugas secara efisien, serta mendukung pencapaian akademik secara keseluruhan. Keyakinan terhadap kegunaan *e-learning* sering kali menjadi salah satu faktor utama yang mendorong penerimaan terhadap teknologi tersebut dalam lingkungan

pendidikan.

2) *Perceived Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan)

Perceived Ease of Use merujuk pada sejauh mana peserta didik merasa bahwa penggunaan *e-learning* tidak memerlukan upaya yang berat atau kemampuan teknis yang rumit. Ketika suatu platform pembelajaran daring dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan navigasi yang intuitif, maka pengguna cenderung merasa nyaman dalam mengakses dan mengoperasikannya. Persepsi tentang kemudahan ini sangat berpengaruh terhadap keinginan untuk mencoba dan terus menggunakan *e-learning*, karena semakin mudah suatu sistem digunakan, maka semakin besar kemungkinan pengguna untuk menerimanya dalam kegiatan belajar sehari-hari.

3) *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Penggunaan)

Sikap terhadap penggunaan *e-learning* mencerminkan pandangan pribadi peserta didik mengenai nilai dan pengalaman yang mereka peroleh dari penggunaan teknologi tersebut. Jika peserta didik memiliki pengalaman yang positif, merasa terbantu, atau merasa lebih termotivasi saat belajar melalui *e-learning*, maka sikap mereka terhadap penggunaannya cenderung lebih mendukung. Sikap ini tidak hanya terbentuk dari persepsi kegunaan dan kemudahan, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menyenangkan, kualitas konten, serta interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran daring.

4) *Behavioral Intention to Use* (Niat Perilaku untuk Menggunakan)

Niat untuk menggunakan *e-learning* merupakan cerminan dari kesediaan peserta didik untuk terus memanfaatkan teknologi ini di masa mendatang. Niat ini biasanya terbentuk dari kombinasi antara sikap positif terhadap penggunaan, persepsi manfaat, dan pengalaman sebelumnya. Ketika peserta didik merasa bahwa *e-learning* memberikan nilai tambah dalam proses belajar mereka, maka muncul dorongan untuk menjadikannya sebagai bagian dari rutinitas akademik. Niat ini menjadi indikator penting untuk memprediksi tingkat keberlanjutan penggunaan teknologi pembelajaran dalam jangka panjang.

5) *Actual Use* (Penggunaan Aktual)

Tingkat penggunaan nyata *actual use* merujuk pada sejauh mana peserta didik benar-benar menggunakan *e-learning* dalam kegiatan belajar mereka, bukan hanya dalam bentuk niat atau rencana. Hal ini mencakup frekuensi akses terhadap platform, keaktifan dalam mengikuti materi, hingga interaksi yang dilakukan melalui media digital tersebut. *Actual use* menjadi bukti konkret dari penerimaan teknologi, karena menggambarkan bagaimana *e-learning* telah diintegrasikan ke dalam kebiasaan belajar siswa secara langsung. Tingkat penggunaan ini sering kali menjadi tolak ukur keberhasilan implementasi sistem pembelajaran daring di lingkungan pendidikan.

Menurut Dwivedi dalam (Suntara et al., 2023:2) merupakan pengembangan dari model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang dikemukakan oleh Venkatesh. Terdapat 4 indikator:

(1) *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kinerja)

Keyakinan bahwa penggunaan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan efektivitas pembelajaran. Peserta didik percaya bahwa dengan penerapan *e-learning* ini mereka dapat memahami materi dengan baik, selain itu mereka juga dapat belajar kapan dan dimana saja.

(2) *Effort Expectancy* (Ekspektasi Upaya)

Persepsi bahwa *e-learning* mudah digunakan dan tidak membutuhkan usaha besar untuk digunakan.

(3) *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

Dukungan sosial seperti guru, teman dan lingkungan mendorong penggunaan *e-learning*

(4) *Facilitating Conditions* (Kondisi yang Memfasilitasi)

Ketersediaan sarana, prasarana seperti perangkat dan dukungan teknis dalam memudahkan penggunaan *e-learning*.

Indikator adopsi *e-learning* dalam model TAM meliputi *perceived usefulness* yaitu peserta didik dapat merasakan manfaat nyata dari penggunaan *e-learning*, *perceived ease of use* yaitu peserta didik merasa mudah dalam menggunakan *e-learning*, *attitude toward using* menggambarkan sikap positif dan negatif peserta

didik pada saat menggunakan *e-learning* berdasarkan pengalaman dan persepsi yang dimiliki, *behavioral intention to use* menunjukkan niat peserta didik untuk terus menggunakan *e-learning* di masa mendatang, lalu *actual use* merupakan tingkat penggunaan nyata *e-learning* dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari.

Selain itu indikator model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yaitu *performance expectancy* yaitu keyakinan bahwa pengguna *e-learning* dapat meningkatkan kinerja dan hasil belajar peserta didik, *effort expectancy* yaitu kemudahan penggunaan *e-learning*, *social influence* merupakan pengaruh lingkungan sosial seperti guru dan teman, lalu *facilitating conditions* berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana *e-learning*.

Berdasarkan kedua model tersebut, peneliti memilih menggunakan indikator dari model TAM karena fokus penelitian yang menekankan pada persepsi individu terhadap kemanfaatan, kemudahan *e-learning* dan memiliki keterkaitan yang kuat dengan literasi digital. Maka dari itu indikator model TAM dinilai lebih relevan dan tepat dalam penelitian ini.

2.1.3 Self-efficacy

2.1.3.1 Pengertian Self-efficacy

Kemampuan seseorang untuk meyakini dirinya sendiri dalam menyelesaikan tugas dan keyakinan dalam seberapa besar usaha, ketekunan serta ketahanan individu dalam menghadapi tantangan belajar ini disebut dengan *self-efficacy*. Menurut Bandura dalam (Suparyono & Paling, 2025:3) *self-efficacy* adalah keyakinan individu mengenai kapasitas dirinya untuk mengorganisasi dan mengeksekusi tindakan yang diperlukan untuk menghadapi situasi tertentu.

Self efficacy menurut Bandura dalam (Supriyadi & Nursalim, 2025:2) adalah keyakinan atau kepercayaan yang dimiliki oleh setiap individu terhadap kemampuan dirinya dalam mengorganisasikan, dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai apa yang dibutuhkan. Dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mengatur, mengarahkan, dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai tujuan tertentu, terutama dalam konteks belajar. Dalam dunia pendidikan, *self-efficacy* menjadi fondasi psikologis penting yang memengaruhi cara siswa menghadapi

tantangan akademik, menentukan strategi belajar, serta mempertahankan motivasi ketika menghadapi kesulitan.

2.1.3.2 Manfaat *E-Learning*

Menurut Bandura dalam (Fitria et al., 2022:818) terdapat 4 manfaat *self-efficacy* yaitu:

1. *Cognitive Processes* (Proses Kognitif)

Self-efficacy dapat membuat individu menetapkan tujuan yang lebih tinggi dan percaya bahwa mereka mampu untuk mencapainya.

2. *Motivational Processes* (Proses Motivasional)

Self-efficacy ini meningkatkan motivasi, ketekunan, dan usaha individu walaupun sedang menghadapi hambatan.

3. *Affective Processes* (Proses afektif)

Self-efficacy dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan rasa percaya diri individu dalam menghadapi situasi sulit maupun hambatan.

4. *Selection Processes* (Proses seleksi)

Self-efficacy ini dapat memengaruhi pilihan aktivitas individu untuk memilih tugas yang lebih menantang dan produktif.

Dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* memiliki peran penting dalam membentuk keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri. *Self-efficacy* tidak hanya memengaruhi cara berpikir dan menetapkan tujuan (proses kognitif), tetapi juga berpengaruh terhadap motivasi, ketekunan, serta usaha yang dikeluarkan dalam menghadapi berbagai tantangan (proses motivasional). Selain itu, keyakinan diri yang tinggi membantu individu mengelola emosi secara lebih efektif, sehingga dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri (proses afektif). *Self-efficacy* juga memengaruhi pilihan aktivitas yang dilakukan peserta didik (proses seleksi), di mana individu cenderung memilih tugas-tugas yang menantang dan bermanfaat. Dengan demikian, *self-efficacy* memberikan manfaat yang luas dalam mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar, bekerja, dan menjalani berbagai aspek kehidupannya.

2.1.3.3 Indikator *Self-Efficacy*

Self-efficacy berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki keyakinan tinggi akan lebih percaya diri dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan akademik, dan keyakinan ini dapat dilihat dari tingkat, kekuatan dan keluasan keyakinan diri.

Indikator *self-efficacy* menurut Bandura dalam (Liu et al., 2024) meliputi:

1. *Level*
2. *Strength*
3. *Generality*

Dari pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa:

- 1) *Level* (Tingkat)

Tingkat kesulitan tugas yang dapat diyakini mampu di selesaikan oleh peserta didik.

- 2) *Strength* (Kekuatan)

Seberapa kuat keyakinan individu peserta didik terhadap tugas yang diberikan, seberapa yakin peserta didik dapat mengerjakan tugas tersebut. Keyakinan yang kuat dapat membuat seseorang menjadi tidak mudah menyerah, konsisten dan fokus.

- 3) *Generality* (cakupan keberlakuan keyakinan diri)

Peserta didik merasa kemampuan yang dimilikinya itu luas dan bukan hanya di satu kondisi saja, melainkan di berbagai bidang, konteks dan tugas lainnya.

Indikator *self-efficacy* menurut (Greco et al., 2022) terdapat 5 indikator *self-efficacy* sebagai berikut:

- (1) Perencanaan Aktivitas Belajar Digital (*Planning Academic Activities*)

Kemampuan individu dalam merencanakan tugas, mengatur waktu dan menetapkan prioritas kegiatan akademik. Mencerminkan keyakinan diri bahwa individu seseorang dapat mengelola waktu akademik secara efektif.

- (2) Strategi Belajar (*Learning Strategies*)

Kemampuan untuk menggunakan metode dan teknik belajar yang efektif. Hal tersebut meyakinkan bahwa individu tahu cara belajar yang baik untuk dirinya sendiri.

(3) Pencarian Informasi Digital (*Information Retrieval*)

Kepercayaan diri dalam kemampuan untuk mencari dan menggunakan informasi yang relevan.

(4) Kerja Kelompok (*Working in Groups*)

Keyakinan diri dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman kelompok. Hal tersebut dapat meningkatkan percaya diri untuk menyampaikan pendapat dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok.

(5) Manajemen hubungan dengan guru (*Managing Relationships With Teachers*)

Kemampuan untuk berinteraksi, meminta bimbingan dan menjalin komunikasi yang baik dengan dosen maupun guru. Hal tersebut membangun keyakinan dalam hubungan profesional dan akademik yang sehat.

a. Manajemen Pembelajaran (*Managing Lessons*)

Keyakinan diri untuk mengikuti perkuliahan secara aktif, mencatat dan fokus pada penjelasan dosen dan menilai sejauh mana pemahamannya sendiri.

b. Manajemen Stress (*Stress Management*)

Keyakinan bahwa individu dapat mengatasi tekanan akademik yang baik.

c. Pengerjaan Tugas Akhir (*Thesis Work*)

Keyakinan diri terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas akhir seperti proyek maupun skripsi secara mandiri. Hal ini merupakan tingkat efikasi diri tertinggi karena melibatkan kemandirian, ketekunan dan tanggung jawab pribadi.

Bandura menekankan pada tiga indikator utama yaitu *level* yaitu tingkat kesulitan tugas yang diyakini mampu diselesaikan oleh peserta didik, lalu indikator kedua *strength* merupakan kekuatan keyakinan individu seperti ketekunan, konsistensi dan ketahanan terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas, lalu indikator *generality* menunjukkan sejauh mana keyakinan diri individu dapat diterapkan di berbagai situasi.

Adapun indikator *self-efficacy* menurut greco perencanaan aktivitas belajar, pencarian informasi digital, kerja kelompok, manajemen pembelajaran, manajemen stress, serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas akhir. Indikator tersebut

menggambarkan keyakinan individu dalam mengelola aktivitas pembelajaran secara lebih spesifik, terutama dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan kedua pendapat di atas peneliti memilih menggunakan indikator yang dikemukakan berifat lebih umum, mendasar dan indikator level, strength, generality dinilai mampu mempresentasikan keyakinan diri peserta didik secara menyeluruh. Dengan demikian, indikator Bandura dianggap lebih sesuai untuk mengukur self-efficacy peserta didik dalam penelitian ini.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan berfungsi untuk memberikan gambaran awal bagi peneliti dan juga menjadi pendukung dari variabel-variabel yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan dua variabel independen yaitu adopsi *e-learning* dan *self efficacy* dan satu variabel dependen yaitu literasi digital. Ringkasan dari hasil penelitian terdahulu ini dijadikan sebagai referensi dan juga pendukung dalam penyusunan kerangka konseptual. Beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
1.	Seyum Getenet, Robert Cantle, Petrea Redmond, and Peter Albion/ International Journal of Educational Technology in Higher Education/Vol.21/2024	<i>Students' digital technology attitude, literacy and self efficacy and their effect on online learning engagement</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap teknologi digital dan literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>self-efficacy</i> . Selanjutnya, <i>self-efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
			pembelajaran daring yang meliputi aspek sosial, kognitif, perilaku, kolaboratif, dan emosional.
2.	Riswanti Rini, Mujiyati, Ismu Sukamto, Hasan Hariri/ <i>International Journal of Instruction</i> /Vol 15/2022	<i>The Effect of Self-Directed Learning on Students' Digital Literacy Levels in Online Learning</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>self-directed learning</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital mahasiswa dalam pembelajaran online, yang berarti semakin mandiri seseorang dalam mengelola proses belajarnya, maka semakin baik pula kemampuannya dalam memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi digital
3.	Tri Handayani, Meggy Merlin Mokay, Dodi Sukmayadi, A.Fitriani, Siska Putri Belangi/ <i>International</i>	<i>Digital Literacy and Learning Outcomes: Analyzing the Impact of Blended Learning in Higher Education</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital berperan dalam mendukung hasil belajar peserta

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
	<i>Journal of Educational Research Excellence (IJERE)/Vol 4/2025</i>	<i>during the Post- Pandemic Era</i>	didik dalam pembelajaran blended learning. Peserta didik dengan kemampuan literasi digital yang lebih baik cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian dalam belajar. Selain itu, pembelajaran blended learning juga mendorong interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat kendala berupa perbedaan kemampuan literasi digital dan keterbatasan akses teknologi yang memengaruhi proses pembelajaran.

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
4.	Evan P. Taja-on, MS a, Jayzyl Mae M. Guy- ab/ <i>School of Education Research Journal/Vol 3/2022</i>	<i>Digital Literacy: The Outcome of Online Learning Satisfaction</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara literasi digital dan pembelajaran daring. Namun, hubungan tersebut tergolong lemah, sehingga literasi digital bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi pengalaman belajar daring peserta didik.
5.	Fige Arief Kusumo, Bambang Subali, Sunarto Sunarto/ <i>Journal of Primary Education/Vol 11/2022</i>	<i>The Analysis of Student's Digital Literacy with Microsoft E-Learning Media</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik dalam penggunaan <i>e-learning</i> berada pada kategori sedang, yang tercermin dari kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi digital.

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
6.	Pegalajar Palomino, M. C., & Rodríguez Torres, J./ <i>Frontiers in Education/2023</i>	<i>Digital Competence in Higher Education Students</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki kemampuan yang lebih baik dalam penggunaan informasi dan keterampilan teknologi. Kemampuan tersebut mencerminkan kompetensi digital yang menjadi bagian dari literasi digital.
7.	Margareta, Meliana/ Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan/Vol 16/2025	<i>Analysis The Effectiveness of E- Learning in Increase Skills Digital Literacy and Shaping Discipline Study Students</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>e-learning</i> berkaitan dengan peningkatan kemampuan literasi digital dan disiplin belajar peserta didik. Pemanfaatan <i>e-learning</i> membantu peserta didik dalam

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
			<p>mengakses informasi, memahami materi pembelajaran secara mandiri, serta membiasakan penggunaan teknologi dalam proses belajar. Selain itu, <i>e-learning</i> juga mendukung terbentuknya disiplin belajar melalui pengelolaan waktu dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.</p>
8.	Yusnidah/ <i>Journal of Educational Sciences</i> Vol. 9/2025	<i>The Relationship Between Self Efficacy and Digital Literacy in Independent Learning for Cadets/Students of Adiguna Polytechnic Indonesian Maritime Medan</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>self-efficacy</i> dan literasi digital memiliki keterkaitan dalam mendukung kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik dengan <i>self-</i>

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
			<p><i>efficacy</i> yang baik cenderung lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, mengelola, dan menggunakan informasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, literasi digital membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong kemampuan belajar secara mandiri.</p>
9.	<p>Fitra Jaya, Adisthy Shabrina Nurqamarani Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan, Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran/Vol</p>	<p><i>Understanding Student Engagement in Hybrid Learning: An Analysis of Impact of Digital Literacy and Academic Self-Efficacy</i></p>	<p>Literasi digital dan <i>self-efficacy</i> akademik berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran hybrid berbasis teknologi.</p>

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
	9/2023		
10.	Nurhikmah, Abdul Malik Ramli, Sujarwo, Baso Asrul Bena, Fajar Arwadi, Ahmad Syawaluddin and Imam Dedikasi Malik Nur/ <i>Electronic Journal of e- Learning</i> /Vol 22/2024	<i>Teachers' Readiness in Online Learning: Digital Literacy- SelfEfficacy, Pedagogical Competence, Attitude, Infrastructure, and Management Support</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dan <i>self-efficacy</i> merupakan bagian dari faktor yang berkaitan dengan kesiapan dalam pembelajaran daring. Kedua aspek tersebut bersama dengan faktor lain seperti kompetensi pedagogik, sikap, dan dukungan sistem berperan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran

No	Nama Peneliti>Nama Jurnal/Volume/Tahun	Judul	Hasil
			berbasis teknologi.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian ini terletak pada kesamaan variabel yang dikaji, yaitu mencakup *self-efficacy*, *e-learning*, dan literasi digital. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa literasi digital berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta dipengaruhi oleh faktor internal seperti *self-efficacy* dan faktor eksternal seperti *e-learning* atau pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sebagian penelitian juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei melalui kuesioner untuk mengukur hubungan antar variabel secara empiris.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus variabel, pendekatan, serta tujuan analisisnya. Penelitian ini secara khusus menempatkan literasi digital sebagai variabel terikat, dengan adopsi *e-learning* dan *self-efficacy* sebagai variabel bebas yang diuji pengaruhnya secara simultan. Sementara itu, beberapa penelitian terdahulu lebih menekankan pada hubungan antara literasi digital dengan variabel lain seperti keterlibatan belajar, hasil belajar, atau kompetensi digital. Selain itu, terdapat penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif maupun penelitian tindakan kelas yang lebih bersifat deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik untuk menguji hubungan dan pengaruh antar variabel secara lebih

mendalam.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menjelaskan mengapa teknologi *e-learning* dapat diterima dan digunakan oleh siswa. TAM yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dalam konteks penelitian ini, adopsi *e-learning* terjadi apabila siswa memandang *e-learning* sebagai teknologi pembelajaran yang bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas belajar serta mudah digunakan. Dengan demikian, TAM berperan dalam menjelaskan proses penerimaan dan penggunaan teknologi *e-learning* oleh siswa.

Dalam penelitian ini landasan teori yang digunakan yaitu *Social Cognitive Theory* (SCT) yang dikembangkan oleh Albert Bandura pada tahun 1986. Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia merupakan hasil interaksi timbal balik antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri, yang disebut dengan istilah *reciprocal determinism*. Dalam konteks pendidikan, SCT memberikan dasar teoretis untuk memahami bagaimana *self-efficacy*, lingkungan belajar, dan perilaku belajar saling berinteraksi membentuk hasil pembelajaran.

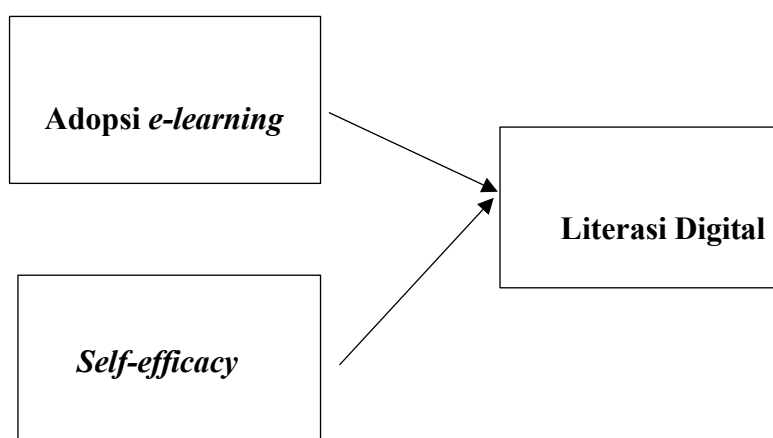
Social Cognitive Theory menjadi landasan penting dalam menjelaskan proses pembelajaran karena menekankan peran aktif individu dalam mengatur perilaku dan motivasinya. *Self-efficacy*, sebagai konsep inti SCT, merefleksikan sejauh mana individu meyakini kemampuannya untuk menyelesaikan tugas tertentu, termasuk dalam konteks *e-learning*. Siswa dengan tingkat *self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital, memiliki motivasi yang lebih kuat, dan mampu mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran daring.

Selain itu, SCT juga menyoroti pentingnya faktor lingkungan, seperti dukungan sistem *e-learning* dan ketersediaan sumber daya digital, yang dapat memperkuat atau melemahkan efektivitas pembelajaran. Ketika individu memiliki keyakinan diri yang kuat dan lingkungan belajar yang mendukung, maka literasi digital dapat berkembang secara optimal, karena siswa tidak hanya mampu

menggunakan teknologi, tetapi juga memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkannya secara sadar, kritis dan etis. Maka dari itu teori ini memberikan kerangka yang menyeluruh untuk menjelaskan bagaimana adopsi *e-learning* dan *self-efficacy* berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital di kalangan siswa.

Literasi digital siswa diposisikan sebagai hasil akhir dari proses penerimaan teknologi dan keyakinan diri siswa. Ketika siswa menerima *e-learning* sebagai teknologi yang bermanfaat dan mudah digunakan berdasarkan model TAM, serta memiliki *self-efficacy* yang kuat dalam memanfaatkan teknologi tersebut berdasarkan teori SCT, maka kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan etis akan meningkat. Dengan demikian, literasi digital merupakan capaian dari interaksi antara adopsi *e-learning* dan *self-efficacy* dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, dapat disimpulkan bahwa TAM menjelaskan alasan penerimaan teknologi e-learning, SCT menjelaskan keyakinan dan usaha siswa dalam menggunakan teknologi, sedangkan literasi digital merupakan hasil akhir dari proses tersebut. Oleh karena itu, adopsi *e-learning* dan *self-efficacy* dipandang sebagai faktor penting yang secara bersama-sama berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa. Berdasarkan uraian teori di atas, hubungan antara variabel adopsi *e-learning*, *self-efficacy*, dan literasi digital dapat digambarkan dalam kerangka konseptual berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018:63) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka dan kerangka konseptual maka didapatkan hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat pengaruh adopsi *e-learning* terhadap literasi digital peserta didik.
Ha: Terdapat pengaruh positif adopsi *e-learning* terhadap literasi digital peserta didik.
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh *self-efficacy* terhadap literasi digital peserta didik.
Ha: Terdapat pengaruh positif *self-efficacy* terhadap literasi digital peserta didik.
3. Ho: Adopsi *e-learning* dan *self-efficacy* secara simultan tidak berpengaruh terhadap literasi digital peserta didik.
Ha: Adopsi *e-learning* dan *self-efficacy* secara simultan berpengaruh positif terhadap literasi digital peserta didik.