

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital.

Literasi merupakan istilah yang sering digunakan di era sekarang. Menurut kamus Online Meriam-Webster, literasi berasal dari istilah latin *'literature'* dan dalam Bahasa Inggris *'letter'* yang dapat diartikan sebagai kemampuan baca tulis.¹ UNESCO mengemukakan bahwa literasi merupakan salah satu keterampilan untuk menciptakan, berkomunikasi, memahami, menafsirkan yang bukan hanya mengaitkan keterampilan menggunakan perangkat teknologi serta kemampuan dalam pembelajaran bersosialisasi, berpikir kritis serta kreativitas sebagai kecakapan digital.²

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) literasi memiliki arti kemampuan membaca, menulis, mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Sedangkan digital dalam KBBI digital berarti berkaitan dengan angka-angka untuk menunjukkan informasi dengan menggunakan komputer atau internet. Jika digabungkan literasi digital didefinisikan sebagai suatu bentuk keterampilan untuk memahami, mendapatkan membaca, menulis informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital³. Sebagai manusia khususnya umat muslim kita diperintahkan mampu untuk berliterasi sebagaimana tercantum dalam Alquran surah Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut :

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ۖ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿١﴾
 الَّذِي أَنقَضَ ظَهْرَكَ ۖ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٢﴾
 فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٣﴾

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Materi Pendukung Literasi Digital," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, 43.

² Diandra Nassis Alisty, "Perpustakaan BSN," n.d.

³ Haickal Attallah Naufal, "Literasi Digital," *Perspektif* 1, no. 2 (2021): 195–202, <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacaalah! dan Tuhanmulah yang Maha Mulia (3) Yang mengajarkan (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya(5)”.⁴

Kandungan ayat di atas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan Allah untuk belajar dimulai dari kata *Iqro* yang artinya bacalah. Perintah membaca adalah sebagai wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad SAW yang mengindikasikan begitu pentingnya perihal membaca sehingga kita diharuskan untuk menyampaikan, mendalami, meneliti, mengetahui menelaah dan lain sebagainya.

Dalam Tafsir Al-Misbah Shihab menjelaskan bahwa sangatlah penting memiliki kemampuan membaca dan menulis, dengan keterampilan itu maka cukuplah syarat awal dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang telah dipahami akan sangat berguna dalam proses pembelajaran serta untuk membantu kehidupan manusia ia.⁵ Hal ini juga merupakan tugas kita sebagai manusia dalam kehidupan bahwa membaca menjadi sebuah kebiasaan dan kebutuhan. Menurut Sarah payton, literasi digital memiliki arti keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang dibutuhkan masyarakat untuk menggunakan media dan teknologi digital secara kritis, efektif dan aman.⁶

b. Tujuan Literasi Digital

Bawden berharap literasi digital mampu meningkatkan pencapaian kaitannya dengan pendidikan

⁴ Alquran, *Alquran Dan Terjemahannya*, ed. Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran (Jakarta: Departemen Agama RI, 2001).569.

⁵ Mahmudah, “Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar,” *Online Stit Darul Hijrah* 10 (2020): 1–8.

⁶ Sarah Payton and Cassie Hague, “Digital Literacy Professional Development Resource,” *Development*, 2010.

secara optimal.⁷ Berikut tujuan dari literasi digital adalah:

- 1) Membimbing peserta didik menjadi pembaca dan memiliki *skill* komunikasi yang baik.
- 2) Mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan dan kebiasaan berpikir pada peserta didik.
- 3) Memperdalam dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 4) Membimbing peserta didik pada budaya kemandirian belajar serta sikap kreatif, inovatif dan berkarakter.

Penggunaan literasi digital bertujuan menggunakan alat-alat digital secara cermat dan bertanggungjawab.⁸ Selain itu terdapat juga tujuan spesifik literasi digital.

- 1) Penambahan ragam dan jumlah bacaan literasi digital pada fasilitas publik.
- 2) Penambahan variasi bahan bacaan literasi digital dalam lingkungan masyarakat pada setiap hari.
- 3) Mendukung adanya literasi digital dengan cara menambah dan meningkatkan fasilitas publik terkait.
- 4) Memberikan layanan publik dan akses informasi digital dengan menambah serta meningkatkan kesadaran akan pemakaian internet dan media digital.
- 5) Menambah jumlah ketersediaan masyarakat hubungannya dengan penggunaan internet dan UU ITE.
- 6) Mengembangkan dan meningkatkan pelatihan literasi digital dalam masyarakat.⁹

c. Kompetensi Literasi Digital

Kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dan informasi dari alat digital yang berpengaruh dalam berbagai aspek disebut dengan

⁷ Roslinda Veronika et al., “Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat Di Era Globalisasi,” *Jurnal Pasopati* 3, no. 2 (2022): 118–22, <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/10869>.

⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Materi Pendukung Literasi Digital.”

⁹ Dumaris E Silalahi et al., *Literasi Digital Berbasis Pendidikan (Teori, Praktek Dan Penerapannya)*, ed. Herman, Cetakan Pertama (Padang Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022).

literasi digital.¹⁰ Paul Gilster mengklasifikasikan menjadi empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan memiliki kemampuan berliterasi digital, sebagai berikut :

a) Pencarian di internet (*internet searching*)

Salah satu keterampilan individu untuk memanfaatkan internet dan beraktivitas didalamnya disebut dengan *internet searching*. Terdapat beberapa komponen dalam kompetensi terdapat dalam kompetensi ini yaitu keterampilan melakukan berbagai aktivitas di dunia digital dengan menggunakan *search engine*.

b) Pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*)

Suatu *hypertext* dalam *Web browser* sangat berbeda dengan teks yang terdapat dalam buku teks maka kompetensi ini harus dimiliki oleh individu sebagai kemampuan untuk memahami secara dinamis pada bagian *hypertext*. Bukan itu saja, individu dituntut agar memahami navigasi (memandu arah) secara baik. Kompetensi ini memiliki beberapa komponen seperti pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan kegiatan *searching* via internet, pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* dan cara kerjanya, pengetahuan tentang cara menggunakan *web* tentang *bandwith*, *http*, *html* dan *url* serta kemampuan untuk memahami karakteristik laman *web*.

c) Evaluasi konten informasi (*content evaluation*)

Penilaian konten informasi ini membahas tentang keterampilan individu untuk berpikir kritis dalam memberikan penilaian pada konten informasi digital yang dipadukan dengan keterampilan guna mengetahui kevalidan dan kelengkapan informasi yang direkomendasikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini memiliki beberapa unsur seperti kemampuan untuk untuk menilai suatu alamat *web*

¹⁰ Feri Sulianta, "Buku Literasi Digital, Riset Dan Perkembangannya Dalam Perspektif Social Studies Oleh Feri Sulianta," 2020, <https://www.researchgate.net/publication/341990674>.

dengan cara memahami beragam wilayah untuk setiap Lembaga atau negara. Kesadaran untuk menjelajahi lebih dalam tentang asal dan pembuat informasi disebut dengan keterampilan menganalisis sumber informasi di ranah digital. Keterampilan membandingkan antara tampilan dengan konten informasi diartikan sebagai anggapan individu dalam memaknai atau memahami tampilan suatu laman yang dibuka.

d) Penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*)

Keterampilan ini digunakan untuk merancang pengetahuan, membentuk suatu Kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, menggabungkan dan menilai realita dan argumen secara baik tanpa adanya anggapan lain. Aspek ini meliputi beberapa hal yaitu, keterampilan untuk menelusuri dan mencari informasi melalui internet, keterampilan untuk menggunakan berbagai jenis media digital untuk membuktikan keabsahan informasi keterampilan membuat *personal newsgroup*, *mailing list* untuk berdiskusi dan sesuai kebutuhan serta keterampilan untuk membuat informasi yang bersumber dari internet.¹¹

d. Elemen untuk meningkatkan Literasi digital

Dalam tesisnya yang berjudul *what is digital literacy?* Douglas A.J Belshaw memaparkan bahwa untuk mengembangkan literasi digital perlu beberapa komponen mendasar¹² yaitu sebagai berikut :

- 1) Kultural diartikan sebagai pemahaman dengan berbagai konteks pengguna dunia digital.
- 2) Kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dalam mengevaluasi konten.
- 3) Konstruktif, berarti mendesain sesuatu yang ahli dan aktual.

¹¹ Herry Syafrial, *Literasi Digital Seri 1*, ed. Rizaldi Salam, Cetakan I (Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2023).

¹² Cassie Hague and Ben Williamson, "Digital Participation , Digital Literacy , and School Subjects," *Digital Participation, Digital Literacy, and School Subjects : A Review of the Policies, Literature and Evidence*, no. August (2009): 1–30.

- 4) Komunikatif didefinisikan cara memahami keterampilan kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital.
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab.
- 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara yang baru.
- 7) Kritis dalam mengambil sikap terhadap konten.
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Literasi di dunia Pendidikan harus dikembangkan secara sistem pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terhubung dengan sistem belajar mengajar.¹³ Maka peserta didik dan pendidik perlu meningkatkan keterampilan, kreativitasnya dalam proses pembelajaran literasi digital. Beberapa cara untuk meningkatkan literasi di sekolah :

- 1) Penguatan Kapasitas Fasilitator dapat dilakukan dengan mengadakan pelatihan-pelatihan terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan sekolah. Fasilitator lingkungan sekolah meliputi kepala sekolah, pengawas, guru dan tenaga kependidikan lainnya.
- 2) Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu. Dalam hal ini sekolah dituntut untuk dapat meningkatkan literasi digital, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan seperti penambahan bahan bacaan literasi digital di perpustakaan sekolah, penyediaan website edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah, penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif dan pembuatan mading kelas atau mading sekolah.
- 3) Perluasan akses sumber belajar bermutu dan cakupan peserta belajar, seperti tersedianya komputer dan akses internet di sekolah, penyediaan informasi melalui media digital.
- 4) Peningkatan melibatkan publik bisa dilakukan dengan sharing session yang melibatkan
- 5) Penguatan tata Kelola.

¹³ Silalahi et al., *Literasi Digital Berbasis Pendidikan (Teori, Praktek Dan Penerapannya)*.

e. Dimensi dan Indikator Literasi Digital

Menurut Cessie Hague dan Sarah Payton menjelaskan bahwa terdapat dimensi dan indikator literasi digital sebagai berikut:¹⁴

Tabel 2. 1 Komponen Literasi Digital

Konsep	Dimensi	Indikator
Komponen Literasi Digital	1. <i>Funcional skill Beyond</i>	1. Kemampuan ICT Skill.
	2. <i>Creativity</i>	1. Kreasi Produk atau keluaran dalam berbagai bentuk dan model dengan menggunakan teknologi digital seperti animasi, podcast, poster interaktif dll. 2. Kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif dalam perencanaan konten dan mengeksplorasi inovasi/ide.
	3. <i>Collaboration</i>	1. Kemampuan berpartisipasi dalam ruang digital seperti berdiskusi, dialog dan membangun ide satu sama lain. 2. Dapat menjelaskan dan menegosiasi ide gagasan orang lain.
	4. <i>Communication</i>	1. Dapat berkomunikasi melalui media teknologi digital. 2. Dapat memahami dan mengerti para

¹⁴ Hague Cassie and Sarah Payton, "Digital Literacy across the Curriculum," *Futurelab Handbook*, 2010, 349–74, <https://doi.org/10.1017/9781009154048.016>.

		pembaca.
	5. <i>Ability to find and select information</i>	Kemampuan mencari, menyelidiki informasi, mengevaluasi, menilai kerelevansian, dan terlibat secara kritis dengan sumber informasi.
	6. <i>Critical thinking and evaluation</i>	Menghubungkan kemampuan menggunakan keterampilan penalaran dengan media digital, Serta mampu mempertanyakan menganalisis, mengolah, mengevaluasi, mendukung argumen tentang media dengan kemampuan berpikir kritis saat dihadapkan dengan informasi.
	7. <i>Cultural and social understanding</i>	Melibatkan kesadaran akan konteks pemahaman pengaruh sosial, budaya dan Sejarah.
	8. <i>E-Safety</i>	Menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi berkolaborasi dengan teknologi digital.

Sumber : Komponen Literasi Digital, 2010

f. Media Pembelajaran berbasis Literasi Digital

Terdapat beberapa media yang bisa digunakan untuk pembelajaran berbasis literasi digital sebagai berikut:¹⁵

1. Multimedia untuk Pembelajaran Online, contohnya seperti Microsoft Teams, *Google Classroom*, *Fedena*, *Moodle*, *Schoolgy*, *Edmodo*, *Fisianet Lipi*, *PesonaEdu*, Kelas Digital Rumah Belajar Kemendikbud, Laboraturium maya dan lain sebagainya.

¹⁵ “Mari Manfaatkan Media Dan Multimedia Pembelajaran,” Program Studi Perkebunan, Budi Daya Tanaman, 2022.

2. Berlatih soal secara online menggunakan multimedia, misalnya *Quizz, Office form, Google Form*.
3. Web yang biasa digunakan untuk artikel pendidikan meliputi, *Wordpress Edublogs, Blogspot, Google site, Indonesia Montessory* dan lain-lain.
4. Games yang bertema tentang pendidikan seperti, edukasi kemedikbud dan beberapa permainan bertema pendidikan terdapat di *app store*.
5. Media studi literasi, *Bing Search, Google Search, Wikipedia* dan lain sebagainya.
6. Literasi geografis yang digunakan untuk media pembelajaran seperti *Google maps, Bing maps*.
7. Penerjemah bahasa yang digunakan untuk media pembelajaran seperti KBBI online kemendikbud, *Google Translator*, dan beberapa kamus online dapat diakses secara online.
8. Pembelajaran Kelas Jarak Jauh dengan *Google Meet, Whatsapp VC Group* atau *zoom meeting*.

2. Kompetensi Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan atau *knowledge* dalam Bahasa Inggris memiliki arti suatu hasil penginderaan terhadap objek, yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan.¹⁶ Definisi Pengetahuan mencakup segala aktivitas dengan cara dan sarana yang digunakan maupun segala hasil yang didapatnya. Sumber dari segala pengetahuan adalah pikiran. Hakikatnya pengetahuan merupakan segenap hasil dari aktivitas mengetahui yang berkenaan dengan suatu objek bisa berupa peristiwa atau peristiwa yang dialami.¹⁷

Pengetahuan yang telah dimiliki oleh setiap individu kemudian diungkapkan dan dikomunikasikan satu sama lain dalam kehidupan melalui bahasa atau kegiatan yang

¹⁶ Hardiansyah A, "Teori Pengetahuan Edmund Husserl," *Substantia* 15, no. 2 (2013): 282.

¹⁷ Ike Arriany, Nurdin Ibrahim, and Mochammad Sukardjo, "Pengembangan Modul Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 52–66, <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>.

semakin menambah pengetahuannya satu sama lain.¹⁸ Pengetahuan merupakan bagian esensial manusia karena pengetahuan adalah buah dari aktivitas berpikir yang dilakukan manusia. Berpikir adalah pembeda yang memisahkan manusia dari semua makhluk seperti hewan. Pikiran memberikan umpan balik terhadap pemikiran, interaksi antara pikiran dan pengetahuan berlangsung terus menerus dan bertahap meningkat dan kemajuan pengetahuan bersifat komulatif. Menurut Kant, ada empat cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu sebagai berikut:

1) *Analitis a Priori*

Didefinisikan sebagai pengetahuan yang didapat dari hasil analisis dan tidak tergantung pada pengalaman atau sesuatu yang ada sebelum pengalaman.

2) *Sintetis a Priori*

Diartikan sebagai pengetahuan yang didapat sebagai hasil kolaborasi dari dua hal yang biasanya terpisah dan tidak tergantung pada pengalaman atau sesuatu yang ada sebelum pengalaman.

3) *Analisis Aposteriori*

Analisis ini menjelaskan bahwa pengetahuan didapat dari hasil analisis dan tergantung pada adanya pengalaman

4) *Sintetis Aposteriori*

Dapat dijelaskan bahwa pengetahuan didapat dari hasil kolaborasi dua hal yang biasanya terpisah dan tergantung pada pengalaman yang pernah ada sebelumnya.

Adapun beberapa jenis pengetahuan sebagai berikut

- 1) Pengetahuan biasa dikenal sebagai *common sense* yakni pengetahuan yang didapat tanpa harus membutuhkan pemikiran yang mendalam karena dapat diterima kebenaran dan keberadaannya serta

¹⁸ Sherly Aulia, "Teori Pengetahuan Dan Kebenaran Dalam Epistemologi," *Jurnal Filsafat Indonesia* 5, no. 3 (2022): 242–49, <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i3.40710>.

hanya dengan menggunakan akal secara langsung dan dapat diterima semua orang.

- 2) Pengetahuan agama merupakan pengetahuan berisi tentang hal-hal keyakinan dan kepercayaan melalui wahyu Tuhan. Pengetahuan ini bersifat mutlak dan wajib diikuti oleh para pengikutnya.
- 3) Pengetahuan Filsafat didefinisikan pengetahuan yang bersifat spekulatif yang didapat melalui hasil perenungan yang mendalam.
- 4) Pengetahuan ilmiah disebut juga ilmu pengetahuan (*science*) disusun secara sistematis, memiliki metode dan prosedur yang diperoleh dari serangkaian observasi, eksperimen dan klasifikasi.¹⁹

b. Kompetensi

Kompetensi didefinisikan sebagai kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan suatu hal dan dikenal dengan arti kecakapan atau kemampuan. Menurut Undang-undang No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, perilaku dan keterampilan yang harus dikuasai oleh guru atau dosen dalam menjalankan tugas keprofesionalan. Pendapat lain tentang dijelaskan oleh Djojonegoro yaitu kemampuan nyata yang diperhatikan seseorang menyangkut pengetahuan, perilaku dan keterampilan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan secara kreatif, inovatif dan bertanggungjawab.

Kompetensi yang dikenal dengan kecakapan atau kemampuan digambarkan sebagai kemampuan untuk menjalankan peran atau tugas, keterampilan, sikap dan nilai-nilai pribadi, keterampilan mengintegrasikan pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman yang dilakukan. Kompetensi memperlihatkan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan oleh profesionalisme

¹⁹ Dila Rukmi Octaviana and Reza Aditya Ramadhan, "Hakikat Manusia: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama," *Tawadhu* 5, no. 2 (2021): 143–159.

dalam suatu bidang tertentu sebagai sesuatu yang penting.²⁰

c. Kompetensi Pengetahuan

Dalam kurikulum ruang lingkup Kompetensi Pengetahuan IPS diabdikan dalam 3 lingkup dimensi sosial yaitu ditekankan pada rasionalitas, perilaku terampil dan rasionalitas²¹. Kompetensi pengetahuan atau kognitif merupakan penilaian untuk mengukur tingkat penguasaan atau pencapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan yang terdiri dari ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.²²

Kompetensi pengetahuan IPS ini mencakup mengenai persoalan manusia dengan lingkungannya yang tidak dapat difokuskan melalui hafalan saja tetapi dibutuhkan juga pemahaman, pengamatan dan pengaplikasian terhadap kehidupan sehari-hari dimana menuntut aspek kognitif peserta didik untuk dapat memahami dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam aktivitasnya.

Menurut Bloom, menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran manusia memiliki tiga aspek, meliputi aspek pengetahuan (*Cognitive*), aspek Keterampilan (*Psychomotor*) dan aspek sikap atau nilai-nilai (*affective*).²³ Dalam penelitian ini membahas aspek pengetahuan, penjabaran dari kompetensi pengetahuan yang terdiri dari 6 aspek²⁴ yaitu,

²⁰ Salsabila and H. Cecep Hermana, "Pengaruh Kompetensi Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Purwakarta," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis* 26, no. 1 (2021): 41–53, <https://doi.org/10.35760/eb.2021.v26i1.2892>.

²¹ Ni Putu Nilayuniarti and Semara Putra, "Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana," *Mimbar PGSD Undiksha* 8, no. 3 (2020): 445–56.

²² I Putu Agus Adi Saputra, I Nyoman Jampel, and Ignatius I Wayan Suwatra, "Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Sekolah Dasar," *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 1 (2021): 13–19, <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.29794>.

²³ Syeh Hawib Hamzah, "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik," *Dinamika Ilmu* 12, no. 1 (2012): 1–22.

²⁴ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

Tabel 2. 2 Taksonomi Bloom Domain Kognitif

Taksonomi Bloom Domain Kognitif	Level
Pengtahuan (Mengingat)	C1
Pemahaman (Memahami)	C2
Aplikasi (Mengaplikasikan)	C3
Analisis (Menganalisis)	C4
Sintesis (Mengevaluasi)	C5
Evaluasi (Mencipta)	C6

Sumber : Tabel Taksonomi Bloom, 2021

Dimensi kognitif atau pengetahuan didefinisikan sebagai pengelompokan proses-proses kognitif peserta didik secara menyeluruh yang tercantum dalam tujuan-tujuan aspek pendidikan. Aderson menjelaskan enam dimensi kognitif sebagai berikut:

a. Mengingat

Mengingat dikenal dengan kemampuan mengingat atau mengenali kembali pengetahuan, teori, konsep dan fakta yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini biasanya berupa menentukan istilah, rumus-rumus, nama dan lain-lain.

b. Memahami

Memahami dikenal dengan kemampuan memahami apa yang telah dipelajari dengan maksud memaknai pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Misalnya mendeskripsikan, menyimpulkan dan membandingkan.

c. Mengaplikasikan

Kemampuan menerapkan atau mengaplikasikan dengan menggunakan konsep dan ide yang sudah dipelajari guna memberikan solusi atas masalah yang terjadi. Seperti penerapan hukum-hukum metode, atau rumus dalam situasi yang lain.

d. Menganalisis

Kemampuan analisis dikenal dengan kemampuan memilah atau mengelompokkan keterkaitan antara suatu informasi dengan informasi lainnya. Maka individu tersebut dapat menjelaskan sebuah teori atau konsep sampai bagian yang rinci.

e. Mengevaluasi

Kemampuan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menilai suatu benda, informasi maupun objek dengan kriteria tertentu. Seperti memvalidasi, mengkritik, atau data meringkaskan terhadap suatu rumusan, teori yang telah ada.

f. Mencipta

Kemampuan ini dikenal sebagai suatu yang menghubungkan atau Menyusun bagian baru dari bagian-bagian yang sudah ada. Seperti menggabungkan beberapa informasi supaya terkumpul atau terbentuk suatu laporan.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata Pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar maupun menengah. Seorang ahli M.N Somatri menjelaskan bahwa Di Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD/MI/SLB hingga SMP/Mts/SMPLB. Mulai tahun 1975-1976 istilah IPS dikenal oleh Masyarakat, itu terjadi pada saat pembuatan kurikulum Pendidikan PSP, atau dikenal dengan sebuah label untuk mata pelajaran yang memuat Sejarah, ekonomi, geografi dan mata pelajaran yang berbau ilmu sosial lainnya.

Di luar negeri salah satunya negeri paman sam atau Amerika Serikat. Dalam sebuah organisasi Bernama *Nasional Council for Social Studies (NCSS)* dan *Social Science Education Consortium (SSEC)* maka Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan dari konsep ilmu-ilmu sosial yang ada.²⁵ Dapat disimpulkan bahwa IPS adalah pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, antropologi, ekonomi, ilmu politik,geografi, sosiologi, psikologi, filsafat dan humaniora yang disusun secara berurutan dengan tujuan Pendidikan di sekolah. IPS tidak berbeda dengan ilmu-ilmu sosial, namun terdapat hubungan yang erat antara IPS dengan ilmu-ilmu sosial.

²⁵ Nilayuniarti and Putra, "Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana."

Permendikbud No.68 tahun 2013 menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS untuk menekankan dalam pemahaman tentang bangsa dan negara, semangat kebangsaan, patriotism serta aktivitas Masyarakat pada bidang ekonomi di wilayah NKRI. Selain itu, Pendidikan IPS memiliki tanggungjawab membentuk Masyarakat Indonesia yang mempunyai pengetahuan, bertindak dan keterampilan berfikir, kesadaran, kepedulian yang tinggi sebagai warga negara, bangsa dan warga dunia yang baik.²⁶ Dalam pembelajaran IPS cenderung membutuhkan kajian materi yang berasal dari lingkungan Masyarakat karena peserta didik termasuk bagian dari masyarakat sehingga mereka juga mengalami dan terlibat. Selain itu, topik materi yang sangat menarik agar peserta didik terlihat aktif dalam pembelajaran dengan cara menjelaskan karakteristik budaya yang terlihat oleh peserta didik itu sendiri.²⁷

Karakteristik pembelajaran IPS dikenal dengan bahan pelajarannya cenderung membahas permasalahan sosial, keterampilan berpikir serta pemanfaatan dan pemeliharaan lingkungan alam, menggambarkan aktivitas manusia, susunan bahan ajar dapat beragama mulai dari pendekatan kewarganegaraan, humanitis, struktural dan fungsional. *Integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan), dan *separated* (terpisah) adalah pengelolaan kurikulum IPS.²⁸ Penilaian dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan menggunakan aspek kognitif, psikomotorik, afektif serta meningkatkan *democratic quotient* dan *citizenship quotient*. Kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS bersumber dari unsur keilmuan sejarah, ekonomi, sosiologi dan geografi yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk tema atau pokok bahasan.

²⁶ Musyarofah, Ahmad, and Suma, *Konsep Dasar IPS*.

²⁷ Yusuf Falaq et al., "Teori Pembelajaran Transformatif Pada Pendidikan Ips," *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 7, no. 2 (2022): 90–97, <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.61711>.

²⁸ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016).

B. Penelitian Terdahulu

Untuk membandingkan dan mempelajari penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai referensi, kajian serta perbandingan. Bukan hanya itu, penelitian terdahulu digunakan untuk memperkuat teori-teori dalam penelitian. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang diambil oleh peneliti.

1. Penelitian yang ditulis Adila Bunga Mewangi dkk dengan Judul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas IX SMP Islam Al Azhar 29 Semarang”. Berupa *Jurnal Harmony*, Vol 5 No.1 tahun 2020. Memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh literasi digital terhadap keterampilan dalam pembelajaran IPS.²⁹ Penelitian ini menggunakan Kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *Ex Post Design*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Data data dokumentasi diambil dari daftar nama peserta didik, foto kegiatan, jurnal sikap dan materi literasi online. Sampel yang digunakan diambil dari populasi peserta didik kelas IX SMP Islam Al Azhar 29 Semarang yang jumlahnya 58 orang.

Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, dengan taraf signifikansi 0,05 dan uji homogenitas untuk menguji sama tidaknya variasi-variasi dalam dua buah distribusi atau lebih. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa tingkat literasi peserta didik di sekolah tersebut cukup baik, keterampilan sosial peserta didik memiliki nilai indeks sebesar 67,50% termasuk kategori yang cukup baik. Terdapat pengaruh positif dari literasi digital yang diterapkan terhadap keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat pada penerimaan anggota kelompok, pemberian apresiasi, memahami intruksi dan penjelasan dari guru, menyelesaikan tugas tepat waktu dan lainnya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yakni sama-sama menggunakan

²⁹ Adila Bunga Mewangi, Purnomo Arif, and Asep Ginanjar, “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pada Peserta Didik Kelas IX Smp Islam Al Azhar 29 Semarang,” *Harmony Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 5, no. 1 (2020): 40–46.

penelitian tentang penggunaan atau penerapan literasi digital, menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif dengan dua permasalahan deskriptif dan satu permasalahan asosiatif. Dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Perbedaannya terletak pada variabel dependen, penelitian terdahulu menggunakan keterampilan sosial, sedangkan penelitian sekarang menggunakan kompetensi pengetahuan. Selain itu, terdapat perbedaan pada tingkatan kelas, penelitian terdahulu menggunakan sampel SMP/Mts kelas IX sedangkan penelitian sekarang meneliti pada SMP/Mts kelas VIII.

2. Riset yang dilakukan oleh Prasetyo Listiaji dan Subhan dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital pada Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Calon Guru”. Dilatarbelakangi oleh guru yang harus memiliki kemampuan mengintegrasikan TIK dalam abad 21 ini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* dengan vol 6 nomor 1 memiliki tujuan untuk menjelaskan pengaruh dari pembelajaran literasi digital pada kompetensi TIK mahasiswa calon guru pada tahun 2021.

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam riset ini, dengan subjek penelitian yaitu calon guru di Universitas Negeri Semarang yang terbagi menjadi kelompok mahasiswa yang sudah dan belum menempuh matakuliah literasi digital dan kemanusiaan (LDK) dengan jumlah masing-masing sebanyak 50 mahasiswa.³⁰

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital memiliki pengaruh terhadap kompetensi TIK calon guru yaitu nilai mahasiswa yang telah menempuh matakuliah literasi digital sebesar 84,58% sedangkan mahasiswa yang belum menempuhnya yaitu 82,46% hal ini menunjukkan tipisnya selisih yaitu sebesar 2,12% dan menunjukkan adanya pengaruh walaupun hanya sedikit. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ditandai sama-sama menggunakan literasi digital dalam

³⁰ Prasetyo Listiaji and Subhan Subhan, “Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Calon Guru,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 1 (2021): 107–16, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1948>.

pembelajaran. Metode penelitian riset terdahulu dan riset sekarang menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan sampel atau subjek penelitian yang berbeda. Untuk penelitian terdahulu sasarannya mahasiswa TIK calon guru sedangkan penelitian pada SMP/Mts kelas VIII.

3. Penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa” dalam *Jurnal Basicedu* yang ditulis oleh Maya Nuraini Faiza dkk dengan tujuan guna meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dalam materi ragam pakaian adat Indonesia setelah diterapkan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS pada kelas IV di SDN Kurang Entang.

Subjek penelitian berjumlah 30 siswa dengan 16 laki-laki dan 14 perempuan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai metode penelitian. Jenis data adalah kuantitatif deskriptif yang didapat dari data hasil belajar kemampuan pengetahuan siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality*.

Hasil riset yang ditulis oleh Maya Nuraini Faiza dkk menunjukkan adanya peningkatan kompetensi pengetahuan siswa terkait mata Pelajaran IPS dengan menggunakan media *Augmented Reality* dengan uji coba sasaran *pre-test*nya 33% siswa tuntas sedangkan *post-test* 100% siswa tuntas.³¹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada metode penelitian yang menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan jenis data kuantitatif deskriptif.

Penggunaan mata Pelajaran yang diteliti sama-sama pada pembelajaran IPS namun di jenjang yang berbeda. Persamaan lain yang ditemukan ialah sama-sama menggunakan variabel dependen yang sama yaitu kemampuan atau kompetensi pengetahuan peserta didik.

³¹ Maya Nuraini Faiza, Muhammad Turhan Yani, and Agus Suprijono, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8686–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>.

Adapun sisi perbedaannya terletak pada penggunaan media dan subjek penelitian, skripsi terdahulu menggunakan *Augmented Reality* sedangkan penelitian penulis menggunakan literasi digital, untuk subjek penelitian terdahulu peserta didik jenjang SD sedangkan yang sekarang penulis memilih jenjang SMP/MTs.

4. Riset yang tulis oleh Kurnia Nurfarida ini memiliki judul skripsi “Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”. Program studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2022. Tujuan riset ini adalah untuk mengetahui . tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi digital³².

Subjek penelitian berjumlah 239 dengan mengambil sampel 150 siswa kelas XI. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis penelitian asosiatif kausal. Angket dan tes sebagai instrumen penelitian. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linear sederhana. Hasil Tingkat literasi digital siswa sebesar 57% dengan kategori tinggi. Tingkat hasil belajar dalam materi sel tergolong dalam kategori tinggi sebesar 79,8%. Hasil penelitian kemampuan literasi digital siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang dapat mengakibatkan naiknya peningkatan hasil belajar sebesar 45,9% termasuk dalam kategori sedang.

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Kurnia Nurfarida dengan penelitian ini adalah tentang penggunaan literasi digital dalam pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan yaitu metode Kuantitatif. Perbedaannya yaitu dari segi variabel dependen yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu hasil belajar siswa sedangkan penelitian peneliti yaitu kompetensi pengetahuan peserta

³² K Nurfarida, “Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI IPA SMAN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), http://digilib.uinkhas.ac.id/17446/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/17446/1/Kurnia_Nurfarida_T20178061.pdf.

didik. Penelitian terdahulu menggunakan objek kelas XI SMA kelas IPA pada mata Pelajaran Biologi, sedangkan riset penulis berfokus pada pembelajaran IPS di tingkat MTs/SMP kelas VIII.

5. Penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemampuan Literasi Digital dan kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi (Survei pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 2 Lembang)” ditulis oleh Yesi Amelia Putri. Mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan literasi digital, kemandirian belajar dan hasil belajar, adalah tujuan dalam riset ini.

Pendekatan kuantitatif dengan metode survei digunakan dalam penelitian ini dan teknik pengumpulan data dengan instrumen angket dan tes objektif. Hasil riset menjelaskan bahwa kemampuan literasi digital dan kemandirian belajar termasuk kedalam kategori baik dengan nilai rata-rata 4,04 (80,7%) dan 3,55 (70,84%) yang analisis menggunakan regresi linear berganda. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan literasi digital dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan terletak pada variabel dependen yang sama-sama menggunakan literasi digital. Metode penelitian terdahulu dan sekarang menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya terletak hanya pada subjek penelitian, penelitian terdahulu meneliti di tingkat SMA/MA sedangkan penelitian sekarang meneliti di tingkat SMP/Mts.

Beberapa kajian terdahulu diatas yang berasal dari jurnal ilmiah dan skripsi ini diupayakan akan memperbaiki hasil penelitian pada riset terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti serta riset ini mengacu dari beberapa penelitian terdahulu diatas untuk memberikan unsur keterbaruan dalam konsep penerapan literasi digital pada mata pembelajaran IPS dengan tujuan meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS pada peserta didik. Riset ini dilakukan atas lanjutan saran dari beberapa penelitian terdahulu diatas yang menyarankan agar peneliti baru dapat menemukan unsur keterbaruan dari konsep penerapan literasi digital dengan pandangan yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Diperlukan kerangka berpikir untuk menjelaskan secara teoritis hubungan yang antar variabel yang akan diteliti, kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan³³ peserta didik dan pendidik merupakan subjek terpenting dalam penelitian ini dan satu faktor utama penelitian untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dalam pembelajaran IPS. Guru harus mampu menggunakan kreativitasnya dalam menghadapi masalah dalam pembelajaran karena itu salah satu untuk sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Maka dari itu, untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik guru harus inovatif dalam penggunaan media maupun metode pembelajaran.

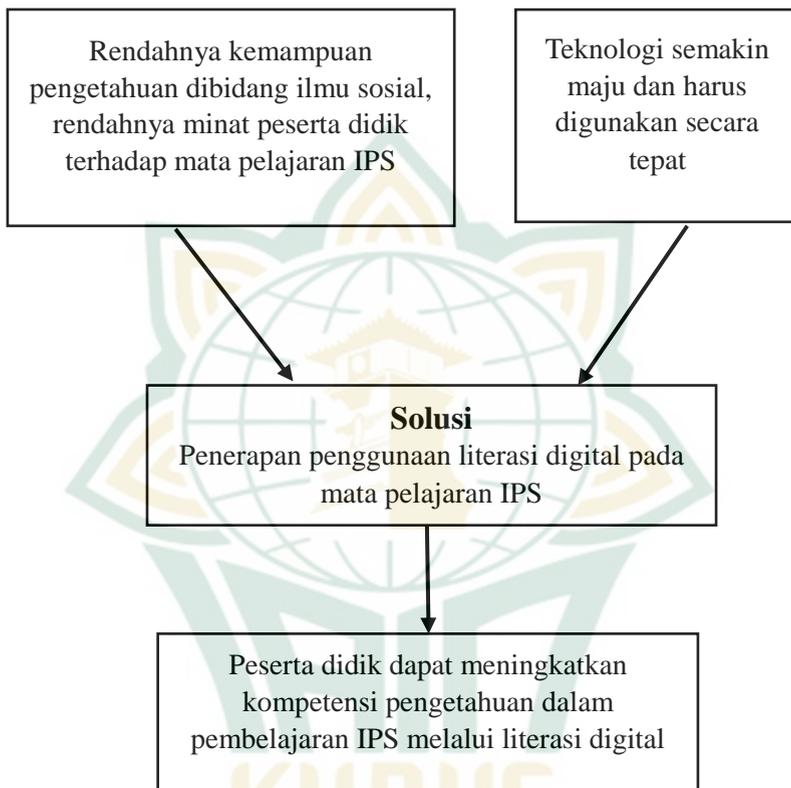
Di era digital 5.0 ini teknologi sudah berkembang pesat dan kita sebagai masyarakat harus pandai dalam menggunakan dan memilah dalam menggunakan teknologi. Adanya tuntutan untuk mampu berliterasi secara digital. Literasi digital mampu dimanfaatkan di dunia Pendidikan sebagai alat bantu belajar atau mencari informasi terkait pelajaran. Apalagi dalam mata pelajaran IPS dengan ruang lingkup materi yang luas dan gabungan dari unsur-unsur geografi, ekonomi, sejarah, politik, hukum sosiologi kewarganegaraan dan lain sebagainya. Pada kenyataannya di lapangan. Pembelajaran IPS masih kurang maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Karena masih ada guru yang hanya menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional, sehingga peserta didik pasif akan semakin pasif dan banyaknya permasalahan di kelas akan semakin bertambah tanpa ada celah untuk mengurangnya. Permasalahan tersebut pasti akan menjadikan peserta didik keterampilan dan pengetahuannya tidak berkembang.

Pelajaran IPS juga dikenal hanya mengedepankan hafalan dan teori saja, sehingga dianggap menjadi pelajaran yang membosankan juga sepele. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan literasi digital dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Kudus

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Apri Nuryanto, Edisi ke-3 (Bandung: Alfabeta, 2021).108.

yang dapat meningkatkan pengetahuan serta minat literasi digital pada peserta didik.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Dugaan sementara yang dikembangkan dari suatu permasalahan terjadi disebut dengan hipotesis. Dikatakan sementara, sebab dugaan atau jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada kenyataan atau fakta empiris yang didapat dari pengumpulan data.³⁴ Oleh karena itu, hipotesis memiliki fungsi sebagai kesimpulan sementara tentang subjek yang harus diuji secara empiris dengan menggunakan data yang dikaji selama kegiatan penelitian. Sehubungan dengan perspektif ini peneliti mengemukakan teori berikut :

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh literasi digital dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Kudus.
- H_a : Terdapat pengaruh literasi digital dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 5 Kudus.

³⁴ Sugiyono. 115