

Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi Teknologi Siswa di SMKN 71 Jakarta

Nada Zulvia¹, Maria Ulfah²

Program study pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Jakarta

Article Info

Article history:

Accepted : 26 July 2023

Publish : 01 Agustus 2023

Keywords:

Media pembelajaran

Digital

Literasi teknologi

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya penggunaan media pembelajaran digital seperti *e-book*, *power point*, *microsoft office*, *mind mapping*, dan *Android* semacamnya yang sering digunakan siswa untuk membantu pembelajaran. Maka diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam literasi teknologi yang merupakan kemampuan berteknologi, mengelola informasi dan komunikasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data valid pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi siswa. Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif analitik korelasional*. Teknik pengambilan sampelnya yaitu pendidik dengan menggunakan metode *simple random sampling*. Hasil penelitian yaitu *rx* didapatkan sebesar 0,708 yang terletak antara 0,70 - 0,90 berdasarkan pedoman, maka dinyatakan bahwa antara korelasi variabel *x* dan variabel *y* yaitu termasuk kuat/tinggi. Dengan itu siswa dapat lebih kreatif dan tertarik dalam proses pembelajaran PAI karena dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis menggunakan media digital membantu siswa dalam penggunaan teknologi dan mengelola informasi dengan baik

Article Info

Article history:

Diterima : 26 Juli 2023

Terbit : 01 Agustus 2023

Abstract

*This research is motivated by the use of digital learning media such as e-books, power points, Microsoft Office, mind mapping, and the like Android which are often used by students to assist learning. So it is expected that students have the ability in technological literacy which is the ability to use technology, manage information and communicate well. This study aims to obtain valid data on the influence of the use of instructional media on students' technological literacy abilities. This study uses a correlational analytic descriptive method. The sampling technique is educators using the simple random sampling method. The results of the research are *rx* obtained at 0.708 which lies between 0.70 - 0.90 based on guidelines, it is stated that the correlation between variable *x* and variable *y* is strong/high. With that students can be more creative and interested in the PAI learning process because the use of learning media based on using digital media helps students use technology and manage information properly*

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Nada Zulvia

Universitas Islam Jakarta

Email : nadazulfia1@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat sekarang ini, akan membawa dampak kemajuan diberbagai bidang kehidupan. Agar dapat mengikuti dan meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satunya usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan.

Sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa penggunaan media digital tidak dapat dihindari lagi, hampir setiap sendi kehidupan manusia. Lembaga Pendidikan atau Guru yang teliti dan cermat membaca situasi seperti ini maka pasti akan memanfaatkan media digital sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan itu penggunaan media

digital dapat dilakukan dengan keadaan jarak dekat bahkan jarak jauh-pun seperti penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada saat pandemi sebelumnya.

Kehadiran Teknologi pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan peradaban kehidupan manusia. Dalam hal ini, semua aspek yang melingkupinya akan terdampak dari kehadiran Teknologi tersebut. Sebelum merambah bidang pendidikan, Teknologi juga telah mempengaruhi berbagai aspek dalam bidang dunia termasuk pendidikan, pengaplikasian teknologi ke dalam pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi. Inovasi dilakukan dengan tujuan untuk mengimbangi dan mengikuti perkembangan zaman.

Pertimbangan lain yang melatarbelakanginya adalah faktor peserta didik yang telah jauh berbeda karakteristiknya jika dibandingkan dengan sebelumnya. Generasi milenial dan generasi Z merupakan pribadi unik dan berbeda yang harus ditangani secara unik pula dalam proses pendidikannya. siswa-siswa tidak lagi tertarik dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Mereka lebih tertarik dengan sesuatu hal yang baru dengan berorientasi pada proses penemuan dari mereka sendiri.

Berdasarkan hasil Pra Observasi yang peneliti lakukan di SMKN 71 Jakarta, penggunaan media belajar yang berbasis digital terutama E-Book dan semacamnya biasa digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran PAI, dan siswa menggunakan media berbasis digital tersebut pada setiap materi yang sesuai, materi yang diberikan melalui media pembelajaran, seperti penggunaan media sosial berbentuk PDF ataupun Google internet, seperti yang kita ketahui bahwa adanya media Digital berangkutan dengan penggunaan Teknologi didalam kelas. Dengan itu yang berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi Teknologi Siswa.

Menurut Hamdan Husain media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran yang yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. (Hamdan, 2021 : 3). Berdasarkan penjelasan diatas pembelajaran dilakukan menggunakan system teknologi dimana sistem ini dapat menyampaikan penyampaian yang efisien, dan menjadi lebih dinamis tanpa terhalang ruang dan waktu dan memudahkan pembelajaran, media pembelajaran berbasis digital dapat menghasilkan sebuah citra digital yang diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital.

Penggunaan teknologi dan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek kemudahan dalam penggunaan, keterjangkauan biaya, keamanan siswa dalam menggunakannya, dan kepatuhan terhadap hak cipta.

a. Buku digital (*e-book*)

Buku digital atau yang sering didengar *e-book* merupakan buku yang disuguhkan bukan dalam bentuk fisik atau cetak melainkan elektronik yang biasa diakses dalam webside tertentu baik gratis maupun berbayar, yang sering ditemukan dalam webside ialah *e-book* yang berbentuk *PDF*. (Deepublishstore, <https://deepublishstore.com/pengertian-buku-digital/.html>, akses 12 Desember 2022)

b. *Power Point*

Microsoft Power Point merupakan salah satu jenis program yang ada di komputer, program ini dikembangkan untuk membantu dalam presentasi dan program ini dikembangkan oleh *Microsoft office*, sesuai dengan perkembangan zaman, program ini tidak hanya ada di platform windows saja melainkan juga di Android. (litalia, <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-microsoft-powerpoint/.html>)

Semakin berkembangnya zaman inovasi dan kreativitas pada media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar siswa, penggunaan *power point* dapat membantu dalam penyampaian dan presentasi pembelajaran guru dan peserta didik, karena *power point* dapat menyampaikan materi dengan animasi ataupun gambar yang unik untuk memudahkan dalam pemahaman siswa.

c. Mind Map

Mind mapping dapat dimaknai dari dua kata tersebut, yakni mind dan mapping yang bersal dari Bahasa Inggris yang artinya peta konsep, hal ini digunakan agar memudahkan dalam memahami sebuah konsep yang tertuang dalam mind mapping dimana poin penting tercantum dalam penulisan mind mapping adalah keberadaan tema besar dan cabang-cabang, penggunaan mind mapping dapat dibentuk juga dengan sentuhan kreativitas seni agar pembaca lebih menarik dan memahami. (jurnal enterpriner, <https://www.jurnal.id/id/blog/mind-mapping-pengertian-jenis-dan-contoh/>)

d. Jaringan computer atau internet

Sekarang Jaringan internet dapat dikatakan digunakan hampir diseluruh tempat didunia ini dan dapat dikatakan juga sudah menjadi sumber pokok manusia Tak dapat dipungkiri lagi bahwa alat elektronik seperti HP, Laptop, ataupun Komputer memerlukan internet untuk menjalankan beberapa aplikasi di dalamnya. hal ini merupakan salah satu pemanfaatan internet dalam hal belajar mengajar dalam sistem Daring (dalam jaringan). (Tafhim Nur, 2021 <https://retizen.republika.co.id/posts/10946/internet-dalam-pembelajaran>).

e. Android

Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau download di smartphone berbasis android. Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi android. Penggunaan android sebagai media pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, media android telah memberikan warna baru dalam perkembangan dalam media pembelajaran. (Oktiana : 2021, <https://www.kompasiana.com/oktianaparamasanti7742/60f8eac67aa978739623d502/penggunaan-media-pembelajaran-aplikasi-berbasis-android-di-masa-pandemi>)

pembelajaran digital pada dasarnya memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran, tiga fungsi tersebut adalah sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti). Media Pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alat yang digunakan oleh guru untuk menawarkan konten instruksional kepada siswa mereka. Sedangkan struktur bahan ajar dan metode penyampaian diatur oleh teknik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan ataupun dengan fungsi tersebut. Selain itu, hasil belajar diukur secara efektif dan efisien untuk memastikan bakat siswa dan minat topik yang disampaikan.

Literasi ialah sebuah konsep yang memiliki makna yang kompleks dan dinamis yang didefinisikan dengan beragam cara dan sudut pandang, menurut UNESCO literasi merupakan keterampilan yang nyata seperti keterampilan kognitif membaca, dan menulis yang terlepas di mana keterampilan itu diperoleh dari siapa serta bagaimana diperolehnya. (by Literasi Publik, 2017, <https://www.literasipublik.com/pengertian-literasi>). Menurut Maryland Technology Education State Curriculum, literasi teknologi merupakan kemampuan untuk menggunakan, memahami, mengatur dan menilai suatu inovasi yang melibatkan proses dan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah dan memperluas kemampuan seseorang. (yudik, : 1, <https://id.scribd.com/doc/135917368/Definisi-Literasi-Teknologi>).

Literasi merupakan kemampuan dalam penggunaan dan pemanfaatan terhadap media yang baru, seperti media Internet yang berfungsi untuk menyebarkan, dan mengkomunikasikan secara efektif. Literasi ini juga di maknai sebagai kemampuan untuk memahami, menguasai, dan memanfaatkan Literasi ini diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan media baru seperti internet untuk mengakses konten media massa. (Abdul Latif, Jurnal Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, No. 2 Juni 2020 : 107-115).

Berdasarkan pemahaman diatas bahwasannya literasi di maknai sebagai kemampuan untuk memahami, menguasai, dan memanfaatkan suatu kemampuan pada teknologi seperti penggunaan *softwear*, *hardware*, dan memanfaatkan informasi dengan baik, dan literasi ini juga dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan media barus seperti internet untuk mengakses, konten media massa.

a. Perangkat *hardware*

Di era perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang semakin pesat, pembelajaran dapat dipermudah dengan penggunaan teknologi dalam proses tersebut. Dalam perubahan dari masa ke masa akan pemahaman tentang teknologi yang berkembang, dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa teknologi ialah perkembangan suatu produk, kedisiplinan prosedur-prosedur, alat-alat dan Teknik-teknik yang disatukan untuk membuat suatu inovasi baru. Kehadiran Teknologi terutama komputer dimasyarakat yang terus meningkat, tentu harus didukung dengan pengetahuan dalam hal perawatan dibidang *hardware*, supaya dapat dipastikan umur komputer menjadi panjang. Kesalahan kecil, dapat kerusakan pada komputer akan selalu menghambat dan menunda pekerjaan yang harus segera diselesaikan, maka dibutuhkan skill dan pengetahuan untuk penanganan tahap pertama setiap apa yang terjadi pada komputer yang sedang digunakan. (Muhammad M.M, Robi D.R, Herman R, jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Teknologi Vol 1 No 1 2021 : 1-3)

b. Perangkat *softwear*

Menurut Deni (2012) *Softwear* merupakan kumpulan program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada computer, sedangkan program merupakan kumpulan perintah computer yang tersusun, (Deni 2012:81) mesin computer tidak akan dapat digunakan apabila tidak adanya perangkat lunak pada computer.

penggunaan perangkat lunak ini dapat membantu pekerjaan yang berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar seperti membaca, menulis, bahkan mempresentasikan materi dengan penggunaan perangkat lunak aplikasi ini, dibawah ini yang merupakan aplikasi yang membantu pada pembelajaran seperti browser mencari journal, e-book, dan beberapa informasi semacamnya, dan powerpoint untuk presentasi

c. Penggunaan informasi

Menurut Putra Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah, sehingga menghasilkan sesuatu yang bisa dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya. Data dan fakta adalah “bahan baku” informasi, tetapi tidak semuanya dapat diolah menjadi informasi. (Putra, <https://salamadian.com/pengertian-informasi/>, diakses pada 9 Febuari 2020)

Berdasarkan pemahaman diatas informasi merupakan sejumlah data yang yang sudah diolah atau diproses melalui pengelolaan data pada penguji kevalidan sebuah data dan data tersebut dapat digunakan sebagai informasi yang tergantung pada kebutuhan masing-masing, dengan itu informasi dapat berguna untuk digunakan, ciri-ciri pada informasi ialah mencerminkan keadaan yang sebenarnya, harus tersedia atau ada pada saat informasi dibutuhkan, sesuai dengan kebutuhan invormasi diberbagai tingkat dan informasi yang diberikan secara lengkap.

d. Penggunaan internet

Muhammad Abror mengatakan bahwa “Internet berasal dari kata Interconnection Networking, yang artinya koneksi atau hubungan antara berbagai macam komputer dengan berbagai macam type dan jenisnya” (Abror M, <https://www.ayoksinau.com/pengertian-internet/> diakses pada 24 Februari 2023), Internet adalah suatu jaringan komputer yang satu dengan yang lain saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi. Sebuah komputer dalam satu jaringan internet dapat berada di mana saja atau bahkan di seluruh

Indonesia. Adanya internet memudahkan peserta didik untuk mengakses kepada sumber informasi yang mulai tersedia banyak dan membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi sebanyakbanyaknya untuk keperluan pengembangan bagi diri sendiri. Akses ke pakar Internet boleh dikatakan telah menghilangkan batas antara ruang dan waktu sehingga memungkinkan seorang peserta didik untuk mencari informasi dari dengan seorang pakar atau ahli membantu dalam pengembangan daya atau kemampuan berpikir kritis.

penggunaan internet sangat berpengaruh pada kemampuan bahkan kebiasaan peserta didik, Ketika pembelajaran berlangsung dan penggunaan internet pada siswa harus diperhatikan, dikhawatirkan siswa tidak membuka *webside* ataupun aplikasi yang diperintahkan oleh guru tersebut. Penggunaan internet tidak hanya diawasi oleh guru dirumahnya harus tetap diawasi, apalagi pada peserta didik yang belum bisa mengolah informasi mana yang berdampak positif dan yang berdampak negative.

Menurut Sutiono Dampak Positif pada penggunaan teknologi ialah (1) arus informasi saat ini menjadi sangat cepat, (2) Mempermudah akses terhadap informasi terbaru, (3) menambah relasi antar individu. membantu individu dalam mencari informasi, (4) media hiburan, (5) Sharing dan berbagi file, dan (6) materi pelajaran dan segala hal yang berhubungan dengan pendidikan akan menjadi lebih mudah untuk diakses dan diperoleh. Dengan itu pembelajaran akan lebih efektif.

Adapun dampak positif penggunaan internet ialah (1) arus informasi saat ini menjadi sangat cepat, (2) Mempermudah akses terhadap informasi terbaru, (3) menambah relasi antar individu. membantu individu dalam mencari informasi, (4) media hiburan, (5) Sharing dan berbagi file, dan (6) materi pelajaran dan segala hal yang berhubungan dengan pendidikan akan menjadi lebih mudah untuk diakses dan diperoleh. Dengan itu pembelajaran akan lebih efektif. (Sutiono, <https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi>)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan dekatan Deskriptif Analitik korelasional, yaitu menyatukan antara variable X dengan Y. Dalam pengumpulan akan dilakukan dalam waktu yang sama dan dari berbagai sumber informasi data-data yang dikumpulkan akan dilakukan sejujur-jujurnya tanpa ditambah atau dikurangi serta apa adanya sesuai dengan faktanya yang berkaitan dengan kedua variable tersebut. yang akan diteliti. Keseluruhan peserta didik disekolah SMKN 71 Jakarta Timur dengan jumlah 212 peserta didik kelas 11.

Untuk mendapatkan data-data diperlukan adanya dalam pengumpulan teknik data agar mempermudah dalam memperoleh data, keterangan ataupun informasi dalam penelitian, dengan ini peneliti dalam teknik pengumpulan data menggunakan cara sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan cara mengamati model pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dalam pembelajaran pai. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data secara objektif jika dilakukan pengamatan secara langsung dan dengan mengamati data secara langsung akan memudahkan peneliti dalam menganalisis. Observasi ini dilakukan di SMKN 71 Jakarta

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau biasa dikenal dengan sebutan angket. Tekni ini ditunjukkan untuk pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan variabel kemudian akan dijawab oleh responden. peneliti menggunakan pengukuran Skala Likert yaitu dalam bentuk bobot itemnya sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

3. Wawancara

Wawancara atau interview dikakukan terhadap beberapa siswa untuk memastikan adanya keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dengan kemampuan literasi teknik siswa di SMKN 71 Jakarta

4. Dokumentasi

Bahan-bahan yang dapat di dokumentasikan baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang berbentuk observasi, hasil angket, dan juga foto-foto dokumentasi di SMKN 71 Jakarta.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Dalam menganalisis data pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi siswa di SMKN 71 Jakarta Timur, peneliti mengajukan sebuah pernyataan atau angket kepada 37 peserta didik sebanyak 20 item pertanyaan Variabel X (Model Pembelajaran)

Dalam pemberian bobot nilai terhadap item-item pada angket, peneliti menggunakan peraturan bobot pada pengukuran skala likert. Untuk bobot item positif sangat setuju = 5, setuju = 4, kurang setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1, sedangkan untuk bobot item negatif yang diberikan sangat setuju = 1, setuju = 2, kurang setuju = 3, tidak setuju = 4, dan sangat tidak setuju = 5.

Data-data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi siswa diambil dari hasil jawaban angket variabel X (media pembelajaran) yang diberikan kepada peserta didik kelas XI sebagai sampel di SMKN 71 Jakarta yang peneliti sebariskan pada hari Kamis, 6 April 2022. dan data variabel Y diambil dari hasil dari jawaban angket serta jawaban wawancara pada siswa kelas XI SMKN 71 Jakarta tahun ajaran 2022/202

Tabel 3.1
Variabel X dan Y

No.	Var. X	Var. Y	No.	Var.X	Var.Y
4	70	70	21	68	70
5	67	64	22	69	60
6	63	64	23	70	61
7	65	62	24	72	67
8	64	57	25	65	61
9	67	62	26	70	58
10	69	67	27	67	58
11	69	64	28	75	65
12	77	74	29	83	82
13	64	63	30	73	67
14	68	64	31	71	59
15	67	66	32	75	70
16	71	75	33	70	66
17	62	60	34	67	65
18	67	63	35	70	64
19	65	62	36	65	62
20	78	70	37	62	60
			JUMLAH	2545	2381

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menganalisis data pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi siswa di SMKN 71 Jakarta, peneliti menggunakan data yang terdapat di atas. Kemudian untuk membuat tabel distribusi frekuensi, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

Langkah 1 : Mencari Skor Terbesar (H) dan Skor Terkecil (L) dari variabel X dan Y.

-	N	Minimum	Maximum
Variabel X	37	83	62
Variabel Y	37	82	57

**Langkah
ke-2 :
Mencari**

Rentang Kelas (R)

Score tertinggi dikurangi score terendah variabel X = $83 - 62 = 21$

Score tertinggi dikurangi score terendah variabel Y = $82 - 57 = 25$

Langkah Ke-3 : mencari banyaknya kelas Interval (BK) Variabel X dan Y

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3.3 \log n \\ &= 1 + 3.3 \log 57 \\ &= 1 + (3.3) (1.568202) \end{aligned}$$

6,175065689 dibulatkan (6)

Langkah ke-4 : mencari panjang kelas interval (i)

$$\text{Panjang kelas Interval Variabel X} = \frac{R}{BK} = 3,5 \quad \text{Dibulatkan (4)}$$

$$\text{Panjang kelas Interval Variabel Y} = \frac{R}{BK} = 4,166666667 \quad \text{Dibulatkan (4)}$$

Langkah 5 : Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X dan Y

Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Variabel X(Penggunaan Media Belajar)

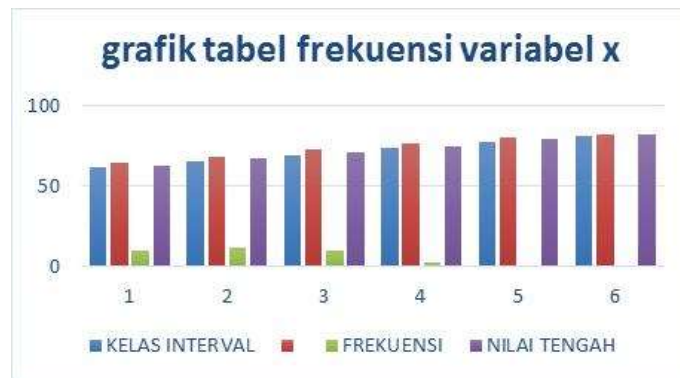
No	Kelas Interval	F	Nilai Tengah	Nilai Nyata
1	62 - 65	10	63,5	61,5-64,5
2	66 - 69	12	67,5	65,5-68,5
3	70 - 73	10	71,5	69,5-69,5
4	74 - 77	3	75,5	73,5-76,5
5	78 - 81	1	79,5	77,5-80,5
6	82 - 83	1	82,5	81,5-82,5
JUMLAH		37		

Sumber :
Hasil
Angket
Variabel X
(penggunaan

media pembelajaran)

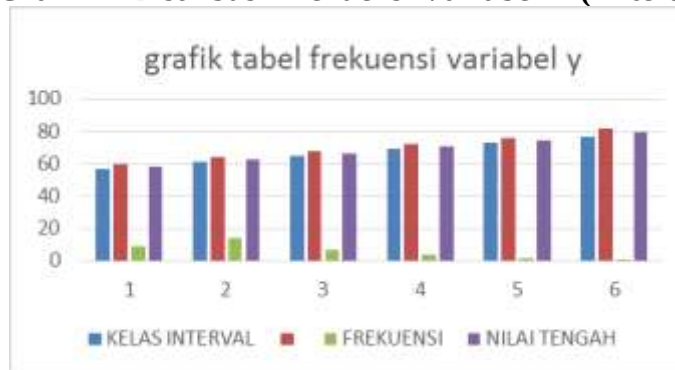
Berdasarkan tabel di atas skor yang memiliki frekuensi tertinggi berada pada interval 66-69 dengan nilai tengah 67,5 sebanyak 12 responden. Frekuensi terendah berada pada interval 78-81 dengan nilai tengah 79,5 sebanyak 1 responden dan interval 82-83 dengan nilai tengah 82,5 sebanyak 1 responden. Berdasarkan tabel di atas, maka peneliti membuat grafik histogram frekuensi interval dari setiap kelas interval di atas sebagai berikut :

Grafik 1 Histrogram frekuensiVaribel X (Media Pembelaran)



Berdasarkan grafik di atas menggambarkan bahwa pengisian angket pada variabel X (Media dPembelajaran) terlihat skor yang memiliki frekuensi tertinggi berada pada kisaran angka 66 - 69 sebanyak 12. Frekuensi terendah berada pada interval 78-81 sebanyak 1 responden dan interval 82-83 sebanyak 1 responden.

Grafik 2 Distribusi Frekuensi Variabel Y (Literasi Teknologi)



Berdasarkan grafik di atas menggambarkan bahwa pengisian angket pada variabel X (Literasi dTeknologi) terlihat skor yang memiliki frekuensi tertinggi berada pada kisaran angka 61-64 sebanyak 14 responden dan frekuensi terendah berada pada kisaran angka 77-82 sebanyak 1 responden.

Tabel 3.3

Distribusi Frekuensi Variabel Y (Literasi Teknologi)

Langkah 6 : Mencari Rata-Rata (Mean)

NO	KELAS INTERVAL		FREKUENSI	NILAI TENGAH
1	57	60	9	58,5
2	61	64	14	62,5
3	65	68	7	66,5
4	69	72	4	70,5
5	73	76	2	74,5
6	77	82	1	79,5
JUMLAH			37	

Tabel 3.4 Jumlah Variabel X dan Y

N	=	37
$\sum X$	=	2545
$\sum Y$	=	2381
$\sum X^2$	=	175835

$\sum Y^2$	=	154245
	=	164407

Dari data tabel di atas dapat diketahui nilai rata-rata dari dua variabel di atas dengan rumus sebagai berikut :

Langkah 7 : Variabel X X/n 68,78378378 Mencari Angka
Indeks Variabel y $\sum Y/n$ 64,35135135 Korelasi antara
Variabel X dan Y

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2] [n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{37 \times 164407 - (2545 \cdot 2381)}{\sqrt{[37 \cdot 175835 - (2545)^2] [37 \cdot 154245 - (2381)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{6083059 - 6059645}{\sqrt{[6505895 - 6477025] [5707065 - 5669161]}}$$

$$r_{xy} = \frac{23414}{\sqrt{[28870] [37904]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1094288480}{33080,03}$$

$$r_{xy} = 0,707798602 \quad (0,707798)$$

→

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diketahui hasil korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran) dengan variabel Y (Kemampuan Literasi Teknologi Siswa) sebesar 0,707798 atau 70,78%. Artinya bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media belajar terhadap kemampuan Literasi Teknologi siswa. Perhitungan di atas merupakan data analisis menggunakan korelasi *pearson product moment* yakni untuk jenis statistik parametrik. Kemudian penulis akan membandingkan hasil perhitungan tersebut dengan menggunakan SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.5 Nilai Rata-Rata Variabel X dan Variabel Y

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Media Pembelajaran	68.7838	4.65555	37
Literasi Teknologi	64.3514	5.33446	37

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 25 pada tabel di atas menghasilkan nilai rata-rata yang sama persis dengan perhitungan statistika parametrik sebelumnya pada langkah 6, yaitu nilai rata-rata variabel X sebesar 68,78 dan nilai rata-rata variabel Y sebesar 64,35.

Tabel 3.6 Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate

1	.708 ^a	.501	.487	3.33540
---	-------------------	------	------	---------

a. Predictors: (Constant), LITERASI TEKNOLOGI

1. R disebut juga dengan Koefisien Korelasi

Nilai R menerangkan tingkat hubungan variabel independent X (Penggunaan Media Pembelajaran) terhadap variabel dependent Y (Kemampuan Literasi Teknologi). Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai koefisien korelasi sebesar **0,708**. Hasil ini sesuai dengan perhitungan statistik parametrik yang dapat dilihat pada langkah 7. Berarti pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi sebesar **0,708** atau **70,8%**.

2. R Square disebut Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi menerangkan seberapa besar variasi variabel Y yang disebabkan oleh variabel X. Dari tabel di atas dapat dilihat nilai R square (R^2) sebesar **0,501**. Nilai koefisien determinasi dapat dihasilkan dengan mengkuadratkan nilai korelasi, sebagaimana dapat diketahui bahwa nilai korelasi variabel X terhadap variabel Y adalah **0,708**, maka nilai koefisien determinasi adalah **$0,708^2 = 0,501$** atau **50,1 %**.

Hal ini berarti bahwa variasi yang terjadi dalam peserta didik **50,1 %** disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran dan sisanya 49,9% (100% - 50,1%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Atau dengan kata lain besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi sebesar 50,1 %. Adapun sisanya yaitu 49,9 % merupakan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan literasi teknologi.

Tabel 3.7 Hasil Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y

Correlations			
		LITERASI TEKNOLOGI	MEDIA BELAJAR
LITERASI TEKNOLOGI	Pearson Correlation	1	.708**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	37	37
MEDIA BELAJAR	Pearson Correlation	.708**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	37	37

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai korelasi yang dihasilkan adalah sebesar **0,708** atau **70,8%**. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Literasi Teknologi Siswa. Hal ini diperkuat oleh nilai koefisien korelasi yakni sebesar **70,8%**. Artinya terdapat pengaruh Penggunaan Media Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Teknologi Siswa.

Tabel 3.8 Angka Indeks Korelasi Product Moment

Besarnya "r" Product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah, sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).

0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah / sangat rendah.
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang / cukup.
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat / tinggi.
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat / sangat tinggi.

Dari perhitungan di atas telah berhasil diperoleh r_{xy} sebesar **0,708**. Jika diperhatikan, maka angka indeks korelasi yang telah peneliti peroleh itu bertandapositif. Ini berarti korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran) dan variabel Y (Kemampuan Literasi Teknologi) ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi Siswa.

Artinya penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan Literasi dTeknologi Siswa apabila dilihat r_{xy} yang diperoleh yaitu **0,708** ternyata terletak antara **0,70 - 0,90** berdasarkan pedoman yang terdapat pada tabel. Sehingga dapat dinyatakan bahwa antara korelasi variabel X dan variabel Y adalah korelasi yang tergolong **kuat dan tinggi**

1. Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” *product moment*, dengan jalan melihat pada tabel nilai “r” *product moment*. Untuk melihat pengaruh dua variabel, maka penelitian merumuskan hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_0), hipotesis nya sebagai berikut :
 - a) Hipotesis Alternatif (H_a) : diduga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap literasi teknologi siswa
 - b) Hipotesis Nihil (H_0) : diduga tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap literasi teknologi siswa.

Untuk menguji hipotesis di atas maka perlu dibuktikan dengan cara membandingkan “r” yang diperoleh melalui perhitungan atau “r” observasi (r_o) dengan besarnya “r” yang tercantum dalam tabel nilai “r” *product moment* (r_t), terlebih dahulu mencari derajat bebas (db) atau *degrees of freedom* yang rumusnya sebagai berikut:

$$Df = N - nr$$

Keterangan:

Df = *degrees of freedom*

N = *Number of case*

nr = banyaknya variabel yang di korelasikan

Peserta didik yang menjadi sampel penelitian disini adalah 37 peserta didik, dengan demikian $N = 37$. Variabel yang dicari korelasinya adalah variabel X dan variabel Y, jadi $nr = 1$. Dengan mudah dapat diperoleh df-nya yaitu : $df = 37 - 1 = 36$. Berkonsultasi pada tabel nilai “r” *product moment*, maka dapat diketahui bahwa df sebesar 36, diperoleh “r” *product moment* pada taraf signifikan 5% = **0,271** dan taraf signifikan 1% = **0,333**. Membandingkan besarnya “ r_o ” dengan “ r_t ” seperti yang diketahui r_o yang peneliti peroleh adalah **0,708** sedangkan r_t masing-masing **0,271** dan **0,333**. Dengan demikian ternyata bahwa $r_o > r_t$ baik pada taraf signifikan 5% atau 1%. Maka hipotesis nihil ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima atau disetujui, artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran (yang dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital) terhadap kemampuan literasi teknologi siswa. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis secara teliti dan cermat kemudian melakukan pembahasan lebih lanjut terhadap analisis data. Peneliti melakukan pembahasan mengenai pendapat peneliti setelah dibandingkan teori dengan penerapan dari teori tersebut dalam bentuk uraian.

Berdasarkan interpretasi data di atas menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media

penggunaan teknologi dan mengelola informasi dengan baik. Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu peserta didik untuk memahami belajar, dan media pembelajaran berbasis digital merupakan alat bantu belajar yang digunakan untuk membenatu pembelajaran dengan berbasis digital seperti, vidio belajar, pustaka digital, *e-book* dan sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi media alternatif dan tambahan siswa dalam proses pemahaman siswa. Hal ini menjadikan peserta didik mengikuti zaman yang semakain maju dan siswa terbiasa memahami bagaimana penggunaan teknologi dengan baik.

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat menggunakan media pembeajaran terutama media pembelajaran digital atau penggunaan teknologi yang harus dikuasai juga oleh guru tersebut, dan keterbiasaan siswa menggunakan teknologi digital didalam kelas menyebabkan kesulitannya guru untuk memantau penggunaan gadget

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi teknologi, secara singkat dapat peneliti simpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi.
2. Adapun besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi digital yaitu sebesar **0,708** dan kemampuan literasi Teknologi sebesar **0,501**. Diketahui analisis dari hasil ujicoba instrumen penelitian dan perhitungan melalui rumus Uji-r dengan hasil “ro” sebesar **0,708** maka hasil tersebut lebih besar dari pada “rt” taraf signifikan 5% = **0,271** dan taraf signifikan 1% = **0,333**

Dengan demikian ternyata bahwa $r_o > r_t$ baik pada taraf signifikan 5% atau 1%. Maka hipotesis nihil ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima atau disetujui, artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan literasi teknologi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan banyak pengetahuan, ilmu yang bermanfaat serta bimbingan, arahan, motivasi, dan bantuan lainnya dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada pihak yang telah membantu penulis dalam melakukan penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Dra. Maria Ulfah, M. Pd. I, Dosen Pembimbing Skripsi penulis, yang telah meluangkan menyelesaikan skripsi ini.waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, pengetahuan, dan masukan-masukan yang bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tersayang dan tercinta, Ayahanda Hamdani Prayogo dan Ibunda Choirunnisa yang telah merawat, mendidik, membimbing dan menjaga sejak kecil sehingga dewasa saat ini serta selalu memberikan dukungan dan doa yang tidak pernah putus dan memberikan nasihat untuk menjadi pribadi yang kuat dan selalu bersyukur. Mereka yang

menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Begitu banyak pengorbanan yang telah diberikan baik material maupun moral yang tidak mampu penulis ceritakan. Tanpa mereka penulis tidak akan sanggup berdiri sampai pada tahap ini. Semoga Allah selalu menjaga beliau hingga hidup beliau Bahagia dunia akhirat.

3. Awliya Islami Zahra, Nurul Fauziah, Salsabila Syaharani, dan Aghnia Ghina yang selalu membantu memberi semangat dan motivasi serta menghibur dikala jenuh kepada penulis selama berada di perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
4. Diri sendiri yang sudah berproses dan berjuang untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi. Terima kasih karena sudah memberikan yang terbaik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. **Media Pembelajaran**. Jakarta : Raja Grafindo, 2015.
- Hamdani. **Strategi Belajar**. Yogyakarta : Teras, 2013
- Deepublishstore. (2022). **Buku Digital Adalah: Fungsi, Format, Kelebihan dan Kekurangan**. Deepublish Store. <https://deepublishstore.com/pengertian-buku-digital>
- Litalia. (n.d.). **Pengertian Microsoft PowerPoint, Fungsi, Kelebihan & Kekurangannya Lengkap**. *Jurnalponsel*. <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-microsoft-powerpoint/>
- Nugraha, G. (2022). **Mind Mapping: Pengertian, Jenis dan Contoh**. *Jurnal Enterpriner*. <https://www.jurnal.id/id/blog/mind-mapping-pengertian-jenis-dan-contoh/>
- Nur, T. (2021). **Internet dalam Pembelajaran**. <https://retizen.republika.co.id/posts/10946/internet-dalam-pembelajaranMATEMATIKA>
- Latip, A. (2021). **Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh di masa pandemic COVID-19**, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Teknologi*. 1(1).
- Robi, M., & Herman. (2021). **Pelatihan Hardwear & Softwear Teknik Perawatan Komputer Pc**. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi*, 1(1), 1–3.
- Sutiono. (n.d.). **Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi**. <https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi>.