

## PENGARUH LITERASI MEDIA DIGITAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA (Prodi PAI UNIKS)

Fernanda Effendi, Bustanur, Ikrima Mailani

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : fernandaeffendi91@gmail.com

### Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan media digital serta pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Di lingkungan program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, mahasiswa sangat aktif menggunakan media digital terkait aktivitas belajar pada perkuliahan di kelas dan di luar kelas. Namun mahasiswa ternyata tidak selektif, tidak mempunyai kaidah khusus dalam mengakses media digital, bahkan tidak mempercayai materi yang diaksesnya lewat media digital. Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh literasi media digital terhadap prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Kuantan Singingi. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *level explanation* asosiatif kausal, yang dilaksanakan di program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner/angket yang indikatornya diambil dari publikasi EAVI (*European Association for Viewers Internets*) yang berjudul *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus *Chi-Square* yang diolah menggunakan *software* SPSS 17.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh dari literasi media digital terhadap prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Kuantan Singingi, dengan nilai hitung *Chi-Square* sebesar 2,431 lebih kecil daripada nilai tabel *Chi-Square* sebesar 7,815.

### Abstract:

This research is motivated by the development of digital media and its use in the learning process in both elementary and secondary schools and higher education. In the Islamic Education Department at Universitas Islam Kuantan Singingi, students are very active in using digital media related to the learning process. But on the other hand students are not selective, do not have special rules in accessing digital media, even do not trust the material accessed through digital media. Based on the phenomenon above, this study aims to determine whether there is an effect of digital media literacy on the learning achievement of students of the Islamic Education Department at Universitas Islam Kuantan Singingi. This research is quantitative with causal associative explanation levels, which is carried out in the Islamic Education Department, Universitas Islam Kuantan Singingi. The data is collected by a questionnaire whose indicators are taken from publications EAVI (*European Association for Viewers Internets*) entitled *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*, interviews, observation, and documentation. Data analysis using the *Chi-Square* formula which is processed by SPSS 17.0 software. The results showed that there was no positive and significant effect or influence of digital media literacy toward the student achievement in the Islamic Education Department at the Universitas Islam Kuantan Singingi, which is the *Chi-Square's* value is 2,431; smaller than the *Chi-Square's* table value is 7,815.

**Kata Kunci:** literasi media digital; prestasi belajar

*Blueprint for Ensuring our Future*, James Martin menyatakan bahwa dunia sedang mengalami fenomena “*The Revolutionary Suddenness*”<sup>1</sup>, yaitu terjadinya perubahan-perubahan yang sangat revolutif dan bersifat mendadak serta berlaku di semua sendi kehidupan manusia. Terkhusus di bidang teknologi informasi komunikasi, fenomena tersebut sangat kentara memberikan dampak dengan lahirnya media digital atau yang dalam istilah lainnya dikenal dengan sebutan *gadget* yang bermakna “*small useful tool or device*”<sup>2</sup>; perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus.

Dalam dunia pendidikan, kehadiran media digital tentu saja menciptakan perubahan-perubahan revolutif pada proses belajar mengajar seperti tersedianya kesempatan yang lebih luas untuk mengakses sumber belajar dengan tersedianya *digital library, electronic journal, electronic book*, dan lain-lain; munculnya konsep *e-learning*<sup>3</sup>; inovasi pada media pembelajaran berbasis digital<sup>4</sup>; serta kelas berbasis teknologi<sup>5</sup> dengan tujuan untuk membantu keberhasilan

proses belajar mengajar yang berdampak terhadap meningkatnya prestasi belajar peserta didik baik di sekolah dasar dan menengah maupun di perguruan tinggi<sup>6</sup> dalam prestasi akademik atau prestasi nonakademik.<sup>7</sup>

Meskipun positif, bukan berarti media digital tanpa resiko. Winner menyatakan tiga paradoks yang dapat memberikan resiko destruktif bagi penggunaannya dalam hal pembelajaran maupun pendidikan, yaitu:

1. *Paradox of Intelligence*, yakni paradoks di mana manusia bukannya semakin rajin dan produktif dalam belajar, melainkan membuatnya semakin malas.
2. *Paradox of Lifespace*, yakni paradoks yang mendorong terciptanya kebebasan ekspresi dan kreativitas diri tanpa batas etika.
3. *Paradox of Technology and Democracy*, yaitu paradoks yang dapat membangun penyebaran informasi tidak sehat karena mengacu pada kepentingan pasar, bukan berdasarkan realita yang dibutuhkan.<sup>8</sup>

Berdasarkan paradoks di atas, tentu sangat diperlukan suatu keterampilan khusus agar media digital benar-benar dapat memberikan

---

<sup>1</sup> Arif Rohman, *Pendidikan Komparatif*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 1.

<sup>2</sup> Oxford University, *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, (Oxford UK : Oxford University Press, 2011), hlm. 180.

<sup>3</sup> Anonim, Pengertian dan Karakteristik *E-Learning*, <http://scdc.binus.ac.id>, diakses pada 12 Mei 2018.

<sup>4</sup> Juliana Kurniawati,, Siti Baroroh, “Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu” dalam *Jurnal Komunikator*, Vol. 8 No. 2 November 2016, hlm.54.

<sup>5</sup> Anonim, “Mendikbud Jelaskan Ketiadaan Pelajaran Teknologi Informasi di Sekolah”, <https://edukasi.kompas.com>, diakses pada 10 Juni 2018.

---

<sup>6</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 700.

<sup>7</sup> Elis Ratna Wulan,, A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kurikulum 2013*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hlm. 21.

<sup>8</sup> Okky Rachma Fajrin, “Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobil Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar” dalam *Jurnal Idea Societa*, Vol. 2, No. 6 November, tahun 2015, hlm. 3.

manfaat terutama di dalam pembejalaran dan dunia pendidikan. Keterampilan yang dimaksud adalah literasi media digital, yakni keterampilan individu dalam memanfaatkan, memproduksi, menganalisa dan mengkomunikasikan informasi media digital dengan baik dan tepat<sup>9</sup>.

Di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, mahasiswa sangat aktif menggunakan media digital terkait proses belajar di perkuliahan seperti mencatat materi, membuat *slide* presentasi, mengakses buku elektronik dan materi perkuliahan. Mahasiswa juga lebih menyukai penggunaan media digital dibandingkan media cetak sebagai sumber belajar karena alasan praktis dan ekonomis. Namun di sisi lain ternyata mahasiswa tidak selektif dan tidak mempunyai kaidah khusus dalam mengakses konten media digital, bahkan hampir semuanya tidak mempercayai materi yang mereka akses lewat media digital tersebut.

Berdasarkan hal itu, penulis merasa perlu kiranya diadakan suatu penelitian dengan judul sebagai berikut **“Pengaruh Literasi Media Digital terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi”**

## Metodologi Penelitian

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan *level explanantions*-nya aso-

<sup>9</sup> Kurniawati,, Baroroh, “Literasi Media Digital Mahasiswa”, hlm. 53 - 54.

siatif kausal.<sup>10</sup> Sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa aktif semester II, IV dan VI program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Kuantan Singingi tahun akademik 2018/2019 yang diambil dengan teknik *Proportional Random Sampling*<sup>11</sup> dengan jumlah 108 orang. Besaran sampel ditentukan melalui tabel Rumus Krejcie dan Morgan dengan  $p = .50$  dan  $d = .05$  (tingkat kepercayaan 95%).<sup>12</sup>

Teknik pengumpulan data primer pada penelitian ini adalah angket untuk literasi media digital dan dokumentasi untuk prestasi belajar mahasiswa. Sedangkan pengumpulan data sekunder menggunakan wawancara dan observasi.

Teknik analisis untuk data primer menggunakan rumus *Chi-Square* ( $X^2$ )<sup>13</sup> dengan persamaan sebagai berikut<sup>14</sup>:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Di mana:

$f_o$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

$\sum$  = Jumlah

Untuk menemukan frekuensi yang diharapkan ( $f_h$ ) dapat digunakan rumus berikut:

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Cetakan Ke-26, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 56 - 59.

<sup>11</sup> Ibid., hlm. 162.

<sup>12</sup> Ibid., hlm. 169.

<sup>13</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm. 256.

<sup>14</sup> Ibid., hlm. 272 - 273.

$$f_h = \frac{(n_{fb})(n_{fk})}{N}$$

Di mana:

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

$n_{fb}$  = Jumlah frekuensi pada masing-masing baris

$n_{fk}$  = Jumlah frekuensi pada masing-masing kolom

Selanjutnya ditentukan nilai tabel *chi-square* melalui *degree of freedom* (derajat kebebasan) yang dicari dengan rumus berikut<sup>15</sup>:

$$\text{Degree of freedom} = (k - 1) (b - 1)$$

Di mana:

$k$  = banyak petak dalam kolom

$b$  = banyak petak pada baris

Hasilnya kemudian dipergunakan untuk melihat tabel *chi-square* dengan  $df$ , yaitu  $X^2$  (.05) dan  $X^2$  (.01). Jika nilai *Chi-Square* lebih kecil dari nilai tabel *Chi-Square*, maka tidak ada pengaruh antara literasi media digital (variabel X) terhadap prestasi belajar (variabel Y). Hal sebaliknya akan berlaku jika nilai *Chi-Square* lebih besar dari nilai tabel *Chi-Square*.<sup>16</sup>

### Literasi Media Digital

Secara teknis, media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro.<sup>17</sup> Berangkat dari definisi itu, literasi

media digital dapat dipahami sebagaimana menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer.<sup>18</sup>

Secara khusus, definisi literasi media digital lahir dari pandangan Potter, yang mendefinisikan literasi media tidak hanya sekedar aktivitas mengonsumsi konten media tetapi juga memproduksi, menciptakan dan mengomunikasikannya secara berhasil dalam semua bentuk media.<sup>19</sup>

Sedikit lebih kompleks dari Potter, Zacchetti mengemukakan definisi literasi media sebagai integrasi keterampilan teknis dalam mengakses media yang digunakan, dengan keterampilan yang bersifat kritis, kreatif dan analitis saat mengakses konten media. Pada hakikatnya, literasi media merupakan upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup di tengah dunia yang penuh sesak oleh media itu sendiri (*media saturated*).<sup>20</sup>

Tujuan dari literasi media digital dapat diklasifikasikan pada tiga dimensi<sup>21</sup>, yaitu:

#### 1. Dimensi Individual

<sup>15</sup> Ibid., hlm. 273.

<sup>16</sup> Ibid., hlm. 274.

<sup>17</sup> Terry Flew, *New Media: An Introduction*, (Oxford: Oxford University Press, 2008), hlm. 2 - 3.

<sup>18</sup> Tim Penyusun Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal. 7.

<sup>19</sup> Herry Hermawan, *Literasi Media: Kesadaran dan Analisis*, (Yogyakarta: Calpulis, 2017), hlm. 54.

<sup>20</sup> Yosol Iriantara, *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009), hlm. 13.

<sup>21</sup> Ibid., hlm. 25.

Literasi media digital pada dimensi ini akan mengembangkan pemikiran kritis sehingga pengguna media selektif memilih informasi dan produktif untuk menghasilkan konten media. Kesadaran kritis pun juga berkembang sehingga tidak terjadi pembodohan. Literasi media digital juga mengembangkan “otonomi kritis” sehingga pengguna memiliki kemandirian dalam mengkritisi setiap konten media yang mereka akses, termasuk memilih makna, memirsanya secara kritis, mengkaji *authorship* dan penalaran agar dapat menentukan informasi yang layak masuk media, atau menyehatkan secara psikologis.

## 2. Dimensi Kreatif

Pada dimensi ini, literasi media digital bertujuan untuk membuat pengguna memahami sejarah, kreativitas, pemanfaatan dan evaluasi atas media sebagai praktik kesenian. Pengguna juga akan mengenali struktur dan pesan media sebaiknya disampaikan atau apa saja kaidah-kaidah yang harus diperhatikan dalam menghasilkan konten media. Selain itu mereka juga akan dibuat terlibat aktif dalam proses produksi konten media yang menghasilkan konten bermanfaat.

## 3. Dimensi Sosial / Politik

Pada dimensi ini, literasi media digital bertujuan untuk menyiapkan pengguna menjadi warga negara demokratis, memiliki informasi sebagai hak dalam politik dan membangun hubungan sosial. Selain itu, literasi media digital juga dipergunakan sebagai sarana pendidikan advokasi sosial agar masyarakat melek hukum dan

aturan bernegara, termasuk mengubah relasi “kekuasaan” dalam hubungan sosial guru-murid menjadi hubungan yang bersifat *part-netship*, sehingga tercipta pertukaran informasi yang bersifat tidak absolut dari guru saja.

Berdasarkan advokasi UNESCO, konsep literasi media digital dilampirkan pada gagasan *Education for Sustainable Development* (Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan) untuk menciptakan masyarakat berpengetahuan (*the creation of knowledge societies*). Nilai-nilai beserta praktiknya harus diintegrasikan ke dalam semua aspek pendidikan dan pembelajaran agar terjadi peningkatan prestasi belajar.<sup>22</sup> Pengintegrasian ini bertujuan untuk membentuk kapasitas individu yang mampu menginterpretasi, menganalisa, memproses dan mengkontekstualisasi informasi dalam berbagai dimensi.<sup>23</sup>

Di Indonesia, literasi media digital telah dikembangkan dalam Gerakan Literasi Nasional bersama lima jenis literasi lainnya; literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, dan literasi kewargaan. Semua jenis literasi ini dikembangkan melalui tiga ranah, yaitu keluarga (Gerakan Literasi Keluarga), sekolah (Gerakan Literasi Sekolah), dan masyarakat (Gerakan Literasi Masyarakat)<sup>24</sup> Hal ini didasari dengan tujuan untuk meningkatkan

<sup>22</sup> EAVI (European Association for Viewers Internets), *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*, (Brussels: 2010, [celot@eavie.eu](mailto:celot@eavie.eu)), hlm. 22

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 21.

<sup>24</sup> Tim Penyusun Gerakan Literasi Nasional, *Panduan Gerakan Literasi Nasional*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017), hlm. 6 - 8.

kualitas hidup, daya saing, pengembangan karakter bangsa, serta pengembangan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan di abad ke-21<sup>25</sup> sehingga berkontribusi sekaligus tampak pada peningkatan prestasi belajar.<sup>26</sup>

Dalam upaya menentukan kemampuan literasi media digital ini, dapat mengacu pada publikasi *European Association for Viewers Interest (EAVI)* mengenai tiga keahlian yang harus dimiliki oleh pengguna media digital, yakni *Use Skills, Critical Understanding Competences*, dan *Communicative Abilities*.<sup>27</sup>

### 1. Penggunaan Media (*Use Skills*)

Aspek ini termasuk ke dalam kemampuan teknis tentang mengoperasikan media digital secara efektif dan termasuk ke dalam kemampuan berliterasi bagi dirinya sendiri.<sup>28</sup> Ada tiga standar kriteria dalam kemampuan ini. Pertama, *digital media and internet skills*, yaitu kemampuan mengoperasikan media digital untuk mendapatkan informasi melalui komputer, *gadget*, dan layanan *browsing* di internet.<sup>29</sup>

Kedua, *balanced and active use of media*, yaitu kriteria yang menekankan pentingnya penggunaan media yang variatif dan sumber informasi beragam sebagai upaya menyeimbangkan penggunaan media digital.<sup>30</sup>

Ketiga, *Advanced Internet Use*, yakni kriteria yang menandakan

bahwa pengguna telah memanfaatkan media digital secara bijak untuk aktivitas yang jauh lebih kompleks daripada sekedar mencari informasi semata seperti *internet banking*, jual-beli *online*, maupun layanan pemerintah berbasis jaringan internet.<sup>31</sup>

### 2. Pemahaman Kritis (*Critical Understanding*)

Pemahaman kritis merupakan upaya untuk menganalisis, menelaah, menginterpretasi dan mengevaluasi secara *fair* keseluruhan dari konten media digital sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat dan benar sesuai kebutuhannya.<sup>32</sup> Ada tiga kriteria yang harus dikembangkan dalam keahlian ini, pertama adalah *understanding media content and function* yaitu kriteria yang menginginkan pengguna media digital memahami konteks suatu informasi yang dimuat oleh media dan fungsi dari media maupun informasi tersebut.<sup>33</sup> Salah satu masalah terbesar dari media digital adalah *Too Much Information (TMI)*, yaitu terlalu banyak informasi yang beredar dalam waktu yang sangat cepat. Peningkatan frekuensi dan volume rilisnya informasi tersebut membuat pengguna media digital terdorong untuk berperilaku *Fear of Missing Out (FOMO)*, yaitu takut ketinggalan berita terkini sehingga mencari informasi terus menerus. Pada tahap ini mereka menjadi rentan terhadap berita *hoax*, perun-

<sup>25</sup> Ibid., hlm. 2.

<sup>26</sup> Ibid., hlm. 30.

<sup>27</sup> EAVI (European Association for Viewers Internets), *Study on Assessment*, hlm. 31.

<sup>28</sup> Ibid., hlm. 34.

<sup>29</sup> Ibid., hlm. 37.

<sup>30</sup> Ibid.

<sup>31</sup> Ibid.

<sup>32</sup> Ibid., hlm. 34.

<sup>33</sup> Ibid., hlm. 38.

dungan, pornografi, invansi privasi dan pencurian identitas.<sup>34</sup>

Kedua, *knowledge of media and media regulation* yaitu pengetahuan tentang media dan aturan yang meliputinya amatlah diperlukan. Kemampuan ini memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi sistem media dan fungsinya terkait tujuan dari media digital itu sendiri, termasuk kesepakatan, aturan, hukum, otoritas regulasi, *stake holder* dan norma serta efek dari tersebarnya informasi yang terdapat di dalam media digital.<sup>35</sup>

Ketiga, *user behaviour* yaitu pemahaman konten media digital dipengaruhi oleh tingkah laku pengguna media yang didasari pada kemampuan semiotika komunikasi serta kemampuan linguistik (kebahasaan), sehingga memungkinkan terjadinya proses eksplorasi, perolehan, dan penggunaan informasi untuk dikonsepsinya tujuan dan manfaat.<sup>36</sup>

### 3. Kecakapan Berkomunikasi / *Communicative Abilities*

Dalam hal ini, penting bagi seorang pengguna media digital untuk melakukan dan mempertahankan kontak terhadap orang lain melalui media digital yang digunakannya sebagai gambaran penguasaan *user* terhadap media digital tersebut.

Kecakapan berkomunikasi juga merupakan indikator atas usaha untuk mencapai tujuan bersama saat mengakses media digital dalam bentuk kerjasama kolaboratif. Alur komunikasi, pemanfaatan akses bahkan termasuk produksi konten media menggambarkan bagaimana seseorang menguasai penggunaan media, membangun rantai pengecekan informasi serta memilah konten yang bermanfaat dalam menjaga hubungan sosialnya.<sup>37</sup> Hal ini dikarenakan *cyber-space* (ruang siber) telah menjadi tempat bersosialisasi manusia, sehingga memunculkan kultur siber sebagai tempat praktik sosial dari nilai-nilai komunikasi dan interaksi antar pengguna yang berada di ruang siber.<sup>38</sup>

Ada tiga kemampuan yang harus ada di dalam kecakapan berkomunikasi, yang pertama adalah hubungan sosial / *social relations*<sup>39</sup> dengan indikator memiliki kemampuan membuat dan memelihara kontak melalui media digital, mengikuti tren digital yang disampaikan oleh media dan kelompok sebaya, serta berbagi informasi dan tren tersebut dengan pola terlatih, agar informasi yang disampaikan tidak salah tafsir.<sup>40</sup>

Kedua adalah partisipasi dalam ruang publik / *participation in*

<sup>34</sup> Endah Triastuti,, Dimas Adrianto Indra Prabowo,, Akmalia Nurul, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja*, (Depok: Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, 2017), hlm. 72 - 73.

<sup>35</sup> EAVI (European Association for Viewers Internets), *Study on Assessment*, hlm. 40.

<sup>36</sup> Ibid., hlm. 41

<sup>37</sup> Ibid., hlm. 42.

<sup>38</sup> Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media), hlm. 74 - 78.

<sup>39</sup> EAVI (European Association for Viewers Internets), *Study on Assessment*, hlm. 43.

<sup>40</sup> Nasrullah, *Media Sosial*, hlm. 81 - 82.

*the public sphere*<sup>41</sup> dengan indikator mampu mempertahankan partisipasi dan komunikasi pada media digital, mampu bekerjasama dengan kontak yang ada untuk menemukan informasi yang dibutuhkan sekaligus menguji validitasnya, mampu menggunakan media untuk mempresentasikan identitas sendiri dengan profil dan *avatar* yang tepat, serta mampu berkomunikasi secara efektif dengan berbagai institusi sosial melalui media digital.

Ketiga adalah kemampuan membuat konten / *content creation abilities*<sup>42</sup> dengan indikator mampu berbagi penggunaan media digital untuk bekerjasama dalam upaya menghasilkan konten media digital, mampu menciptakan dan mengembangkan karya *original* bersama orang lain, mampu mengatasi masalah terkait pencarian informasi dan validitasnya maupun memproduksi konten media dengan interaksi kelompok melalui media digital.

Berdasarkan publikasi *European Association for Viewers Interest (EAVI)* tentang *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*, kemampuan literasi media digital akan dikategorikan kepada tiga tingkatan, yaitu:

1. *Basic* : Skor di bawah 70 di mana kemampuan mengoperasikan media tidak terlalu tinggi, kemampuan analisa konten media tidak terlalu baik, dan kemampuan berkomunikasi lewat media sangat terbatas.
2. *Medium* : Skor dikisaran 70 – 130 di mana kemampuan mengoperasikan

media cukup tinggi, kemampuan analisa dan evaluasi konten cukup bagus, serta aktif dalam memproduksi konten media dan berpartisipasi secara sosial.

3. *Advanced* : Skor berada di atas 130 di mana kemampuan mengoperasikan media sangat tinggi, kemampuan analisa konten media sangat mendalam, serta mampu berkomunikasi secara aktif melalui media.<sup>43</sup>

Untuk menentukan skor tersebut, nilai yang dikumpulkan dari angket/kuisisioner akan dikonversi ke skala standar berdasarkan rata-rata *European Union (UE)*. Kemudian nilai itu diklasifikasikan dalam tertile sesuai dengan rata-rata UE.<sup>44</sup> Dalam penelitian ini, nilai konversi adalah 100 mengikuti UE (setara dengan 27 negara di Eropa).<sup>45</sup>

### Prestasi Belajar

Berdasarkan definisi yang tercantum di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), prestasi belajar adalah hasil yang dicapai setelah melalui suatu proses.<sup>46</sup> Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata, prestasi belajar adalah hasil usaha peserta didik mengenai kemajuan belajar selama masa tertentu.<sup>47</sup> Prestasi ini dipahami sebagai hasil perubahan-perubahan yang terjadi setelah individu melakukan aktivitas belajar, yang menyangkut aspek psikomotorik,

<sup>43</sup> Ibid., hlm. 55.

<sup>44</sup> Ibid., hlm. 58.

<sup>45</sup> Ibid.

<sup>46</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar*, hlm. 700

<sup>47</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 297.

<sup>41</sup> EAVI (European Association for Viewers Internets), *Study on Assessment*, hlm. 43.

<sup>42</sup> Ibid., hlm. 43 – 44.

kognitif serta afektif yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>48</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau tingkat kemampuan seseorang yang telah mengalami proses belajar secara terencana, di mana hasil tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai (skor) setelah diadakan evaluasi. KBBi mendeskripsikan lebih spesifik lagi mengenai prestasi belajar sebagai hasil pelajaran yang telah dicapai dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.<sup>49</sup>

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar ada empat aspek,<sup>50</sup> yaitu:

1. *Raw Input* (Bahan Mentah) berupa kondisi awal peserta didik dari segi fisiologis dan psikologis.
2. *Environmental Input* (Masukan dari Lingkungan) yang meliputi kondisi alami atau lingkungan fisik tempat proses belajar dilaksanakan, termasuk pula kondisi lingkungan sosial dan budayanya.
3. *Instrumental Input* (Masukan dari Instrumen) yang mencakup kurikulum pendidikan, program sekolah, sarana dan prasarana atau media, serta kualitas guru dalam mengajar.
4. *Learning Teaching Process* (Proses Belajar Mengajar) meliputi proses

<sup>48</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: KENCANA, 2013), hlm. 5.

<sup>49</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar*, hlm. 700

<sup>50</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Cetakan Ketiga, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), hlm. 176 - 177.

pembelajaran yang mencakup pendekatan pembelajaran, strategi beserta metode belajar, dan pengelolaan / manajemen kelas.

Indikator prestasi belajar dalam penelitian ini diperoleh dari ketentuan yang tercantum dalam buku panduan akademik Universitas Islam Kuantan Singingi pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

Berdasarkan indikator penilaian di tersebut, klasifikasi tingkatan prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Kuantan Singingi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1: Klasifikasi tingkatan prestasi belajar mahasiswa di Universitas Islam Kuantan Singingi<sup>51</sup>**

No.	IPK	Kategori Prestasi Belajar
1.	3,51 - 4,00	Dengan Pujian ( <i>Cum Laude</i> )
2.	3,01 - 3,50	Sangat Memuaskan
3.	2,50 - 2,99	Memuaskan
4.	2,00 - 2,49	Cukup

Dari pengumpulan data primer melalui angket dan dokumentasi IPK mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Kuantan Singingi, maka didapatkan deskripsi statistik sebagai berikut:

**Tabel 2: Deskripsi statistik literasi media digital mahasiswa**

N	Valid	108
	Missing	0
Mean		133.3200
Std. Error of Mean		.90883
Median		132.8100

<sup>51</sup> Tim Penyusun Buku Panduan Akademik, *Panduan Akademik TA. 2018/2019 Universitas Islam Kuantan Singingi*, (Teluk Kuantan, 2018), hlm. 23

Mode	126.56 <sup>a</sup>
Std. Deviation	9.44489
Variance	89.206
Skewness	.140
Std. Error of Skewness	.233
Kurtosis	-.007
Std. Error of Kurtosis	.461
Range	50.00
Minimum	106.25
Maximum	156.25
Sum	14398.56
Percentiles	
25	126.5600
50	132.8100
75	140.2375

Sumber: Olahan Data Primer

Dari data di atas, nilai rata-rata literasi media digital mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi yaitu sebesar 133.32 dengan rentang nilai antara 106,25 - 156,25. Nilai 106,25 merupakan nilai terendah, dan nilai 156,25 menjadi nilai tertinggi dari 108 responden penelitian. Perhitungan nilai tengah adalah 132,81 dan standar deviasi adalah 9.44489 dan variansi sampel sebesar 89,206.

Adapun kategori responden berdasarkan hasil olahan data angket sebagai data primer, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3: Kategori responden berdasarkan tingkat literasi media digital**

Interval	Kategori	Jumlah Responden	Persentase
130,01 ≤	<i>Advance</i> (Tinggi)	59	54,63%
70,0 - 130,0	<i>Medium</i> (Sedang)	49	45,37%
0,0 - 69,99	<i>Basic</i> (Rendah)	0	0%

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan tabel di atas, 59 orang atau 54,63% responden berada di kategori *advance* (tinggi) dengan rentang nilai dari 130,01 hingga nilai di atasnya. Lalu 49 orang atau 45,37% responden berada di kategori *medium* (sedang) dengan rentang nilai 70,00 - 130,00. Untuk kategori *basic* (rendah), respondennya adalah 0 dengan persentase 0%.

Adapun perolehan skor masing-masing kategori, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4: Perolehan skor literasi media digital untuk kategori *advance* (tinggi)**

Kategori	Interval Skor	Skor	Frekuensi
<i>Advance</i> (Tinggi)	14	132,81	8
		134,38	5
		135,94	7
		137,50	8
		139,06	4
		140,63	4
		142,19	6
		143,75	3
		145,31	6
		146,88	2
		148,44	1
		151,56	1
		154,69	3
		156,25	1
<b>Total</b>		<b>8275,00</b>	<b>59</b>

Sumber: Olahan Data Primer

Dari tabel di atas, ditemukan bahwa ada 14 interval skor sehingga di kategori *advance* yang artinya ragam skor responden pada kategori ini mencapai 14 tingkatan. Skor dengan frekuensi terbanyak adalah 132,81 dan 137,50 dengan jumlah masing-masing 8 responden. Sedangkan skor dengan frekuensi tersedikit ada tiga, yaitu: 148,44 dengan 1 responden; 151,56 dengan 1 responden; dan 156,25 dengan 1 responden pula.

**Tabel 5: Perolehan skor literasi media digital untuk kategori *medium* (sedang)**

Kategori	Interval Skor	Skor	Frekuensi
<i>Medium</i> (Sedang)	11	106,25	1
		114,06	1
		117,19	1
		118,75	4
		120,31	2
		121,88	4
		123,44	4
		125,00	3
		126,56	10
		128,13	10
		129,69	9
<b>Total</b>		<b>6123,44</b>	<b>49</b>

Sumber: Olahan Data Primer

Dari tabel di atas, ditemukan bahwa ada 11 tingkatan skor pada kategori *medium* ini. Skor dengan frekuensi terbanyak adalah 126,56 dan 128,13 yaitu masing-masing 10 responden. Sedangkan skor dengan frekuensi tersedikit ada tiga, yaitu: 106,25 dengan 1 responden; 114,06 dengan 1 responden; dan 117,19 dengan 1 responden pula.

**Tabel 6: Perolehan skor literasi media digital untuk kategori *basic* (rendah)**

Kategori	Interval Skor	Skor	Frekuensi
<i>Basic</i> (Rendah)	0	0	0
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>0</b>

Sumber: Olahan Data Primer

Untuk kategori *basic* tidak ada satupun responden yang skornya berada pada kategori ini.

Adapun tabulasi data Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabulasi berikut ini:

**Tabel 7: Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) responden penelitian**

IPK	Kategori Prestasi Belajar	Jumlah Responden	Persentase
3,51 - 4,00	Dengan Pujian ( <i>Cum Laude</i> )	31	28,70%
3,01 - 3,50	Sangat Memuaskan	70	64,81%
2,50 - 2,99	Memuaskan	6	5,56%
2,00 - 2,49	Cukup	1	0,9%
<b>Total</b>		<b>108</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data di atas, responden penelitian paling banyak berada di kategori prestasi belajar "Sangat Memuaskan" dengan jumlah 70 orang atau 64,81% dari total responden. Kategori prestasi belajar "Cukup" menjadi kategori dengan jumlah responden paling sedikit yakni 1 orang (0,9%) dari total 108 responden. Untuk kategori "Dengan Pujian (*Cum Laude*)", terdapat 31 orang responden (28,70%). Sedangkan pada kategori "Memuaskan" terdapat 6 orang responden atau 5,56% dari total seluruh responden penelitian.

Hasil analisis data menggunakan bantuan *software SPSS 17.0* dengan rumus *Chi-Square* dari data primer adalah sebagai berikut:

**Tabel 8: Case processing summary data tingkat literasi media digital dan IPK**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Tingkat LMD * IPK	108	100.0%	0	.0%	108	100.0%

Berdasarkan tabel di atas, hasil *input* data menunjukkan semua data primer diambil dari 108 responden dan diolah semuanya atau 100%.

**Tabel 9: Crosstabulation data tingkat literasi digital dan IPK**

Tingkat LMD \* IPK Crosstabulation

	IPK				Total
	Cum Laude	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Cukup	
Tingkat Advance LMD	19	35	4	1	59
Medium	12	35	2	0	49
Total	31	70	6	1	108

Tabel analisis *crosstabulation* / tabulasi silang ini menunjukkan bahwa dari 59 responden yang skor literasi media digitalnya berada pada level *advance* terdapat 19 orang yang IPK-nya terkategoriikan “Cum Laude”; 35 orang dengan IPK “Sangat Memuaskan”; 4 orang dengan IPK “Memuaskan”, dan 1 orang dengan IPK “Cukup”. Pada kategori level *medium* yang berjumlah 49 responden terdapat 12 orang dengan IPK “Cum Laude”, 35 orang dengan IPK “Sangat Memuaskan”, dan 2 orang dengan IPK “Memuaskan”.

Selanjutnya, nilai *Chi-Square* berdasarkan hasil pengolahan data primer tersebut dengan menggunakan *software* SPSS di dapatlah hasil di bawah ini:

**Tabel 10: Hasil *Chi-Square* test**

	Value	Df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.341 <sup>a</sup>	3	.505
Likelihood Ratio	2.733	3	.435
Linear-by-Linear Association	.021	1	.885
N of Valid Cases	108		

Berdasarkan tabel di atas, nilai hitung *Chi-Square* adalah 2,431. Nilai Asymp. Sig. nya adalah 0.505. Nilai hitung *Chi-Square* tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai tabel *Chi-Square* menggunakan *degree of freedom* (derajat kebebasan) di mana  $df = (4 - 1) \times (2 - 1) = 3 \times 1 = 3$

Maka nilai tabel *Chi-Square* pada baris ke 3 dengan signifikansi 5% (akurasi 95%) adalah 7,815. Dengan

demikian didapatlah persamaan sebagai berikut:

Nilai *Chi-Square* hitung < Nilai *Chi-Square* tabel = 2,431 < 7,815

Apabila nilai hitung *Chi-Square* adalah 2,431 dan nilai tabelnya adalah 7,815; berarti nilai tabel yang lebih besar daripada nilai hitung menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara tingkat literasi media digital mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan lewat Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, di mana nilai hitung *Chi-Square* adalah 2,341 dan nilai tabel *Chi-Square* 7,815 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dari literasi media digital terhadap prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan nilai hitung *Chi-Square* < nilai tabel *Chi-Square*.

### Daftar Pustaka

- Anonim. “Mendikbud Jelaskan Ketiadaan Pelajaran Teknologi Informasi di Sekolah”. <https://edukasi.kompas.com>, diakses pada 10 Juni 2018.
- Anonim. “Pengertian dan Karakteristik *E-Learning*”. <http://scdc.binus.ac.id>, diakses pada 12 Mei 2018.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011.
- EAVI (European Association for Viewers Internets). *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*. Brussels: [celot@eavie.eu](mailto:celot@eavie.eu), 2010.

- Flew, Terry. *New Media: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- Hermawan, Herry. *Literasi Media: Kesadaran dan Analisis*. Yogyakarta: Calpulis, 2017.
- Iriantara, Yosol. *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009.
- Kurnia, Novi., Wendratama, Engelbertus., Adiputra, Wisnu Martha., Poerwaningtia, Intania. *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet*. Yogyakarta: Center for Digital Society Universitas Gadjah Mada, 2017.
- Kurniawati, Juliana., Baroroh, Siti. *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*, [Jurnal Komunikator Volume 8 No. 2 November 2016] hlm. 51 - 66.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017.
- Okky Rachma Fajrin. *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobil Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar*, [Jurnal Idea Societa Volume 2 No. 6 November tahun 2015] hlm. 1 - 33.
- Oxford University. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- Rohman, Arif. *Pendidikan Komparatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2017.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA, 2013.
- Syaripudin, Acep., Ahmad, Deni., Ningrum, Dewi Widya., Banyumurti, Indriyatno., Magdalena, Merry. *Kerangka Literasi Digital Indonesia*. Buku diunduh pada [www.literasidigital.id](http://www.literasidigital.id).
- Tim Penyusun Buku Panduan Akademik. *Panduan Akademik TA. 2018/2019 Universitas Islam Kuantan Singingi*. Teluk Kuantan, 2018.
- Tim Penyusun Gerakan Literasi Nasional. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Tim Penyusun Kemendikbud. *Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Triastuti, Endah., Prabowo, Dimas Adrianto Indra., Nurul, Akmalia. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja*. Depok: Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, 2014.
- Wulan, Elis Ratna., Rusdiana, A. *Evaluasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group, 2014.

