

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN *SELF-DIRECTED
LEARNING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
SISWA SMA NEGERI 2 KOTA TASIKMALAYA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan



Oleh :

**ADIB ZAINAL ARIFIN
162165090**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI TASIKMALAYA
2021**

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Prestasi Belajar

2.1.1.1 Pengertian Prestasi Belajar

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Prestasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi diartikan sebagai hasil yang telah dicapai. Sedangkan belajar diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan ilmu.

Prestasi belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi kepada siswa setelah melalui proses kegiatan pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa saja yang dipelajari oleh siswa. Maka prestasi belajar adalah suatu pencapaian yang diraih oleh seseorang secara sadar yang berupa perubahan tingkah laku dan kemampuan-kemampuan baru yang akan membantu dirinya untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Terdapat banyak pendapat para ahli mengenai prestasi belajar. Menurut WS Winkel (Sunarto, 1996 : 162) bahwa prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu.

Sedangkan menurut Sugihartono (2007 : 225) yang menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dan penilaian dari suatu pembelajaran yang mencakup perubahan perilaku atau kemampuan dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan aspek sikap, dengan dinyatakan dengan angka, huruf, maupun kalimat dalam periode tertentu.

Prestasi belajar menurut Dimiyati dan Mudijono (2009 : 3) merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari seorang guru ketika melakukan proses pembelajaran harus diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Terdapat juga beberapa pakar lain yang juga mendefinisikan tentang prestasi belajar, misalnya seperti menurut Hamdani (2011 : 138) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah diraih oleh setiap anak pada periode tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan keberhasilan belajar siswa yang telah dilakukan penilaian sehingga siswa mendapatkan pelajaran dan pengalaman dari proses belajar yang telah dilaluinya.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Mengetahui terhadap faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali dalam membantu siswa untuk mencapai prestasi belajar dengan lebih baik. Faktor-faktor terjadi berasal dari eksternal maupun internal siswa. Menurut Djaali (2008 : 9-11) menjabarkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain sebagai berikut :

1. Faktor dari dalam diri
 - a. Kesehatan, kondisi kesehatan seorang akan mempengaruhi kondisi mental seseorang. Orang yang sakit secara psikologis akan mengalami gangguan pikiran dan perasaan.
 - b. Intelegensi, faktor intelegensi dan bakat akan mempengaruhi terhadap kemajuan belajar seorang individu.
 - c. Minat dan motivasi, keinginan yang kuat dan dorongan diri sendiri dalam menggapai tujuan menjadi modal yang besar.
 - d. Cara belajar, setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda-beda, maka harus diperhatikan cara belajar yang sesuai.
2. Faktor dari luar
 - a. Keluarga, situasi dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga, seperti pendidikan orang tua, keadaan ekonomi, tempat tinggal, tingkat keeratan hubungan orang tua dan bimbingan.
 - b. Sekolah, tempat belajar, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio murid dan guru per kelas.
 - c. Masyarakat, keadaan masyarakat sekitar yang memiliki pendidikan yang baik. akan berpengaruh untuk mendorong anak lebih giat lebih belajar.
 - d. Lingkungan sekitar, seperti bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar.

Menurut Slameto (2010 : 54), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu :

1. Faktor intern
 - a. Faktor jasmani, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis, yaitu inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemahnya kondisi tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan akan berkurang.
2. Faktor ekstern
 - a. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.1.3 Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi, menurut Arifin (2017 : 12) fungsi prestasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
2. Lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
3. Bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
4. Indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
5. Dapat dijadikan sebagai indikator terhadap daya serap (kecerdasan) siswa.

Fungsi prestasi belajar juga dikemukakan oleh Cronbach dalam Arifin (2017 : 13) yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Umpan balik bagi pendidik dalam mengajar.
2. Untuk keperluan diagnostik.
3. Untuk keperluan bimbingan penyuluhan.
4. Untuk keperluan seleksi.
5. Untuk keperluan penempatan atau penjurusan.
6. Menentukan isi kurikulum.
7. Menentukan kebijakan sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas maka mengetahui prestasi belajar sangat penting, tidak hanya digunakan untuk indikator keberhasilan belajar, juga bagi guru sebagai umpan balik dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.1.1.4 Indikator Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar menurut pemikiran Gagne dalam Sudjana (2009 : 22), membagi ke dalam lima kategori prestasi atau hasil belajar, yaitu :

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, merupakan kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, yang terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, adalah kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap, merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sedangkan menurut Bloom (Suprijono, 2010 : 6), ada tiga indikator dalam menilai prestasi belajar, yaitu kognitif, apektif dan psikomotorik.

Tabel 2.1
Indikator Prestasi Belajar Menurut Bloom

No.	Jenis Prestasi	Indikator
1.	Ranah Kognitif	
	a. Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan
	b. Pemahaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mengkategorikan
	c. Aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat memodifikasi 2. Dapat mengklasifikasikan

No.	Jenis Prestasi	Indikator
	d. Analisis	1. Dapat menganalisis 2. Dapat mengkarakteristikan
	e. Evaluasi	1. Dapat menyimpulkan 2. Dapat mengkritik
	f. Kreasi	1. Dapat menyusun 2. Dapat menggeneralisasikan
2.	Ranah Afektif	
	a. Menerima	1. Dapat memilih 2. Dapat mempertanyakan
	b. Menanggapi	1. Dapat menjawab 2. Dapat membantu
	c. Menilai	1. Dapat meyakinkan 2. Dapat mengasumsikan
	d. Mengelola	1. Dapat menata 2. Dapat membangun
	e. Menghayati	1. Dapat mengubah perilaku 2. Dapat mempengaruhi
3.	Ranah Psikomotor	
	a. Menirukan	1. Dapat menyesuaikan 2. Dapat menggabungkan
	b. Memanipulasi	1. Dapat mengoreksi 2. Dapat mendemostrasikan
	c. Pengalamiahan	1. Dapat mengalihkan 2. Dapat memutar
	d. Artikulasi	1. Dapat mempertajam 2. Dapat menggunakan

2.1.2 Literasi Digital

2.1.2.1 Pengertian Literasi Digital

Kata literasi atau dalam bahasa Inggris *literacy* diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun, pengertian literasi berkembang yang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat.

Sebagaimana menurut Richard Lanham (1995: 198) mengklaim bahwa literasi telah memperluas jangkauan semantiknya dari makna kemampuan membaca dan menulis hingga kemampuan untuk memahami informasi yang disajikan.

Sedangkan kata digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (*Binary Digit*). Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. (Aji, 2016: 2)

Kemudian literasi digital adalah sikap, ketertarikan, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti komputer, *smartphone*, laptop dan perangkat digital lainnya, yang digunakan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang telah didapatkan. Kemudian dari informasi yang telah didapatkan tersebut akan membuat dan membangun sebuah pengetahuan baru, dan disampaikan kembali dengan efektif kepada orang lain agar dapat berpartisipasi di dalamnya.

Paul Gilster (1997 : 1-2) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer dan, khususnya, melalui media Internet.

Kemudian lebih jelasnya lagi Hague dan Payton (2010 : 5) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifan, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengertian literasi digital yaitu keterampilan yang mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi, juga proses membaca dan memahami sajian isi perangkat teknologi serta proses menciptakan dan menulis menjadi sebuah pengetahuan baru.

2.1.2.2 Aspek-aspek Literasi Digital

Berbasis pada literasi komputer dan informasi, Bawden (2001 : 22) menyebutkan bahwa literasi digital menyangkut beberapa aspek berikut ini:

- a. Perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya.
- b. Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet.
- c. Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (*non sequential*) dan dinamis.
- d. Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan (internet).
- e. Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan.
- f. Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang.
- g. Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengkomunikasikan dan mempublikasikan informasi.

Sementara itu, Douglas A.J. Belshaw dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* (Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud RI, 2017 : 7) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

- a. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
- b. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
- c. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual;
- d. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
- e. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- f. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
- g. Kritis dalam menyikapi konten; dan
- h. Bertanggung jawab secara sosial.

2.1.2.3 Indikator Literasi Digital

Menurut Hague dan Payton (2010 : 6), terdapat delapan indikator dalam menilai literasi digital, diantaranya :

1. Kreatif
Kreatif maksudnya adalah kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif dalam menggunakan teknologi untuk membuat sesuatu dan mewakili pengetahuan dalam berbagai bentuk dan mode.
2. Berpikir kritis dan evaluasi
Siswa mampu menggunakan keterampilan penalaran untuk terlibat dengan media digital dan kontennya, lalu mempertanyakan, menganalisis, meneliti dan mengevaluasinya kemudian merumuskan serta mendukung argumen tentang hal itu dan cara penggunaannya atau praktiknya dalam kehidupan.
3. Budaya dan pemahaman sosial
Menyadari bahwa ada konteks sosial dalam konten digital yang telah dibuat dan yang telah digunakan.
4. Kolaborasi
Kemampuan untuk bekerja dengan orang lain untuk membuat dan berbagi secara kolaboratif dalam hal maknanya dan pengertiannya. Lalu mengembangkan keterampilan tersebut sebagai kerja tim, untuk bisa bekerja bersama saat menggunakan teknologi dan untuk memahami bagaimana teknologi tersebut bisa mendukung kolaborasi keduanya di dalam ruang kelas dan di dunia yang lebih luas.
5. Kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi
Untuk menentukan jenis informasi apa yang Anda butuhkan untuk tugas atau kegiatan, untuk mengetahui di mana dan bagaimana mencari informasi, untuk kritis terlibat dengan sumber untuk memilih yang relevan, informasi berharga dan dapat diandalkan dan untuk waspada masalah kekayaan intelektual terkait dengan plagiarisme dan hak cipta.
6. Keefektifan komunikasi
Mampu mengekspresikan ide yang dipahami secara jelas sehingga orang lain bisa mengerti, dan memiliki pemahaman tentang mode yang berbeda (visual, audio, tekstual dan lain sebagainya) di mana makna dapat direpresentasikan dan menunjukkan kesadaran akan kebutuhan khalayak tertentu. Juga adanya pemahaman bagaimana teknologi dapat mendukung ini dan bagaimana untuk berkomunikasi secara efektif menggunakan berbeda jenis teknologi.
7. Keamanan elektronik (*E-Safety*)
Kemampuan untuk tetap aman saat menggunakan teknologi digital, seperti internet dan ponsel, dan mengerti apa yang merupakan penggunaan yang tepat dan konten yang sesuai.
8. Keterampilan fungsional
Mengetahui cara menggunakan rentang teknologi yang berbeda secara kompeten dan memiliki keterampilan dan fleksibilitas untuk mengadaptasi

pengetahuan ini untuk mempelajari caranya untuk menggunakan teknologi yang baru.

Martin (Herlina, 2008 : 6) merumuskan beberapa dimensi literasi digital yang menjadi indikator literasi digital, diantaranya :

- a. Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
- c. Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/ tugas dalam hidup.
- d. Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Sementara Bawden (2001: 29) mengemukakan bahwa literasi digital terdiri dari empat dimensi utama yang harus dikuasai yaitu kemampuan dasar (*underpinning*), latar belakang pengetahuan informasi (*background knowledge*), kompetensi utama (*central competencies*), sikap dan perspektif (*attitudes and perspectives*).

2.1.3 Self-Directed Learning

2.1.3.1 Pengertian Self-Directed Learning

Self-Directed-Learning (SDL) atau bisa disebut dengan kemandirian dalam belajar merupakan sebuah cara belajar di mana siswa secara sadar mengontrol secara penuh dalam melakukan kegiatan belajarnya. Artinya, siswa memiliki inisiatif sendiri dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dimulai dengan menyiapkan pembelajaran sehingga membuatnya nyaman dalam proses belajarnya. Kemampuan ini harus dimiliki oleh setiap individu di samping mendapatkan pengetahuan dari sekolah.

Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Gibbons (2002 : 2) bahwa *self-directed learning* adalah usaha yang dilakukan seorang siswa untuk meningkatkan pengetahuan, keahlian, prestasi terkait orientasi pengembangan diri dimana

individu menggunakan banyak metode dalam banyak situasi serta waktu yang dilakukan secara relatif mandiri.

Kemudian Knowles (Jeannigs, 1975 : 65) menambahkan bahwa *self-directed learning* adalah sebuah proses di mana individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dan proses dalam *self-directed learning* ini dilakukan dengan menyadari kebutuhan sendiri dalam belajar, mengatur tujuan pribadi, membuat keputusan pada sumber dan strategi belajar dan menilai hasil.

Menurut Long (dalam Bath & Kamath, 2005 : 46) *self-directed learning* adalah proses mental yang biasanya disertai dan didukung dengan aktivitas perilaku yang meliputi identifikasi dan pencarian informasi. Dalam *self-directed learning*, pelajar secara sengaja menerima tanggung jawab untuk membuat keputusan tentang tujuan dan usaha mereka sehingga mereka sendiri yang menjadi agen perubahan dalam belajar.

Teori Guglielmino (2007 : 89) mengemukakan bahwa *self-directed learning* dapat terjadi dalam banyak situasi yang bervariasi, mulai dari ruangan kelas yang berfokus pada guru secara langsung (*teacher directed*) menjadi belajar dengan perencanaan siswa sendiri (*self planned*) dan dilakukan sendiri (*self conducted*). Guglielmino (2007 : 82) lebih lanjut menyatakan tentang karakteristik yang dimiliki oleh pelajar, yakni sikap, nilai, kepercayaan, dan kemampuan yang akhirnya menentukan apakah *self-directed learning* terjadi pada suatu situasi belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *self-directed learning* adalah proses belajar seorang siswa yang mampu mengatur secara penuh bagaimana proses belajarnya secara maksimal, dengan berlandaskan perencanaan, pengawasan dan evaluasi dari proses belajar yang telah dilakukan oleh siswa tersebut.

2.1.3.2 Prinsip-prinsip *Self-Directed Learning*

Menurut Gibbons (2002 : 9), *self-directed learning* harus bersandar kepada pada lima prinsip diantaranya :

1. Harus sesuai dengan kehidupan belajar, cara alami belajar, dan metode belajar unik masing-masing yang terbaik.

2. Harus disesuaikan dengan pematangan, transformasi, dan transisi yang dialami siswa.
3. Harus memperhatikan semua aspek kehidupan.
4. Harus menggunakan berbagai kapasitas manusia termasuk indra, emosi, dan tindakan.
5. Harus dilakukan dalam pengaturan yang sesuai dengan perkembangan siswa.

2.1.3.3 Indikator *Self-Directed Learning*

Menurut Gibbons (2002 : 10), *self-directed learning* harus didasarkan pada lima elemen, yaitu :

1. Siswa Mengontrol Banyaknya Pengalaman Belajar yang Terjadi
Siswa mulai membentuk sendiri pendapat dan ide mereka, membuat keputusan sendiri, memilih aktivitas sendiri, mengambil tanggung jawab untuk diri mereka sendiri.
2. Perkembangan keahlian
Kontrol yang berasal dari dalam itu bukan tanpa sebab melainkan ada tujuannya yaitu supaya siswa belajar fokus dan menerapkan talenta dan kemampuan mereka. Penekanan dalam SDL adalah pada pengembangan keterampilan dan proses yang mengarah untuk kegiatan yang produktif.
3. Mengubah Diri Pada Kinerja/Performansi yang Paling Baik
Siswa dituntut untuk bisa menantang diri sendiri berarti mengambil resiko untuk keluar dari sesuatu yang mudah dan familiar.
4. Manajemen Diri Siswa
Siswa belajar dalam mengekspresikan kontrol dirinya dengan mencari dan membuat komitmen, minat dan untuk apresiasi diri. Dalam hal ini siswa menjadi ahli untuk mengatur waktu dan usaha mereka serta kebutuhannya. Lalu dalam menghadapi hambatannya, siswa belajar menghadapi kesulitan, menemukan alternatif dan memecahkan masalah mereka dalam rangka untuk menjaga produktivitas yang efektif.
5. Motivasi Diri dan Penilaian Diri
Dalam SDL menekankan bagaimana dorongan siswa dalam belajar dalam mencapai tujuan belajar. Kemudian siswa melakukan penilaian diri atas usaha yang telah dilakukannya.

Sedangkan menurut Klenden (2015 : 7), ada tujuh indikator dalam menilai *self-directed learning*, diantaranya :

1. Menciptakan lingkungan belajar yang produktif.
Siswa mampu mengondisikan lingkungan belajarnya, sehingga lingkungan belajarnya menjadi kondusif untuk pembelajaran.
2. Membuat jadwal belajar.

Dalam hal ini siswa mampu menentukan waktu belajar yang baik, baik itu jadwal belajar di sekolah, maupun jadwal yang dibuat untuk di luar pelajaran sekolah. Siswa memanfaatkan sebagian waktu luang yang dimilikinya untuk melakukan aktivitas belajar.

3. Menentukan tujuan belajar.

Dalam setiap kegiatan belajar siswa harus memastikan bagaimana tujuan belajar yang hendak dicapai oleh siswa.

4. Memiliki inisiatif untuk belajar.

Siswa yang memiliki inisiatif dapat dilihat ketika dalam proses belajar. Siswa tersebut akan belajar dengan penuh kesadaran baik itu ketika diberi tugas maupun tidak diberi tugas. Atau baik ada dorongan untuk belajar maupun tidak ada seorang pun untuk mendorongnya belajar.

5. Mengatasi kendala (ulet).

Mengatasi kendala diartikan sebagai apabila siswa menemui sebuah permasalahan dalam proses belajarnya, siswa tersebut akan terus berusaha memecahkan masalah tersebut dengan tekun.

6. Mencari dan memanfaatkan sumber belajar.

Seorang siswa harus bisa mencari berbagai sumber belajar yang bisa dimanfaatkan, untuk membantu kegiatan belajarnya.

7. Memantau dan mengevaluasi kelebihan dan kekurangan belajar.

Di akhir setiap pembelajaran, proses yang dilalui oleh siswa pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Siswa harus mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan belajarnya, sehingga pada proses berikutnya siswa mengetahui apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan dalam proses belajar selanjutnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan untuk melihat bagaimana persamaan dan perbedaan beserta hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 2.2

Hasil Penelitian yang Relevan

Judul Penelitian	Tahun	Peneliti	Hasil Penelitian
Pengaruh <i>Self-directed Learning</i> dan Disposisi Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa (Jurnal <i>Issues in Mathematics</i>)	2018	Ruslan, Rusli, dan Rusdi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat SDL siswa berada pada kategori sedang, SDL dan disposisi matematis secara simultan berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa SMA

Judul Penelitian	Tahun	Peneliti	Hasil Penelitian
<i>Education</i> (IMED) Universitas Negeri Makassar)			Negeri 9 Maros, dimana sebesar 18,66% dari hasil belajar matematika dapat dijelaskan oleh variabel SDL dan disposisi matematis secara bersama-sama.
Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh)	2018	Bella Elpira.	Penerapan literasi digital berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Hal ini terbukti dari analisis regresi linier sederhana dengan memperoleh nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,669 yang berarti adanya pengaruh yang kuat dari pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh
Digital Literasi dan <i>Self-Directed Learning</i> dalam Pembelajaran Mahasiswa PBI IAIN Surakarta	2018	Khoirul Latifah	Hasil penelitian menyatakan bahwa ketika literasi digital dan <i>self-directed learning</i> tinggi akan berpengaruh kepada hasil pembelajaran.

2.3 Kerangka Pemikiran

Prestasi belajar merupakan elemen yang tidak bisa dihiraukan dalam kegiatan belajar, karena prestasi sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilalui oleh siswa. Menurut Djamarah dan Hamdani (2011:138) menyatakan bahwa,

“Prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil usaha yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.” Semua siswa sewajarnya memiliki harapan untuk menginginkan prestasi belajar yang memuaskan dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Prestasi belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal dari siswa itu sendiri maupun dari eksternal yang bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Ridwan Abdullah Sani (2013: 35) berpendapat, teori siberetik merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang telah ada, seperti teori belajar behavioristik, konstruktivistik, humanistik, dan teori belajar kognitif. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Teori ini memiliki kesamaan dengan teori kognitif, yaitu mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Perbedaannya teori ini dengan teori belajar kognitif adalah bahwa proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari. Cara belajar secara siberetik terjadi jika siswa mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Hal yang terpenting dalam teori ini adalah “Sistem Informasi” yang akan menentukan terjadinya proses belajar.

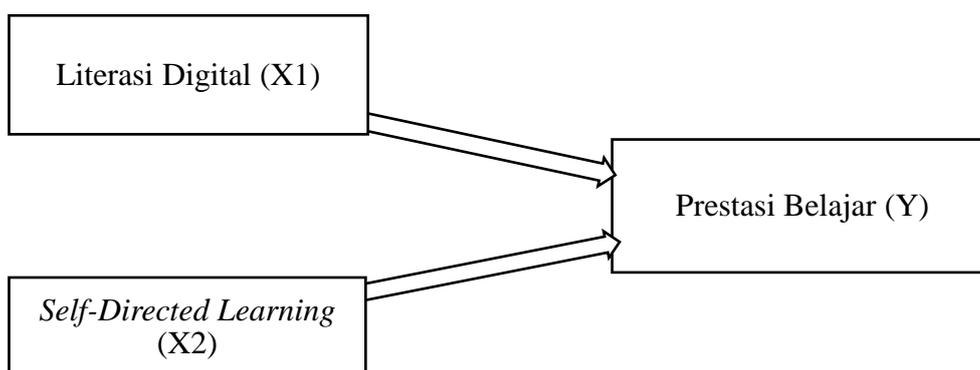
Sistem informasi dapat dikuasai dengan kemampuan literasi digital. Menurut Gilster (1997 : 1-2) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital. Sehingga literasi digital berguna untuk menghadapi informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2013 : 35) teori siberetik ini, tidak ada satu pun cara belajar yang ideal untuk segala situasi. Sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh seorang siswa dengan satu macam proses belajar, namun informasi yang sama mungkin akan dipelajari siswa yang lain melalui proses belajar

berbeda. Proses yang berbeda-beda ini tergantung bagaimana siswa mengatur proses pembelajarannya.

Sehingga diperlukan *self-directed learning* dalam mengatur proses pembelajaran siswa. *Self-directed learning* Menurut Gibbons (2002 : 8), adalah peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan mengembangkan diri di mana individu menggunakan banyak metode dalam banyak situasi dalam setiap waktu. *Self-directed-learning* diperlukan karena dapat memberikan siswa kemampuan untuk mengerjakan tugas, untuk mengombinasikan perkembangan kemampuan dengan perkembangan karakter dan mempersiapkan siswa untuk mempelajari seluruh kehidupan mereka. *Self-directed learning* meliputi bagaimana siswa belajar setiap harinya, bagaimana siswa dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang cepat berubah, dan bagaimana siswa dapat mengambil inisiatif sendiri ketika suatu kesempatan tidak terjadi atau tidak muncul.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa literasi digital dan *self-directed learning* merupakan bagian dari proses belajar dari teori belajar siberetik. Di mana keduanya sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar. Secara sistematis kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian (Sugiyono 2016 : 64). Maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Ha : Terdapat pengaruh antara literasi digital terhadap prestasi belajar pada siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya.
Ho : Tidak terdapat pengaruh antara literasi digital terhadap prestasi belajar pada siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya.
2. Ha : Terdapat pengaruh antara *self-directed learning* terhadap prestasi belajar pada siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya.
Ho : Tidak terdapat pengaruh antara *self-directed learning* terhadap prestasi belajar pada siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya.
3. Ha : Terdapat pengaruh antara literasi digital dan *self-directed learning* terhadap prestasi belajar pada siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya.
Ho : Tidak terdapat pengaruh antara literasi digital dan *self-directed learning* terhadap prestasi belajar pada siswa SMA Negeri 2 Tasikmalaya.