

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Prestasi Akademik

2.1.1.1 Pengertian Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan gabungan dari dua kata yaitu “prestasi” dan “akademik”, prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* yang berarti hasil usaha. Menurut Asrori (2020: 105) “prestasi berupa potensi kemampuan pada beberapa bidang, seperti intelegensi umum, akademik khusus, berpikir produktif atau kreatif, kepemimpinan, seni dan psikomotor”. Sedangkan akademik menurut Susanti (2019: 128) merupakan “segala sesuatu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang bersifat pasti dan dapat diukur kebenarannya”.

Parnawi (2020: 138) menjelaskan bahwa prestasi akademik atau prestasi belajar merupakan “tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu”. Menurut Tu’u dalam Suwardi (2012: 2) prestasi akademik adalah “hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian”.

Menurut Puspita dan Rustika (2018: 4) “prestasi akademik merupakan tingkat penguasaan materi yang dipelajari berupa nilai rata-rata dari nilai kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (tingkah laku)”. Sedangkan Sobur dalam Susanti (2019: 128-129) mendefinsikan prestasi akademik tidak hanya sekedar nilai, akan tetapi diartikan sebagai kecakapan, kemampuan dan keahlian seseorang dari waktu ke waktu atas proses belajar yang dilakukan dan hasil belajar yang diperoleh dapat diukur secara pasti.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik merupakan penilaian mengenai perkembangan atau kemajuan peserta didik dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah diperoleh dari pembelajaran.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Prestasi akademik sebagai bentuk dari tujuan pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan, dalam mencapai prestasi akademik pada hakikatnya tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Secara garis besar Parnawi (2020: 6-10) mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menjadi dua bagian, yaitu:

1. Faktor Internal

a. Faktor biologis (jasmaniah)

Faktor biologis berkaitan dengan keadaan fisik atau jasmani peserta didik yang meliputi kondisi fisik yang normal atau tidak cacat tubuh, serta kondisi kesehatan fisik seperti fisik yang sehat.

b. Faktor psikologis (rohaniah)

Faktor psikologis berkaitan dengan kondisi mental peserta didik, kondisi mental yang menunjang prestasi akademik adalah kondisi atau sikap mental yang baik dan positif seperti rajin dan tekun belajar, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan, inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya dan percaya diri. Selain sikap mental yang positif faktor psikologis juga meliputi intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan daya konsentrasi.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar atau prestasi akademik, dengan kondisi lingkungan keluarga yang baik akan membantu keberhasilan belajar peserta didik, kondisi lingkungan keluarga yang baik meliputi hubungan keluarga yang harmonis, fasilitas belajar yang memadai, kondisi ekonomi yang cukup, suasana rumah yang tenang dan perhatian orang tua terhadap perkembangan belajar peserta didik.

b. Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yang dapat menentukan keberhasilan belajar atau prestasi akademik meliputi disiplin sekolah, jumlah pendidik sesuai dengan

bidang studi yang ditentukan, fasilitas belajar yang baik dan memadai, lingkungan teman yang baik, hubungan masyarakat sekolah yang harmonis dan kemampuan mengajar pendidik.

c. Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar atau prestasi akademik adalah lingkungan masyarakat atau tempat yang baik, seperti lembaga pendidikan nonformal (tempat kursus atau les), majelis taklim, organisasi keagamaan dan lain-lain.

d. Faktor waktu

Waktu atau kesempatan merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi prestasi akademik, peserta didik yang dapat menyeimbangkan antara kegiatan belajar dan kegiatan yang bersifat hiburan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, serta tidak merasa jenuh dan lelah berlebihan yang merugikan.

Selanjutnya Slameto dalam Suwardi (2012: 2) mengemukakan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, diantaranya:

1. Faktor internal

Faktor internal terdiri dari dua faktor yaitu jasmaniah dan psikologis, faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan serta keaktifan peserta didik dalam bermasyarakat.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari tiga faktor diantaranya:

- a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

- c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan Susanti (2019: 130-132) menyebutkan prestasi akademik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang meliputi gender, jurusan sekolah, status pekerjaan, status pernikahan, dukungan keluarga dan ekonomi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut secara umum faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri sendiri.

2.1.1.3 Indikator Prestasi Akademik

Pada pembelajaran untuk mengetahui pencapaian tujuan belajar berupa prestasi akademik, perlu adanya indikator yang dapat dijadikan patokan untuk mengukur prestasi akademik tersebut. Mengacu pada pendapat Benjamin S. Bloom dalam Parnawi (2020: 90-91) pengukuran prestasi akademik dapat ditinjau dari tiga ranah atau aspek, yaitu:

1. Ranah kognitif (*cognitive domain*)
Kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu:
 - a. Pengetahuan (mengingat, menghafal)
 - b. Pemahaman (menginterpretasikan)
 - c. Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah)
 - d. Analisis (menjabarkan suatu konsep)
 - e. Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh)
 - f. Evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya.)
2. Ranah afektif (*affective domain*)
Afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu:
 - a. Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu)
 - b. Merespons (aktif berpartisipasi)
 - c. Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia kepada nilai-nilai tertentu)
 - d. Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayai)
 - e. Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagian bagian dari pola hidup)
3. Ranah psikomotor (*psychomotor domain*)
Psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu:
 - a. Peniruan (menirukan gerak)
 - b. Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak)
 - c. Ketepatan (melakukan gerak dengan benar)
 - d. Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar)
 - e. Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar)

Sedangkan menurut Gagne dalam Nurjan (2015: 111-114) mengemukakan pengukuran prestasi akademik dapat ditinjau dari lima aspek sebagai berikut:

1. Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk berfikir, menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan, secara berurutan keterampilan intelektual dimulai dari diskriminasi, memahami konsep konkret dan konsep terdefinisi, aturan yang kompleks serta pemecahan masalah.

2. Strategi Kognitif

Strategi kognitif merupakan kemampuan peserta didik untuk mengarahkan aktivitas kognitif dalam memilih dan mengubah strategi belajar, memperhatikan, mengingat dan berfikir.

3. Informasi Verbal

Informasi verbal merupakan kemampuan mengkomunikasikan pengetahuan atau informasi yang dimiliki secara lisan ataupun tulisan, informasi verbal dapat diperoleh melalui pembelajaran di sekolah, informasi dari orang lain serta media informasi seperti radio dan televisi.

4. Sikap

Sikap merupakan suatu reaksi seseorang untuk menerima ataupun menolak stimulus yang diterima berdasarkan penilaian, sikap dapat berupa pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap sesuatu.

5. Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik merupakan kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh secara berurutan dan koordinasi untuk mewujudkan gerakan otomatis.

2.1.1.4 Fungsi Prestasi Akademik

Prestasi akademik bagi setiap orang memiliki fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan dan tujuan yang ditetapkan. Pencapaian prestasi akademik berkaitan dengan keinginan menurut teori Maslow dalam Susanti (2019: 42) identik dengan kebutuhan aktualisasi diri sebagai bentuk keinginan untuk menjadi apapun yang mampu diraih seseorang. Sedangkan menurut Arifin yang dikutip Susanti (2019: 42) fungsi prestasi akademik adalah sebagai berikut:

1. Sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik
2. Sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu “tendensi keingintahuan”
3. Sebagai pendorong dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik sebagai meningkatkan mutu Pendidikan
4. Sebagai indikator internal dan eksternal bagi institusi pendidikan, dapat diasumsikan dalam kurikulum, bila prestasi tinggi maka kurikulum yang digunakan relevan
5. Dapat dijadikan indikator kecerdasan peserta didik

2.1.2 Flow Akademik

2.1.2.1 Pengertian Flow Akademik

Flow merupakan suatu istilah atau konsep yang dikembangkan oleh Csikszentmihalyi, secara umum istilah *flow* diartikan sebagai aliran atau mengalir. Menurut Bakker (2005: 26) *flow* adalah suatu kondisi ketika seseorang secara sadar benar-benar tenggelam dalam suatu kegiatan dan menikmatinya secara intens. Menurut Arif (2007: 122) *flow* merupakan “sukacita yang besar, suatu kenikmatan luar biasa, saat seseorang bergumul dengan persoalan yang sulit dalam bidangnya masing-masing, yang menuntutnya mengerahkan segala keterampilan, daya upaya, dan sumber daya yang mereka miliki sampai ke batas-batasnya atau bahkan melampauinya”.

Menurut Sarmadi (2018: 66) “*flow* adalah keadaan sadar yang di dalamnya seseorang bisa betul-betul terbenam, dalam sebuah aktifitas secara total melibatkan seluruh panca indra, sehingga ia tidak merasakan waktu berlalu”. Csikszentmihalyi, Abuhamdeh dan Nakamura (2014: 230) mendefinisikan *flow* sebagai suatu kondisi ketika seseorang dalam keadaan terlibat secara penuh, terhanyut dan mencurahkan semua perhatiannya pada kegiatan yang sedang dilakukan. Seseorang yang mengalami kondisi *flow* akan fokus pada kegiatan yang dilakukannya hingga lupa waktu, mengabaikan rasa lelah dan mengabaikan segala hal yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan yang sedang dilakukan.

Kondisi *flow* dijelaskan oleh Csikszentmihalyi (2014: 233) berkaitan dengan minat ataupun motivasi seseorang secara intens untuk melakukan suatu pekerjaan, sehingga akan mengarahkan seseorang terhadap pengalaman yang menyenangkan dan aktif menggunakan semua kemampuan yang dimilikinya untuk

melakukan kegiatan tersebut. Konsep *flow* mempunyai cakupan yang luas tidak hanya berkaitan dengan pekerjaan, tetapi juga dapat digunakan dalam pendidikan seperti belajar.

Dalam belajar *flow* dikenal dengan istilah *flow* akademik, menurut Aini dan Fahriza (2020: 371) *flow* akademik merupakan “kondisi konsentrasi penuh yang membuat individu sangat terlibat pada aktivitas hingga tidak memerhatikan segala hal yang tidak relevan dengan aktivitas yang dilakukan individu”. Sedangkan Markamad dan Khuzaemah (2019: 202) mendefinisikan *flow* akademik sebagai kondisi psikologis yang dialami peserta didik yang dicirikan dengan merasa bahagia, fokus dan hanyut dalam kegiatan belajar serta kontrol diri meningkat. Kondisi ini terjadi karena individu tersebut merasa menikmati proses belajar yang sedang dilakukannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flow* akademik merupakan suatu kondisi ketika seseorang dapat berkonsentrasi secara penuh dan hanyut pada kegiatan yang dilakukan karena adanya rasa nyaman, motivasi dan senang sehingga menikmati kegiatan akademik yang dilakukan.

2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Flow* Akademik

Flow dalam kegiatan akademik pada dasarnya dapat terjadi karena beberapa faktor, Csikszentmihalyi (2014: 248) menjelaskan bahwa *flow* dapat terjadi ketika seseorang mempunyai keterampilan (*skill*) dan tantangan (*challenge*) berada pada tingkat rata-rata atau seimbang. Dalam penelitian Baumann dan Scheffer (2011: 268) Csikszentmihalyi juga mengemukakan secara umum *flow* terjadi karena dua faktor, yaitu:

1. Faktor individu (*person factor*)

Faktor individu merupakan faktor yang berasal atau berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki individu untuk melakukan suatu kegiatan.

2. Faktor lingkungan (*environment factor*)

Faktor lingkungan merupakan faktor yang berasal dari luar individu, faktor ini berkaitan dengan tantangan yang diberikan kepada individu untuk menyelesaikan suatu tugas.

Selain kedua faktor di atas berdasarkan beberapa hasil penelitian menurut Markamad dan Khuzaemah (2019: 202) *flow* akademik juga dipengaruhi oleh motivasi berprestasi, *self-efficacy*, metode pembelajaran, *social support*, *religiusitas* dan *self-regulated learning*. Dari uraian tersebut secara garis besar *flow* akademik dipengaruhi oleh faktor internal atau faktor dari individu dan faktor eksternal atau faktor dari lingkungan individu.

2.1.2.3 Aspek dan Karakteristik *Flow* Akademik

Kondisi *flow* pada seseorang ketika melakukan suatu kegiatan seperti dalam hal akademik dapat dilihat dari beberapa aspek, mengacu pada pendapat Csikszentmihalyi dalam Bakker (2005: 39) *flow* dapat terbentuk dan ditinjau dari tiga aspek diantaranya:

1. *absorption* (penyerapan), merupakan kemampuan untuk konsentrasi secara penuh dalam melakukan suatu kegiatan.
2. *enjoyment* (kesenangan), merupakan perasaan nyaman saat melakukan suatu kegiatan
3. *intrinsic motivation* (motivasi intrinsik), merupakan dorongan internal untuk menyelesaikan suatu pekerjaan

Kemudian Csikszentmihalyi (2014: 240) juga menyebutkan seseorang sedang berada pada zona *flow* dapat ditunjukkan dengan beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Konsentrasi secara intens dan fokus terhadap kegiatan yang dilakukan
2. Penggabungan tindakan dan kesadaran
3. Hilangnya *self-consciousness* (kesadaran diri)
4. Dapat mengontrol suatu tindakan
5. Distorsi dalam penghayatan waktu
6. Pengalaman itu sendiri sebagai suatu penghargaan (*reward*)

Mengacu pada pendapat Csikszentmihalyi tersebut, *flow* akademik dapat diukur dengan melihat tiga aspek yaitu *absorption* (penyerapan), *enjoyment* (kesenangan) dan *intrinsic motivation* (motivasi intrinsik).

2.1.2.4 Prasyarat Mencapai Kondisi *Flow*

Untuk mencapai kondisi *flow* dalam melakukan suatu kegiatan terdapat beberapa prasyarat, menurut Csikszentmihalyi (2014: 240) seseorang mampu mencapai kondisi *flow* dengan adanya dua syarat, yaitu:

1. Tantangan yang diterima sesuai dengan kapasitas kemampuan atau keterampilan yang dimiliki seseorang
2. Tujuan yang jelas dan umpan balik (*feedback*) untuk meningkatkan kinerja atau kemajuan kegiatan yang dilakukan

Sedangkan menurut Arif (2007: 130-133) untuk mencapai kondisi *flow* dibutuhkan beberapa prasyarat yang dapat membantu menciptakan situasi kondusif, diantaranya:

1. *Goal*

Tujuan akan memberikan daya gerak atau dorongan sehingga seseorang mampu mengerahkan keterampilan dan daya upaya yang dimiliki untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini suatu tujuan dilihat dari seberapa bermakna tujuan tersebut, dengan tujuan yang bermakna senantiasa menjadi penggerak yang efektif, bahkan ketika seseorang mengalami kesulitan.

2. *Feedback*

Ketika seseorang melakukan suatu kegiatan dengan tujuan yang bermakna serta memperoleh *feedback* yang dapat memperoleh kejelasan mengenai penampilannya dari berbagai sumber, sehingga siap untuk memasuki kondisi *flow*. *Feedback* tersebut dapat berasal dari diri sendiri dan dari orang lain, *feedback* terbaik adalah *feedback* yang seketika dan langsung ditangkap sehingga seseorang tersebut dapat mempertahankan bahkan mengubah kegiatannya untuk menyesuaikan dengan *feedback* yang diterimanya.

3. *High skill*

Keterampilan yang tinggi dapat membuat seseorang melakukan suatu kegiatan dengan mengalir, luwes, responsif dan kreatif sehingga terbukanya kemungkinan-kemungkinan baru yang muncul. Semakin tingginya keterampilan yang dimiliki seseorang maka semakin menarik pula kegiatan yang

dilakukannya, sehingga ia mudah untuk bereksplorasi dengan kemampuan yang dimilikinya.

4. *Optimal challenge*

Untuk menstimulasi munculnya *flow* tantangan yang diberikan disesuaikan dengan keterampilan yang dimiliki seseorang, yaitu tidak terlalu mudah karena akan menimbulkan kebosanan dan tidak terlalu sulit karena akan menimbulkan kecemasan dan stress. Dengan *optimal challenge* seseorang akan merealisasikan dan menyadari keterampilan yang dimilikinya, bahkan seseorang dapat memunculkan berbagai keterampilan baru yang secara tidak sadar ia mempunyai keterampilan tersebut (*emerging skill*).

2.1.2.5 Manfaat *Flow* Akademik

Flow dalam melakukan suatu kegiatan dapat membantu seseorang dan memberikan beberapa manfaat, menurut Aini dan Fahriza (2020: 371) adanya *flow* dalam kegiatan akademik berdampak positif dan mampu mendatangkan manfaat sebagai berikut:

1. Memicu kreativitas

Adanya *flow* pada seseorang dapat membantu untuk memperoleh ide atau gagasan dengan mudah, mampu menemukan cara lain dalam kesulitan, meningkatkan kreativitas sehingga dapat menghasilkan suatu karya baru.

2. Meningkatkan kebahagiaan

Flow dapat membantu seseorang dalam mencapai dan meningkatkan kebahagiaan, hal ini sejalan dengan penelitian Csikszentmihalyi dan Wong yang mengungkapkan bahwa seseorang merasakan tingkat kebahagiaan yang tinggi ketika dalam keadaan *flow*.

3. Mencapai aktualisasi diri

Aktualisasi diri merupakan suatu proses untuk menjadi diri sendiri dengan mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki, menurut Maslow aktualisasi diri ini menjadi kebutuhan tertinggi dalam tingkatan kebutuhan, dengan *flow* dapat mengantarkan seseorang untuk mencapai aktualisasi diri.

4. Meningkatkan *student engagement*

Dalam pembelajaran *flow* mempunyai peranan penting dan bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan *flow* peserta didik akan ikut aktif berpartisipasi untuk mencapai tujuan belajar

5. Meningkatkan prestasi belajar

Adanya *flow* yang dialami peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar, hal tersebut karena selama pembelajaran berlangsung peserta didik dapat fokus dan merasa nyaman untuk memahami apa yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar

2.1.3 Literasi Digital

2.1.3.1 Pengertian Literasi Digital

Literasi digital secara etimologi dapat didefinisikan dengan menurunkan dua kata yaitu literasi dan digital, literasi merupakan bahasa latin yaitu *literatorus* yang berarti orang yang belajar, dalam hal ini literasi berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, sedangkan digital berasal dari bahasa Yunani yaitu *digitus* yang artinya jari jemari. Paul Gilster memperkenalkan konsep literasi digital pada tahun 1997 dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, Gilster mendefinisikan literasi digital dalam Bawden (2001: 246) sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer.

Bawden (2001: 223) memberikan pemahaman baru mengenai literasi digital yang mengacu dan menekankan pada literasi komputer dan literasi perpustakaan atau literasi media (literasi informasi), konsep tersebut dikembangkan Bawden berdasarkan adanya penggunaan komputer, serta menyebar luasnya informasi ditengah teknologi yang semakin berkembang. Berdasarkan konsep tersebut literasi digital dapat diartikan sebagai keterampilan mengakses, memahami, membuat dan menyebarkan informasi dengan menggunakan teknologi digital.

Susanti (2019: 91) mengemukakan literasi digital merupakan “kemampuan menggunakan berbagai alat teknologi dan informasi di era industry 4.0, kemudian mampu melakukan aktifitas *networking* dan *knowledge sharing* yang kuat”.

Sedangkan menurut Liansari dan Nuroh (2018: 244) literasi digital “bukan hanya sekedar kemampuan mencari, menggunakan dan menyebarkan informasi, akan tetapi diperlukan kemampuan dalam membuat informasi dan evaluasi kritis, ketepatan aplikasi yang digunakan dan pemahaman mendalam dari isi informasi yang terkandung dalam konten digital tersebut”.

Sementara itu UNESCO pada tahun 2018 menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, berkomunikasi, mengevaluasi dan berkreasi informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk suatu pekerjaan. Definisi tersebut mencakup berbagai kompetensi yang meliputi literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan serta mengoperasikan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk mencari, memahami isi, membuat, menyebarkan serta mengevaluasi suatu informasi menjadi sebuah pengetahuan.

2.1.3.2 Komponen – Komponen Literasi Digital

Literasi digital sebagai kemampuan seseorang yang berkaitan dengan penggunaan berbagai perangkat teknologi terdiri dari beberapa komponen. Menurut Shapiro dan Hughes dalam Bawden (2008: 23) terdapat tujuh komponen literasi digital yang mengacu pada literasi komputer, diantaranya:

1. *Tool literacy* (literasi alat), kemampuan dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak
2. *Resource literacy* (literasi sumber daya), kemampuan memahami bentuk dan cara mengakses informasi
3. *Social-structural literacy* (literasi sosial-struktural), kemampuan memahami produksi dan sosial informasi yang signifikan
4. *Research literacy* (literasi penelitian), kemampuan menggunakan alat TI untuk penelitian dan beasiswa
5. *Publishing literacy* (literasi penerbitan), kemampuan untuk berkomunikasi dan mempublikasikan informasi

6. *Emerging technologies literacy* (literasi teknologi baru), pemahaman tentang perkembangan dalam teknologi baru
7. *Critical literacy* (literasi kritis), kemampuan untuk mengevaluasi manfaat teknologi baru

Sedangkan Douglas A.J Belshaw dalam tesisnya *What is 'digital literacy'* (2011: 206-213) mengemukakan bahwa ada delapan elemen esensial literasi digital, yaitu:

1. *Cultural*, pemahaman pengguna terhadap berbagai konteks digital
2. *Cognitive*, memperluas kemampuan berpikir dalam menilai konten
3. *Contructive*, pemahaman mengenai bagaimana dan untuk apa suatu konten dapat disesuaikan, digunakan kembali dan dibuat kembali
4. *Communicative*, pemahaman terhadap kinerja jejaring dan komunikasi dalam dunia digital
5. *Confident*, kepercayaan diri atau keyakinan yang bertanggungjawab
6. *Creative*, melakukan sesuatu yang baru dengan cara baru
7. *Critical*, kritis dalam menyikapi suatu konten
8. *Civic*, adil dan bertanggungjawab secara sosial

2.1.3.3 Indikator Literasi Digital

Dalam mengetahui tingkat literasi digital perlu adanya indikator yang dapat dijadikan patokan untuk mengukur literasi digital tersebut. Berdasarkan pendapat Gilster yang dikutip Fieldhouse dan Nicholas (2008: 51) ada empat kompetensi literasi digital, yaitu:

1. *Knowledge assembly* (kumpulan pengetahuan)
2. *Internet searching* (pencarian internet)
3. *Hypertextual navigation* (navigasi hipertekstual)
4. *Content evaluation* (evaluasi konten)

Seiring dengan penggunaan teknologi komputer yang semakin berkembang dan menyebar luasnya informasi, Bawden memberikan pemahaman baru mengenai literasi digital yang mengacu dan menekankan pada literasi komputer dan literasi media (literasi informasi), dari konsep tersebut menurut Bawden (2008: 29-30) literasi digital dapat diukur dari empat aspek, diantaranya:

1. *Underpinnings* (kemampuan dasar literasi)

Kemampuan dasar literasi meliputi kemampuan membaca, menulis, memahami, membuat dan menyebarkan informasi.

2. *Background knowledge* (latar belakang pengetahuan)

Kemampuan dalam menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menambah pengetahuan atau informasi dengan cara mencari informasi baru melalui berbagai sumber.

3. *Central competencies* (kompetensi utama/keterampilan TIK)

Kompetensi utama literasi digital meliputi kemampuan membaca dan memahami informasi dalam format digital, mengevaluasi informasi, menciptakan atau menyusun informasi dalam format digital dan mengkomunikasikan informasi digital.

4. *Attitudes and perspectives* (sikap dan perspektif)

Sikap dan perspektif berkaitan dengan tatacara menggunakan teknologi dan informasi digital, serta bagaimana cara mengkomunikasikan suatu informasi.

Kemudian, untuk mengetahui tingkat literasi digital dapat dilihat dari kriteria tingkatan literasi digital, mengacu pada hasil survei literasi digital dari Kominfo dan Katadata Insight Center (KIC) (2020: 29) kriteria tingkatan literasi digital dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Kriteria Tingkat Literasi Digital

Skala	Kriteria
1,00 – 2,00	Buruk
2,01 – 3,00	Sedang
3,01 – 4,00	Baik
4,01 – 5,00	Sangat Baik

Sumber: Kominfo dan KIC, 2020: 29

Sedangkan, menurut pendapat Umar yang dikutip oleh Yusuf, Sanusi, Maimun et al (2019: 194) kategori skala kecenderungan literasi digital dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2
Kategori Skala Kecenderungan

Interval	Kriteria
1,00 - 1,80	Sangat Tidak Baik/Sangat Rendah
1,81 - 2,60	Tidak baik/Rendah
2,61 - 3,40	Cukup/Sedang
3,41 - 4,20	Baik/Tinggi
4,21 - 5,00	Sangat Baik/Sangat Baik

Sumber: Yusuf, Sanusi, Maimun et al, 2019: 194

2.1.3.4 Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Pengembangan literasi digital pada hakikatnya berprinsip dasar pada beberapa hal, berdasarkan Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud RI (2017: 9) prinsip dasar pengembangan literasi digital diantaranya sebagai berikut:

1. Pemahaman untuk mengekstrak atau memperoleh ide secara implisit dan eksplisit dari media
2. Saling ketergantungan atau bagaimana hubungan antara satu media dengan media lainnya, secara potensi, metaforis, ideal dan harfiah
3. Faktor sosial, artinya berbagi tidak hanya sekedar sarana untuk menunjukkan identitas diri sendiri maupun distribusi informasi, akan tetapi keberhasilan jangka panjang media dapat membentuk suatu ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi dan akhirnya akan membentuk ulang media itu sendiri
4. Kurasi, merupakan kemampuan untuk memahami nilai suatu informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses kembali serta dapat bermanfaat untuk jangka panjang, penyimpanan konten tersebut dalam media sosial dapat dilakukan melalui metode “*save to read later*”

Selain itu Mayes dan Fowler dalam Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud RI (2017: 10) menjelaskan prinsip dasar pengembangan literasi digital bersifat berjenjang yang terbagi kedalam tiga tingkatan, yaitu:

1. Kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep pendekatan dan perilaku
2. Penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu
3. Transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital

2.1.4 Self-Regulated Learning

2.1.4.1 Pengertian Self-Regulated Learning

Self-regulated learning secara umum merupakan suatu konsep yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam mengelola kegiatan belajar. Menurut Zimmerman (1989: 329) *self-regulated learning* merupakan “*to the degree that they are metacognitive, motivational, and behaviorally active participants in their own learning process*”, Zimmerman menjelaskan *self-regulated learning* sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan metakognitif, motivasi dan perilaku untuk berperan aktif saat proses belajar.

Para ahli psikologi kognitif dan sosial yang dikutip oleh Ormrod dalam Kristiyani (2016: 12) mengemukakan bahwa *self-regulated learning* merupakan “suatu proses dan spirit yang dapat diubah melalui pelatihan”. Paris dalam Kristiyani (2016: 12) juga menjelaskan bahwa peserta didik bertanggung jawab atas pendidikan dan kegiatan belajarnya yang meliputi adanya kesadaran dan mengevaluasi proses berpikir, menggunakan strategi yang efektif serta terus menerus memotivasi diri sendiri.

Menurut Suralaga (2021: 134) *self-regulated learning* adalah “proses memunculkan dan memonitor sendiri pikiran, perasaan dan perilaku untuk mencapai suatu tujuan”. Sedangkan Kristiyani (2016: 15) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai “keterlibatan proaktif dalam perilaku belajar seseorang dimana siswa mengarahkan pikiran, perasaan dan tindakan untuk digerakkan secara sistematis dengan berorientasi pada pencapaian tujuan siswa sendiri”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *self-regulated learning* merupakan kemampuan seseorang untuk mengarahkan pikiran, perasaan dan tindakan untuk berperan aktif dalam mengelola kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Self-Regulated Learning

Peserta didik dalam *self-regulated learning* pada dasarnya berupaya meregulasi belajarnya sendiri, akan tetapi para peneliti berpendapat bahwa peserta didik juga dapat diberdayakan untuk meregulasi belajarnya dengan menggunakan strategi yang lebih efektif. Dengan demikian *self-regulated learning* menurut

Boekaerts, Butler dan Winne, Paris et al dalam Kristiyani (2016: 43) dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor-faktor tersebut diantaranya:

1. Faktor Internal

Woolfolk dalam Kristiyani (2016: 43- 46) mengemukakan faktor internal yang mempengaruhi *self-regulated learning* meliputi:

a. Pengetahuan

Pengetahuan mengenai diri sendiri dan hal-hal penting di sekitar berpengaruh terhadap *self-regulated learning*, pengetahuan ini berkaitan dengan kondisi diri sendiri, jenis dan isi materi yang dipelajari, strategi belajar yang efektif serta bagaimana peserta didik mengaplikasikan hasil belajar yang diperoleh.

b. Motivasi

Dengan adanya motivasi peserta didik mempunyai minat untuk mempelajari sesuatu dan tidak hanya berorientasi pada hasil yang dapat dilihat orang lain. Semakin tinggi motivasi untuk belajar dan tidak hanya berorientasi pada hasil belajar maka semakin besar juga kesempatan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan regulasi diri dalam belajar.

c. Kemauan

Kemauan peserta didik untuk belajar dapat mengatasi berbagai gangguan dan hambatan ketika belajar, peserta didik yang mempunyai kemauan yang tinggi akan mempunyai kemampuan *self-regulated learning* yang tinggi.

d. Jenis kelamin

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *self-regulated learning* lebih banyak ditunjukkan oleh anak perempuan dibandingkan dengan anak laki-laki. Menurut Leutwyler dan Merki jenis kelamin mempunyai pengaruh berbeda dalam perubahan regulasi motivasi pada siswa tingkat 10-12, pada anak laki-laki harga diri dan motivasi berprestasi berkembang lebih besar, sedangkan pada anak perempuan motivasi intrinsik dan kemauan belajar berkembang lebih kuat.

e. Kemampuan dan kecerdasan

Self-regulated learning menurut Zimmerman dan Martinez-Pons penggunaannya lebih besar dilakukan oleh peserta didik yang berbakat,

Penelitian yang dilakukan Law, Chan dan Sachs pada peserta didik tingkat 5 dan 6 juga menunjukkan bahwa peserta didik yang berprestasi cenderung memandang belajar sebagai kegiatan konstruktif, tertarik pada pencarian makna materi, serta lebih banyak menggunakan *self-regulated learning*.

Sedangkan berdasarkan perspektif kognitif sosial Zimmerman dalam Kristiyani (2016: 46- 47) faktor internal yang mempengaruhi *self-regulated learning* yaitu:

a. Pengaruh personal

Personal *self-regulated learning* terdiri dari pengetahuan, metakognisi, tujuan dan afeksi. Pengetahuan tersebut meliputi pengetahuan deklaratif (struktur verbal, urutan dan hierarki) dan pengetahuan regulasi diri (strategi belajar atau standar peserta didik). Metakognisi meliputi perencanaan berdasarkan tujuan dan kontrol perilaku, tujuan dan proses kontrol metakognitif tersebut secara teoritis sesuai dengan persepsi efikasi diri dan afeksi.

b. Pengaruh perilaku

Pada *self-regulated learning* terdapat tiga jenis respon peserta didik yang relevan, diantaranya observasi diri, penilaian diri dan reaksi diri. Observasi diri merupakan tanggapan peserta didik berkaitan dengan pemantauan sistematis terhadap performansi, proses ini dapat menghasilkan informasi kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan. Penilaian diri merupakan tanggapan peserta didik dalam membandingkan performansi dengan tujuan yang ditetapkan secara sistematis, sedangkan reaksi diri merupakan beberapa proses diri yang meliputi penetapan tujuan, persepsi efikasi diri dan perencanaan metakognisi yang hubungannya bersifat timbal balik.

2. Faktor Eksternal

Self-regulated learning pada peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor dari luar diri peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan belajar, faktor-faktor tersebut dalam Kristiyani (2016: 47-53) meliputi:

a. Keluarga

Pola asuh dan keterlibatan orang tua dapat mempengaruhi regulasi diri akademik peserta didik. Menurut Abar, Carter dan Winsler pola asuh kedua

orang tua mempunyai dampak yang berbeda, pola asuh yang dapat mendukung perkembangan *self-regulated learning* yaitu pola asuh demokratis, serta adanya keterlibatan orang tua dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan *self-regulated learning*. Selain itu dukungan orang tua terhadap peserta didik juga dapat mempengaruhi perkembangan *self-regulated learning*, semakin besar dukungan orang tua maka semakin besar kemungkinan peserta didik melakukan *self-regulated learning*.

b. Sekolah

Berdasarkan penelitian terdapat dua faktor penting dari sekolah yang dapat mempengaruhi *self-regulated learning* yaitu suasana pembelajaran di kelas serta relasi pendidik dan peserta didik. Menurut Butler dan Winne, et al suasana belajar yang menarik serta memberikan kesempatan peserta didik berperan aktif dalam belajar menunjukkan semakin nampak penggunaan *self-regulated learning*. Sedangkan relasi pendidik dan peserta didik dapat mempengaruhi *self-regulated learning* dengan pemberian instruksi pada peserta didik yang diterima secara eksplisit, tuntutan atau tugas dan dukungan dari pendidik, semakin jelas instruksi dan semakin menantang tugas yang diberikan, maka semakin menantang kemampuan berpikir peserta didik sehingga regulasi diri peserta didik semakin meningkat.

c. Teman sebaya

Zimmerman dan Cleary mengemukakan bahwa pada remaja kepercayaan akan kemampuan diri sendiri sebagai bagian dari *self-regulated learning* dipengaruhi oleh perilaku dan respon dari teman sebaya. Newman juga menjelaskan peserta didik yang mempunyai *self-regulated learning* merupakan peserta didik yang mempunyai perasaan otonomi tinggi, namun hal tersebut bukan berarti tidak membutuhkan orang lain, sebaliknya peserta didik tersebut merasa nyaman untuk meminta bantuan teman sebayanya saat membutuhkan.

2.1.4.3 Aspek dan Karakteristik *Self-Regulated Learning*

Self-Regulated Learning pada peserta didik dapat dilihat dari beberapa aspek, berdasarkan pendapat Zimmerman (1989: 329) *self-regulated learning* dapat terbentuk dan ditinjau dari tiga aspek yaitu:

1. *Metacognitive* (Metakognitif)

Metakognitif *self-regulated learning* merupakan proses berpikir dalam merencanakan, menetapkan tujuan, menyusun, memonitor dan mengevaluasi kegiatan belajar. Proses metakognitif memungkinkan peserta didik memahami kondisi diri sendiri, menyadari pengetahuan yang dimiliki dan dapat menentukan pendekatan belajar.

2. *Motivation* (Motivasi)

Motivasi merupakan suatu dorongan, usaha dan ketekunan dalam belajar, motivasi *self-regulated learning* pada peserta didik meliputi efikasi diri yang tinggi dan adanya minat intrinsik terhadap tugas.

3. *Behavior* (Perilaku)

Perilaku dalam *self-regulated learning* merupakan upaya peserta didik untuk menyusun, mengatur diri dan menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan belajar agar dapat mengoptimalkan.

Sedangkan menurut Winne yang dikutip oleh Santrock dalam Suralaga (2016: 134) *self-regulated learning* terdiri dari beberapa karakteristik, diantaranya:

1. Menentukan tujuan untuk menambah pengetahuan dan terus mempertahankan motivasi
2. Mengetahui emosi diri sendiri dan mempunyai strategi tertentu untuk mengatur emosi tersebut
3. Mengawasi perkembangan dalam mencapai tujuan yang ditetapkan pada waktu tertentu
4. Memperbaiki strategi sesuai dengan kemajuan yang dilakukan dalam mencapai tujuan yang ditetapkan
5. Mengevaluasi rintangan yang diperkirakan muncul dan melakukan penyesuaian yang dibutuhkan

Dari uraian di atas mengacu pada pendapat Zimmerman *self-regulated learning* dapat diukur dengan melihat tiga aspek yaitu metakognitif, motivasi dan perilaku.

2.1.4.4 Proses dalam *Self-Regulated Learning*

Untuk menerapkan *self-regulated learning* terdapat beberapa proses yang harus dilakukan, menurut Ormrod dalam Suralaga (2021: 135-136) proses *self-regulated learning* meliputi:

1. Penentuan tujuan (*goal setting*), peserta didik yang mempunyai *self-regulated learning* akan menentukan tujuan dan mengetahui apa yang ingin diselesaikan dengan belajar.
2. Perencanaan (*planning*), peserta didik yang mempunyai *self-regulated learning* telah merencanakan dan menentukan hal-hal penting untuk belajar dengan manajemen waktu yang baik dan memanfaatkan berbagai sumber relevan yang tersedia untuk belajar.
3. Pengontrolan perhatian (*attention control*), peserta didik yang mempunyai *self-regulated learning* akan memusatkan perhatian pada kegiatan yang dilakukan dan menghindari pikiran serta emosi yang berpotensi mengganggu kegiatan belajar.
4. Pengaplikasian strategi belajar (*application of learning strategies*), peserta didik akan menggunakan strategi belajar yang efektif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
5. Strategi memotivasi diri sendiri (*self-motivation strategies*), peserta didik akan menerapkan strategi yang membuat kegiatan belajar lebih menarik dan menantang agar tidak membosankan.
6. Permintaan bantuan dari luar jika dibutuhkan, peserta didik mengetahui kapan memerlukan bantuan orang lain dan bantuan yang dibutuhkan dapat mendorong untuk menyelesaikan pekerjaan secara mandiri.
7. Pengawasan diri (*self-monitoring*), peserta didik akan mengawasi perkembangannya dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dan mengubah strategi belajar jika dibutuhkan

8. Mengevaluasi diri (*self-evaluating*), peserta didik mengevaluasi diri terhadap kesungguhan dalam belajar, mencapai tujuan yang ditetapkan dan strategi yang digunakan.

2.1.4.5 Strategi *Self-Regulated Learning*

Self-regulated learning menurut Zimmerman dalam Surindra dan Widyaningrum (2018: 2) dapat terjadi apabila peserta didik dapat menggunakan proses kognitif untuk mengatur perilaku dan lingkungan belajar disekitarnya secara strategis, melibatkan penggunaan strategi evaluasi dan konsekuensi terhadap diri, serta menggunakan strategi perubahan lingkungan belajar. *Self-regulated learning* sangat menekankan otonomi dan tanggung jawab peserta didik terhadap kegiatan belajar, oleh karena itu peserta didik harus memiliki strategi tertentu. Menurut Zimmerman (1989: 337) strategi-strategi *self-regulated learning* yang dapat dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1. *Self-evaluation*, peserta didik berinisiatif melakukan evaluasi untuk mengetahui kualitas atau kemajuan belajar secara mandiri.
2. *Organizing and transforming*, peserta didik berinisiatif menyusun ulang atau mengorganisasikan materi untuk mempermudah memahami materi dan meningkatkan pembelajaran.
3. *Goal-setting and planning*, peserta didik menentukan tujuan belajar dan merencanakan urutan pengerjaan, waktu dan penyelesaian kegiatan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.
4. *Seeking information*, peserta didik berusaha mencari informasi lebih lanjut berkaitan dengan tugas belajar dari berbagai sumber nonsosial.
5. *Keeping records and monitoring*, peserta didik berusaha untuk mencatat kejadian dalam belajar dan hasil belajar.
6. *Environmental structuring*, peserta didik berusaha untuk mengatur lingkungan secara fisik agar mempermudah kegiatan belajar.
7. *Self-consequating*, peserta didik berusaha untuk mengatur atau memikirkan hadiah atau hukuman atas keberhasilan atau kegagalan dalam belajar.
8. *Rehearsing and memorizing*, peserta didik berusaha untuk menghafal atau mengingat materi dengan mempraktikkan secara terbuka maupun tertutup.

9. *Seeking social assistance*, peserta didik berusaha untuk mendapatkan bantuan baik itu dari teman sebaya, pendidik maupun orang dewasa lainnya.
10. *Reviewing records*, peserta didik berusaha untuk membaca ulang hasil ujian, catatan dan buku teks untuk menyiapkan ujian berikutnya.
11. *Other*, peserta didik melakukan belajar karena adanya dorongan atau tuntutan dari orang lain seperti pendidik, orang tua dan yang lainnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini menggunakan referensi dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *flow* akademik, literasi digital, *self-regulated learning* dan prestasi akademik. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3
Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Erma Ro'idhotul Jannah dan Badrus	2020	Analisis Korelasi <i>Self-Efficacy</i> Dan <i>Flow</i> Akademik Dengan Prestasi Belajar PAI di Smk YPM (Yayasan Pendidikan Maarif) 5 Sukodono Sidoarjo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat hubungan positif signifikan antara <i>self-efficacy</i> dengan prestasi belajar PAI kelas X di SMK YPM 5 Sukodono Sidoarjo dengan koefisien regresi 0,046 2. Terdapat hubungan positif signifikan antara <i>flow</i> akademik dengan prestasi belajar PAI kelas X di SMK YPM 5 Sukodono Sidoarjo dengan koefisien regresi 0,028 3. Terdapat hubungan positif signifikan antara <i>self-efficacy</i> dan <i>flow</i> akademik dengan prestasi belajar PAI kelas X di SMK YPM 5 Sukodono Sidoarjo dengan koefisien regresi 0,52 dan 0,49
2	Adhitia Elfian Santoso	2020	Pengaruh Literasi Digital Dan <i>Self-Efficacy</i> Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koefisien literasi digital sebesar 0,007 artinya apabila literasi digital naik 1% maka prestasi belajar mahasiswa meningkat sebesar 0,007 dan koefisien <i>self-efficacy</i> sebesar 0,012

			Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017 Universitas Negeri Medan	<p>artinya apabila <i>self-efficacy</i> naik 1% maka prestasi belajar mahasiswa meningkat sebesar 0,012 dengan asumsi variabel bebas lain tetap</p> <ol style="list-style-type: none"> Literasi digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan nilai 3,814 <i>Self-efficacy</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan nilai 6,964 Koefisien determinasi (R^2) diperoleh persentase sumbangan pengaruh literasi digital dan <i>self-efficacy</i> terhadap prestasi belajar mahasiswa sebesar 52,2%
3	Heni Purwa Pamungkas dan Albrian Fiky Prakoso	2020	<i>Self-Regulated Learning</i> Bagi Mahasiswa: Pentingkah?	<ol style="list-style-type: none"> Ada pengaruh antara tingkat <i>self-regulated learning</i> terhadap indeks prestasi mahasiswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,033

Tabel 2.4
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Persamaan	Perbedaan
1	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel independen <i>Flow Akademik</i> Menggunakan variabel dependen Prestasi Belajar atau Prestasi Akademik 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel independen Literasi digital dan <i>Self-Regulated Learning</i> Lokasi dan waktu penelitian
2	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel independen Literasi Digital Menggunakan variabel dependen Prestasi Belajar atau Prestasi Akademik 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel independen <i>Flow Akademik</i> dan <i>Self-Regulated Learning</i> Lokasi dan waktu penelitian
3	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel independen <i>Self-Regulated Learning</i> Menggunakan variabel dependen Prestasi Akademik 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel independen <i>Flow Akademik</i> dan Literasi Digital Lokasi dan waktu penelitian

2.3 Kerangka Pemikiran

Prestasi akademik mahasiswa merupakan bagian penting dalam belajar sebagai bentuk keberhasilan belajar mahasiswa, mengacu pada pendapat B. S. Bloom dalam Susanti (2019: 19) keberhasilan belajar diukur dari tiga aspek yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor, ketiga aspek tersebut dijadikan indikator prestasi akademik mahasiswa yang dinyatakan dalam bentuk indeks prestasi kumulatif (IPK). Prestasi akademik tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, berdasarkan teori belajar kognitif sosial (*social cognitive theory*) Bandura dalam Asmendri dan Sari (2018: 606) pembelajaran dipengaruhi oleh bagaimana faktor perilaku, lingkungan, dan orang (kognitif) saling berinteraksi, ketiga faktor tersebut merupakan bagian dari faktor internal dan faktor eksternal pembelajaran. Bandura dalam Yanuardianto (2019: 97) juga menjelaskan bahwa karakteristik dalam teori kognitif sosial adalah pengaturan diri atas pikiran, emosi dan tindakan, perilaku seseorang yang timbul karena motivasi intrinsik dan reaksi terhadap tindakan yang dilakukan terkait dengan penilaian diri.

Bentuk aplikasi kognitif sosial Bandura pada pembelajaran menurut Santrock dalam Asmendri dan Sari (2018: 607-608) yaitu dengan pendekatan perilaku kognitif dan regulasi diri, pendekatan perilaku kognitif menekankan pada mengubah perilaku dengan memonitor, mengelola, dan mengatur perilaku sendiri untuk meningkatkan pembelajaran, sedangkan regulasi diri memunculkan dan memonitor sendiri pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai tujuan. Keterampilan regulasi diri tersebut meliputi perencanaan dan pengelolaan waktu yang efektif, memperhatikan dan konsentrasi, mengorganisasi dan menyimpan informasi secara strategis, membangun lingkungan belajar yang produktif, dan menggunakan sumber daya sosial.

Keterampilan regulasi diri konsentrasi secara intens menurut Csikszentmihalyi (2014: 240) mengakibatkan seseorang masuk pada kondisi *flow* atau dalam belajar disebut dengan *flow* akademik. *Flow* akademik merupakan kondisi internal yang berbentuk kesenangan dalam melakukan kegiatan akademik sehingga mahasiswa dapat mengendalikan dirinya untuk tetap fokus pada kegiatan akademik yang dilakukan. Borovay, Shore, Caccese, et al (2019: 95) dalam

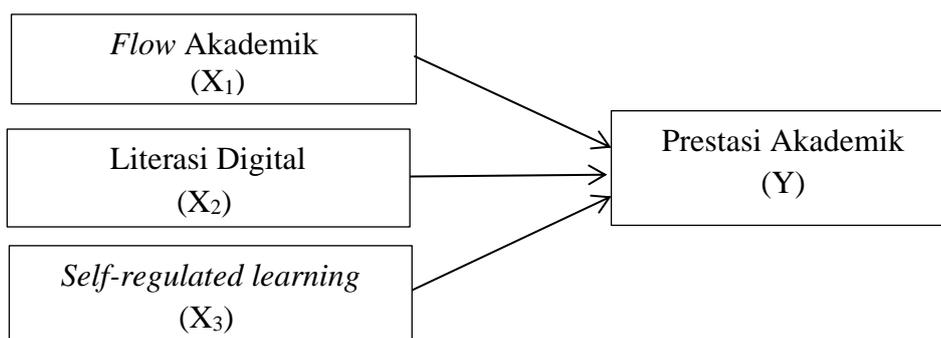
penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik yang mengalami *flow* dalam belajar memiliki kemampuan dan prestasi yang tinggi.

Dalam belajar suatu pengetahuan dapat diperoleh tidak hanya dengan konsentrasi, tetapi mahasiswa juga harus mampu mengorganisasikan dan menyimpan informasi secara strategis terutama dalam belajar di era teknologi digital saat ini, keterampilan regulasi tersebut dapat dikuasai mahasiswa apabila memiliki kemampuan literasi digital. Bawden (2001: 223) mengemukakan bahwa literasi digital berkaitan dengan literasi komputer dan literasi media (literasi informasi), dari konsep tersebut literasi digital dalam kegiatan akademik dapat diartikan kemampuan mahasiswa untuk menggunakan berbagai perangkat teknologi untuk menunjang kegiatan akademik. Dalam penelitian Effendi, Bustanur dan Mailani (2019: 85) mengemukakan bahwa konsep literasi media digital dilampirkan UNESCO pada gagasan *Education for Sustainable Development* dengan tujuan menciptakan masyarakat yang berpengetahuan, nilai beserta pelaksanaannya harus diintegrasikan pada semua aspek pendidikan dan pembelajaran agar adanya peningkatan prestasi belajar.

Selain *flow* akademik dan literasi digital prestasi akademik juga dapat diraih dengan adanya partisipasi aktif dan ketekunan mahasiswa dalam belajar seperti melakukan perencanaan dan pengelolaan waktu yang efektif, serta membangun lingkungan belajar yang produktif, hal tersebut dapat dilakukan mahasiswa dengan menerapkan *self-regulated learning*. *Self-regulated learning* dikembangkan Zimmerman dari teori kognitif sosial Bandura, Zimmerman (1989: 329) menjelaskan *self-regulated learning* sebagai kemampuan seseorang untuk mengelola dan berperan aktif dalam proses belajar dengan melibatkan metakognitif, motivasi dan perilaku. Sedangkan menurut Bell dan Akroyd yang dikutip Ellianawati dalam Surindra dan Widyaningrum (2018: 2) *self-regulated learning* bagian dari pembelajaran kognitif yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dengan mengatur dan memonitor perilaku, motivasi serta lingkungan belajar. Dengan menerapkan *self-regulated learning* mahasiswa dapat mengelola kegiatan akademiknya untuk mencapai tujuan akademik secara optimal, sebagaimana

dengan pendapat Boekaerts dalam Kristiyani (2016: 9) yang menyatakan bahwa kemampuan meregulasi cara belajar sendiri merupakan kunci kesuksesan belajar.

Berdasarkan uraian di atas *flow* akademik, literasi digital dan *self-regulated learning* merupakan bagian dari proses belajar teori belajar kognitif sosial yang memiliki karakteristik pengaturan diri atau regulasi diri, ketiga faktor tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa yang digambarkan dalam kerangka berpikir pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan dan tinjauan teoritis pada kerangka pemikiran, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. H₀: *Flow* akademik tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
Ha: *Flow* akademik berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
2. H₀: Literasi digital tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
Ha: Literasi digital berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
3. H₀: *Self-regulated learning* tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
Ha: *Self-regulated learning* berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
4. H₀: *Flow* akademik, literasi digital dan *self-regulated learning* tidak berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa
Ha: *Flow* akademik, literasi digital dan *self-regulated learning* berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa`