

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di dalam kelas merupakan interaksi dari upaya seorang guru untuk menciptakan suasana belajar agar dapat menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa memahaminya dengan baik. Hal ini diperkuat dengan ungkapan *Gagne (1975)* bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang dicipta dan dirancang untuk mendorong, menggiatkan dan mendukung belajar siswa.¹ Adapun cara dalam upaya seorang guru untuk menciptakan suasana belajar tersebut menurut Slameto dapat melalui berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang kesemuanya itu mengarah pada tujuan yang telah direncanakan,² salah satunya pada tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu upaya untuk membina dan mengarahkan siswa agar senantiasa dapat memahami materi isi kandungan ajaran Islam secara komprehensif, sanggup menghayati makna tujuan, yang pada ujungnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.³ Dengan kata lain, adanya Pendidikan Agama Islam mampu mengarahkan siswa menjadi manusia yang berakhlak mulia, apalagi jika diiringi dengan meneladani para tokoh Islam melalui pemahaman siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah dapat memberikan kegunaan edukatif, inspiratif, rekreatif dan instruktif. Dalam kegunaan edukatif sejarah dapat memberikan kearifan bagi yang mempelajarinya, seperti yang dirumuskan oleh Bacon bahwa "*histories make man wise.*"

¹ Jamaludin, *Pembelajaran Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 30.

² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

³ Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 13.

Kemudian sejarah memiliki keterkaitan dengan pendidikan pada umumnya dan pendidikan karakter bangsa pada khususnya, tak terkecuali Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilaksanakan pewarisan nilai-nilai Islami dari generasi terdahulu ke generasi masa kini. Bermula dari pewarisan inilah akan menumbuhkan kesadaran sejarah, yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk pembangunan watak bangsa atau *nation character building*.

Dari asumsi di atas, dapat dilihat bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan untuk menjadikan siswa memiliki pengetahuan luas dalam ranah keagamaan dan memiliki akhlak mulia yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar siswa akan terlihat jika pembelajaran berjalan dengan baik, yakni selaras dengan rencana dan arah yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar siswa pun tidak terlepas dari prosesnya. Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar dalam kemampuan siswa akan terlihat setelah mengalami pengalaman-pengalaman secara langsung dari proses belajar.⁴ Selaras dengan itu, hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dan dikuasai oleh siswa setelah melalui tahap proses belajar.

Begitupun pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Daulah Abbasiyah. Pada hakikatnya, cara mudah untuk mengetahui siswa mendapatkan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari adalah dengan meninjau hasil belajarnya. Hasil belajar sering digunakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan yang diajarkan.⁵ Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki strategi dalam mengonsepsi sebuah pembelajaran agar para siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas yang akan berdampak baik pada pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Pembelajaran yang terfokus pada siswa, akhir-akhir ini tak jarang digemakan oleh dunia pendidikan. Disamping untuk menarik minat siswa belajar, pembelajaran yang berfokus pada siswa akan mudah dipahami oleh siswa itu sendiri, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Maka pembelajaran yang berfokus pada siswa akan membawa siswa pada kematangan berpikir kritis atau *critical*

⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 22.

⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 44.

thinking yang selalu diharapkan oleh dunia pendidikan, karena akan menciptakan ide atau pemikiran yang berinovasi.

Pun dalam Pendidikan Agama Islam, berpikir kritis merupakan keharusan bagi setiap umat muslim (termasuk siswa). Hal ini terdapat dalam Al-Qur'an Surah Ali-Imran, surah ketiga : 190-191 Allah SWT. berfirman:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا تُسَبِّحُكَ فَقَتْنَا
عَذَابَ النَّارِ

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.”

Dari uraian pengertian kedua ayat di atas dapat dipahami bahwa terdapat tanda-tanda kebesaran Allah dalam penciptaan langit dan bumi bagi orang yang berakal yang bersedia memikirkannya dalam keadaan apapun. Hal ini selaras dengan ungkapan Prof. Dr. Hamka bahwa “orang yang berpikir nantinya adalah orang yang tidak pernah lepas dari mengingat Allah dalam keadaan berdiri, duduk atau berbaring. Kegiatan mengingat (tadzakkur) ini berkaitan dengan kegiatan memikirkan (tafakkur). Lanjutan perasaan setelah mengingat dan berpikir, yaitu tawakkal dan berserah diri serta mengakui kelemahan. Seyogyanya bertambah tinggi ilmu seseorang bertambah ingatlah kepada Allah.”⁶

Salah satu upaya untuk senantiasa mengingat Allah adalah dengan memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar akal pikiran siswa dapat mengingat serta berpikir (*thinking*) secara lebih mendalam dan kritis (*critical*) bahwa Islam merupakan salah satu hal yang harus bahkan wajib dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

⁶ Haji Abdul Malik Abdul Karim (HAMKA), *Tafsir Al-Azhar*, Juz 4, 197-198.

Maka dari itu, pada strategi pembelajaran Literasi Digital menjadi salah satu jalan untuk siswa agar mampu berpikir kritis atau *critical thinking*, karena ketika sedang belajar dengan penunjang digital akan terdapat sesi mengungkapkan argumen pribadi, tanya jawab yang menuntut siswa untuk selalu menemukan solusi terkait masalah yang dihadapinya saat mempresentasikan materi. Sederhanya siswa mengetahui, lalu menanyakan, dan terakhir dijawab.

Namun pada faktanya, siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung dalam pembelajarannya masih jauh dari yang diharapkan, baik dari segi *critical thinking* maupun hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam. Proses belajar yang dilakukan oleh siswa bukan hanya mendengarkan ceramah dari guru pada saat pembelajaran berlangsung, biasanya siswa yang disebut rajin yang akan mengerjakan tugas secara menyeluruh, sedangkan siswa yang lainnya hanya menunggu hasil dari siswa yang rajin saja. Sehingga beberapa siswa mereka senang dengan dunianya sendiri, dalam artian ada yang membuka forum di dalam forum yakni membicarakan hal diluar pelajaran dengan siswa lainnya, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, bermain gadget secara diam-diam, atau bahkan tertidur.

Kemudian terdapat beberapa fenomena lain, diantaranya yaitu adanya fasilitas digital di sekolah tepatnya di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung yang belum digunakan secara maksimal untuk kegiatan pembelajaran sehingga tidak berfungsi dengan baik dan lancar, terutama bagi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam yang samasekali belum pernah disampaikan melalui komputer, laptop atau infocus yang telah disediakan oleh Sekolah, sehingga yang seharusnya pemikiran kritis terkuak pada pembelajaran menjadi tidak, karena selalu menggunakan metode lama yakni metode ceramah dengan media seadanya.

Karena salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi adalah kemampuan berpikir kritis. Menurut Cahyana dkk (2017: 16) berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Dengan demikian kegiatan literasi sangat penting untuk membangun keterampilan *critical thinking* peserta didik.

Dengan membangun budaya literasi pada peserta didik dapat meningkatkan *critical thinking* peserta didik, karena dengan budaya literasi peserta didik akan dihadapkan beberapa permasalahan yang mereka temukan setelah mereka membaca dan menyimak sebuah cerita atau informasi. Dengan permasalahan yang peserta didik temukan, secara otomatis akan menimbulkan berbagai analisis permasalahan sehingga membentuk karakter peserta didik yang kritis.

Budaya literasi dan *critical thinking* memang mempunyai hubungan yang erat. Menurut Hague & Payton dalam Nasionalita (2020:39-40) “Terdapat 8 Komponen literasi digital yaitu: 1. *Functional skill Beyond*, 2. *Creativity*, 3. *Collaboration*, 4. *Communication*, 5. *Ability to Find and Select Information*, 6. *Critical Thinking and Evaluation*, 7. *Cultural and social Understanding*, 8. *E-Safety*.” Maka dari itu sesuai dengan komponen literasi digital diatas dapat kita lihat bahwa literasi digital mempengaruhi berpikir kritis.

Diperkuat pula dengan ungkapan Abdullah Nashih Ulwan bahwa seorang pendidik berkewajiban untuk memotivasi dan menumbuhkan semangat (ghirah) peserta didik untuk senantiasa mencintai ilmu pengetahuan sepanjang hayat mereka, dengan implementasi menumbuhkan kesadaran berpikir peserta didik. Contohnya adalah Sejarah Islam yang memang baik sebagai kejayaan ataupun kemuliaan dan kebudayaan Islam baik sebagai jiwa maupun pikiran.⁷

Berdasarkan hal tersebut pemerintah melakukan Gerakan Literasi Nasional (GLN) untuk meningkatkan literasi di Indonesia sejak tahun 2016. Kemendikbud (2017: 5) menyebutkan bahwa Literasi akan menciptakan pola pikir kritis kreatif. Keberhasilan membangun Literasi Digital merupakan indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. Oleh karena itu diperlukanlah Literasi Digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga siswa dalam kemampuan *critical thinking* dapat lebih berkembang.

Maka dari itu dibutuhkan *critiral thinking* siswa dalam menghadapi e-digital tersebut agar berdampak baik pada kehidupannya dengan penerapan pembelajaran PAI materi Sejarah Kebudayaan Islam melalui Literasi Digital. Penerapan Literasi Digital akan membuat siswa mampu menjadi tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif, tidak akan termakan hoaks, atau korban penipuan yang berbasis Digital.

⁷ Abdullah Nashih Ulwan, *Tarbiyat al-Aulad fi al-Islam*, Dar al-Salam, Mesir, 1997, 113

Sehingga kehidupan sosial siswa dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Keberhasilan membangun Literasi Digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan.⁸

Literasi Digital juga menjadi bagian dari rencana jangka panjang badan PBB yang mengurus soal pendidikan dan kebudayaan. Literasi Digital menjadi basis pengetahuan, yang didukung oleh teknologi informasi secara terintegrasi. Dengan demikian kemajuan teknologi secanggih apapun, tetap harus bermanfaat dan mengandung kemaslahatan bagi kehidupan siswa secara komprehensif, khususnya dalam interaksi sosial sesuai dengan keteladanan para tokoh Islam. Literasi Digital sejatinya mendorong para siswa di dunia digital (*digital citizen*) untuk lebih arif dalam menggunakan instrumen teknologi tersebut.⁹

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap *Critical Thinking* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung?

⁸ Rullie Nasrullah, *Gerakan Literasi Digital* (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017), 5.

⁹ Tim Impuls.ID, *Indonesia Krisis Literasi Digital*. Bandung: Artikel, 2018), di akses 22 April 2020.

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, bahwa penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan gambaran empirik tentang perbandingan Literasi Digital terhadap Metode Ceramah *Critical Thinking* dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap *Critical Thinking* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung.
2. Untuk menganalisis perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengidentifikasi perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan mengenai Literasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung

Dengan perbandingan literasi digital dan metode ceramah ini, selain efektif dan efisien dalam membentuk *critical thinking* siswa, dapat pula menjadi sarana pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa kelas 8 dapat mengikuti proses belajar dengan baik yang akan berdampak baik pada hasil belajarnya.

b. Untuk Guru Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung

Bagi guru PAI dapat menjadi tambahan sumber referensi dalam menghadirkan literasi pembelajaran yang menarik bagi siswa serta diharapkan sebagai stimulus agar siswa sanggup bersemangat ketika pembelajaran PAI materi Sejarah

Kebudayaan Islam berlangsung yang berdampak baik dalam kelancaran proses belajar mengajar.

c. Untuk SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung

Bagi pihak SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung, Literasi Digital menjadi salah satu kunci agar siswa nyaman dalam pembelajaran di lingkungan sekolah. Diharapkan adanya Literasi Digital ini bisa dijadikan sebagai daya tarik minat siswa mengikuti pelajaran, serta menambah kemampuan berpikir kritis siswa

d. Untuk Universitas

Bagi pihak Universitas, karya tulis ilmiah ini dibuat menjadi tambahan pengetahuan untuk memperkaya atau menemukan berbagai teori yang membantu dalam pendidikan menuju arah yang terus membaik.

Kerangka Berpikir

Menurut Richard dan Linda, yang disebut *Critical Thinking* memiliki indikator sebagai berikut:¹⁰

1. Merefleksikan hal yang dibaca.
2. Mampu membedakan antara apa yang mereka lakukan dan tidak mengerti dalam teks.
3. Meringkas secara akurat dan menguraikan teks yang dibaca dengan kata-kata sendiri, dengan menemukan kata kuncinya.
4. Memberikan contoh, dari pengalaman mereka dan ide-ide yang ada di dalam teks.
5. Menghubungkan ide-ide inti dalam teks dengan ide lain yang mereka pahami.
6. Mengambil menginternalisasi ide teks yang dibaca dan mengimplementasikan di kehidupan.
7. Memparafrase hal yang dibaca (kalimat demi kalimat).
8. Menjelaskan kalimat secara jelas, akurat, dan logis.

Kemudian, Literasi Digital Menurut Paul Gilster, dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Literasi Digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan

¹⁰ Richard P & Linda E, *Critical Thinking: Competency Standards Essential to the Cultivation of Intellectual Skills, Part 5* (Journal of developmental education Volume 36, Issue 1, 2012), diakses 26 Maret 2020.

teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Literasi sendiri memiliki arti kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan mengolah informasi yang berkaitan dengan situasi sosial. Adapun Digital adalah segala bentuk kata, gambar, video dan segala aplikasi yang ada yang dijelaskan dalam komputer.¹¹ Dengan demikian yang dimaksud dengan Literasi Digital adalah kemampuan untuk membaca, menulis dan menggunakan media digital yang berupa komputer dan *handphone*.

Dengan pengaruh Literasi Digital di sekolah, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga mampu meningkatkan wawasan siswa serta membantu menyelesaikan tugas siswa dalam menemukan informasi dan konten digital yang tepat, akurat dalam waktu yang relatif cepat. Literasi Digital ini melibatkan keterampilan siswa untuk menggugah media baru dan pengalaman dari internet.

Menurut Douglas A.J Belshaw, terdapat delapan elemen esensial untuk mengembangkan Literasi Digital diantaranya sebagai berikut:¹²

1. Kultural, pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital.
2. Kognitif, daya pikir dalam menilai teks atau konten.
3. Konstruktif, reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual.
4. Komunikatif, memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital.
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab.
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru.
7. Kritis, sigap dalam menyikapi sebuah teks atau konten.
8. Bertanggung jawab secara sosial.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

¹¹ Nani Pratiwi dan Nola Pritanova, *Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologi Anak dan Remaja* (Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 6.

¹² Didik Suhardi, *Materi Pendukung Literasi Digital*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 7.

Menurut Susanto, hasil belajar merupakan perubahan yang didapatkan oleh siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang mereka lakukan.¹³ Hal ini diperkuat pula dengan ungkapan Hamalik, yang mengemukakan bahwa bukti seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri pribadinya, misalnya yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, mulanya tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁴

Hal ini dapat ditinjau dari tiga kategori, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator dari hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom, dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif yakni semua yang berhubungan dengan otak dan intelektual. Afektif yakni semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik yakni sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.¹⁵

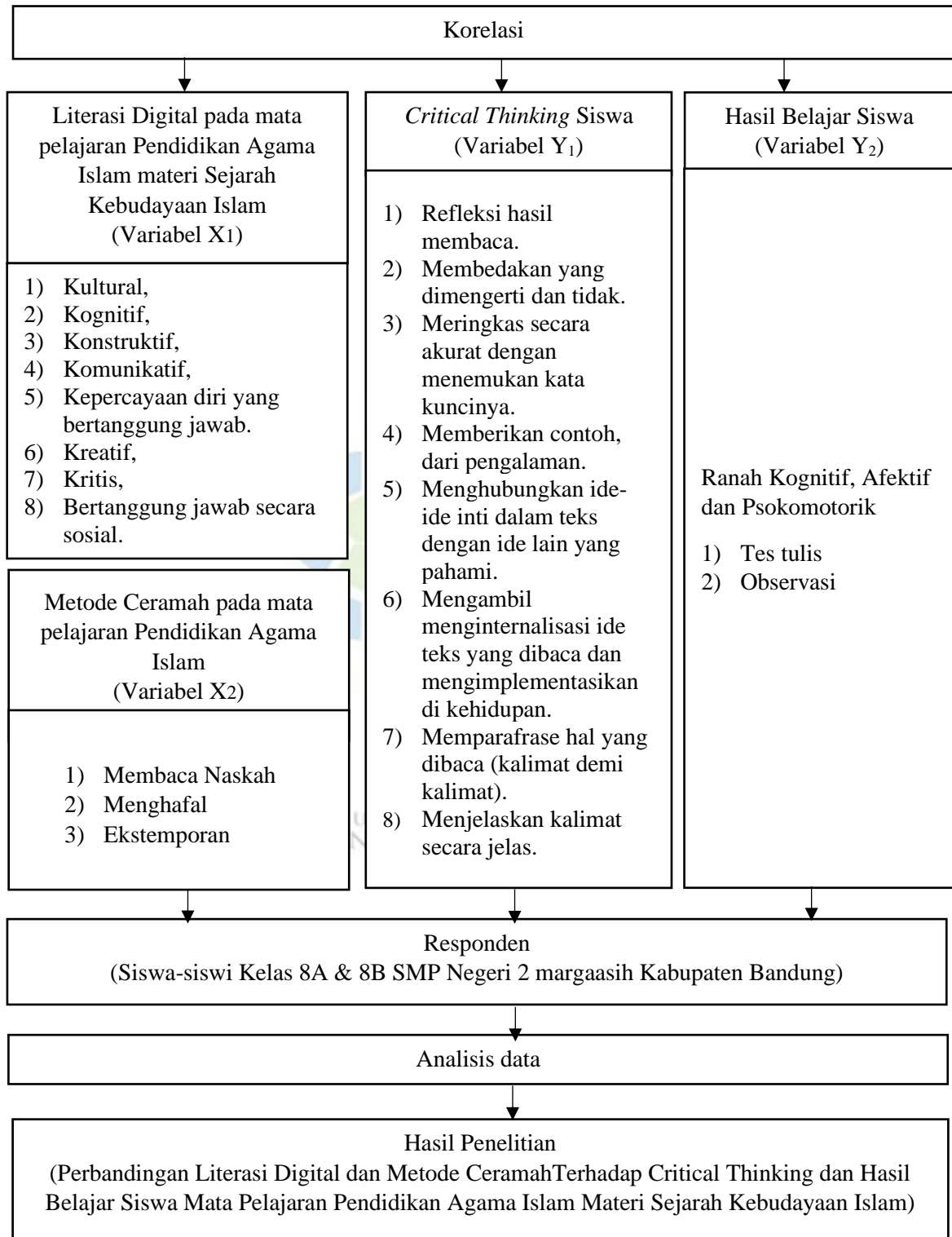


¹³ Susanto, *Teori dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Grup, 2013), 133.

¹⁴ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2008), 30.

¹⁵ Burhan Nurgiantro, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah* (Yogyakarta: BPFE, 1988), 42.

Secara skematik kerangka pemikiran penelitian tersebut dapat ditampilkan melalui bagan di bawah ini :



E. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara yang dirumuskan oleh peneliti atas dasar teori dan fakta ilmiah.¹⁶ Selaras dengan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Semakin baik literasi digital dan metode ceramah siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Margaasih Kabupaten Bandung maka semakin baik *critical thinking* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul Perbandingan Literasi Digital dan Metode Ceramah terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sejarah Kebudayaan Islam, diantaranya yaitu:

1. Eka Purnama Sari dalam Tesisnya yang berjudul “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Sains Al-Qur’an Wahid Hasyim Yogyakarta”¹⁷ penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian control group pretest-posttest design. Rincian hasil penelitiannya adalah sebagai berikut : (1) ada pengaruh yang signifikan pembelajaran PAI dengan menggunakan model problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik berdasarkan hasil rata-rata gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,71 dan kelas kontrol 0,59. Uji MANOVA nilai signifikansi 0,004. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$). (2) ada pengaruh yang signifikan pembelajaran PAI dengan menggunakan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan rata-rata gain 0,53 untuk kelas eksperimen dan 0,41 untuk kelas kontrol hasil. Uji MANOVA nilai signifikansi 0,004. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama memiliki Variabel Y yang serupa, yakni Keterampilan Berpikir Kritis atau Critical Thinking siswa dengan Hasil Belajar siswa. Kemudian sama-sama menggunakan

¹⁶ Yaya Suryana & Tedi Priatna, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Sahifa, 2009).

¹⁷ Purnamasari, Eka. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Sains Al-Qur’ Wahid Hasyim* (Yogyakarta: Tesis, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018), diakses 27 maret 2020.

metode penelitian Quasi Experiment. Adapun yang membedakannya adalah pada Variabel X, untuk penelitian tersebut Variabel X nya adalah model *Problem Based Learning*, sedangkan peneliti akan menggunakan Variabel X nya adalah tentang Literasi Digital dan Metode Ceramah.

2. Adityar dalam Tesisnya yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Internet Berisiko di Kalangan Siswa SMA dan MA di Kota Makassar.”¹⁸ Menunjukkan bahwa pengaruh Literasi Digital terhadap perilaku internet dikalangan siswa yang dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan metode survei populasi penelitian siswa kelas X dan XI SMAN 5 Makassar dan MAN 2 Makassar dengan sampel 153 siswa. Teknik analisisnya adalah analisis regresi yang digunakan untuk menganalisis signifikansi dan arah pengaruh literasi digital terhadap perilaku internet berisiko. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa pada kompetensi informasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital siswa pada kompetensi komunikasi adalah cukup tinggi, tingkat literasi digital siswa pada kompetensi kreasi konten adalah cukup rendah, dan tingkat literasi digital pada kompetensi keamanan adalah cukup tinggi. (2) Perilaku berinternet oleh siswa berisiko penyalahgunaan data pribadi, paparan konten pornografi, keselamatan diri, dan cyberbullying. (3) Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara literasi digital terhadap perilaku internet berisiko.”

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti adalah sama-sama meneliti pengaruh Literasi Digital. Dan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan digunakan adalah terletak pada variabelnya dan metode penelitian yang digunakan.

3. Annisa Nurul Awaliyah dalam Skripsinya yang berjudul “Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII SMPN 27 Makassar”¹⁹ menunjukkan bahwa penerapan Literasi Digital meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas. Rincian hasilnya sebagai berikut: jenis penelitian yang digunakan adalah Action Reaseach berbasis kelas dengan menggunakan Siklus I dan Siklus II. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 36 orang. Teknik pengumpulan

¹⁸ Adityar, *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Internet Berisiko di Kalangan Siswa SMA dan MA di Kota Makassar* (Makassar: tesis, Universitas Hasanuddin, 2017), diakses 27 April 2020.

¹⁹ Annisa Nurul Awaliyah, *Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII SMPN 27 Makassar* (Makassar: skripsi. Universitas Negeri Makassar, 2018), diakses 27 Maret 2020.

data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil (1) penerapan literasi pada siklus I tidak berjalan dengan baik dikarenakan kurang fokusnya siswa dalam pembelajaran tidak terbiasa menggunakan handphone sebagai media pembelajarannya dan materi yang diberikan terlalu luas sehingga siswa sulit untuk menguasai materi dengan baik. Sedangkan pada siklus ke II penerapan literasi digital diawasi dan dibimbing agar siswa mampu fokus dan memahami pembelajaran yang diterima dan materi pembelajaran yang di persingkat. (2) Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan literasi digital pada ranah kognitif adalah pada pra siklus jumlah siswa yang lulus KKM 75 pada pembelajaran seni budaya adalah 13,7%, maka dilakukanlah siklus I dan mendapatkan hasil 38,9% meningkat 25,2%. Pada hasil siklus I dianggap tidak memuaskan dilakukan siklus ke II dengan jumlah kelulusan 83,64% meningkat 44,74% dari siklus I. Sedangkan ranah afektif pada siklus I dengan rata-rata 12,62 atau keterangan B (baik) lalu meningkat pada siklus II menjadi 16,04 dengan keterangan A (baik sekali). Pada ranah psikomotorik didapatkan hasil pada siklus I dengan rata-rata 10,41 dengan keterangan B (baik) naik menjadi 13,2 dengan keterangan baik sekali (A). Suasana pembelajaran menggunakan literasi digital membuat kondisi kelas menjadi lebih aktif dan efisien.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar dengan penggunaan literasi digital. Sama-sama memiliki Variabel X dengan menggunakan Literasi Digital dan Variabel Y dengan Hasil Belajar Siswa. Disamping persamaan, terdapat pula perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu Variabel Y ditambah lagi 1 dengan Critical Thinking siswa. Pada aspek penelitianpun berbeda penelitian sebelumnya menggunakan Penelitian Tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan Quasi Experiment.

4. Fitri Handayani dalam jurnalnya yang berjudul “Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Literasi Digital Berbasis STEM pada Masa Pandemi Covid 19”²⁰ menyatakan bahwa *STEM Sains Technology Engineering Mathematic* sebuah literasi yang mengacu pada pengetahuan, sikap dan keterampilan individu dalam proses

²⁰ Handayani, Fitri. *Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Literasi Digital Berbasis STEM pada Masa Pandemi Covid 19*. (Surakarta, Pendidikan Guru Universitas Muhammadiyah, 2020). Diakses 08 Februari 2022

pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang ada. Literasi digital berbasis STEM ini dapat dikemas dengan memberdayakan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka yang menghasilkan bahwa membangun keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan literasi digital peserta didik.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengukur seberapa besar peningkatan berpikir kritis siswa dengan penggunaan literasi digital.

5. Annisa Nurul Awaliyah dalam jurnalnya yang berjudul “Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas VIII SMPN 27 Makassar”²¹ menunjukkan bahwa penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan siklus I dan II yang menunjukkan bahwa Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan literasi digital pada ranah kognitif adalah pada pra siklus jumlah siswa yang lulus KKM 75 pada pembelajaran seni budaya adalah 13,7%, maka dilakukanlah siklus I dan mendapatkan hasil 38,9% meningkat 25,2%. Pada hasil siklus I dianggap tidak memuaskan dilakukan siklus ke II dengan jumlah kelulusan 83,64% meningkat 44,74% dari siklus I. Sedangkan ranah afektif pada siklus I dengan rata-rata 12,62 atau keterangan B (baik) lalu meningkat pada siklus II menjadi 16,04 dengan keterangan A (baik sekali). Pada ranah psikomotorik didapatkan hasil pada siklus I dengan rata-rata 10,41 dengan keterangan B (baik) naik menjadi 13,2 dengan keterangan baik sekali (A). Maka dari itu suasana pembelajaran menggunakan literasi digital membuat kondisi kelas menjadi lebih aktif dan efisien.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan literasi digital. Sama-sama memiliki Variabel X dengan menggunakan Literasi Digital dan Variabel Y dengan Hasil Belajar Siswa. Disamping persamaan, terdapat pula perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu Variabel Y ditambah lagi 1 dengan *Critical Thinking* siswa. Pada aspek penelitianpun berbeda penelitian sebelumnya menggunakan Penelitian Tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan Quasi Experiment.

²¹ Nurul Awaliyah, Annisa. *Literasi Digital Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII SMPN 27 Makassar*. (Makassar, Universitas Negeri Makassar, 2019). Diakses 08 Februari 2022.

Dapat disimpulkan penelitian yang akan dilakukan tidak sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya, atau belum ada penelitian yang benar-benar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

