

Persepsi Siswa tentang Implementasi Media Literasi Digital di Pembelajaran Daring Geografi

Maria Eti Apriyanti^{1*}, Rijanto Purbojo²

¹ Sekolah Santa Ursula BSD

² Universitas Pelita Harapan
riyadimariaeti@gmail.com

ARTICLE INFO

DOI: [10.19166/jtp.v2i2.5790](https://doi.org/10.19166/jtp.v2i2.5790)

Riwayat artikel:

Diterima:

26 Juli 2022

Disetujui:

4 November 2023

Tersedia online:

6 November 2023

Keywords:

Students' perceptions of the implementation of digital literacy media; collaboration skills; participation; student satisfaction; cognitive learning outcome

ABSTRACT

The background of this research is the low literacy, participation, and collaboration ability of students. The COVID-19 pandemic has had an impact on the learning process. This study aims to determine student perceptions related to the implementation of digital literacy media on participation, collaboration skills, student satisfaction, and cognitive learning achievement in geography subjects. The subjects in this study were 162 students of class XI and XII social studies at XYZ private high school in South Tangerang. This research is a quantitative descriptive study using a simple regression test to measure. Data collection techniques using a questionnaire in the form of google form. The research instrument used is a variable to measure students' perceptions about the implementation of digital literacy, participation, collaboration skills, and student satisfaction. The results showed that students' perceptions about the implementation of digital literacy media affected the participation of 38.2%. Students' perceptions of digital literacy media also affect 50.2% of collaboration skills and 64.3% of student satisfaction. Participation and collaboration ability did not show any effect on cognitive learning achievement, it was seen from the sig value. > 0.05 and $F_{count} < F_{table}$. Cognitive learning achievement is influenced by student satisfaction and perceptions regarding digital literacy media in geography online learning by 5.4% and 2.5%, respectively. So it can be concluded that students' perceptions of digital literacy media help students learn in geography online learning.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu komponen penting dalam pembangunan bangsa. Globalisasi berdampak kepada pesatnya perkembangan teknologi komunikasi terutama dengan berkembangnya internet. Peningkatan jumlah pengguna internet yang signifikan ini berpengaruh terhadap konten digital yang diakses oleh masyarakat sehingga memunculkan asumsi tingkat melek literasi di kalangan masyarakat tinggi.

Berdasarkan hasil survei PISA yang dikeluarkan OECD tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat 72 dengan skor 371 untuk kemampuan membaca dan menulis serta kemampuan sains dan matematika. Memasuki era globalisasi keterampilan membaca menjadi salah satu syarat mutlak. Pelatihan literasi perlu dilakukan untuk siswa agar kemampuan yang dibutuhkan dalam abad 21 dapat dikuasai dengan baik (Silvana & Cecep, 2018, p. 147; Harari, 2018, pp. 83–95). Pandemi global yang terjadi pada awal tahun 2020 membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan pembatasan sosial masyarakat untuk mencegah infeksi lebih luas. Pembelajaran daring dipilih sebagai opsi agar mutu pendidikan dapat terus terjaga. Pembelajaran daring membutuhkan kesiapan bukan saja dari pihak sekolah tetapi juga siswa. Perkembangan internet yang pesat membuat pembelajaran daring dapat terealisasi dengan baik layaknya pembelajaran tatap muka. Literasi digital dipilih untuk meningkatkan kemampuan keterampilan membaca siswa dan pembelajaran optimal dimasa pandemi.

Konsep *blended learning* yang merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan daring telah dikenal lebih dulu. Dengan dukungan teknologi yang tersedia pembelajaran tetap dapat dilakukan untuk menghasilkan output yang berkualitas. Pembiasaan baru, persiapan matang, dan sarana yang memadai merupakan hal penting yang perlu dibenahi (Triyanto, 2020, p. 395). Namun terlepas dari itu semua pembelajaran daring dianggap fleksibel karena mampu menyeimbangkan waktu bekerja, belajar, dan keluarga dengan tetap mendorong pengembangan diri.

Karakteristik pembelajaran geografi adalah mengkaji fenomena sosial dan fisik yang terjadi di permukaan bumi. Sumber literasi yang dijual di pasaran tidak mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Praktik lapangan dengan melihat fenomena sosial dan fisik secara langsung perlu dilakukan. Pembatasan sosial dan kegiatan yang dilakukan menyebabkan pembelajaran lapangan tidak dapat dilakukan. Pembelajaran daring geografi memberikan tantangan tersendiri di mana guru harus memiliki kemampuan untuk menyusun pembelajaran yang kreatif, menarik dan inovatif sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran tanpa harus tatap muka.

Berdasarkan temuan di SMA swasta XYZ di Tangerang Selatan NKM materi pembelajaran cukup rendah dan siswa mengalami kesulitan memahami penerapan materi pembelajaran dalam keseharian. Partisipasi belajar siswa menurun saat pembelajaran daring karena tidak meratanya kualitas jaringan internet.

Pemilihan media literasi digital yang tepat diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga partisipasi dan kemampuan kolaborasi dapat meningkat. Partisipasi siswa berpengaruh pada capaian belajar kognitif yang berdampak pada tingkat kepuasan siswa. Berdasarkan latar belakang dan observasi yang dilakukan penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan berikut: (1) apakah terdapat pengaruh persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap partisipasi siswa? (2) apakah terdapat pengaruh persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap kemampuan kolaborasi siswa? (3) apakah terdapat pengaruh persepsi siswa tentang literasi implementasi media literasi digital terhadap kepuasan siswa? (4) apakah partisipasi dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif? (5) apakah kemampuan kolaborasi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif? (6) apakah kepuasan siswa berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif? Dan (7) apakah terdapat pengaruh persepsi

siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi terhadap capaian belajar kognitif?

Pada bagian selanjutnya dipaparkan telaah konseptual tentang persepsi siswa tentang implementasi literasi digital, partisipasi siswa, kemampuan kolaborasi, kepuasan siswa, capaian belajar kognitif dan pembelajaran daring.

TINJAUAN PUSTAKA

Persepsi Siswa Tentang Implementasi Media Literasi Digital

Perkembangan teknologi yang mengarah pada munculnya revolusi industri 4.0 membuat gawai bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat pencari informasi, hiburan dan alat produktif lainnya seperti membaca. Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dan berbagai sumber yang berasal dari computer (Gilster, 1997, p. 10). Belshaw (dalam Savage & Bennet, 2015, p. 38) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan seseorang dalam menggunakan media digital mulai bagaimana menggunakan jaringan, sebagai alat komunikasi hingga melakukan evaluasi.

Pembelajaran daring membutuhkan penyesuaian bagi siswa dan guru. Pengetahuan guru tentang dunia digital dapat direpresentasikan dari pengetahuan dan kemampuan menggunakan media literasi digital. Siswa sebagai *digital natives* lebih familiar dengan media digital dalam keseharian sehingga dalam pembelajaran daring dapat beradaptasi dengan baik. Tingkat penguasaan guru terhadap media literasi digital akan memengaruhi minat siswa dalam belajar.

Partisipasi Siswa

Partisipasi merupakan salah satu bagian yang dapat digunakan untuk melihat keberhasilan pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika siswa terlibat aktif. Menurut Jerrold dalam Morisson et al. (2013, p. 56), partisipasi siswa dalam kelas diwujudkan dalam bentuk keaktifan siswa seperti bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan lain-lain. Ketaatan siswa terhadap peraturan yang diberlakukan dalam kelas seperti mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan evaluasi dengan tepat waktu, dan taat pada peraturan sekolah. Menurut Anastasia et al. (2021, p. 529), pembelajaran daring selama masa pandemi tidak selalu berjalan baik, hambatan baik eksternal maupun internal menyebabkan siswa tidak berpartisipasi aktif. Purbawati et al. (2020, p. 104) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring memengaruhi partisipasi siswa.

Kemampuan Kolaborasi

Kolaborasi merupakan salah satu proses belajar yang dilakukan secara berkelompok untuk mendiskusikan beberapa perbedaan pandangan dan pengetahuan melalui kegiatan diskusi seperti memberi saran, mendengarkan, menyimak, dan menghargai perbedaan pendapat melalui diskusi. Di era global saat ini di mana teknologi dan komunikasi berkembang pesat dan persaingan yang ketat dibutuhkan keahlian yang mendukung meningkatnya kualitas manusia. Menurut Harari (2018, pp. 83–95), pendidikan abad 21 membutuhkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan berpikir kreatif yang siap untuk dapat menghadapi era keterbukaan yang dinamis namun penuh ketidakpastian. Keterampilan kolaborasi perlu dimiliki oleh siswa dan perlu dilatih sejak dini. Pembelajaran kolaboratif berbasis *problem based learning* yang dilakukan secara daring efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan pemecahan masalah pada siswa (Hendarwati et al., 2021, pp. 29–30). Kemampuan kolaborasi penting mempertimbangkan interaksi, *problem solving*, tanggung jawab, membuat keputusan, dan melakukan evaluasi ada pada setiap siswa karena inti kolaborasi komunikasi dan diskusi untuk menyelesaikan masalah.

Kepuasan Siswa

Kepuasan siswa merupakan perasaan kecewa atau senang seseorang yang muncul setelah membandingkan persepsi dan kesan terhadap kinerja atau hasil produk dan harapan-harapannya (Carolina et al., 2020, p. 342). Kepuasan pelanggan menjadi pertimbangan suatu institusi untuk memberikan pelayanan yang terbaik. Dalam dunia pendidikan, siswa merupakan pelanggan utama karena siswa merasakan langsung pelayanan yang diberikan oleh sekolah (Sallis, 2010, p. 19). Pada pembelajaran daring, kepuasan siswa sangat dipengaruhi oleh kelancaran proses pembelajaran daring yang terjadi. Menurut Hutabarat (2020, p. 160), penggunaan platform digital yang menarik, mudah digunakan, mudah dipahami, sesuai dengan materi, serta peran guru yang aktif selama pembelajaran daring berpengaruh terhadap kepuasan siswa.

Capaian Belajar Kognitif

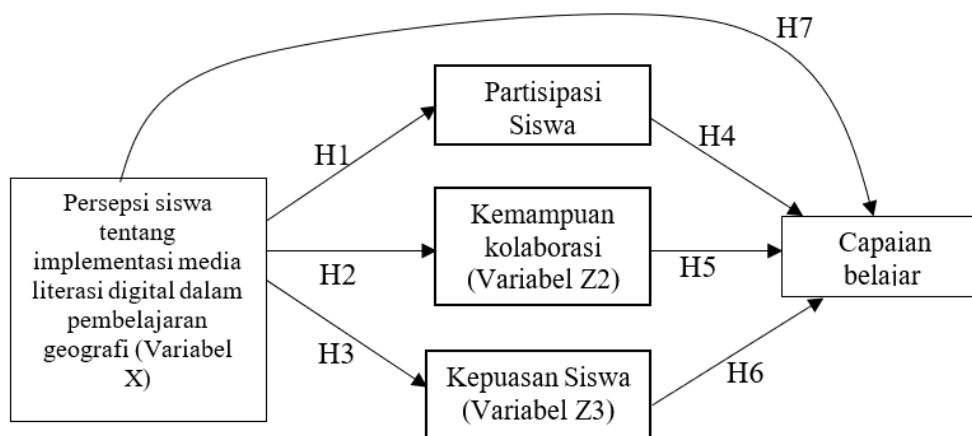
Capaian belajar kognitif merupakan kecakapan yang dimiliki oleh siswa dengan melihat tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan. Capaian belajar kognitif merupakan pencapaian siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Sagala et al., 2018, p. 25). Capaian belajar kognitif mengacu kepada kemampuan intelektual yang dimiliki oleh siswa, namun hal tersebut tidak terlepas dari kemampuan afektif dan psikomotorik siswa. Capaian belajar kognitif siswa yang tinggi akan berdampak pada pengembangan kemampuan afeksi dan psikomotorik yang baik pula (Galloway & Bretz, 2015, p. 1150). Untuk meningkatkan capaian belajar kognitif siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat peraga. Sianipar et al. (2020, pp. 252–256) menjelaskan penggunaan alat peraga pada pembelajaran sains mampu meningkatkan capaian belajar kognitif siswa pada pembelajaran daring.

Pembelajaran Daring Geografi

Konten materi yang dipelajari dalam geografi mencakup lima lapisan bumi yaitu litosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer sehingga kajian belajar geografi menjadi kompleks karena memadukan unsur fisik dan sosial (Aksa et al., 2019, p. 44). Penggunaan media literasi menjadi penting dalam pembelajaran daring geografi. Mempelajari materi belajar yang kompleks secara daring, menjadi tidak mudah jika tidak didukung media yang tepat. Media literasi digital yang inovatif diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami kompleksitas materi. Media literasi digital yang sesuai diharapkan mampu menggambarkan fenomena atau peristiwa geosfer dengan jelas sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik. Media yang tepat tidak saja akan meningkatkan literasi siswa tetapi juga keterlibatan, motivasi belajar yang dapat mempengaruhi capaian belajar kognitif (Listiqowati et al., 2021, pp. 116–117).

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat non eksperimental dengan menggunakan analisis regresi. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan suatu pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan melakukan pengujian hubungan terhadap variabel-variabel (Creswell & Creswell, 2018, p. 42). Variabel tersebut dapat diukur secara statistik dengan menggunakan instrumen penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dalam bentuk *Google Form* dengan responden siswa kelas XI dan XII IPS SMA swasta XYZ di Tangerang Selatan. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sensus. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Dari kerangka penelitian pada gambar 1 diperoleh tujuh hipotesis yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap partisipasi; (2) persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital daring geografi berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi; (3) persepsi siswa terhadap implementasi media literasi digital berpengaruh terhadap kepuasan siswa; (4) partisipasi siswa dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif; (5) kemampuan kolaborasi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif; (6) kepuasan siswa berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif; dan (7) persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif.

Subjek dalam penelitian ini adalah 86 siswa kelas XI dan 76 siswa kelas XII IPS SMA swasta XYZ Tangerang Selatan. Untuk menindaklanjuti data yang telah terkumpul digunakan analisis regresi linier dalam analisis. Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

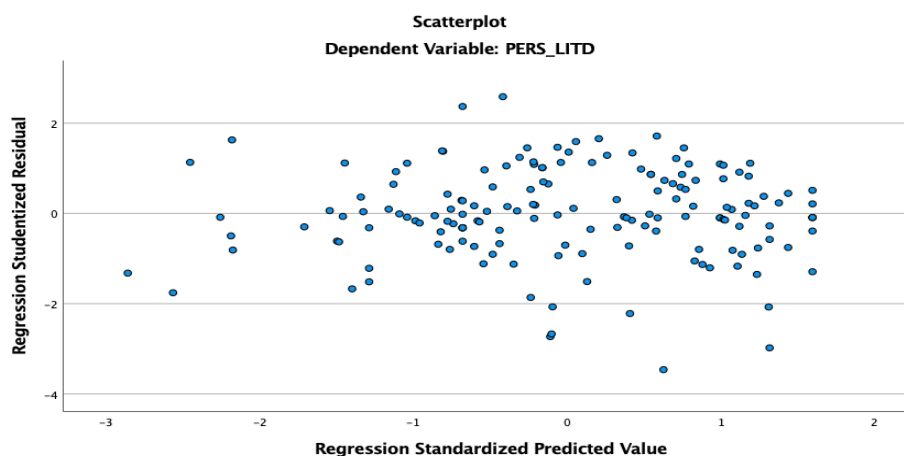
Variabel	Indikator	Item pertanyaan
Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital	Motivasi belajar yang muncul dari dalam dan luar siswa	1, 2
	Sikap siswa berkaitan dengan implementasi media literasi digital	3, 4
	Lingkungan siswa dalam pembelajaran jarak jauh	5, 6
	Pencarian informasi melalui internet	7, 8
	Penggunaan <i>hypertext</i>	9, 10
	Evaluasi konten	11, 12
	Penyusunan pengetahuan	13, 14
Partisipasi siswa	Kehadiran siswa dalam proses pembelajaran	15, 16
	Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas dan evaluasi	17, 18
Kemampuan kolaborasi	Berpendapat di kelas	19
	Berinteraksi dengan teman	20
	Menyelesaikan masalah	21, 22

	Bertanggung jawab	23
	Membuat keputusan	24
	Melakukan evaluasi kelompok	25
Kepuasan siswa	Penggunaan media	26, 27
	Akses terhadap media yang digunakan	28, 29
	Sifat interaktif media	30, 31
	Kemudahan memahami materi	32, 33
	Keterlibatan guru	34, 35
Capaian belajar kognitif	Menggunakan hasil evaluasi belajar harian siswa	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas dari daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden. Uji validitas variabel 4 penelitian menghasilkan angka *total item correlation* dalam range 0,299 hingga 0,800. Angka tersebut $> 0,1543$ (R_{tabel}) sehingga dapat dikatakan valid. Uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* untuk variabel penelitian pada kisaran 0,697 hingga 0,923, dapat dikatakan baik. Hasil uji multikolinearitas variabel penelitian untuk melihat adanya korelasi antar variabel dengan melihat nilai *Tolerance* dan VIF. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *Tolerance* $> 0,10$ dengan nilai VIF $< 10,00$ sehingga tidak ada ada korelasi.

Untuk uji heterokedastisitas dilakukan dengan menggunakan *scatterplot* dengan melihat titik persebaran. Berdasarkan gambar titik-titik dalam tabel *scatterplot* variabel persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital tersebar merata dibawah dan diatas angka nol dan titik data tersebar merata karena tidak membentuk pola tertentu. Dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas sehingga model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi.



Gambar 2. Uji Heterokedastisitas
Sumber: Pengolahan Data (2022)

Uji Hipotesis

Uji tujuh hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *simple regression* tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Pernyataan	Nilai	Keterangan
H1	Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi	0,00	H ₁ diterima H ₀ ditolak

	berpengaruh terhadap partisipasi		
H2	Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi	0,00	H ₂ diterima H ₀ ditolak
H3	Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap kepuasan siswa	0,00	H ₃ diterima H ₀ ditolak
H4	Partisipasi siswa berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif	0,08	H ₄ ditolak H ₀ diterima
H5	Kemampuan Kolaborasi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif	0,253	H ₅ ditolak H ₀ diterima
H6	Kepuasan siswa berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif	0,003	H ₆ diterima H ₀ ditolak
H7	Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif	0,04	H ₇ diterima H ₀ ditolak

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Pada tabel hasil uji hipotesis di atas hipotesis 1, 2, 3, 6, dan 7 dapat diterima, sedangkan hipotesis 4 dan 5 ditolak.

Pengaruh Persepsi Siswa tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Geografi

Hipotesis yang pertama untuk mengukur pengaruh persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran daring geografi. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Regresi Persepsi Siswa Tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Partisipasi Siswa di Kelas

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.618	.382	8.919			.000
PERS LITD			.210	.618	98,83	.000

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan tabel *output* pengolahan data, diperoleh nilai koefisien korelasi (nilai R) sebesar 0,618 dapat dikatakan hubungan antara variabel persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dengan partisipasi siswa kuat dan positif. Nilai signifikansi < dari nilai probabilitas dengan nilai F hitung 98,83 lebih besar dibandingkan dengan nilai F tabel 3,90. Dengan demikian H₀ ditolak dan H₁ diterima yang berarti persepsi siswa terhadap implementasi media literasi digital berpengaruh terhadap partisipasi siswa di kelas pembelajaran daring geografi. Nilai R yang diperoleh sebesar 0,618 atau 61,8% kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang kuat dan positif. Nilai *R Square* sebesar 0,382 atau 38,2% menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang literasi digital dipengaruhi oleh partisipasi siswa sedangkan sisanya sebanyak 62,8% dipengaruhi oleh variabel lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI dan XII IPS SMA swasta XYZ di Tangerang Selatan persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital berpengaruh terhadap partisipasi belajar.

Partisipasi siswa merupakan indikator pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dengan keaktifan dan keterlibatan siswa. Tantangan yang dihadapi selama pembelajaran daring berjalan adalah komunikasi antara siswa dan guru yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Pembelajaran daring yang efektif dengan menggunakan media

literasi digital dapat memengaruhi siswa untuk menjadi lebih aktif di kelas dan aktif mencari informasi yang dapat membantu proses belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan Purbawanti (2020, p. 105) tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran daring masih tinggi. Siswa tetap antusias mengikuti pembelajaran daring meskipun menghadapi beberapa kendala.

Persepsi Siswa tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Kemampuan Kolaborasi

Hipotesis kedua untuk mengukur pengaruh persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap kemampuan kolaborasi. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Regresi Persepsi Siswa Tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Kemampuan Kolaborasi

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.709	.502	3.207			.065
PERS_LITD			.361	.709	161.29	.000

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Dari tabel output perhitungan diperoleh nilai signifikansi (Sig.) < nilai probabilitas 0,05 yang dengan nilai F hitung 161,29. Nilai F hitung yang diperoleh > dibandingkan dengan nilai F tabel (3,90) yang berarti kemampuan kolaborasi siswa dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap implementasi media literasi digital. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_2 diterima yang berarti persepsi siswa terhadap implementasi media literasi digital berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi di kelas. Nilai R sebesar 0,709 atau 70,9% menyatakan bahwa kedua variabel tersebut berhubungan kuat dan positif. Besarnya pengaruh persepsi siswa tentang implementasi literasi digital terhadap kemampuan kolaborasi sebesar 50,2% sedangkan 49,8% dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Hendarwati et al. (2021, p. 36) bahwa pembelajaran daring yang dilakukan membantu siswa untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Media literasi digital sebagai dalam pembelajaran jarak jauh cukup efektif untuk membantu siswa tetap fokus dan belajar menyenangkan, tetapi mampu membuat siswa menampilkan kemampuan kolaboratif yang ada dalam diri mereka.

Persepsi Siswa tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Kepuasan Siswa

Kepuasan siswa akan pelayanan yang diberikan sekolah dalam pembelajaran daring menjadi acuan keberhasilan pelayanan yang diberikan sekolah. Hipotesis ketiga hendak melihat pengaruh persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap kepuasan siswa.

Tabel 5. Regresi Persepsi Siswa Tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Kepuasan Siswa

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.802	.643	2.235			.359
PERS_LITD			.678	.802	287.6	.000

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan perhitungan data diperoleh nilai signifikansi < 0,001. Nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dibandingkan dengan nilai probabilitas yang digunakan yaitu 0,05. Dari tabel

diperoleh nilai F hitung sebesar 287,6. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai F tabel yaitu 3,90. Nilai R yang diperoleh sebesar 0,802 menandakan kedua variabel tersebut berpengaruh kuat dan positif. Variabel persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital memengaruhi 64,3% kepuasan siswa sedangkan 35,7% dipengaruhi oleh variabel lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_3 diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi siswa terhadap implementasi literasi digital dalam pembelajaran jarak jauh terhadap kepuasan siswa.

Pham et al. (2021, p. 45) dalam penelitiannya menjelaskan kepuasan siswa dalam pembelajaran jarak jauh dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mendesain konten pembelajaran daring yang disertai fasilitas dan dan promosi interaksi sosial secara *online*. Pemilihan platform pembelajaran yang menarik, pengoperasian yang mudah, mudah dipahami serta peran guru dalam pembelajaran berpengaruh sangat signifikan terhadap kepuasan siswa (Hutabarat, 2020, p. 6).

Pengaruh Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Geografi Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Capaian belajar kognitif merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Banyak faktor yang memengaruhi capaian belajar kognitif siswa salah satunya adalah partisipasi siswa. Hipotesis keempat dihitung untuk mengetahui pengaruh partisipasi siswa dalam pembelajaran daring terhadap capaian belajar kognitif.

Tabel 6. Regresi Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Geografi Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.136	.018	91.16			<.001
PARTISIPASI			-.294	-.136	3.00	.085

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Hasil tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.085. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan 0.05. Nilai F hitung sebesar 3.00 < dibandingkan dengan nilai F tabel (3.90). Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh H_0 diterima dan H_4 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh partisipasi belajar siswa pembelajaran daring geografi terhadap capaian belajar kognitif siswa. Dapat disimpulkan siswa yang pasif di kelas dapat memperoleh hasil capaian belajar kognitif baik.

Sadkiyah (dalam Cahya, 2017, p. 51) menjelaskan bahwa partisipasi siswa berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang aktif di kelas cenderung memiliki prestasi belajar yang baik. Banyak faktor yang memengaruhi tidak optimalnya partisipasi siswa yaitu kendala yang muncul selama proses pembelajaran daring geografi baik dari guru maupun dari siswa seperti kurang stabilnya jaringan maupun yang berasal dari siswa sendiri. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh siswa kendala yang sering dihadapi selama pembelajaran daring terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 7. Kendala Dalam Pembelajaran Daring Geografi

No.	Kendala	Jumlah Responden	Persentase
1	Koneksi jaringan internet	110	67,90
2	Kurang fokus dan konsentrasi	20	12,35
3	Tidak mengalami kendala	18	11,11
4	Perangkat komunikasi	6	3,70
5	Lain-lain (lingkungan, sumber literasi gratis, rasa bosan dan jenuh)	8	4,94
	Jumlah	162	100

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Kendala terbesar siswa dalam pembelajaran daring adalah koneksi jaringan internet yang dimiliki oleh siswa sebanyak 67,90%. Hal ini disebabkan tidak semua tempat tinggal siswa berada dalam *coverage* jaringan internet dengan kekuatan yang sama. Kurang fokus dan konsentrasi saat pembelajaran menempati urutan kedua dengan persentase 12,35%.

Pengaruh Kemampuan Kolaborasi Siswa Terhadap Capaian Belajar

Kemampuan kolaborasi sebagai keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa selain keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Keterampilan kolaborasi yang rendah berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa. Hipotesis kelima untuk mengetahui kemampuan terhadap capaian belajar kognitif siswa sebagai berikut:

Tabel 8. Regresi Kemampuan Kolaborasi Siswa Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.090	.008	88.90			<.001
KEMAMPUAN KOLABORASI			-.161	-.090	1.32	.253

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan tabel diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,253, nilai tersebut > 0,05. Nilai F hitung yang diperoleh sebesar 1,32. Nilai F hitung < dibandingkan dengan nilai F tabel yaitu 3,90. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran daring geografi tidak berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa SMA swasta XYZ. Capaian belajar kognitif atau capaian belajar merupakan taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah. Keberhasilan siswa dalam meraih capaian belajar kognitif yang baik dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal dan pendekatan pembelajaran (Sidi, 2020, p. 72). Selain itu kendala yang dihadapi pada pembelajaran daring yang berpengaruh terhadap rendahnya partisipasi siswa berdampak pada kemampuan kolaborasi. Siswa yang pasif cenderung diam dan tidak berkomunikasi dengan siswa lain dan hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi.

Pengaruh Kepuasan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Geografi Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Kepuasan siswa muncul sebagai respon pelayanan yang diberikan sekolah dalam memberikan pelayanan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil perhitungan regresi sederhana persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa. Siswa merasa puas dengan pembelajaran daring yang dilakukan terutama dalam pembelajaran geografi. Rasa puas siswa diharapkan berpengaruh terhadap capaian belajar siswa. Hipotesis keenam bertujuan untuk melihat pengaruh kepuasan siswa terhadap capaian belajar kognitif.

Tabel 9. Regresi Kepuasan Siswa Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.232	.054	96.00			<.001
KEPUASAN SISWA			-.257	-.232	9.13	.003

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan pada tabel, diperoleh nilai signifikansi hitung sebesar $0,003 > 0,05$. Nilai F hitung sebesar 9,13. Nilai tersebut $>$ nilai F tabel yaitu 3,90. Nilai R yang diperoleh sebesar 0,23 menyatakan bahwa kedua variabel tersebut saling berpengaruh. Variabel kepuasan siswa memengaruhi capaian belajar kognitif sebesar 5,4%. Berdasarkan hal tersebut maka H_0 diterima dan H_6 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara kepuasan siswa terhadap capaian belajar kognitif.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumarsono et al. (2021, p. 44) kepuasan mahasiswa terhadap layanan kampus membuat mahasiswa menjadi aktif. Media pembelajaran digital yang dipilih dinilai mampu membantu siswa untuk memahami pembelajaran geografi dengan baik sehingga capaian belajar kognitif meningkat. Menurut Nugroho (2021, p. 115), kemudahan akses media dan layanan remedial menentukan kepuasan siswa.

Pengaruh Persepsi Siswa tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi perlu dipilih dengan baik dan tepat agar pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat terjadi sehingga berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa. Hipotesis ketujuh bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap capaian belajar kognitif. Berdasarkan proses pengolahan data diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Regresi Persepsi Siswa tentang Implementasi Media Literasi Digital Terhadap Capaian Belajar Kognitif

Variabel	R	R Square	Koefisien Regresi	Standardized Coefficients (β)	F	Sig.
Konstanta	.159	.025	93.85			<.001
PERSEPSI LITERASI DIGITAL			-.148	-.159	4.12	.044

Sumber: Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai signifikansi hitung sebesar 0,04, nilai tersebut $>$ dari nilai signifikansi yang digunakan 0,05. Nilai F hitung diperoleh 4,12. Nilai tersebut lebih besar dari nilai F tabel (3,90). Nilai R yang diperoleh sebesar 0,159 yang berarti kedua variabel tersebut saling berpengaruh. Variabel persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital memengaruhi capaian belajar kognitif siswa dalam pembelajaran daring geografi sebesar 2,5%. Berdasarkan hal tersebut maka H_0 ditolak dan H_7 diterima yang berarti persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital berpengaruh terhadap capaian belajar siswa dalam pembelajaran geografi secara daring di SMA swasta XYZ.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pham et al. (2021, p. 40) bahwa keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan media literasi digital yang tepat dalam pembelajaran geografi berpengaruh pada kepuasan siswa yang berdampak motivasi tinggi untuk memperoleh capaian belajar kognitif.

KESIMPULAN

- Berdasarkan pembahasan dan hasil temuan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa:
1. Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap partisipasi siswa. Sikap siswa saat pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, kemampuan mencari informasi, penggunaan *hypertext* dalam navigasi

- di dunia maya, kemampuan mengevaluasi konten informasi, dan penyusunan pengetahuan yang diperoleh mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui tanya jawab dan diskusi.
2. Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap kemampuan kolaborasi menunjukkan pengaruh yang positif antara kedua variabel. Kemampuan kolaborasi yang mencakup indikator berinteraksi dengan teman, kemampuan menyelesaikan masalah, bertanggung jawab, membuat keputusan, dan melakukan evaluasi dipengaruhi oleh persepsi siswa tentang media literasi digital dalam pembelajaran jarak jauh.
 3. Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran jarak jauh geografi berpengaruh terhadap kepuasan siswa. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan adanya pengaruh positif persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital terhadap kepuasan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran jarak jauh, sifat interaktif media, akses terhadap media yang digunakan, kemudahan siswa dalam memahami pembelajaran melalui media yang dipilih, dan keterlibatan guru mempengaruhi kepuasan siswa dalam penelitian ini.
 4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran daring geografi tidak berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa. Kendala dan hambatan pada guru dan siswa mempengaruhi partisipasi
 5. Kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran daring geografi tidak berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa. Kemampuan kolaborasi erat kaitannya dengan partisipasi siswa. Partisipasi siswa rendah berdampak pada kemampuan kolaborasi siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran hanya didominasi siswa tertentu sehingga kemampuan kolaborasi yang menyeluruh tidak tampak.
 6. Kepuasan siswa dalam pembelajaran daring geografi berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa. Tingkat kepuasan siswa dipengaruhi oleh penggunaan media, akses terhadap media yang digunakan, sifat interaktif media, kemudahan dalam memahami materi, dan keterlibatan guru pada SMA swasta XYZ sudah memuaskan siswa dengan baik sehingga berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif.
 7. Persepsi siswa tentang implementasi media literasi digital dalam pembelajaran daring geografi di SMA swasta XYZ berpengaruh terhadap capaian belajar kognitif siswa. Sikap siswa, kondisi lingkungan belajar, kemampuan mencari informasi, penggunaan *hypertext*, kemampuan mengevaluasi konten, dan penyusunan pengetahuan memengaruhi siswa untuk belajar optimal sehingga memengaruhi capaian belajar optimal.

Melihat banyaknya kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah penggunaan media literasi digital berbasis *audio visual* agar siswa mudah memahami analisis keruangan fenomena geografi terutama materi geografi fisik. Media literasi digital dipadukan dalam pembelajaran kolaboratif yang menarik sehingga siswa menjadi aktif terlibat. Melibatkan siswa dalam merancang dan membuat media literasi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Aksa, F. I., Utaya, S., & Bachri, S. (2019). Geografi dalam perspektif ilmu filsafat. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 43–47. <https://doi.org/10.22146/mgi.35682>
- Anastasia, R., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2021). Analisis partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris di masa pandemi Covid 19 di SDN Brawijaya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 528–534. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1915>

- Cahaya, S. B. (2017). Pengaruh disiplin dan partisipasi siswa terhadap prestasi belajar melaksanakan komunikasi bisnis siswa SMK di Kecamatan Dawarblandong dengan percaya diri sebagai variabel moderasi. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.26740/jepk.v3n1.p48-60>
- Carolina, I., Supriyatna, A., & Puspitasari, D. (2020). Analisa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap perkuliahan daring pada era pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)*, 2, 342–347. <https://tunasbangsa.ac.id/seminar/index.php/senaris/article/view/181>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Galloway, K. R., & Bretz, S. L. (2015). Development of an assessment tool to measure student meaningful learning in the undergraduate chemistry laboratory. *Journal of Chemical Education*, 92(7), 1149–1158. <https://doi.org/10.1021/ed500881y>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub.
- Harari, N. Y. (2018). *21 lesson for the 21st century*. Penguin Random House LLC.
- Hendarwati, E., Nurlaela, L., Bachri, B. S., & Sa'ida, N. (2021). Collaborative problem based learning integrated with online learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 29–39. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.24159>
- Hutabarat, H. D. M. (2020). Analisis tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Negeri Medan terhadap proses pembelajaran daring ditinjau dari model regresinya. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–8. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JFi/article/view/18821>
- Listiqowati, I., Khairurraziq., Muis, A. A., & Lisnaini. (2021). Pengaruh Edmodo terhadap peningkatan hasil belajar geografi di masa pandemi Covid 19. *Geography: Jurnal Kajian Penelitian & Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 115–125. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/geography/article/view/5151>
- Morisson, G. R., Ross, S. M., Kemp, J. E., & Kalman, H. (2013). *Designing effective instruction*. John Wiley & Sons.
- Nugroho, W. (2021). Kepuasan siswa terhadap pembelajaran daring menggunakan Microsoft Teams dan video Youtube Pada materi program linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 5(2), 111–121. <http://dx.doi.org/10.31949/th.v5i2.2518>
- Pham, T., Lai, P., Nguyen, V., & Nguyen, H. (2021). Online learning amid Covid-19 pandemic: Students' experience and satisfaction. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 17(1), 39–48. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1135293>
- Purbawati, C., Rahmawati, L. E., Hidayah, L. N., & Wardani, L. S. P. (2020). Tingkat partisipasi siswa sekolah menengah pertama dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 102–108. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4919>

- Sagala, P. V, Wibawanta, B., & Appulembang, O. D. (2018). Hubungan antara kecerdasan spiritual (SI) dengan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMPK Kalam Kudus Yogyakarta pada pembelajaran matematika. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(1), 22–33. <https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/view/1021>
- Sallis, E. (2010). *Total quality management in education*. Kogan Page.
- Savage, M., & Bennet, A. (2015). *Digital literacy for primary teachers (critical teaching)*. Critical Publisher Ltd.
- Sianipar, L., Sunaryo., & Astra, I. M. (2020). Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui pengembangan alat peraga gaya Lorentz. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 252–265. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v16i2.2390>
- Sidi, P. (2020). Discoblog untuk meningkatkan ketrampilan kolaborasi dan prestasi belajar ekonomi bisnis siswa kelas X AKL 2 SMKN 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 70–82. <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/11011>
- Silvana, H., & Cecep, D. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146–156. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Sumarsono, R. B., Maisyaroh., & Kusumaningrum, D. E. (2021). Pengaruh tingkat kualitas layanan, faktor kepuasan, dan motivasi belajar terhadap prestasi mahasiswa. *Ilmu Pendidikan Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 6(1), 43–52. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/23526>
- Triyanto. (2020). Analisis kebijakan pembelajaran jarak jauh pada pelajaran bahasa Indonesia di masa wabah virus Corona. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 393–402. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.100>