



## Pengaruh Media Sekolah Pintar Indonesia (SPI) Terhadap Literasi Digital Dan Hasil Belajar Pada Materi Keanekaragaman Hayati

Nadya Herdyana<sup>1\*</sup>, Purwati Kuswarini Suprpto<sup>1</sup>, Mufti Ali<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Indonesia

\*Email: [nadyaherdyana@gmail.com](mailto:nadyaherdyana@gmail.com)

### Info Artikel

Diterima: 2 Desember 2021  
Direvisi: 18 April 2022  
Diterbitkan: 28 Mei 2022

### Keywords:

Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Sekolah Pintar Indonesia (SPI)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia terhadap hasil belajar biologi pada materi Keanekaragaman Hayati di SMA Negeri 6 Tasikmalaya. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, diperoleh 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan Sekolah Pintar Indonesia dan kelas kontrol dengan Whatsapp. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket literasi digital dan tes soal *multiple choice*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan besarnya nilai signifikansi yang lebih besar dari 5% untuk hasil belajar dan kemampuan literasi digital. Berdasarkan hasil uji ANOVA tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media aplikasi Sekolah Pintar Indonesia terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik.

© 2022 Nadya Herdyana. This is an open-access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

## PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia terus mengalami kemajuan. Dalam dua tahun terakhir, Indeks Pembangunan TIK (IP-TIK) Indonesia tumbuh sebesar 5,08 persen, yaitu dari 5,32 di 2019 menjadi 5,59 di 2020 pada skala 0–10 (Badan Pusat Statistik, 2021). Polling Indonesia dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) menyatakan bahwa pada tahun 2019-2020 dari total populasi sebanyak 266,91 juta jiwa penduduk di Indonesia, sebanyak 196,71 juta jiwa atau sekitar 73,7% merupakan pengguna internet. Pengguna internet di Indonesia tersebar dari berbagai generasi namun Musiin & Indrajit (2020) mengungkapkan bahwa pengguna internet terbesar berada di usia 15-19 tahun, yakni pada siswa-siswi SMP dan SMA yang merupakan kelompok generasi Z. Berdasarkan data yang telah diuraikan, sebagian besar penduduk Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi dilihat dari persentase pengguna internet yang mencapai



lebih dari 70%. Hal ini menunjukkan bahwa penduduk Indonesia terutama kelompok usia muda telah melek teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information communication technology* (ICT) memfasilitasi berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satunya di bidang pendidikan dan pembelajaran (Wardani, Rufi'i, & Harwanto, 2020). Potensi pemanfaatan ICT dalam pendidikan sangat banyak antara lain untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran dan pengajaran (Surjono, 2013). Pembelajaran pada kurikulum 2013 juga menekankan pada pemanfaatan ICT, sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 bahwa salah satu prinsip pembelajaran kurikulum 2013 adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pada kondisi saat ini, salah satu contoh pemanfaatan ICT adalah melakukan Pembelajaran *online* (daring) melalui berbagai aplikasi yang ada (Herlinda, Fitria, & Puspita, 2020).

Pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat menyebabkan peserta didik berinteraksi dengan internet dalam jangka waktu yang lama. Proses pembelajaran seperti ini dapat dikatakan sebagai penggunaan internet secara positif. Hal ini dikarenakan aktivitas tersebut menyebabkan peserta didik semakin akrab dengan kegiatan menggunakan di internet untuk mencari berbagai informasi mengenai materi pembelajaran, menambah pengetahuan dalam bidang lain, ataupun sekedar mencari jawaban ketika mengerjakan tugas. Namun sekalipun peserta didik semakin mengenal penggunaan internet, kredibilitas konten yang dipilih oleh mereka harus dilandasi dengan kemampuan literasi digital.

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang diterapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Lima literasi lainnya antara lain: literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan (Pratama, Hartini, & Misbah, 2019). Literasi digital menurut Gilster (1997) diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas dan diakses melalui komputer. Jadi kemampuan literasi digital bukan hanya mengenai proses mengakses dan mencari informasi di internet ataupun penggunaan fitur komputer yang canggih saja, tetapi juga termasuk pemanfaatan informasi yang diperoleh dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan literasi dapat juga dipahami sebagai suatu kecakapan tertentu yang terkoneksi satu dengan lainnya secara digital sehingga tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, mendengar, menulis dan berbicara secara lisan (Anggraeni, Fauziyah, & Fahyuni, 2019). Penerapan literasi digital di sekolah memerlukan peranan dari guru, siswa, tenaga kependidikan, dan orang tua. Selain itu literasi digital di sekolah akan berkembang baik jika kegiatan pembelajaran telah didukung oleh sarana dan prasarana yang mendukung digitalisasi salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran termasuk segala sesuatu yang ada di dalam alat tersebut. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Media Pembelajaran mampu memfasilitasi hasil belajar pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Pribadi, 2017). Dalam pembelajaran berbasis *online learning management system* (LMS), penggunaan media tidak bisa dilepaskan dari kegiatan pembelajaran. Menurut Aaron Qugley dalam (Yana & Adam, 2019). LMS merupakan sebuah lingkungan pembelajaran digital yang mengelola semua aspek pembelajaran. Dewasa ini banyak LMS yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti *Google classroom*, *Edmodo*, dan Sekolah Pintar Indonesia (SPI).

Sekolah Pintar Indonesia merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *vendor* lokal sebagai aplikasi pengelola proses pembelajaran (Amarulloh, Surahman, & Meylani, 2020). Aplikasi Sekolah Pintar Indonesia juga tidak memerlukan perangkat berspesifikasi tinggi sehingga lebih terjangkau untuk digunakan di banyak sekolah. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android mampu memberikan keluwesan dan kemandirian belajar bagi peserta didik (Amarulloh, Surahman, & Meylani, 2019b). Selain kegiatan pembelajaran, kegiatan evaluasi juga dilaksanakan dalam aplikasi ini meskipun evaluasi diserahkan kembali pada guru mata pelajaran untuk menggunakan aplikasi ini atau menggunakan media lainnya. Seperti yang dikatakan (Amarulloh, Surahman, & Meylani, 2019a) bahwa penggunaan media aplikasi berbasis android dapat

mempengaruhi kemampuan literasi informasi pada pembelajaran biologi dan juga peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan informasi bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan kemampuan literasi dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada materi Keanekaragaman Hayati. Berdasarkan Permendikbud No 24 tahun 2016, materi Keanekaragaman Hayati memiliki tujuan yaitu merumuskan upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam pelestarian keanekaragaman hayati. Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih untuk menerapkan literasi digital dalam menjelaskan tingkatan Keanekaragaman Hayati, menganalisis keanekaragaman hayati di Indonesia, menganalisis penyebab hilangnya Keanekaragaman Hayati di berbagai tempat, dan merumuskan upaya untuk mengatasi permasalahan pelestarian keanekaragaman hayati terutama yang ada di sekitar. Kemampuan memilih dan menilai media dan sumber digital dibutuhkan untuk merumuskan setiap gagasan pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi materi Keanekaragaman Hayati. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi diharapkan dapat melatih peserta didik untuk melek teknologi di zaman yang serba digital ini. Selain itu, penggunaan aplikasi ini diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi Keanekaragaman Hayati sehingga hasil belajarnya meningkat.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi experimental design*. Teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* hingga diperoleh sampel, yaitu kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol dan kelas X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen melakukan pembelajaran menggunakan Media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia<sup>®</sup> (SPI) sedangkan kelas kontrol menggunakan *Whatsapp* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pemilihan sampel ini didasarkan pada pertimbangan, yakni kelas dengan guru yang sama dan dengan rata-rata capaian hasil belajar yang sama, memiliki keaktifan belajar yang sama, dan kemampuan dalam mengakses internet yang sama. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, studi literatur dan tes.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan literasi digital menggunakan kuesioner sebanyak 18 pernyataan. Sedangkan untuk mengukur hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest* berbentuk *multiple choice* pada materi Keanekaragaman Hayati sebanyak 29 soal. Pernyataan kuesioner dibuat berdasarkan empat kompetensi inti literasi digital menurut Gilster (1997:2-3), yaitu pencarian internet (*internet searching*), navigasi hypertextual (*hypertextual navigation*), evaluasi konten (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Pada penelitian ini, hasil belajar yang diamati hanya kemampuan kognitif yang didasarkan pada taksonomi tujuan pembelajaran yang telah direvisi menurut Benjamin S. Bloom (Widodo, 2006). Dimensi kemampuan kognitif dibatasi pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), serta meliputi dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3). Data penelitian dianalisis dengan bantuan IBM SPSS 26, uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dengan uji Levene pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Uji hipotesis menggunakan uji ANOVA pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran SPI dan kelas kontrol yang menggunakan aplikasi *whatsapp*. Berdasarkan hasil uji prasyarat, seluruh data memenuhi prasyarat analisis yaitu data berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan bervariasi homogen. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan menggunakan uji ANOVA karena data berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan variannya datanya homogen. Pada Tabel 1 yang disajikan ringkasan hasil uji hipotesis tersebut.

**Tabel 1**

Hasil pengujian hipotesis dengan ANOVA

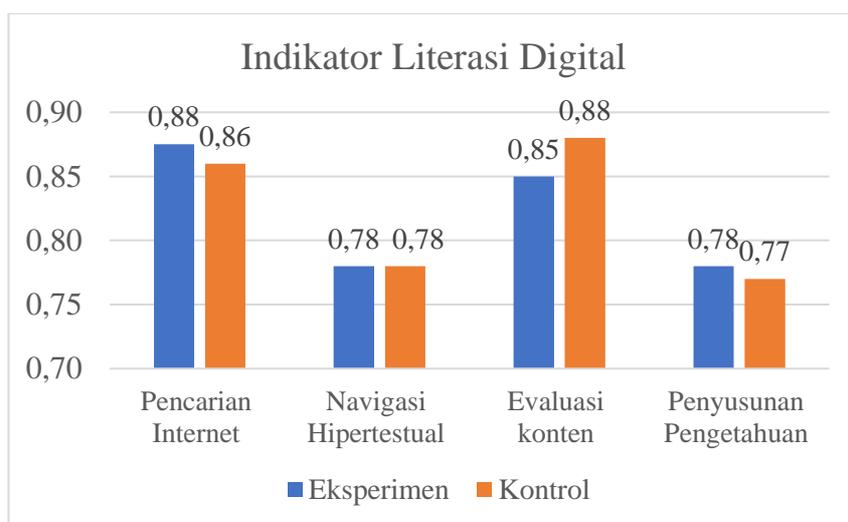
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar	Between Groups	,018	1	,018	,997	,324
	Within Groups	,669	38	,018		
	Total	,687	39			
Literasi Digital	Between Groups	,625	1	,625	,012	,913
	Within Groups	1941,350	38	51,088		
	Total	1941,975	39			

Sumber : Pengolahan data pribadi

Hasil analisis data uji ANOVA pada Tabel 1 menunjukkan signifikansi variabel bebas terhadap variabel terikat pada taraf 5% sebesar 0.324. Berdasarkan kaidah pengujian hipotesis nilai  $\alpha$  (0.05) < Sig. (0.381), jika nilai signifikansi atau probabilitas lebih besar dari nilai taraf signifikansi 5% maka kesimpulannya  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, tidak ada pengaruh penggunaan media aplikasi Sekolah Pintar Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X MIPA SMAN 6 Tasikmalaya. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis nilai  $\alpha$  (0.05) < Sig. (0.913), jika nilai signifikansi atau probabilitas lebih besar dari nilai taraf signifikansi 5% maka kesimpulannya  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, tidak ada pengaruh penggunaan media aplikasi Sekolah Pintar Indonesia terhadap kemampuan literasi digital peserta didik pada Materi Keanekaragaman Hayati di kelas X MIPA SMAN 6 Tasikmalaya.

### Pengaruh Media Sekolah Pintar Indonesia (SPI) terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik

Literasi digital yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam mencari, mengakses, menganalisis, dan menyusun secara cerdas informasi atau pengetahuan yang diperoleh dari media digital. Pengukuran dilakukan dengan melihat kemampuan literasi digital peserta didik menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dapat dilihat pada Tabel 1, dengan menggunakan uji ANOVA diperoleh sig 0,913 >  $\alpha$  = 0,05, sehingga dapat diketahui penggunaan media SPI belum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital peserta didik. Meskipun demikian kemampuan literasi digital peserta didik mengalami peningkatan yang dapat dilihat melalui skor N-Gain pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Perbandingan Skor Rata-rata Literasi Digital Peserta Didik pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

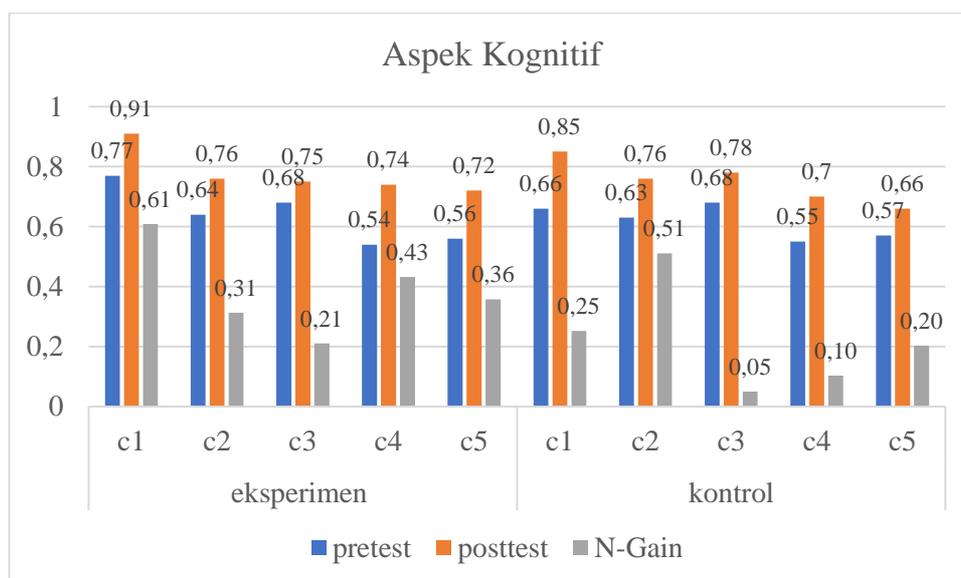
Gambar 1 menunjukkan bahwa N-gain yang diperoleh pada setiap aspek Pengetahuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata skor yang tinggi. Hal ini terjadi karena peserta didik telah terbiasa untuk melakukan pencarian data-data yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Hisle & Webb (2017) yang menyatakan bahwa kemampuan *research* akan tumbuh beriringan dengan frekuensi individu melakukan suatu hal. Indikator navigasi hipertekstual pada kedua kelas memiliki skor rata-rata yang lebih rendah dibanding Indikator Pencarian Internet. Rendahnya skor yang diperoleh disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik mengenai istilah-istilah dalam internet dan kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap tautan dan fitur internet lain yang dapat mempermudah peserta didik dalam mencari informasi di internet.

Selanjutnya pada aspek Evaluasi Konten, kelas eksperimen memiliki capaian rata-rata yang lebih rendah dibanding kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kemampuan mengevaluasi informasi merupakan kemampuan yang sangat tinggi. Menurut Hisle & Webb (2017) mampu mengevaluasi informasi dalam internet secara kritis adalah keterampilan yang sangat tinggi. Hal ini karena terkadang informasi yang muncul bisa sangat akurat atau sama sekali tidak berguna. Beberapa informasi juga mungkin pernah sangat akurat, namun sudah ketinggalan zaman untuk digunakan. Terkadang ditemukan juga penulis artikel tidak ahli tentang apa yang mereka tulis. Rendahnya kemampuan Evaluasi Konten juga menyebabkan rendahnya kemampuan penyusunan pengetahuan peserta didik. Cahyati *et al.* (2019) mengemukakan bahwa kemampuan literasi digital bukan hanya mencakup kemampuan membaca dan menggunakan internet, namun terdapat suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital dan proses asosiasi untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil pencarian. Oleh karena itu evaluasi konten dan penyusunan pengetahuan peserta didik dapat terus dikembangkan beriringan dengan pengembangan cara berpikir kritis peserta didik

Penelitian ini sejalan dengan Pratama *et al.* (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *LMS* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik namun belum memberikan pengaruh yang signifikan. Hal ini sebenarnya dapat dimaksimalkan dengan adanya pembiasaan yang terus dilatihkan kepada peserta didik dan membuat tampilan isi yang lebih menarik lagi, sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan literasi digital peserta didik. Muslimin (2020) menyatakan bahwa penggunaan *LMS* dapat meningkatkan literasi digital peserta didik dan memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik tanpa harus bertatap muka.

### **Pengaruh Media Sekolah Pintar Indonesia (SPI) terhadap Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik**

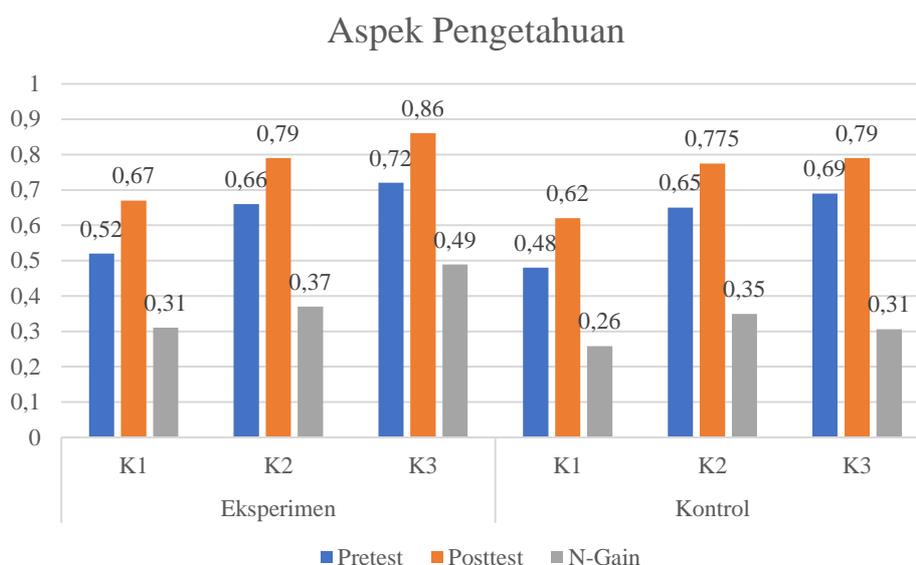
Hasil belajar kognitif yang diperoleh dari uji *ANOVA* adalah  $H_0$  diterima. Dengan kata lain, tidak ada pengaruh penggunaan media aplikasi Sekolah Pintar Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai taraf signifikansi 5% yaitu diperoleh sig 0,324. Selain itu, berdasarkan perbandingan skor dan N-gain hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen yang dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 2 menunjukkan nilai N-gain yang diperoleh pada setiap aspek kognitif pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebagian besar berada pada kategori rendah. Pada aspek kognitif mengingat (C1) kelas kontrol berada pada kategori sedang dan kelas eksperimen berada pada kategori rendah. Aspek mengingat C1 mencakup kemampuan peserta didik untuk mengenali, mengetahui dan mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan peserta didik. Hal ini didukung oleh Fazira (2019) yang menyatakan bahwa umumnya guru hanya menekankan pengenalan atau penguatan kembali fakta-fakta sehingga peserta didik terbiasa memiliki pengetahuan pada aspek kognitif mengingat. Pada aspek kognitif memahami (C2) kedua kelas berada pada kategori sedang tetapi kelas kontrol memiliki N-Gain yang lebih tinggi. Peneliti menduga hal ini disebabkan peserta didik yang telah terbiasa menggunakan aplikasi Whatsapp sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi terutama pada proses diskusi. Pada aspek kognitif mengaplikasikan (C3) kedua kelas berada pada kategori rendah. Hal ini terjadi karena aspek kognitif C3 merupakan kemampuan aplikatif yang sukar untuk diajarkan kecuali peserta didik pernah mengalami hal tersebut. Ini sejalan dengan pendapat Hapsari, Handhika, & Huriawati (2017) yang mengatakan bahwa indikator C3 (menerapkan) peserta didik mengalami kesulitan dalam penerapan konsep untuk menyelesaikan persoalan yang ada.

Pada aspek kognitif menganalisis (C4) kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini disebabkan bentuk soal menganalisis sudah termasuk dalam tingkatan kognitif tingkat tinggi yang dapat dikategorikan sebagai jenis soal yang sulit karena dibutuhkan tingkat ketelitian dan kecermatan yang benar dalam menjawab pertanyaan analisis. Pada aspek kognitif mengevaluasi (C5), kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mengevaluasi peserta didik lebih rendah. Menurut Widodo (2006), proses mengevaluasi merupakan kemampuan peserta didik untuk membiasakan dirinya dalam menyimpulkan suatu permasalahan yang terjadi dalam bentuk soal pertanyaan yang dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya Perbandingan hasil belajar pada Aspek pengetahuan dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Perbandingan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada Gambar 3 menunjukkan *N-gain* yang diperoleh pada setiap aspek pengetahuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Pada aspek pengetahuan faktual (K1), kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini disebabkan karena pada konsep ini banyak digunakan istilah-istilah sehingga besar kemungkinan peserta didik mengalami kebingungan dalam memahami materi pada indikator pengetahuan faktual. Pada aspek pengetahuan konseptual (K2), kedua kelas berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan materi yang berhubungan dengan konsep telah diunggah di laman media Sekolah Pintar Indonesia sebelum pembelajaran dimulai sehingga peserta didik dapat mengakses materi tersebut. Selain itu, proses diskusi yang berlangsung dalam pembelajaran memperkuat pemahaman peserta terutama pada pemahaman konsep materi pembelajaran Selanjutnya, Pada aspek pengetahuan prosedural (K3), kedua kelas berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan pengetahuan prosedural pada materi Keanekaragaman Hayati sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memahami pengetahuan tersebut dengan mudah.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Android membuat peserta didik tidak akan kesulitan dalam mencari sumber pelajaran karena semua sumber yang mereka butuhkan ada di aplikasi Sekolah Pintar Indonesia<sup>®</sup> sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang meningkat (Amarulloh *et al.*, 2020). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Yana (2019) yang mengatakan bahwa penggunaan *LMS* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *platform* yang berbeda-beda. Faktor lain yang diduga menyebabkan perbedaan hasil penelitian adalah penggunaan *LMS* dalam pembelajaran yang memiliki beberapa hambatan jika digunakan sebagai media utama (Rafi *et al.*, 2020). Faktor yang mungkin yang dapat mengarahkan pada tidak diperolehnya dampak positif dari pengintegrasian *LMS* adalah kurang dimaksimalkannya fasilitas diskusi yang tersedia pada *LMS* oleh siswa. Selanjutnya peneliti menyadari bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti yang dikatakan Slameto dalam (Berutu & Tambunan, 2018) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Sementara dalam penelitian ini peneliti hanya melibatkan satu variabel saja yaitu media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia.

Selanjutnya menurut McDougal (2018) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi literasi digital diantaranya penggunaan media *online*, nilai akademik, peran orang tua, dan intensitas membaca. Sementara dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel saja, yaitu media aplikasi Sekolah Pintar Indonesia. Selain itu, kurangnya pengalaman dan persiapan guru dalam menghadapi pembelajaran secara daring, kurangnya pengalaman pengoperasian media yang digunakan menjadi salah satu penyebab tidak adanya pengaruh perlakuan dalam penelitian ini. Beberapa faktor lain yang diduga menyebabkan perbedaan hasil tersebut adalah kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring. Kedua kelas menggunakan media pembelajaran berbasis android sehingga kurangnya kontras antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan penelitian sebelumnya yang melaksanakan penelitian di kelas kontrol dengan metode konvensional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, analisis data, dan pengujian hipotesis maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X MIPA SMAN 6 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022. Beberapa faktor yang menyebabkan tidak adanya pengaruh antara lain, penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, kurangnya pengalaman pengoperasian media pembelajaran yang digunakan, dan perbedaan kondisi pembelajaran secara daring. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melanjutkan penelitian mengenai penggunaan media Sekolah Pintar Indonesia terhadap materi yang lain serta lebih memperbanyak aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan media digital agar penelitian selanjutnya bisa membuktikan teori yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019a). Digitalisasi dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. *BIOEDUKASI*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i1.2815>
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019b). Refleksi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis digital. *Metaedukasi*, 1(1), 13–23.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2020). Indonesian smart schools: Their influence on the ability of information literacy on the biology field. *Jurnal Bioedukatika*, 8(1), 58. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v8i1.15071>
- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan blended learning berbasis literasi digital dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 190–203. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh- ISSN:2580-2453https://doi.org/10.24042/alidaroh.v9i2.5168>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII). (2020). Laporan Survei Internet 2019 – 2020. 1–146. Badan Pusat Statistik. *Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) 2020*. (2021).
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109–115.
- Fazira, S. (2019). Analisis higher order thinking skill (hots) siswa kelas xi pada sistem pernapasan sman plus provinsi riau tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4(7), 144–152.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hapsari, A. D., Handhika, J., & Huriawati, F. (2017). Implementasi inkuiri terbimbing pada pembelajaran getaran, gelombang, dan bunyi terhadap hasil belajar kognitif. *Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya*.
- Herlinda, Fitria, H., & Puspita, Y. (2020). Implementasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran kurikulum 2013. *Journal of Education Research*, 1(2), 125–133.
- Hisle, D., & Webb, K. K. (2017). *Information Literacy Concepts: An Educational Resource*. Carollina: Joyner Library.

- Musiin, & Indrajit, R. E. (2020). *Literasi Digital Nusantara*. Yogyakarta: ANDI.
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis literasi digital siswa melalui penerapan e-learning berbasis schology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–13.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Rafi, I., Nurjannah, F. F., Fabella, I. R., & Andayani, S. (2020). *Peluang dan Tantangan Pengintegrasian Learning Management System ( LMS ) dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia*. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 229–248.
- Surjono, H. D. (2013). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Peningkatan Proses Pembelajaran yang Inovatif. *Seminar Nasional Pendidikan dan Saintec UMS*, 1–10.
- Wardani, M. A. P., Rofi'i, & Harwanto. (2020). *Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis ICT terhadap Pencapaian Hasil Belajar Sistem Komputer Siswa*. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 99–106.
- Widodo, A. (2006). *The Taxonomy of Educational Objectives, The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* ". 3, 18–29.
- Yana, D., & Adam. (2019). *Efektivitas penggunaan platform LMS sebagai media pembelajaran berbasis blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa*. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12.