

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Literasi Digital *Youtube* Keagamaan

a. Pengertian Literasi Digital

Pada era digital, masyarakat seharusnya memiliki kompetensi literasi digital guna menyikapi perkembangan teknologi informasi secara positif. Literasi digital dipopulerkan sejak tahun 1997 oleh Paul Gilster.

Gilster mengartikan literasi digital merupakan kemampuan atau keterampilan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan efisien dalam berbagai format *Eshet* menambahkan bahwa literasi digital lebih menekankan pada kemampuan menggunakan berbagai macam sumber digital secara efektif.¹⁴

Bawden menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk membaca dan memahami informasi yang berbentuk hifertex atau informasi dalam format multimedia yang bersumber pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro digunakan secara luas hingga menyentuh kalangan masyarakat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, literasi informasi terus berkembang

¹⁴ Jazimatul Husna, *Antologi Literasi Digital* (Yogyakarta: Azyan Mitra Media, 2018).h.23

pada dekade 1990-an manakala informasi semakin muda dioperasikan, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.¹⁵

Qurrota juga menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan mengkaryakan dan berbagi dalam modus yang berbeda, semisal dalam membuat, mengelaborasi, mengkomunikasikan secara efektif dan memiliki pemahaman perihal kapan dan bagaimana menggunakan perangkat teknologi informasi guna mendukung proses tersebut.¹⁶

Selama ini literasi dipahami sebagai kegiatan membaca dan menulis. Hingga pada akhirnya literasi tidak hanya berkaitan dengan baca tulis. Tetapi mencakup kemampuan membaca, memahami, dan mengappresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis.¹⁷ Pada masa perkembangan awal, literasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Perkembangan berikutnya menyatakan bahwa literasi berkaitan dengan situasi dan praktik sosial. Kemudian, literasi diperluas oleh semakin berkembangnya teknologi

¹⁵ Feri Sulianta, *Model Konten Digital Berlandaskan IPS Pada User Generated Content Platfrom Sebagai Media Literasi (The Big Picture of Specific Research)* (Bandung: Universitas Widyatama, 2020).h.40

¹⁶ Qurrata A'yun, 'Analisis Tingkat Literasi Digital Dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5 (2021), 273.

¹⁷ Ira Muftiroh, 'IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI DIGITAL KEAGAMAAN DI ERA PANDEMI COVID-19 SMA NEGERI 1 PETARUKAN', *Education Journal : Pendidikan Agama Islam*, 4 (2022).h. 65–76.

informasi dan multimedia. Setelah itu, literasi dipandang sebagai konstruksi sosial dan tidak pernah netral.

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan penggunaan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan *platform* perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

b. Komponen Literasi Digital

Literasi digital terdiri dari empat komponen utama, yaitu kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi utama literasi digital, serta sikap dan perspektif pengguna informasi. Berdasarkan keempat komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:¹⁸

1) Kemampuan Dasar Literasi Digital

Kemampuan dasar literasi digital terdiri dari keterampilan dasar berupa kemampuan untuk membaca, menulis, memahami simbol untuk mempresentasikan bahasa dan melakukan perhitungan angka, serta kemampuan dasar literasi komputer yang termasuk kemampuan menggunakan *hardware* serta perangkat lunak komputer.

¹⁸ Ana Irhandyaningsih, ‘Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19’, *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4 (2020),h 234–35.

2) Latar Belakang Pengetahuan Informasi

Latar belakang pengetahuan informasi merupakan pembahasan yang mengenai pemahaman yang diperlukan individu tentang bagaimana informasi digital dan non digital diciptakan dan diakses serta bagaimana sumber informasi tersebut menghasilkan informasi yang diinginkan.

3) Kompetensi Utama Literasi Digital

Kompetensi utama literasi digital mencakup pemahaman akan format informasi digital dan non digital, kemampuan untuk menciptakan dan menginformasikan informasi digital, kemampuan untuk mengevaluasi informasi yang diperoleh, kemampuan penerapan pengetahuan, keterampilan literasi informasi dan keterampilan literasi media.

4) Sikap dan Perspektif Pengguna Informasi

Maksud dari sikap dan perspektif pengguna informasi yakni meliputi kemampuan individu untuk belajar mandiri, pemahaman mengenai penggunaan informasi dan pemahaman mengenai hak cipta.

Gilster mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain: *internet searching, hypertextual navigation, content evaluation, knowledge assembly*.¹⁹

¹⁹ Athik Hidayatul Ummah, 'Literasi Digital Dan Peran Strategis Net Generation Dalam Membangun Konten Positif Di Media Sosial', *Integritas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 (2020).h.173–75.

Literasi digital terbagi ke dalam empat indikator yaitu:

a) Pencarian di Internet

Gilster menjelaskan kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.²⁰

b) Pandu Arah *Hypertext*

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca dan memahami secara dinamis terhadap lingkungan *hypertext*. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* dalam *web browser* yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain:

- 1) Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya.
- 2) Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing* via internet.
- 3) Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, *http*, *html*, dan *url*, serta Kemampuan memahami karakteristik halaman web.

²⁰ Yeany Panji Setianto, 'Penyuluhan Literasi Digital Pada Konten Keagamaan Bagi Remaja Di Banten', *Jurnal KOMUNITAS*, 1 (2021).h. 42–56.

c) Evaluasi Konten Informasi

Mengevaluasi informasi (membuat penilaian tentang kecukupannya, kegunaan, kualitas, relevansi, atau efisiensi) datang untuk bermain di sini. Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link *hypertext*. latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, Kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman *web*, serta Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup/grup* diskusi.²¹

d) Penyusunan Pengetahuan

Penyusunan pengetahuan merupakan inti dari kegiatan literasi digital. Demikian juga, menghasilkan informasi baru secara digital dengan cara mengadaptasi, menerapkan, merancang, menemukan, atau memberi informasi juga merupakan inti dari literasi digital. Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan

²¹ Danang Wahyu, 'Implementasi Literasi Digital Dalam Gerakan Literasi Sekolah, (Konferensi Bahasa Dan Sastra', *International Conference on Language, Literature, and Teaching*, 1 (2019).h.38–39.

kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka.²²

Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, Kemampuan untuk membuat suatu personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, mailing list maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topic permasalahan tertentu, Kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

Dapat disimpulkan bahwa kompetensi literasi digital merupakan kemampuan yang harus dimiliki seseorang agar dapat menyikap dengan benar kemajuan media digital yang meliputi kemampuan dan keterampilan dalam mencari informasi di internet, keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan *website*, mengevaluasi konten dari media digital, dan kemampuan menyusun

²² Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) Vol. 1 No. 3 Agustus 2023, Hal. 467-473

pengetahuan atau kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan media digital.

Menurut dalam tulisan yang berjudul *digital and media literacy: A plan of Action*, menyebutkan bahwa kompetensi literasi media digital mencakup, *Access, Analyze & Evaluate, Create, Reflect, Act*.²³

- 1) *Access*, kegiatan untuk menemukan dan menggunakan media dan peralatan teknologi dengan terampil dan berbagi informasi yang sesuai dan relevan dengan orang lain.
- 2) *Analyze & Evaluate*, memahami pesan dan menggunakan pemikiran kritis untuk menganalisis kualitas pesan, kejujuran, kredibilitas, dan sudut pandang, sambil mempertimbangkan efek potensial atau konsekuensi pesan.
- 3) *Create*, Menyusun atau menghasilkan konten menggunakan kreativitas dan keyakinan dalam ekspresi diri, dengan kesadaran akan tujuan, audiensi, dan teknik komposisi.
- 4) *Reflect*, menerapkan tanggung jawab sosial dan prinsip-prinsip etika untuk identitas dan pengalaman hidup seseorang, komunikasi perilaku dan perilaku
- 5) *Act*, Bekerja secara individu dan kolaboratif untuk berbagi pengetahuan dan memecahkan masalah dalam keluarga, tempat kerja dan masyarakat, dan berpartisipasi sebagai anggota komunitas di lokal, regional, tingkat nasional dan internasional.

²³ Nandang Hidayat, 'Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2 (2019).h.13

Sedangkan menurut *Steve Wheeler* dalam tulisannya yang berjudul *Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures*, mengidentifikasi ada sembilan elemen penting dalam dunia literasi digital seperti *social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing identity, creating content, organising and sharing content, reusing/repurposing content, filtering and selecting content, serta self broadcasting.*

1) *Social Networking*

Kehadiran situs jejaring sosial adalah salah satu contoh yang ada dalam *social networking* atau kehidupan sosial online. Kini tiap individu yang terlibat dalam kehidupan sosial online akan selalu dihadapkan adanya layanan tersebut. Seseorang yang memiliki *smartphone* dapat dipastikan memiliki banyak akun jejaring sosial misalnya *Facebook, Twitter, LinkedIn, Path, Instagram, Pinterest,* ataupun *Google+.* Memanfaatkan layanan situs jejaring sosial perlu selektif dan kehati-hatian.

Pengetahuan pemetaan penggunaan situs jejaring sosial berdasarkan fungsinya tentu akan lebih baik. Sebagai contoh mereka yang bergelut dalam dunia akademik bisa memanfaatkan *LinkedIn* yang bisa mendukung hubungan antar peneliti di dunia. Keterampilan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan setiap situs jejaring sosialpun berbeda. Untuk itu, perlu mengetahui sekaligus menguasai fungsi-fungsi dasar dari setiap fitur yang ada. Disisi lain etika

pemanfaatan situs jejaring sosial juga tidak luput dari perhatian. Literasi digital memberikan jalan bagaimana seharusnya berjejaring sosial yang baik itu.

2) *Transliteracy*

Transliteracy diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial, grup diskusi, smartphone dan berbagai layanan online yang tersedia.

3) *Maintaining Privacy*

Hal penting dalam literasi digital adalah tentang *maintaining privacy* atau menjaga privasi dalam dunia online. Memahami dari segala jenis *cybercrime* seperti pencurian online lewat kartu kredit (*carding*), mengenal ciri-ciri situs palsu (*phishing*), penipuan via email dan lain sebagainya. Menampilkan identitas online hanya seperlunya saja untuk menghindari sesuatu hal yang tidak di inginkan.

4) *Managing digital Identity*

Managing digital identity berkaitan dengan bagaimana cara menggunakan identitas yang tepat diberbagai jaringan sosial dan platform lainnya.

5) *Creating Content*

Creating content atau berkaitan dengan suatu ketrampilan tentang bagaimana caranya membuat konten di berbagai aplikasi

online dan platform misalnya di *PowToon*, *Prezi*, *blog*, *forum*, dan *wikis*. Selain itu mencakup kemampuan menggunakan berbagai *platform e-learning*.

6) *Organising and Sharing Content*

Organising and sharing content adalah mengatur dan berbagi konten informasi agar lebih mudah tersebar. Misalnya pada pemanfaatan situs sosial *bookmarking* memudahkan penyebaran informasi yang bisa diakses oleh banyak pengguna di internet.

7) *Reusing/repurposing Content*

Mampu bagaimana membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan. Misalnya seorang guru yang membuat konten tentang mata pelajaran tertentu dengan lisensi *creative common*. Kemudian konten tersebut di unggah di *website Slideshare* sehingga akan banyak yang mengunduhnya. Lalu konten tersebut bisa digunakan oleh orang lain yang membutuhkan dengan menambahkan informasi atau pengetahuan baru agar lebih lengkap sesuai kebutuhannya.

8) *Filtering and Selecting Content*

Kemampuan mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan misalnya lewat berbagai mesin pencari di internet.

9) *Self Broadcasting*

Self broadcasting bertujuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten multimedia misalnya melalui *blog*, forum atau wikis.

e) **Manfaat literasi digital dalam pembelajaran**

Literasi digital memiliki manfaat yang penting bagi setiap individu bahkan dalam beberapa kasus literasi digital dapat mempengaruhi kinerja organisasi serta dalam pendidikan. *Survey* yang pernah dilakukan BCS, *The Chartered Institute for IT* menunjukkan 90% pemilik perusahaan itu menganggap bahwa literasi digital bagi karyawan itu sangat bermanfaat bagi organisasi atau perusahaan karena saat ini hampir semua pekerjaan bergantung beberapa aspek teknologi.

Menurut Brian Wright dalam infographics yang berjudul *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology*, bahwa ada 10 manfaat penting dari adanya literasi digital yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.²⁴

²⁴ Vevy Liansari, 'Proceedings of The ICECRS', *AnCeMS (Annual Conferenve for Scholars)*, 1 (2018), h.145–236.

1) Menghemat waktu

Peserta didik yang mendapatkan tugas dari gurunya, maka ia akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.

2) Belajar lebih cepat

Pada kasus ini misalnya peserta didik yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

3) Menghemat uang

Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.

4) Membuat lebih aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh

ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.

5) Selalu memperoleh informasi terkini

Kehadiran apps terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.

6) Selalu terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

7) Membuat keputusan yang lebih baik

Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai. Ida Fajar Priyanto mengatakan secara umum, informasi dipandang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.

8) Mempermudah pekerjaan

Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini

dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan *Microsoft Word*, *Power Point* atau bahkan aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti *Mendelay* dan *Zetero*.

9) Membuat lebih bahagia

Dalam pandangan *Brian Wright*, di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.

10) Mempengaruhi dunia

Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Dalam lingkup yang lebih makro, sumbangsih pemikiran seseorang yang tersebar melalui internet itu merupakan bentuk manifestasi yang dapat mempengaruhi kehidupan dunia yang lebih baik pada masa yang akan datang.

Literasi digital di era digital ini sangat penting karena data dan informasi akan terus bertambah tanpa terkontrol. Jika tiap individu tidak membekali diri dengan kemampuan literasi digital, maka akan semakin sulit untuk mencari informasi yang benar-benar bernilai. Salah satu fungsi mendapatkan informasi bernilai adalah

agar cepat mengambil keputusan yang baik hingga akhirnya dapat bertindak. Elemen penting literasi digital adalah menyangkut kemampuan apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Elemen penting itu diantaranya sosial *networking*. Kehadiran situs jejaring sosial adalah salah satu contoh yang ada dalam social networking atau kehidupan sosial online.

Kini tiap individu yang terlibat dalam kehidupan sosial online akan selalu dihadapkan adanya layanan tersebut. Seseorang yang memiliki smartphone dapat dipastikan memiliki banyak akun jejaring sosial misalnya *Facebook*, *Twitter*, *Linkedin*, *Path*, *Instagram*, *Pinterest*, ataupun *Google+*. Memanfaatkan layanan situs jejaring sosial perlu selektif dan kehati-hatian. Pengetahuan pemetaan penggunaan situs jejaring sosial berdasarkan fungsinya tentu akan lebih baik. Sebagai contoh mereka yang bergelut dalam dunia akademik bisa memanfaatkan *Linkedln* yang bisa mendukung hubungan antar peneliti di dunia. Keterampilan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan setiap situs jejaring sosial pun berbeda. Untuk itu, perlu mengetahui sekaligus menguasai fungsi-fungsi dasar dari setiap fitur yang ada. Di sisi lain etika pemanfaatan situs jejaring sosial juga tidak luput dari perhatian. Literasi digital memberikan jalan bagaimana seharusnya berjejaring sosial yang baik itu.

f) Penerapan Literasi Digital di Sekolah

Penerapan adalah implementasi, yang berarti penggunaan peralatan dalam kerja, pelaksanaan, pengerjaan hingga terwujud, pengejawantahan.²⁵ Agar sekolah mampu mengembangkan budaya literasi dengan baik, maka harus memperhatikan tiga hal berikut ini:

Pertama, mengkondisikan lingkungan fisik ramah literasi. Cara yang bisa ditempuh dengan pengembangan budaya memajang karya peserta didik di seluruh area sekolah. Agar suasana tercipta dinamis, dapat dilakukan penggantian secara rutin, sehingga akan memberikan kesempatan pada semua peserta didik untuk menjadi perhatian.

Kedua, mengupayakan lingkungan sosial dan afektif sekolah sebagai medel komunikasi dan interaksi yang literat. Lingkungan sosial dan afektif dibentuk dan dikembangkan dengan cara pemberian pengakuan atas pencapaian peserta didik, seperti pemberian penghargaan, penyelenggaraan festival buku, dan lain - lain.

Ketiga, mengupayakan sekolah sebagai lingkungan akademik yang literat. Sekolah membuat perencanaan dan pelaksanaan gerakan literasi di sekolah termasuk membentuk tim literasi sekolah yang bertugas untuk membuat perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen program.

Pembelajaran berbasis literasi mengakomodasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang didorong untuk mencari informasi melalui berbagai referensi, baik berupa materi cetak maupun digital.

²⁵ Mangunswito, *Kamus Saku Ilmiah Populer* (Jakarta: Widyatama Pressindo, 2011). h.40

Implementasi literasi digital dalam gerakan literasi sekolah dalam dilakukan melalui tahap pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran.

Penerapan literasi digital di sekolah menuntut guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah seperti hanya mengandalkan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber belajar, seperti majalah, surat kabar, internet, dan media digital. Hal tersebut sangat penting diterapkan, agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia.²⁶

Pendayagunaan sumber belajar dalam pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, selain untuk melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Sehingga pendayagunaan sumber belajar secara maksimal, memberikan ketepatan dalam menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang kajian, sehingga pembelajaran literasi digital akan senantiasa “*up to date*”, dan mampu mengikuti akselerasi teknologi dan seni dalam masyarakat yang semakin global. Sehingga dengan melakukan penerapan literasi digital *youtube* disekolah, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan pemahaman dan membantu siswa menyelesaikan tugas mereka dalam menemukan

²⁶ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).h.28

informasi dari konten digital yang tepat, akurat, dan waktu yang relatif singkat. Penerapan literasi digital melibatkan keterampilan siswa untuk menggugah media baru dan *mendownload materi* pelajaran dan praktek / video dari internet.

2. Media Youtube

a. Pengertian Media Youtube

Dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti “perantara”, merupakan sarana komunikasi. Adapun menurut Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁷

Media *Youtube* merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh *Google* bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis. *Youtube* merupakan wujud dari pergeseran teknologi internet (*world wide web*) dari “*read only web*” ke “*read write web*”, yakni dari keadaan ketika internet hanya menyediakan sumber bacaan bagi penggunanya ke keadaan ketika internet menyediakan sarana bagi penggunanya untuk membuat dan membagikan sumber bacaan bagi pengguna yang lain. Pergeseran tersebut menyebabkan *Youtube* menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini *Youtube* merupakan situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya. Kecenderungan orang menonton *Youtube* naik 60% tiap tahunnya dan 40% tiap harinya.

Selain itu, jumlah penonton *Youtube* naik tiap tahunnya tiga kali lipat. Adapun jumlah video yang ditonton tiap harinya 100.000 video dan

²⁷ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2

ada 65.000 video yang diunggah tiap jamnya. Sekitar 20 juta penonton mengunjungi *YouTube* tiap bulannya dengan kisaran usia 12 - 17 tahun.²⁸

Total pengguna *Youtube* mencapai 150 juta pengguna, ini berarti mayoritas penggunaan internet untuk bersosialisasi melalui media sosial. Jumlah pengguna media sosial ini mencapai 56% dari jumlah total penduduk Indonesia, dengan pengguna berbasis mobilyenya mencapai 130 juta. Tidak heran jika semua platform media sosial akhirnya fokus untuk optimalisasi aplikasinya *di mobile*.

Youtube merupakan media sosial yang sering di kunjungi oleh warga Indonesia. *Youtube* di akses oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua sekalipun, mulai dari memutar musik melihat video tutorial, review dan lain sebagainya. Adapula jejaring sosial yang sangat populer sampai sekarang ini yang telah menjadi *website* konten audiovisual berhasil sebagai media penyebaran informasi di internet. Para pengguna internet pasti sudah pernah menggunakan *Youtube*, baik untuk media hiburan maupun untuk mencari berbagai informasi dan video tutorial. Kesuksesan *Youtube* di dunia internet juga memacu banyak perusahaan untuk membuat channel khusus di *Youtube*.²⁹

Media *Youtube* adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di *Youtube* adalah klip musik (video klip), film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. Tidak banyak orang menyadari bahwa sebenarnya *Youtube* memiliki kemampuan mesin pencari yang sangat hebat, karena itu Anda dapat menemukan video dengan berbagai cara dengan mudah.

²⁸ Lestari, Renda. (tt.), Penggunaan YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Makalah Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, jurnal pendidikan, h. 609

²⁹ Usman Hamid, *Dynamo : Digital Nation Movement*. (Yogyakarta : Benteng Pustaka), h.

Youtube diluncurkan secara resmi pada Desember 2005, dan segera menjadi populer dalam waktu singkat. Akhirnya Google membelinya pada 2006 dengan nilai mencapai 1,6 juta dolar, meski saat itu *Youtube* belum mampu memberi keuntungan. Di sini lah hebatnya visi Google. Google sendiri menyatakan bahwa akan tetap mengembangkan *Youtube* sebagai brand terpisah dari Google, hal sama yang dilakukan dalam menangani Blogger. Mencari video berdasarkan kata kunci (keyword), berdasarkan topik, saluran dan sebagainya. Begitu Anda temukan saluran atau pembuat konten yang Anda senangi, Anda lalu bisa berlangganan saluran mereka.³⁰

Media *Youtube* menggunakan format Adobe Flash untuk memutar video. Ini merupakan satu format standar yang didukung banyak peramban (browser), termasuk Internet Explore, Opera, Safari, Firefox dan Chrome. Video media *Youtube* juga bisa diputar dari berbagai perangkat mobile menggunakan format ini.³¹ Media *Youtube* menerima video yang diunggah dengan sebagian besar format kontainer, termasuk .AVI, .MKV, .MOV, .MP4, DivX, .FLV, dan .ogg dan .ogv. Format video seperti MPEG-4, MPEG, VOB, dan .WMV juga dapat diunggah.

Media *Youtube* mendukung 3GP, sehingga video bisa diunggah dari telepon genggam. Video dengan pindai progresif atau terikat bisa diunggah, tetapi untuk kualitas video terbaik, media *Youtube* menyarankan agar video pindai terikat di-deinterlace sebelum diunggah. Semua format video di *Youtube* memakai pemindaian progresif. Adapun kekuatan atau istilah-istilah dalam media *Youtube* yaitu:³²

- 1) Subscribe: membantu kita untuk dengan mudah mengikuti informasi terbaru dari chanel favorit.

³⁰ Andika Handayanto, Berani Sukses Karena Andal Memakai Youtube,(Yogyakarta :Mediakom. 2014), h.. 96

³¹ Jefferly Helianthusonfri, YouTube Marketing,(Jakarta : PT. Gramedia. 2014), h.29

³² Ibid., h. 35

- 2) Streaming: proses mengalirkan atau mentransfer data dari server kepeadahost dimana data tersebut merepresentasikan informasi yang harus disampaikan secara langsung (real time).
- 3) Buffering: jeda waktu yang kita rasakan pada saat kita ingin mengakses sesuatu di internet, terutama file video semisal di *YouTube*, dimana kita melihat tanda seperti jam pasir, melingkar lingkaran beberapa saat sampai akhirnya file yang ingin kita akses pun berhasil keluar.
- 4) VLOG (Video Blog): Sebuah konten kreatif yang dibuat oleh seseorang atau *Youtubers* untuk membagikan diary kehidupannya dalam bentuk video yang sengaja ditayangkan kepada banyak orang secara gratis.
- 5) *Youtubers*: Adalah Sebuah istilah yang ditujukan bagi mereka yang sering berbagi video melalui kanal *Youtube*. Profesi ini memang bisa mendatangkan keuntungan. *Youtubers* biasanya membuat sebuah video lucu, menarik, unik, kreatif, ataupun video tentang kesehariannya (VLOG). Dan merupakan hobinya di waktu luang. Kalau videonya cukup ramai subscribersnya pun akan bertambah setiap harinya tapi itu tergantung dengan video yang dibuatnya.

Jutaan video diupload ke *Youtube* setiap harinya, jutaan penonton pun datang silih berganti mengunjungi halaman *Youtube*, tak bisa dipungkiri bahwa *Youtube* adalah tempat berbagi file video terbesar di dunia. Banyak sekali jenis video yang bisa kita dapatkan di *Youtube*, website ini sangat cocok untuk anda yang sedang mencari informasi,

berita dan hiburan dalam bentuk video. Adapun jenis konten video di *Youtube*.³³

- 1) Video Music Jenis video ini menduduki peringkat pertama jumlah rating penonton di *Youtube*, jenis video hiburan ini tak lekang oleh waktu. Setiap saat pasti ada yang baru, tak jarang juga banyak artis dan penyanyi berbondong-bondong mendaftarkan royalti dan mengklaim hak cipta.
- 2) Video Movie / Film *Youtube* telah menggiring para penonton untuk menikmati movie atau film cukup di rumah saja.
- 3) Video lucu atau Funny Video Hiburan yang di sajikan terkadang sederhana, tetapi konsep untuk menghibur orang itulah yang paling penting. Orang bisa melepas kelelahan dengan melihat video yang lucu, tak jarang juga bisa menyembuhkan stres walaupun hanya sesaat. Jenis video ini mempunyai jumlah rating penonton yang cukup tinggi, sebagai contoh *Youtuber* Indonesia muda yang sukses adalah Bayu Skak.
- 4) Video Olahraga atau Sport Jumlah penonton jenis video ini juga termasuk lumayan tinggi, banyak orang tidak sempat melihat siaran langsung olahraga karena urusan waktunya sendiri. Di wilayah Eropa dan Amerika jenis video olahraga yang menantang banyak di gemari, banyak juga para *Youtuber* dari sana yang berlomba-lomba membuat video semacam ini.

³³ <https://www.klikmania.net/10-jenis-video-yang-banyak-menghasilkan-uang-di-YouTube>, Diakses pada 28 Februari 2024, pukul 11.32

- 5) Video tentang Game Bukan lagi menjadi pembicaraan umum kalau game disukai semua kalangan, baik yang muda maupun usia menengah. Game video tentang dan strategi banyak di upload para gamers. Video ini menjadi populer dikalangan gamers lainnya.
- 6) Video Berita Seperti yang sudah saya jelaskan di atas, tidak sedikit banyak orang yang mempunyai banyak waktu untuk mengikuti perkembangan berita, sebagian dari mereka hanya bisa melihat rekaman video saja. Biasanya video yang disajikan adalah video yang paling hangat, tentang politik serta kejadian kriminal. Saat ini banyak video yang melambung jumlah penontonnya tentang gejolak Timur Tengah.
- 7) Video Tutorial Jenis video ini banyak digemari oleh orang-orang yang ingin belajar secara langsung, biasanya orang akan lebih jelas jika langsung melihat medianya dan langsung mempraktekan. Video jenis tutorial ini sangat banyak membantu bagi orang yang awam sekalipun. Contoh video yang membahas cara mengedit video dan efek, photoshop, belajar gitar, tutorial membuat blog, serta banyak lagi.
- 8) Video Pengajaran dan Ilmu Pengetahuan Konten yang satu ini merupakan menyajikan materi pelajaran atau yang lainnya secara berbeda, bias mulai dari video orang menerangkan materi, berupa animasi, berupa slide, kartun, dan lain sebagainya untuk menarik minat yang menonton video tersebut.

9) Video Unik, Aneh, dan Menarik Video ini juga mendapat banyak perhatian dari banyak penonton, banyak sekali yang tertarik untuk melihat jenis video ini. Banyak hal yang unik dan aneh yang terjadi di belahan dunia, tidak sedikit pula yang merekamnya secara langsung dan mengupload videonya ke *Youtube*.

10) Video Tentang Alam dan Wisata Video yang mengekspos alam bagi yang menyukai berpetualang atau menjelajah, cukup banyak wisatawan asing mengenal Indonesia hanya dari melihat video saja.

Populer dan favoritnya media *Youtube* di kalangan pengguna internet menunjukkan bahwa ada hal-hal tertentu yang ditawarkan oleh *Youtube*. Willmont, dkk. menjelaskan bahwa video dapat menginspirasi sekaligus mengaktifkan siswa ketika video tersebut diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa, yakni meningkatkan motivasi, memperkaya kemampuan komunikasi, dan menambah rata-rata nilai. Senada dengan Willmot, Young dan Asensio menemukan bahwa video telah menjadi media penyebaran pendidikan arus utama yang diakibatkan oleh semakin rendahnya biaya produksi. Sumber daya seperti media *YouTube* telah memungkinkan setiap orang yang dapat menggunakan kamera dan komputer untuk membuat dan menyebarkan video. Mereka menemukan bahwa banyak kegunaan video untuk pembelajaran seperti catatan harian video, stimulasi, dan urutan pembelajaran. Dan untuk menyediakan bantuan praktis bagi guru berupa

rancangan pedagogis mereka dan pengembangan video untuk pembelajaran daring.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran *YouTube* adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan terkendali melalui video yang disediakan di web *YouTube* sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran.

b. Fungsi Media *YouTube*

Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran *Youtube* yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum.³⁵ Wigati menjelaskan tujuan pembelajaran *menggunakan YouTube* sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Melalui Video pembelajaran yang di *youtube* pemahaman dan praktek dalam pelajaran dapat dilaksanakan sehingga literasi digital *YouTube* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk

³⁴ Ekarini Saraswati, Peran Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sma, Jurnal Pendidikan, 2018

³⁵ Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.1

siswa maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline.³⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti berpendapat bahwa tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *YouTube* memberikan siswa kemampuan untuk mudah memahami, menerima dan mempraktekkan materi yang di sampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dikelas bisa interaktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Kekurangan dan Kelebihan Media *Youtube*

Wigati menjelaskan bahwa keunggulan *Youtube* sebagai media pembelajaran yaitu:³⁷

- 1) Potensial yaitu *Youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan pengaruh pada pendidikan.
- 2) Praktis yaitu *Youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- 3) Informatif yaitu *Youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- 4) Interaktif yaitu *Youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- 5) Shearable yaitu *Youtube* memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti facebook, twitter dan juga blog/website.
- 6) Ekonomis yaitu *Youtube* gratis untuk semua kalangan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa keunggulan *Youtube* untuk membantu pembelajaran sangatlah praktis dengan memberikan informasi ilmu yang lebih serta dapat diakses secara gratis.

³⁶ Sofyani Wigati, Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara Untuk Materi Integral Di SMA. pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara Untuk Materi Integral Di SMA, 810-813, 2018, h.11

³⁷ Sofyani Wigati, Pengembangan Youtube Pembelajaran..., h.13

d. Langkah-langkah Media Pembelajaran Youtube

Arsyad menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual.³⁸

- 1) Persiapan dalam merencana, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan interes, bahan diskusi dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.
- 2) Berikan pengarahannya khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan di bahas dalam materi.
- 3) Sasaran siswa harus diperhitungkan secara perorangan atau kelompok kecil.
- 4) Arahkan siswa dengan berbagai macam stimulus pemberian suatu pertanyaan atau pendahuluan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *YouTube* pada penelitian ini:

- 1) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop dan proyektor.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Menayangkan video-video pembelajaran terkait dengan sub tema pendapatan nasional.
- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- 5) Peserta didik mengerjakan resume yang diberikan terkait dengan sub materi yang telah dijelaskan.

3. Pemahaman Agama

a. Pengertian Pemahaman Agama

Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2017), hal. 89

konsekwensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.³⁹

Menurut Benyamin pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.⁴⁰

Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta faktor yang diketahuinya. Dalam hal ini testee tidak hanya hafal cara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.⁴¹

Para ahli mengemukakan berbagai teori tentang pengertian agama. Ada yang mengatakan bahwa agama diambil dari bahasa sansekerta, yaitu kata a = tidak, dan gama = kacau atau kocar-kacir. Dengan demikian agama berarti tidak kacau, tidak kocar-kacir, teratur. Pengertian serupa ini mungkin dapat diterima karena dilihat dari sudut peran yang harus dimainkan oleh agama adalah agar setiap orang yang berpegang dengannya dapat memperoleh ketentraman, keteraturan, kedamaian, dan jauh dari kekacauan.⁴²

³⁹ Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Bandung: CV. Jammars, 2014).h.34

⁴⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2011).h.78

⁴¹ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).h.56

⁴² Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran Dan Kepribadian Muslim* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018).h 30

Pemahaman agama itu dapat dilihat ketika mereka beriman, yaitu mengakui adanya Allah, Rasulullah, malaikat, kitab Allah, hari akhir, dan qada' dan qadhar. Selain itu ketika mereka dapat menerapkan lima rukun islam. Jika mereka dapat menerapkan ketiga hal tersebut, mereka dapat dikatakan bahwa mereka dapat memahami tentang agama.

Pemahaman agama merupakan bagian dari ramah kognitif yang menunjukkan kemampuan seseorang dalam memahami ajaran agama yang bersifat abstrak, mampu memberikan contohnya, menginterpretasikan dan memahami masalah yang timbul dari ketaatan menjalankan agama serta akibat yang harus diterima ketika melanggar perintah agama.

b. Kategori Pemahaman

Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga tingkatan:⁴³

- 1) Pemahaman terjemahan yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.
- 2) Pemahaman penafsiran, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda
- 3) Pemahaman estira polasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Sudjana juga mengelompokkan pemahaman ke dalam tiga kategori yaitu sebagai berikut:⁴⁴

- 1) Pemahaman tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan.

⁴³ Tohirin, *Psikologi Belajar Mengajar* (Pekanbaru: Press Yanuar, 2018).h.45

⁴⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).h.67

- 2) Tingkat kedua pemahaman penafsiran adalah menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman estrapolasi. Dengan estrapolasi diharapkan seorang mampu melihat balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Indikator Pemahaman

Wina Sanjaya mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Menerjemahkan. Menerjemahkan di sini bukan saja pengalihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

- 2) Menginterpretasikan atau menafsirkan. Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.
- 3) Mengekstrapolasi. Sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

Pemahaman merupakan salah aspek kongnitif (pengetahuan). Penelitian terhadap aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui test lisan dan test tulisan. Teknik penilaian aspek pemahaman caranya dengan mengajukan pernyataan yang benar dan keliru, dan urutan, dengan pertanyaan berbentuk essay (*open ended*), yang menghendaki uraian rumusan dengan kata-kata dan contoh-contoh.⁴⁵

Untuk mengetahui apakah siswa telah memahami apa yang telah dijelaskan, guru perlu memperoleh balikan atau umpan balik dari siswa. Untuk memperoleh ini, pada saat memberikan penjelasan, guru hendaknya meluangkan waktu untuk senantiasa mengecek pemahaman siswa . misalnya, dengan mengajukan pertanyaan yang sudah dijelaskan.

Apabila respon dari siswa belum menunjukkan adanya atau masih terdapat materi yang belum dipahami siswa maka guru hendaknya melakukan upaya-upaya untuk mengatasinya, yang disesuaikan dengan

⁴⁵ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018).h.68

permasalahan penyebab keadaan tersebut. Jika masalahnya berkaitan dengan adanya kelemahan teknik menjelaskan maka guru harus merubah teknik menjelaskan tersebut.⁴⁶

Pendidik harus sabar dan semangat dalam memberikan pemahaman terhadap siswanya. Karena masing-masing siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam proses belajarnya. Untuk itu seorang pendidik hendaknya selalu memantau dan dekat dengan siswa, agar pemahaman siswa dapat merata dalam satu kelas. Guru hendaknya tidak membeda-bedakan antara yang pintar dan yang kurang pintar, sehingga siswa juga senang, tertib dan kelas kondusif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai seorang pendidik diminta harus bekerja secara profesional, memberikan pelayanan dengan optimal terhadap peserta didiknya, dan bekerja dengan penuh kesabaran dalam membawa peserta didik untuk menuju cita-cita pendidikannya. Sebagaimana perintah nabi Muhammad SAW yang tertuang dalam sebuah hadist yang berbunyi:

صحيح البخاري ٦٧: حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ بَشَّارٍ قَالَ حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ
 قَالَ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ قَالَ حَدَّثَنِي أَبُو التَّيَّاحِ عَنْ أَنَسِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ
 يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Terjemahan:

Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Basysyar berkata: telah menceritakan kepada kami Yahya bin Sa'id berkata: telah menceritakan kepada kami Syu'bah Telah menceritakan kepadaku Abu At Tayyah dari Anas bin Malik dari Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam, beliau bersabda: "Permudahlah dan jangan persulit, berilah kabar gembira dan jangan membuat orang lari."

⁴⁶ Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).h. 50

Dalam hadist tersebut memberikan pelajaran bagi para pendidik agar di dalam melaksanakan tugas kependidikannya, para guru dituntut untuk menciptakan suasana kegiatan belajar yang kondusif, edukatif, dan menyenangkan.

4. Kesadaran Beragama

a. Pengertian Kesadaran Beragama

Secara bahasa, kesadaran berasal dari kata dasar “sadar” yang mempunyai arti; merasa, tahu dan ingat kepada keadaan yang sebenarnya, ingat kembali dari pingsan dan sebagainya, bangun tidur, insaf, tahu dan mengerti. Kesadaran berarti; keinsafan, keadaan mengerti, hal yang dirasakan atau dialami oleh seseorang. Arti kesadaran yang dimaksud adalah keadaan tahu, ingat dan merasa ataupun keinsafan atas dirinya sendiri kepada keadaan yang sebenarnya. Seseorang yang dalam kesadaran memiliki karakteristik sebagai berikut: Tahu dan mengerti dengan apa yang diucapkan dan yang dilakukan, bertanggung jawab, sanggup menerima amanah, mengenal dan memahami serta menerima diri dengan berbagai bentuk kelebihan dan kekurangan, memiliki kesiapan dalam menjalani kehidupan dan mengerti resiko yang akan dihadapi sebagai konsekuensi logis dari tuntutan kehidupan.

Kata beragama berasal dari kata dasar “agama”. Agama berarti kepercayaan kepada Tuhan (Dewa dan sebagainya) dengan ajaran kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu. Sedangkan kata beragama berarti menganut (memeluk) agama; beribadat; taat kepada agama baik hidupnya (menurut agama). Menurut

Harun Nasution pengertian agama berdasarkan asal kata, yaitu: al-din, religi (relegere, religare) dan agama. Al-din (smit) berarti undang-undang atau hukum. Kemudian dalam bahasa arab, kata ini mengandung arti menguasai, menundukan, patuh, utang, balasan, dan kebiasaan. Adapun kata religi (latin) atau relegere berarti mengumpulkan dan membaca. Kata agama terdiri dari; a (tidak) dan gam (pergi), agama mengandung arti tidak pergi, tetap di tempat atau diwarisi turun-temurun.

Menurut Harun Nasution pengertian agama berdasarkan asal kata, yaitu: *al-din, religi (relegere, religare)* dan agama. *Al-din (smit)* berarti undang-undang atau hukum. Kemudian dalam bahasa arab, kata ini mengandung arti menguasai, menundukan, patuh, utang, balasan, dan kebiasaan. Adapun kata religi (latin) atau relegere berarti mengumpulkan dan membaca. Kata agama terdiri dari; a (tidak) dan gam (pergi), agama mengandung arti tidak pergi, tetap di tempat atau diwarisi turun-temurun.⁴⁷

Kesadaran beragama menurut Zakiah Darajat ialah, aspek mental dari aktivitas agama. Aspek ini merupakan bagian atau segi agama yang hadir (terasa) dalam pikiran dan dapat diuji melalui introspeksi. Dengan adanya kesadaran agama dalam diri seseorang yang akan ditunjukkan melalui aktivitas keagamaan, maka munculah pengalaman beragama. Adapun yang dimaksud dengan pengalaman beragama ialah unsur perasaan dalam kesadaran agama, yaitu perasaan yang membawa kepada

⁴⁷ Bambang Syamsudin, *Psikologi Agama* (Bandung: Pustaka Setia, 2018).h.56

keyakinan yang dihasilkan dalam tindakan (amaliah) nyata.⁵ Dari uraian dan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, kesadaran beragama adalah keadaan tahu dan mengerti seseorang hamba terhadap penciptanya sehingga keberadaan Tuhannya tercipta di dalam dirinya yang dengan keadaan tersebut ia melaksanakan segala perintah Tuhannya dan menjauhi larangan-Nya tanpa adanya unsur keterpaksaan.⁴⁸

Prinsip kesadaran beragama dalam menjalankan kehidupan akan mendorong manusia untuk selalu berbuat optimal dan terhindar dari perasaan terpaksa dan memberatkan. Begitu pula halnya sebagai khalifat yang ditugaskan untuk mengatur dan menata kelola kehidupan di bumi dengan cara-cara yang diridhoi Allah swt yakni dengan kasih sayang dan keadilan serta menjadi rahmat bagi sekalian alam. Kehidupan ini juga perlu disadari bahwa ia juga memiliki tantangan. Tantangan hidup adalah bagaimana bisa menundukkan kehidupan dunia yang serba gemerlap untuk kepentingan akhirat. Dari penjelasan di atas dapat dikemukakan indikator yang dijadikan identitas atau karakteristik dari kesadaran atau tanda-tanda khusus dari kesadaran beribadah antara lain.

1. Tahu dan mengerti dengan apa yang diucapkan dan yang dilakukan
2. Bertanggung jawab
3. Sanggup menerima amanah
4. Mengenal dan memahami serta menerima diri dengan berbagai bentuk kelebihan dan kekurangan

⁴⁸ Ramayulis, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kalam Mulia, 2018).h.75

5. Memiliki kesiapan dalam menjalani kehidupan dan mengerti resiko yang akan dihadapi sebagai konsekuensi logis dari tuntutan kehidupan⁴⁹

Dari uraian dan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, kesadaran beragama adalah keadaan tahu dan mengerti seseorang hamba terhadap penciptanya sehingga keberadaan Tuhannya tercipta di dalam dirinya yang dengan keadaan tersebut ia melaksanakan segala perintah Tuhannya dan menjauhi larangan-Nya tanpa adanya unsur keterpaksaan.

b. Tujuan Kesadaran Beragama

Allah SWT memerintahkan semua hambanya untuk beribadah bukan tanpa alasan. Terdapat tujuan tersendiri di balik perintah untuk beribadah kepada Allah. Tujuan ibadah pada akhirnya akan memberikan manfaat kebaikan bagi siapa saja yang melaksanakannya.

Berikut beberapa tujuan kesadaran beribadah dalam islam dilakukan untuk menciptakan hubungan harmonis antara makhluk dan Sang Penciptanya, yaitu Allah SWT.

1. Ibadah dilakukan sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah karena telah menciptakan, memelihara, mengangkat manusia sebagai khilafah di bumi, serta mengizinkan manusia untuk mengambil manfaat yang disediakan oleh alam.
2. Ibadah dilakukan untuk mengukur sejauh mana kepatuhan para makhluk ciptaan Allah dalam melaksanakan perintah-Nya.
3. Patuh tidaknya seorang hamba dalam melaksanakan perintah Allah akan mempengaruhi nasib mereka di dunia maupun di akhirat untuk kehidupan yang akan datang.
4. Ibadah dapat mendatangkan rasa aman, damai, dan tenang.

⁴⁹Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta : KalamMulia, 2019), hal. 77

5. Ibadah dilakukan untuk menghilangkan rasa takabur, karena hanya Allah SWT yang memiliki segala kesempurnaan.
6. Ibadah dilakukan sebagai bentuk ekspresi bahwa manusia hanya makhluk yang lemah dan membutuhkan setiap pertolongan dan kekuatan dari Allah SWT⁵⁰

c. Motivasi Beragama dalam Islam

Dalam ajaran Islam ada dua jenis motivasi beragama, yaitu:

- 1) Motivasi beragama yang rendah, yaitu:
 - a. Motivasi beragama kerana didorong oleh perasaan jah dan riya", seperti motivasi orang dalam beragama karena ingin kepada kemuliaan dan keriya'an dalam kehidupan masyarakat.
 - b. Motivasi beragama kerana ingin mematuhi orang tua dan menjauhkan larangannya.
 - c. Motivasi beragama karena demi gengsi atau prestise, seperti ingin mendapat predikat alim atau taat.
 - d. Motivasi beragama karena didorong oleh keinginan untuk mendapatkan sesuatu atau seseorang, seperti motivasi seseorang dalam shalat untuk menikah.
 - e. Motivasi beragama kerana didorong oleh keinginan untuk melepaskan diri dari kewajiban Agama. Dalam hal ini orang menganggap Agama itu sebagai suatu beban, sesuatu yang wajib, dan tidak menganggapnya sebagai suatu kebutuhan yang penting dalam hidup.

⁵⁰ <https://kumparan.com/kabar-harian/apa-itu-ibadah-menurut-islam-ini-tujuan-dan-macam-macamnya-1xuBteqJEqL>

2) Motivasi beragama yang tinggi, yaitu:

- a. Motivasi beragama karena didorong oleh keinginan untuk mendapatkan surga dan menyelamatkan diri dari azab neraka. Orang yang bercita-cita untuk masuk surga maka ia akan mempersiapkan diri dengan amal dan ketaqwaan, serta membebaskan dirinya dari perbuatan dosa.
- b. Motivasi beragama karena didorong oleh keinginan untuk beribadah dan mendekatkan diri kepada Allah. Tingkatan ini lebih tinggi kualitasnya dari pada yang pertama, karena yang memotivasi orang dalam beragama adalah keinginan untuk benar-benar menghamba atau mengabdikan diri serta mendekatkan jiwanya kepada Allah.
- c. Motivasi beragama karena didorong keinginan untuk mendapatkan keridhaan Allah dalam hidupnya. Motivasi orang dalam hal ini didorong oleh rasa ikhlas dan benar karena Allah sehingga yang memotivasinya dalam beribadah dan beragama semata-mata karena ingin untuk mendapatkan keridhaan Allah.
- d. Motivasi beragama karena didorong oleh keinginan untuk mendapatkan kesejahteraan dan kebahagiaan hidup. Seseorang yang mempunyai motivasi kategori ini merasakan agama itu sebagai suatu kebutuhan dalam kehidupannya yang mutlak dan bukan merupakan sesuatu kewajiban atau beban, akan tetapi sebagai permata hati.

- e. Motivasi beragama karena didorong ingin hulul (mengambil tempat untuk menjadi satu dengan Tuhan).
- f. Motivasi beragama karena didorong oleh kecintaan (mahabbah) kepada Allah.
- g. Motivasi beragama karena ingin mengetahui rahasia Tuhan dan peraturan Tuhan tentang segala yang ada (ma`rifah).
- h. Motivasi beragama karena didorong oleh keinginan untuk al-ittihad (bersatu dengan Tuhan).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi seseorang beragama dalam islam itu dibagi menjadi dua, yaitu motivasi beragama yang rendah dan motivasi beragama yang tinggi. Pada motivasi beragama yang rendah seseorang melaksanakan aktivitas beragama karena dorongan untuk menginginkan sesuatu yang artinya belum ada keikhlasan dalam dirinya, sedangkan motivasi beragama yang tinggi seseorang melaksanakan aktivitas keagamaan dengan rasa kerelaan dan keikhlasan, yang tujuannya untuk mendekatkan diri kepada Allah.

d. Manfaat kesadaran beragama

Manfaat agama bagi individu pada dasarnya terbagi 2 ranah yaitu individu dan sosial. Dalam ranah individu keberadaan agama dapat mempengaruhi keberadaan kesehatan mental seseorang dalam hal ini antaranya dapat mereduksi stres. Dalam ranah sosial, keberadaan agama

memiliki keterkaitan dengan mereduksi perilaku-prilaku yang erat dengan kejahatan maupun perilaku.

d. Dimensi Keberagamaan dalam Islam

Keberagamaan diwujudkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia. Aktivitas beragama bukan saja terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (peribadahan), tetapi juga ketika melakukan aktivitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural. Bukan hanya yang berkaitan dengan aktivitas yang tampak dan dapat dilihat mata, tetapi juga aktivitas yang tak tampak dan terjadi dalam hati seseorang. Karena itu keberagamaan seseorang akan meliputi berbagai macam sisi atau dimensi. Menurut Glock & Stark, ada lima macam dimensi keberagamaan, yaitu dimensi keyakinan (*ideologis*), dimensi keperibadatan atau praktik agama (*ritualistik*), dimensi penghayatan (*eksperiensial*), dimensi pengamalan (konsekuensial), dimensi pengetahuan agama (*intelektual*).⁵¹ Menurut Djamaluddin Ancok, rumusan Glock & Stark yang membagi keberagamaan menjadi lima dimensi dalam tingkat tertentu mempunyai kesesuaian dengan Islam. Dimensi keyakinan dapat disejajarkan dengan akidah, dimensi praktik agama disejajarkan dengan syariah, dan dimensi pengamalan disejajarkan dengan akhlak.

1) Dimensi keyakinan atau akidah Islam.

⁵¹ Muhammad Ali Gunawan, 'Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Sosial' (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015).h.54

Dimensi ini merujuk pada seberapa jauh tingkat keyakinan seorang muslim terhadap kebenaran ajaran-ajaran agamanya, terutama terhadap ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik. Di dalam Islam, dimensi ini menyangkut keyakinan tentang Allah, para Malaikat, Nabi atau Rasul, kitab-kitab Allah, surga dan neraka dan lain-lain. Sedangkan menurut Endang Saifuddin Anshari akidah islam umumnya berkisar pada Arkanu l-iman (rukun Iman yang enam), yaitu: iman kepada Allah, iman kepada malaikat-malaikat-Nya, iman kepada kitab-kitab-Nya, iman kepada rasul-rasul-Nya, iman kepada hari akhir, dan iman kepada Qadha dan Qadar.⁵²

2) Dimensi peribadatan atau (praktek agama) atau syariah.

Dimensi ini merujuk pada seberapa jauh tingkat kepatuhan seorang muslim dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan ritual sebagaimana diperintahkan dan dianjurkan oleh agamanya. Dalam (Bandung: Alfabeta, 2019). Islam dimensi peribadatan menyangkut pelaksanaan shalat, puasa, zakat, haji, membaca al-Qur'an, berdoa, zikir, ibadah kurban, iktikaf di masjid dibulan puasa dan sebagainya.⁵³

Sedangkan dalam buku yang ditulis Kaelani dimensi syariah dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Ibadah yang meliputi, sholat, zakat, puasa, haji, dan hal yang berhubungan dengan di atas seperti thaharah.

⁵² Endang Saifuddin Anshari, *Wawasan Islam, Pokok-Pokok Fikiran Tentang Islam Dan Ummatnya* (Jakarta: CV. Rajawali, 2018).h. 74

⁵³ Djamaludin Ancok, *Psikologi Islam ; Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).h.38

- b. Muamalah yang meliputi, hukum, kemasyarakatan, kesehatan, pemerintahan, pendidikan, sosbud, ekonomi, politik, dan lain-lain.
- c. Dimensi pengamalan atau akhlak.

Dimensi ini merujuk pada seberapa jauh tingkat pengamalan seorang muslim berperilaku dimotivasi oleh ajaran-ajaran agamanya yaitu bagaimana seorang manusia berinteraksi dengan alam dan manusia lain. Dalam Islam, dimensi ini meliputi suka menolong, bekerjasama, derma, menjejahterakan dan menumbuhkembangkan orang lain, menegakkan keadilan, berlaku jujur, bersikap sopan santun, memaafkan, tidak mencuri, menjaga lingkungan hidup menjaga amanat dan sebagainya. Dan dalam buku Kaelani akhlak dibagi menjadi empat yaitu:

- a) Akhlak kepada Allah meliputi, mencintai Allah dengan mentauhidkan-Nya serta menyembah dan berdo'a, bertakwa, bersyukur, bersabar, berzikir, dan bertawakal.
- b) Akhlak kepada diri sendiri meliputi, menjaga diri dari kehinaan, mempertahankan dan meningkatkan kehormatan pribadi, berupaya berlatih agar tetap mempunyai sifat-sifat terpuji seperti jujur, menepati janji, ramah, sabar, rendah hati, ikhlas, pemaaf dan sebagainya.
- c) Akhlak terhadap orang lain, terhadap keluarga meliputi: berbakti kepada ibu bapak, hormat dan sayang terhadap saudara dan family, mendidik dan membina keluarga, menjalin silaturahmi. Terhadap

tetangga dan masyarakat meliputi: saling membantu dalam kebaikan (gotong royong), saling mengunjungi, saling memberi, saling menghormati, saling menghindari pertengkaran dan permusuhan, bermusyawarah.

d) Akhlak terhadap alam semesta (lingkungan) meliputi: memperhatikan dan merenungkan penciptaan alam untuk mendekati Allah, menyelidiki dan memanfaatkan alam sebaik-baiknya, melestarikan alam dengan memanfaatkan secara hemat dan menghindari pengrusakan lingkungan, sayang kepada hewan, tumbuhan dan sesama makhluk lainnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian terdahulu yang memberikan informasi terkait dengan metode penelitian, hasil dan pembahasan yang digunakan sebagai dasar perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Hadi Susilo pada Tesisnya yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital *Youtube* Dan Literasi Informasi Keislaman Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik SMAN 1 Kendal. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena metode-metode dirancang untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. “Masalah yang diajukan oleh peneliti sudah jelas dan prosedur penelitian yang menghasilkan data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat

diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan statistika”.² Variabel-variabel dalam penelitian kuantitatif diukur dengan instrumen-instrumen sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik.

Hasil penelitian ini mendukung secara positif kerangka teori yang dibangun sebelumnya dan mendukung atau menerima hipotesis alternatif yang menyatakan terdapat pengaruh antara literasi digital *youtube* dan literasi informasi keislaman terhadap hasil belajar PAI peserta didik. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian Fadhan Anwarodin menunjukkan bahwa adanya kebijakan literasi proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian Nurdin Abd Halim menyebutkan bahwa jaringan internet memberikan pengaruh yang besar dalam membentuk pola pikir remaja, dan media internet menentukan dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap informasi yang mereka terima.⁵⁴

2. Hendra Wicakson, Salsabila Dwikun Ambar Retno² pada Jurnalnya yang berjudul “ Efektivitas Media Sosial *Youtube* Terhadap Kebutuhan Informasi Keislaman Siswa Di MAN 8 Jakarta ”Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menganalisis atau mendeskripsikan suatu kegiatan yang telah dilakukan dan hasil data

⁵⁴ Hadi Susilo, *Pengaruh Literasi Digital Dan Literasi Informasi Keislaman Terhadap Hasil Belajar Afektif Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Sma N 1 Kendal* (Semarang, UIN Walisongo 2019).

terkumpul sebagaimana adanya. Adapun pemilihan pendekatan deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini untuk membandingkan dan menjelaskan objek penelitian yang terjadi dengan menggunakan angka, keterangan atau penjelasan sehingga memperkuat hasil penelitian yang saling berhubungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial youtube sudah menunjukkan efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan informasi keislaman peserta didik di MAN 8 Jakarta. Hal ini menunjukkan tingkat efektivitas media sosial youtube berada dalam kategori. Dalam hal ini, media sosial Youtube menjadi media yang efektif terhadap kebutuhan informasi. Baik dari segi kredibilitas, daya tarik, kemampuan hingga isi konten menarik, dapat diterima dan mudah dipahami. Selain itu, kebutuhan informasi responden baik itu dari segi kebutuhan informasi mutakhir hingga kebutuhan informasi sekilas dapat terpenuhi dan akan berdampak pada hasil belajar dan karakter siswa.⁵⁵

3. Akhmad Basran pada Tesisnya yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Literasi Digital *Youtube* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN Karumpa No 25 Kepulauan Selayar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang menggunakan paradigma penelitian kuantitatif yang bersifat positivistik dalam menyingkap data terkait

⁵⁵ *Efektivitas Media Sosial Youtube Terhadap Kebutuhan Informasi Keislaman Peserta Didik Di MAN 8 Jakarta*, Vol. 20 No. 2 Juli 2024.

bagaimana pengaruh literasi digital *Youtube* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa. literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, pendidikan, karir dan kehidupan sehari-hari. Senada dengan apa yang disampaikan oleh Bawden² dalam Information and digital literacies, literasi digital adalah sesuatu yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi.

Literasi komputer sendiri berkembang pada dekade 1980an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan tidak saja di lingkungan bisnis namun juga masyarakat, akan tetapi sudah digunakan oleh banyak kalangan termasuk di dalamnya pendidik dan peserta didik. Karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan penggunaan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru. Hal ini diperkuat oleh Unesco Institute for Information technologies in Education, bahwa seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan search engine guna mencari informasi yang

ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya. Jadi tidak hanya dapat peserta didik tidak hanya mahir menggunakan literasi digital tetapi mempergunakan.⁵⁶

4. Nurul Hidayah pada Tesisnya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SD Islam Terpadu AL-furqan Wahda Islamiah Makasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian *ex-post facto*. Arti *ex-post facto*, yaitu “dari apa dikerjakan setelah kenyataan”, maka penelitian ini disebut variabel terikat (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*) telah dinyatakan secara eksplisit, untuk kemudian dihubungkan sebagai penelitian relasi atau prediksi jika variabel bebas mempunyai pengaruh tertentu pada variabel terikat. Pada penelitian ini menggunakan *ex-post facto casual comparatif* atau penelitian yang sering disebut dengan penelitian sebab-akibat. Pada penelitian ini, variabel sebab (variabel bebas) dan variabel akibat (variabel terikat) telah dinyatakan secara tegas dan jelas, kemudian dihubungkan sebagai penelitian relasi atau diprediksi jika variabel sebab (variabel bebas) mempunyai pengaruh terhadap variabel akibat (variabel terikat).

⁵⁶ Akhmad Basran, *Pengaruh Penggunaan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN Karumpa*. (Makassar, UIN Awaludin 2023)

Hasil Penelitian adalah berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil analisis penyebab penggunaan aplikasi *YouTube* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Islam Terpadu al- Furqan Wahdah Islamiyah Makasar.⁵⁷

5. Cecep Wahyu Haerudin. pada jurnalnya yang berjudul “Tren Media Sosial Youtube Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap prestasi Belajar Di SDN Bojongkihiang Bandung Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang dimasukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak menggunakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. *Populasi* dari penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI SDN Bojongkihiang Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan juga analisis korelasi. menerapkan koefisien korelasi antara dua variabel yang masing-masing mempunyai skala pengukuran interval maka digunakan korelasi product moment

⁵⁷ Nurul Hidayah, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SD Islam Terpadu Al Furqan Wahdah Islamiyah Bajeng Gowa.* (Makassar, UIN Alauddin 2022)

Hasil Penelitian sebagaimana kita ketahui kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring, dikarenakan berada ditengah-tengah wabah covid-19. Sehingga para siswa otomatis akan sering berinteraksi dengan hp baik ketika belajar ataupun untuk berkomunikasi, mendapatkan hiburan berupa tontonan ataupun games. Salah satu aplikasi untuk mendapatkan materi belajar yaitu youtube, guru-guru pun suka membagi bahan belajar melalui video dari youtube. Karena para siswa lebih banyak menggunakan aplikasi media sosial untuk mendapatkan Pembelajaran maka media Sosial *Youtube* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa .⁵⁸

C. Kerangka Berpikir

Secara konseptual literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Literasi digital sesuatu yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan tidak saja di lingkungan bisnis namun juga masyarakat. Komponen terpenting dalam literasi digital adalah menyangkut kemampuan apa saja yang harus dimiliki dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁵⁹ Secara operasional, literasi digital memiliki empat indikator yaitu 1) pencarian dengan perangkat digital, 2) membaca dan

⁵⁸ Jurnal Pendidikan Islam, Pascasarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Sabili Bandung Vol. 1, No. 2, Desember 2022 e-ISSN 2964-9382

⁵⁹ Muftiroh, Ira, 'Implementasi Gerakan Literasi Digital Keagamaan Di Era Pandemi Covid-19 SMA Negeri 1 Petarukan', Education Journal : Pendidikan Agama Islam, 4 (2022).h.65-76

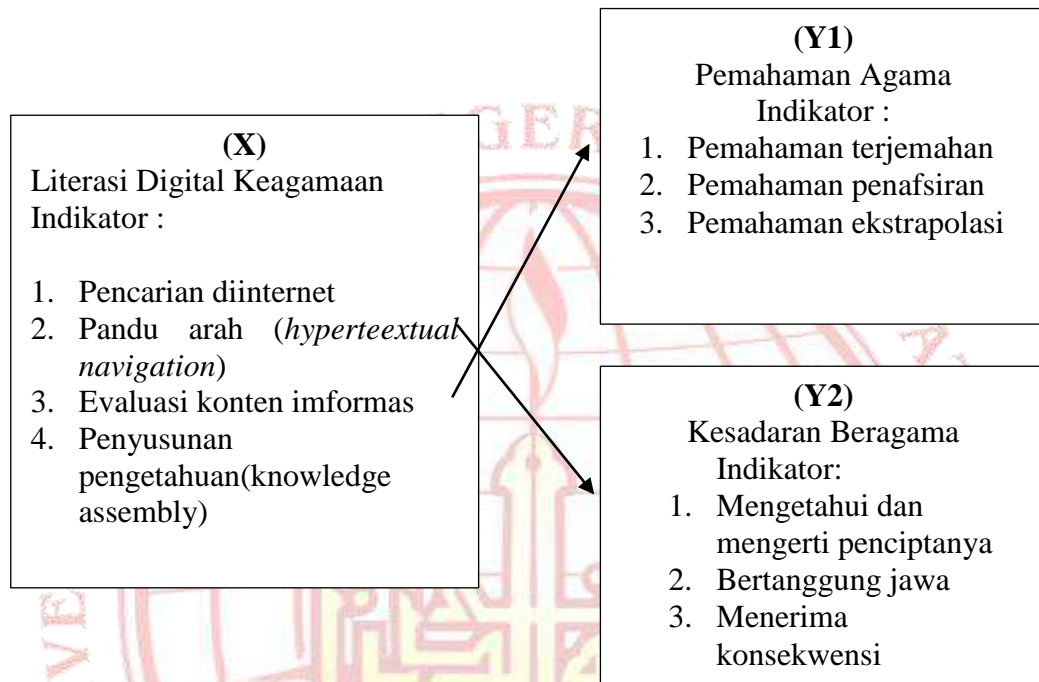
memahami secara dinamis terhadap hypertext. 3) mengevaluasi informasi yang didapat 4) menyusun pengetahuan.

Pemahaman agama itu dapat dilihat ketika mereka beriman, yaitu mengakui adanya Allah, Rasulullah, malaikat, kitab Allah, hari akhir, dan qada' dan qadhar. Selain itu ketika mereka dapat menerapkan lima rukun islam. Jika mereka dapat menerapkan ketiga hal tersebut, mereka dapat dikatakan bahwa mereka dapat memahami tentang agama, dengan indikator 1) pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan, 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep, 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan, 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel dan 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Kesadaran beragama adalah perasaan sadar atau tidak dipengaruhi oleh siapapun untuk melaksanakan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari, pada penelitian ini, indikator kesadaran beragama orangtua meliputi: 1) Memiliki kesadaran bahwa setiap perilaku atau perbuatan tidak terlepas dari pengawasan Allah SWT, 2) Mengamalkan ibadah ritual (sholat, berpuasa, zakat,), 3) Memiliki pemahaman secara positif akan irama/romantika kehidupan yang ditetapkan oleh Allah, 4) Bersyukur pada saat mendapat anugrah dan 5) Bersabar pada saat mendapatkan musibah, 5) Menjalin dan

memperkokoh “Ukhuwah Islamiyah” dan Senantiasa menegakkan “amar ma’ruf nahi munkar”.⁶⁰

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara mengenai objek atau subjek yang akan dibuktikan kebenarannya melalui suatu penenitan.⁶¹ Berkenaan Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh

⁶⁰ Edisa Oktonika, ‘Kontribusi Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kesadaran Beragama Pada Remaja Di Abad 21’, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5 (2020).h.160–86.

⁶¹ Darmadi and Hamid, *Metode Penelitian Pendidikan* (Alfabet, 2011).h.78

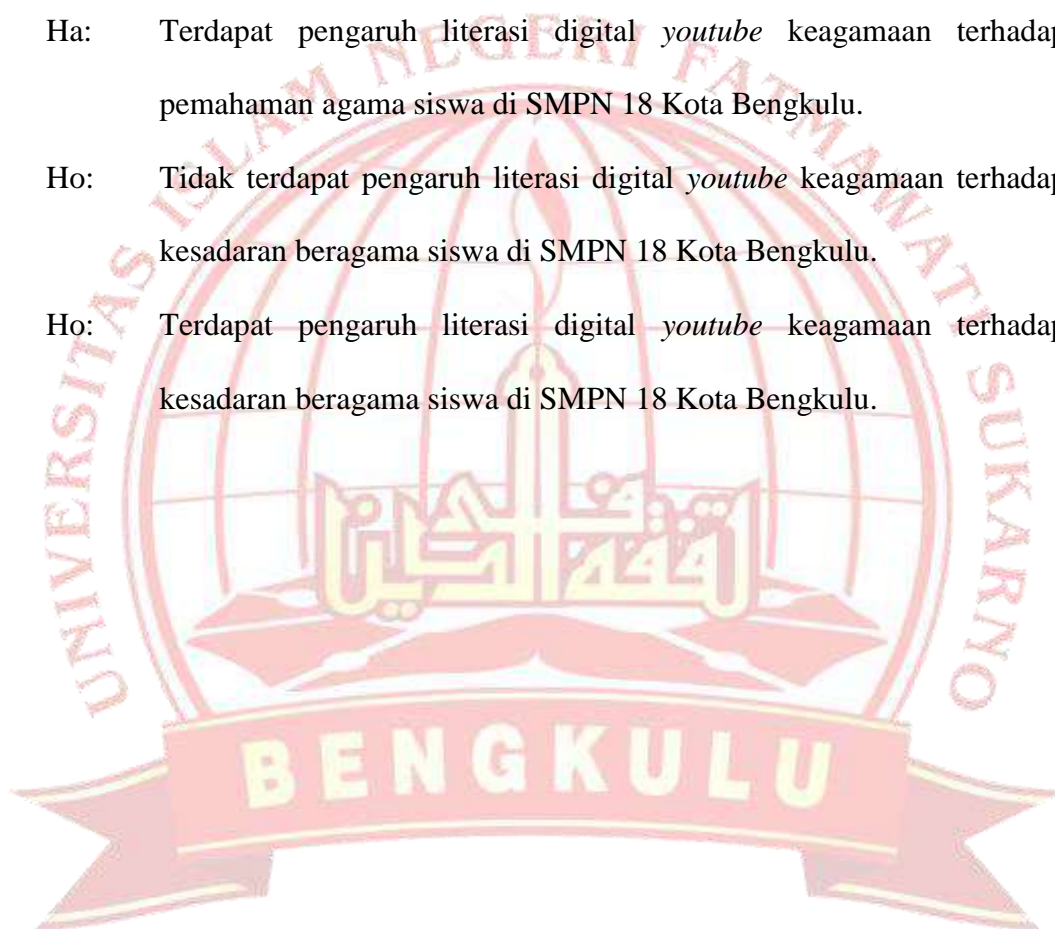
melalui pengumpulan data, rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiris dengan data.⁶² Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh literasi digital *youtube* keagamaan terhadap pemahaman agama siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.

Ha: Terdapat pengaruh literasi digital *youtube* keagamaan terhadap pemahaman agama siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak terdapat pengaruh literasi digital *youtube* keagamaan terhadap kesadaran beragama siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.

Ho: Terdapat pengaruh literasi digital *youtube* keagamaan terhadap kesadaran beragama siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.



⁶² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2016).h.59