

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *SELF DIRECT LEARNING*
BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID 19
DI SMKS TIK DARUSSALAM MEDAN**

Ananda Hadi Elyas¹, Al Firah², Afni Nia Sari³

¹Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Manajemen

³Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak

Email : alfirah86@dharmawangsa.ac.id

ABSTRAK

Based on the survey, the development of digital literacy-based SDL learning models at Vocational High Schools Darussalam Computer Informastion Technology (SMK TIK) has not gone well. Teachers find it difficult to measure student learning achievement because some students do not have gadgets, gadgets are brought by parents to work, 1 gadget is used interchangeably with siblings, high quota fees, uneven access to the internet, difficulties for parents in accompanying their children to study so that it affects work assignments .

This digital literacy-based SDL provides a new color for teachers and students by implementing offline and online media collaboration such as communication via whatsApp groups, websites, blogs, g.classrooms, zoom meetings, video conferences, educational games, subject books and others.

Based on the results of the t test, the significance value is $SDL > \alpha 5\%$ or $t_{count} = 14,028 > t_{table} 1,695$, then $H_0 =$ rejected, so there is a significant influence between the independent and dependent variables, SDL partially has a significant positive effect in analyzing the development of digital literacy-based learning models in during the Covid 19 pandemic at Vocational High Schools Darussalam Computer Informastion Technology.

The coefficient R^2 is 0.864 (86.4%), SDL has a significant positive effect and the remaining 0.136 (13.6%) is influenced by other variables that are not included in the inpu The positive impact of SDL, students are able to think critically, collaboratively, communicatively so that it is no longer teacher centered learning but student centered learning. The negative impact of SDL is spending more time in front of gadgets for online learning reasons, where time playing games, stalking social media, is much longer than studying and doing assignments.

Suggestion, dissemination of digital literacy to teachers, parents, students, and the community during the SDL learning process, using innovative and creative digital content applications, supervision and follow-up for students who are constrained in the parents' economic sector, making g.form school evaluation, carry out regular technical guidance for teachers to improve the quality of their teaching.

Keyword : *Self Direct Learning, Digital Literacy, Covid 19 Pandemic*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada sektor pendidikan diseluruh dunia termasuk Indonesia yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas bahkan pondok pesantren. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020).

Surat Edaran Mendikbud RI No. 3 tertanggal 3 Maret 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan, menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran diubah menjadi berbasis daring. Perubahan ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik juga peserta didik dalam penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk menanggulangi pandemi ini, penerapan kebijakan baru : *social distancing*, *work from home*, belajar dari rumah hingga *lockdown* bagi negara yang terdampak, termasuk bagi Indonesia yang telah menyebabkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan mulai dari aspek ekonomi, sosial, budaya, agama dan aspek pendidikan.

Hal tersebut tentunya melatar belakangi keluarnya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tertanggal 24 Maret, oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI sebagai kebijakan pelaksanaan Pendidikan dalam masa darurat Penyebaran *Coronavirus Disease*. Terdapat 6 (enam) poin penting kebijakan baru dalam dunia Pendidikan, yang sudah diungkapkan dengan jelas, diantaranya terkait dengan UN, PPDB, Ujian Sekolah dan Lulusan, Kenaikan Kelas, Dana BOS serta hal yang mendasar dari keseluruhan point tersebut ialah merubah cara pembelajaran tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. (Mendikbud RI, 2020) .

Secara global, hasil pantauan UNESCO menyebutkan bahwa sampai 13 April 2020 sebanyak 191 negara telah menerapkan penutupan nasional yang berdampak kepada 1.575.270,054 siswa (91.3% dari populasi siswa dunia). UNESCO sejak 4 Maret 2020 menyarankan pada sektor pendidikan menggunakan pembelajaran jarak jauh dan membuka *platform* pendidikan yang dapat digunakan sekolah dan guru yang dapat

menjangkau siswa dari jarak jauh dan dapat membatasi gangguan pendidikan.

Berdasarkan hasil laporan terbaru Hootsuite dan *We Are Social*, pengguna internet Indonesia mencapai 202,6 juta hingga Januari 2021. Bila dibandingkan dengan jumlah pengguna internet pada tahun 2020, ada kenaikan 15,5% atau lebih dari 27 juta orang dalam 12 bulan terakhir.

Menurut *Hootsuite dan We Are Social*, total penduduk RI menyentuh di angka 274,9 juta jiwa. Ketika ada 202,6 juta pengguna internet, itu artinya 73,7% warga Indonesia sudah tersentuh dengan berselancar di dunia maya. Tidak hanya pengguna internet Indonesia yang naik, jumlah perangkat mobile yang terkoneksi juga melonjak menjadi 345,3 juta dan pengguna yang aktif di media sosial (medsos) berbagai platform bertambah 10 juta menjadi 170 juta.

Dalam satu hari saja pengguna internet Indonesia rata-rata menghabiskan waktu sampai 8 jam 52 menit untuk mengakses internet, streaming 2 jam 50 menit, nongkrong di medsos 3 jam 14 menit, hingga bisa meluangkan waktu 1 jam 38 menit untuk membaca media *online* maupun *offline*.

Metode pembelajaran konvensional saat ini tergantikan dengan sistem digital daring yang tidak dibatasi ruang dan waktu, kita bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk mencari materi pembelajaran.

Saat ini literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing, baik dibidang akademik dan non akademik. Salah satu alternatif yang muncul terkait dengan literasi digital yaitu beralihnya bahan bacaan fisik menjadi digital. Literasi digital memudahkan pembaca dalam mengakses informasi apapun, kapanpun dan dimanapun.

Penerapan pembelajaran daring ini tentu menuntut kesiapan berbagai pihak, baik pemerintah, sekolah, dan siswa itu sendiri dan dapat dilaksanakan dengan menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System (LSM)*.

Kemandirian belajar yang tinggi akan membuat siswa bersedia belajar dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan sehingga perilaku belajar siswa lebih eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri, dan kreatif. Pemanfaatan literasi digital sebagai bentuk perkembangan IPTEK era pendidik 4.0 diharapkan mampu berfikir kritis, kolaboratif, komunikatif (*self directed*

learning) dan bukan lagi *teacher centered learning* akan tetapi *student centered learning*, sehingga tidak mudah termakan informasi palsu (hoax), serta tidak mudah terprovokasi.

Guru di SMKS TIK Darussalam merasa kesulitan untuk mengukur pencapaian pembelajaran siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK adalah 75 sebagai standar dalam menyikapi hasil belajar siswa. Kemampuan siswa dalam menembus nilai KKM ini dapat menunjukkan siswa mana yang mampu atau belum menguasai materi belajar.

Berdasarkan hasil survei dan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “**Pengembangan Model Pembelajaran *Self Direct Learning* Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam Medan**”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam hal ini belum ada yang membahas mengenai literasi digital terkait pembelajaran mandiri. Penulis membatasi masalah kemampuan literasi digital (keterampilan operasi, keterampilan berpikir, keterampilan kolaborasi, keterampilan kesadaran) dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi *self-directed learning* terhadap keterampilan literasi digital siswa saat pandemi COVID 19.

***Self Directed Learning* (Pembelajaran Mandiri)**

Self-Directed Learning dapat dipahami sebagai peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi dan pengembangan individu yang diawali dengan inisiatif sendiri menggunakan perencanaan belajar sendiri dan dilakukan sendiri, menyadari kebutuhan belajar sendiri dalam mencapai tujuan belajar dengan cara membuat strategi belajar sendiri serta penilaian hasil belajar sendiri. (Zamnah & Ruswana, 2018).

Menurut (Biggs, J dan Tang, 2013) perkembangan IPTEK akan memberi kontribusi terhadap peningkatan keterampilan *self directed learning* manusia.

Menurut Hiemstra & Brockett (2012) terdapat 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi pembelajaran mandiri individu yaitu :

1. *Person* (Orang), karakteristik individu, seperti kreativitas, refleksi kritis,

antusiasme, pengalaman hidup, kepuasan hidup, motivasi, pendidikan sebelumnya, ketahanan, dan konsep diri.

2. *Process* (Proses), transaksi/ fasilitasi/ gaya belajar mengajar, kemampuan perencanaan, organisasi, evaluasi, dan keterampilan teknologi.
3. *Context* (Konteks), iklim lingkungan belajar, sosial politik, budaya, kekuasaan, keuangan, gender, kebijakan organisasi, ras, dan orientasi seksual.

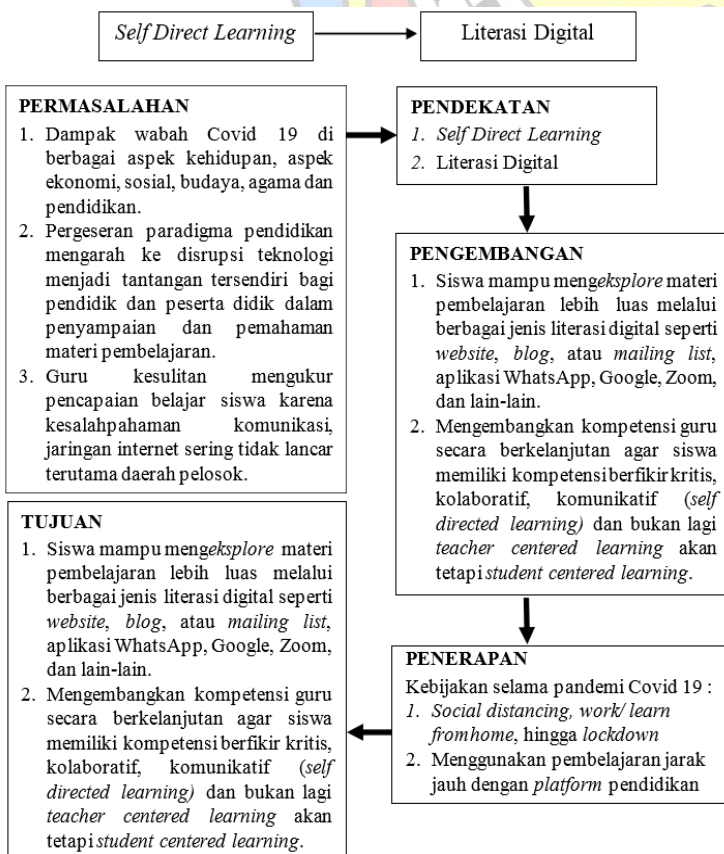
2. Literasi Digital mendukung Pembelajaran Mandiri (*Self Direct Learning*)

Menurut Techataweewan & Prasertsin (2018), Internet dan teknologi digital menyediakan infrastruktur dan saluran komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari. Adapaun kriteria literasi digital mencakup 4 faktor yang mengandung 12 indikator yaitu :

- a. Faktor pertama, **Keterampilan Operasi**
 1. **Indikator kognisi**, pengetahuan dan pemahaman tentang TIK dan media digital (pemilihan dan diskriminasi penggunaan teknologi dalam berbagai situasi/ cara yang tepat.
 2. **Indikator invensi**, kemampuan untuk mengintegrasikan dan mengaplikasikan media digital untuk menemukan pekerjaan, menciptakan pengetahuan, atau melakukan inovasi.
 3. **Indikator presentasi**, kemampuan untuk menyajikan konten digital dalam berbagai format seperti pemilihan format yang sesuai untuk audiens.
- b. Faktor kedua, **Keterampilan Berpikir**
 1. **Indikator analisis**, kemampuan mempertimbangkan, mengurutkan, mengklasifikasikan, menghitung dan menemukan hubungan konten dalam informasi digital.
 2. **Indikator evaluasi**, kemampuan menilai informasi dalam hal kebutuhan, pemanfaatan, akurasi, ketepatan waktu, dan keandalan, selain membedakan informasi yang salah, propaganda, dan ujaran kebencian.
 3. **Indikator kreativitas**, kemampuan pemecahan beragam masalah, fleksibilitas, berpikir positif penemuan/ pengetahuan baru untuk kepentingan umum.

- c. Faktor ketiga, **Keterampilan Kolaborasi**
1. **Indikator kerja tim**, kemampuan untuk menggunakan TIK dan media digital bekerja sama dengan orang lain dan mencapai tujuan kelompok.
 2. **Indikator jaringan**, kemampuan membuat/ berlangganan grup jaringan *online* untuk membangun hubungan yang saling menguntungkan.
 3. **Indikator berbagi**, kemampuan bertukar informasi TIK dalam format digital dengan memperhatikan nilai dan kegunaan bagi penerimanya.
- d. Faktor keempat, **Keterampilan Kesadaran**
1. **Indikator etika**, praktik yang diterima oleh masyarakat secara umum (netiket untuk menghormati keragaman dan ketidaksetaraan kelompok sosial dalam komunikasi teknologi digital).
 2. **Indikator literasi hukum**, pengetahuan, pemahaman, dan kepatuhan terhadap peraturan undang-undang tentang penggunaan dan akses TIK dan media digital.
 3. **Indikator melindungi diri sendiri**, kemampuan untuk mengelola data pribadi dengan mengenali risiko yang melekat di Internet.

Gambar 2.7
Kerangka Pemikiran



Hipotesis merupakan jawaban sementara yang disusun oleh peneliti, yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang dilakukan (Kuncoro, 2013: 59).

H1 : Menganalisa pengembangan *Self Direct Learning* Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMK Swasta Medan

TABEL 3.1
Definisi Operasional Variabel

V	Indikator	Pernyataan	S
Self Direct Learning	1. <i>Person</i> (orang)	1. Guru Menerapkan pembelajaran kreativitas	Likert
		2. Siswa antusias dengan model pembelajaran	
	2. <i>Process</i> (proses)	1. Melibatkan interaksi belajar mengajar	
		2. Menerapkan ketrampilan teknologi	
	3. <i>Context</i> (isi)	1. Memahami iklim lingkungan belajar	
		2. Memahami kebijakan sosial politik	
Literasi Digital	1. Keterampilan Operasi	1. Kemampuan untuk menemukan pekerjaan, pengetahuan/ inovasi	Likert
		2. Kemampuan untuk menyajikan konten digital dalam berbagai format yang sesuai untuk menerima umpan balik yang efektif	
	2. Keterampilan Berfikir	1. Kemampuan menilai informasi dalam hal kebutuhan, pemanfaatan, akurasi, ketepatan waktu, dan keandalan	
2. Kemampuan pemecahan masalah, menjawab dengan beragam, fleksibilitas, dan berpikir positif			
3. Keterampilan Kolaborasi	3. Keterampilan Kolaborasi	1. Kemampuan menggunakan media digital bekerja sama dengan orang lain	
		2. Kemampuan berlangganan grup jaringan <i>online</i> yang saling menguntungkan.	

methods). Menurut Creswell (2010), penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif.

Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *non probability sampling* dengan metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling*. Menurut Sugiyono (2012:122) *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Populasi dan sample dalam penelitian ini adalah siswa/i, guru dan pegawai SMK Swasta TIK Darussalam Medan yang berjumlah 33 orang.

Lokasi Penelitian :
SMK Swasta TIK Darussalam Medan
Jl. Darussalam No. 26 ABC Medan 20119
Terhitung Bulan Juli – Oktober 2021.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan pembagian kuisioner *via g.form*. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142).

4. HASIL PENELITIAN

Tabel 4.1 Rekapitulasi Jumlah Guru

T.A	LK	PR	JML
2017/2018	15	22	37
2018/2019	21	15	36
2019/2020	14	19	33
2021/2022	18	9	27

Sumber data : SMKS TIK Darussalam (2022)

Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Siswa

T.A	X	XI	XII	JML
2017/2018	87	111	106	304
2018/2019	57	92	88	237
2019/2020	51	53	80	184
2021/2022	30	35	47	112

Sumber data : SMKS TIK Darussalam (2022)

**Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Self**

Directed Learning

V	I	Q	Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Ket
Self Directed Learning	Person (orang)	Q1	Guru Menerapkan pembelajaran kreativitas	0,848	0,344	Valid
		Q2	Siswa antusias dengan model pembelajaran	0,852	0,344	Valid
	Process (proses)	Q3	Melibatkan interaksi belajar mengajar	0,852	0,344	Valid
		Q4	Menerapkan ketrampilan teknologi	0,881	0,344	Valid
	Context (isi)	Q5	Memahami iklim lingkungan belajar	0,864	0,344	Valid
		Q6	Memahami kebijakan sosial politik	0,852	0,344	Valid

Sumber : Data Penelitian (diolah) 2022

Setelah dilakukan pengujian data variable *SDL* yang terlihat pada table 4.4 $df = n-2$ yaitu $df = 33-2 = 31$ dan $\alpha = 0,05$ maka $r\text{-tabel} = 0,344$. Seluruh pernyataan adalah valid yaitu nilai *Corrected Item Total Correlation* seluruhnya bernilai $> 0,344$.

Pembahasan Hasil Uji Validitas SELF DIRECTED LEARNING (SDL)

Pernyataan 1

Guru menerapkan pembelajaran kreativitas

Kondisi pandemi ini, secara tidak langsung memaksa SMKS TIK Darussalam untuk menyelenggarakan pembelajaran daring. Kreativitas pembelajaran daring dilakukan guru melalui media *online* seperti komunikasi virtual *via whatsapp, google classroom, zoom meeting, google meet, google form* dan jenis lainnya. Media ini dianggap perlu desain dan teknik pembelajaran yang khusus agar dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran daring dinilai belum efektif dan efisien jika diterapkan pada sekolah yang sarana dan prasarannya belum memadai.

Hal ini dikarenakan pembelajaran daring berbasis teknologi memerlukan beberapa pendekatan, seperti perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi sehingga siswa mampu memotivasi dirinya sendiri untuk dapat belajar secara mandiri (*self direct learning*). Beberapa permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama pandemi :

1. Gawai yang belum memadai, beberapa siswa tidak memiliki gadget, gadget dibawa orang tua bekerja, 1 gadget digunakan bergantian dengan kakak/adik
2. Mahalnya biaya kuota / kehabisan kuota, belum meratanya akses internet
3. Belum meratanya penguasaan IPTEK di kalangan guru/ siswa
4. Ketidaksiap pihak sekolah menerapkan metode pembelajaran daring
5. Kesulitan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya belajar, dan lain-lain. Namun demikian, guru-guru SMKS TIK Darussalam tetap melayani siswa yang tidak memiliki *gadget*, dengan melakukan *home visit* dan tetap mengikuti protokol kesehatan.

Beberapa pilihan media dan sistem pembelajaran daring yang dilaksanakan guru-guru SMKS TIK Darussalam agar siswa/i mampu memotivasi dirinya sendiri untuk belajar secara mandiri, yaitu :

1. Model *blended* dengan melibatkan orangtua. Para guru menggunakan model pembelajaran *blended learning* (tatap muka virtual dengan *zoom meeting* dan *g.meet*, penugasan di *g.classroom*). Para guru memposting materi dan lembar tugas di *g.classroom* kelas yang diajar. Sekolah berharap, keluarga dapat mendampingi anak-anaknya belajar, karena pada malam hari, semua anggota keluarga ada di rumah.
2. Media android. Ketrampilan guru menggunakan aplikasi *iSpring* dan *Smart Apps Creator* berbasis android yang dapat dipergunakan secara *online* dan *offline* yang disesuaikan dengan karakteristik materi ajar. Bahan ajar, LKS, latihan soal dalam bentuk *games* dan evaluasi semua dikemas dalam satu aplikasi, video pembelajaran dimuat dalam aplikasi tersebut.
3. Media kelas maya. Adanya kolaborasi media pembelajaran *offline* dan *online* antara buku mata pelajaran, *g.classroom*,

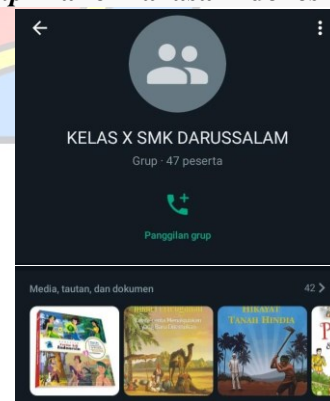
g.meet, video pembelajaran yang dapat diakses di youtube guru/ sekolah, dan lain-lain. Misalnya, Ibu Dwi Renggani, S.Pd guru mata pelajaran Bahasa Indonesia (non eksakta). Beliau menjelaskan bahwa permasalahan pembelajaran daring yang dihadapi siswa akan berdampak pada semakin banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran, sehingga Bu Dwi berinisiatif untuk mencoba menggunakan *Learning Management System (LMS)* kelas maya, seperti membuat grup *whatsapp* kelas untuk masing-masing mata pelajaran sehingga memudahkan komunikasi antara guru dan siswa selama pembelajaran daring.

Gambar 4.2
Media Pembelajaran Tutorial Youtube



Sumber : Youtube Dwi Renggani
<https://www.youtube.com/watch?v=r89JbFG5u0>

Gambar 4.3
WA Group MaPel Bahasa Indonesia Kelas X



Sumber : WA Group Ibu Dwi Renggani

Berbeda dengan yang dialami Ibu Eva Mugdhiyana, S.Sos, guru mata pelajaran Desain Grafis (produktif Multimedia), bu eva mengirimkan beberapa pilihan pembelajaran

seperti video tutorial, modul materi produktif, link video *youtube* ke *g.classroom* atau *whatsapp group* dan dijelaskan via *zoom meeting*. Selama pandemi, beberapa mata pelajaran yang biasanya dijelaskan di laboratorium komputer, beralih dijelaskan secara virtual. Guru-guru dipaksa untuk dapat mentransfer materi produktif kepada siswa/i seefektif dan efisien mungkin.

Gambar 4.4
Tutorial Karakter Angry Bird By C.Draw



Sumber : Youtube EMGEE Design Project
<https://www.youtube.com/watch?v=A6yD8ITuByo>

4. Pembelajaran berorientasi pada keaktifan siswa. Heterogenya jenis gadget yang dimiliki siswa dan kerinduan suasana belajar di sekolah masih menjadi pe-er selama pandemi. Media pembelajaran *online* dianggap masih kurang efektif, dikarenakan tidak adanya komunikasi dan interaksi langsung antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari *body language* siswa yang secara tidak langsung memperlihatkan keingintahuan siswa tersebut. Akan tetapi ketika pembelajaran daring, guru mengalami kesulitan untuk memperhatikan hal tersebut. Lokasi SMKS TIK Darussalam Medan yang cukup strategis dengan sarana dan prasarana IT yang cukup memadai walaupun kondisi jaringan internet yang terkadang sering mengalami kendala. Sesekali guru-guru melakukan *video conference* via *zoom meeting/g.meet* agar dapat meminimalisir kerinduan siswa akan teman, guru dan suasana belajar

sekolah. Siswa dapat melakukan presentasi materi belajar melalui *video conference* dan berinteraksi secara virtual dengan teman-temannya.

Pernyataan 2 : Siswa antusias dengan model pembelajaran

Pembelajaran daring yang menerapkan kolaborasi media pembelajaran *offline* dan *online* antara buku mata pelajaran, *g.classroom*, *g.meet*, video pembelajaran yang dapat diakses di *youtube* guru/ sekolah, dan lain-lain memberikan suasana belajar baru bagi guru dan siswa/i. Media pembelajaran ini dirasa cukup membantu proses pembelajaran selama pandemi COVID 19 sehingga dapat menambah antusiasme siswa. Akan tetapi antusias belajar siswa terkendala beberapa hal terutama dari segi perekonomian, pemahaman dan perangkat pembelajaran (*gadget, internet*). Guru harus kreatif dan inovatif dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang dianggap tepat dan cocok dengan situasi dan kondisi siswanya. Di awal penerapan pembelajaran daring, adanya keseruan ketika siswa/i memakai aplikasi *zoom meeting* dan *g.meet* saat pembelajaran daring, tetapi seiring berjalannya waktu dan pandemi yang cukup lama berakhir, siswa/i mengalami kebosanan belajar karena ada materi pembelajaran yang kurang dimengerti jika dijelaskan secara virtual seperti mata pelajaran eksakta dan produktif.

Pernyataan 3 Melibatkan interaksi belajar mengajar

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menjelaskan bahwa mayoritas siswa merasa tidak ada interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran daring. Hal itu juga selaras dengan hasil survei yang dilakukan penulis terkait pembelajaran daring, sebanyak 79,9% siswa mengaku tidak ada interaksi yang cukup efektif antara guru dan siswa kecuali perihal memberikan tugas di setiap pertemuan dan menagih tugas untuk memenuhi nilai, tanpa ada interaksi belajar seperti penjelasan materi, tanya jawab langsung atau diskusi/ presentasi.

Pernyataan 4 Menerapkan ketrampilan teknologi

SMKS TIK Darussalam adalah salah satu SMK di kota Medan yang memiliki kompetensi keahlian di bidang Teknologi Informasi dan

Komputer. Berdasarkan hasil survey peneliti, ditemukan adanya tantangan yang dihadapi pihak sekolah baik guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring terutama untuk mata pelajaran eksakta dan produktif. Selama pandemi, beberapa mata pelajaran yang biasanya dijelaskan di laboratorium komputer, beralih dijelaskan secara virtual. Guru-guru dipaksa untuk dapat mentransfer materi produktif kepada siswa/i seefektif dan efisien mungkin. Kreatifitas dan inovasi guru saat menyampaikan materi sangat menentukan pemahaman siswa. Misalnya untuk mata pelajaran produktif, guru mengirimkan video tutorial, modul materi produktif, link video *youtube* ke *g.classroom* atau *wa group* dan sekali-sekali dijelaskan via *zoom meeting/g.meet*. Siswa/i diajak untuk mampu mengoperasikan media sosial mereka seperti *facebook*, *instagram*, *youtube*, dan lain sebagainya untuk mengupload tugas produktif mereka, guru akan dinilai berdasarkan jumlah *viewer* (tugas video) dan jumlah *like* (tugas foto/poster) dan lain-lain.

Pernyataan 5

Memahami iklim lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang cukup berbeda antara di sekolah dan di rumah mempengaruhi motivasi dan antusias belajar siswa. Adanya sarana prasarana seperti gadget, jaringan internet yang memadai, waktu, pergaulan proses belajar yang kondusif, supportif mampu meningkatkan semangat dan antusias pemahaman siswa akan tercapai secara optimal.

Pernyataan 6

Memahami kebijakan sosial politik

Kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan siswa/i, guru, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang siswa dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan. Sekolah diberi fleksibilitas untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di masa pandemi, sebagaimana ditetapkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait kurikulum pada masa darurat.

Hasil Uji Validitas Literasi Digital

V	I	Q	Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Ket
Literasi Digital	Keterampilan Operasi	Q7	Kemampuan menemukan pekerjaan, menciptakan pengetahuan/ inovasi	0,878	0,344	Valid
		Q8	Kemampuan menyajikan konten digital berbagai format yang sesuai untuk menerima umpan balik yang efektif	0,875	0,344	Valid
	Keterampilan Berfikir	Q9	Kemampuan menilai informasi dalam hal kebutuhan, pemanfaatan, akurasi, waktu, dan keandalan	0,941	0,344	Valid
		Q10	Kemampuan pemecahan masalah, menjawab dengan beragam, fleksibilitas, dan berpikir positif	0,873	0,344	Valid
	Keterampilan Kolaborasi	Q11	Kemampuan menggunakan media digital bekerja sama dengan orang lain baik sebagai pemimpin/ anggota	0,911	0,344	Valid
		Q12	Kemampuan berlangganan grup jaringan online untuk membangun hubungan saling menguntungkan	0,849	0,344	Valid

Sumber : Data Penelitian (diolah) 2022

Setelah dilakukan pengujian data variable Literasi Digital yang terlihat pada table 4.5 $df = n-2$ yaitu $df = 33-2 = 31$ dan $\alpha = 0,05$ maka $r\text{-tabel} = 0,344$. Seluruh pernyataan adalah valid yaitu nilai *Corrected Item Total Correlation* seluruhnya bernilai $> 0,344$.

Tabel 4.5

Pembahasan Hasil Uji Validitas

LITERASI DIGITAL

Pernyataan 7

Kemampuan menemukan pekerjaan, menciptakan pengetahuan/ inovasi.

Selama pandemi Covid 19, proses belajar mengajar berubah secara signifikan dari luring menjadi daring (*online*). Hal ini pula yang mendorong pemerintah untuk menginovasi pendidikan yang cocok diterapkan pada masa pandemi. Pemerintah menganjurkan sekolah/ universitas untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh. Siswa belajar secara daring dengan pendampingan guru, sedangkan orang tua memonitor perkembangan belajar anak di rumah untuk mengoptimalkan pembelajaran menggunakan teknologi. Materi pelajaran, latihan/ tugas didistribusikan, penyampaian materi dilakukan secara *online* via *google classroom* dan *video conference* (*zoom meeting*, *g.meet*, video tutorial *youtube*, dan lain-lain), komunikasi juga dilakukan secara *online* via grup *whatsapp* kelas untuk masing-masing mata pelajaran.

Seiring berjalannya waktu, kegiatan pembelajaran daring sebagai inovasi pembelajaran di masa pandemi ternyata masih memicu pro kontra dari berbagai pihak. Penerapan inovasi pembelajaran ini mengalami beberapa kendalanya, seperti siswa, guru maupun orang tua yang gagap teknologi, sampai dengan keterbatasan akses internet dan media belajar. Inovasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun *skill* penguasaan teknologi sehingga terhindar dari penyebaran covid-19. Saat pembelajaran daring, keluarga ikut berkolaborasi dengan guru dalam membangun pendidikan karakter siswa.

Pernyataan 8

Kemampuan menyajikan konten digital berbagai format yang sesuai untuk menerima umpan balik efektif.

Pembelajaran daring akan berkaitan dengan konten digital dimana guru-guru SMKS TIK Darussaalam mengkolaborasikan media pembelajaran secara *offline* dan *online*. Berdasarkan hasil survey penulis melalui wawancara dengan beberapa guru dan siswa, ditemukan ada siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran

yang dijelaskan secara virtual (*online*). Oleh karena itu, sekolah memberikan bimbingan teknis kepada guru-guru berupa metode pembelajaran membuat konten digital yang inovatif dan kreatif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk belajar di masa pandemi. Materi pembelajaran yang dirancang menggunakan konten digital dapat dinikmati dalam berbagai format, misalnya teks, gambar, video, audio, games digital, buku digital, *power point* atau kombinasinya. Konten digital yang baik harus mampu mengedukasi penikmatnya (guru, siswa, orang tua, masyarakat), hal ini didukung oleh aplikasi dan *software*, seperti *canva*, *powtoon*, *prezi*, *sparkol* *videocscribe*, *lectora*, *sigil*, dan *wondershare filmora*.

Guru – guru SMKS TIK Darussalam cukup antusias secara serempak menggunakan aplikasi *canva* dan *powtoon* karena dianggap lebih mudah, *simple*, menarik dalam proses pembuatannya dan pemahamannya juga. Konten digital ini *dishare* ke media social seperti *facebook*, *instagram*, *youtube*, sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun dari *gadget* ataupun komputer.

Pernyataan 9

Kemampuan menilai informasi dalam hal kebutuhan, pemanfaatan, akurasi, ketepatan waktu, dan keandalan.

Pembelajaran daring selama pandemi Covid19 kurang dapat diandalkan ketika jaringan internet melemah sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran. Siswa merasa kurang memahami materi yang diajarkan karena waktu penjelasan yang terbatas. Pembelajaran daring mengharuskan siswa memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi pembelajaran. Guru SMKS TIK Darussalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan berbagai aplikasi atau *software* yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kritis siswa tidak hanya dari guru saja.

Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran yang cukup penting untuk memberikan pembelajaran yang terbaik walaupun terdapat keterbatasan dalam penyampaian materi dengan pembelajaran jarak jauh. Dikarenakan pembelajaran jarak jauh dirasa kurang efektif maka diadakannya konsultasi mengenai pembelajaran dengan siswa dan

orang tua yang dilakukan secara online atau secara langsung tentunya dengan memenuhi protokol kesehatan yang diberlakukan. Konsultasi yang dilakukan nantinya akan dievaluasi dan dicari bagaimana penyesuaian pada proses belajar mengajar untuk pembelajaran supaya kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih berkembang walaupun pelaksanaannya melalui pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut tidak terlepas dari bantuan orang tua sebagai pengamat dan pengganti guru ketika dirumah jadi pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan kemampuan kritis siswa tidak hanya dari guru saja.

SMKS TIK Darussalam mensosialisasikan beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh siswa dan guru sebelum pembelajaran daring dimulai dan agar lebih efektif yaitu sebagai berikut :

1. Menentukan suasana ruang untuk belajar yang nyaman dan tidak berisik sehingga belajar dapat lebih efektif karena minim gangguan.
2. Menganggap sekolah daring adalah sekolah *offline*, mengawali kegiatan belajar dengan rutinitas seperti saat sedang sekolah secara luring. Dimulai dengan bangun pagi, mandi, dan sarapan. Siapkan buku sesuai jadwal pelajaran sekolah dan siapkan *gadget* dan pastikan jaringan internet stabil, Jandan mencatat materi yang diberikan guru.
3. Jangan nyambi, berusahalah untuk fokus saat melaksanakan pembelajaran daring. Hindari melakukan pekerjaan (bersih-bersih rumah) disambili belajar daring dalam satu waktu. Contohnya hindari mencuri-curi waktu sambil menonton film, bermain *game*, dan lainnya demi menciptakan suasana belajar lebih konsentrasi dan efektif.
4. Komunikasi dengan pengajar dan teman belajar, guru dan siswa dapat berkomunikasi perihal pembahasan materi atau tugas via grup *whatsapp* kelas. Setiap informasi perihal mata pelajaran dan sekolah juga dapat *dishare* di grup tersebut, sehingga komunikasi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa tetap terjalin dengan baik walaupun pembelajaran dilakukan secara daring selama masa pandemi. Pada saat proses pembelajaran secara *video conference* (*zoom meeting* atau *google meet*), siswa

bisa bertanya langsung kepada guru mata pelajaran untuk hal-hal yang kurang dipahami.

Pernyataan 10

Kemampuan pemecahan masalah, menjawab dengan beragam, fleksibilitas, dan berpikir positif.

Media pembelajaran daring yang digunakan guru-guru SMKS TIK Darussalam, seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, video tutorial (*youtube*), dan lain-lain. Beberapa solusi yang telah diberikan pemerintah tertuang dalam Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Masa Darurat Penyebaran Covid-19, fleksibilitas penggunaan dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah) untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas pengajaran guru, Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara dan kepala sekolah di Sumatera Utara telah bekerja sama dengan *provider* untuk peningkatan layanan internet di sekolah, dan melakukan webinar/*workshop* tentang proses pembelajaran daring bagi para guru dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam memberikan pelayanan belajar *online* bagi siswa, meskipun dengan kuota terbatas, dan memberikan subsidi kuota guru dan siswa dalam mengatasi mahal nya biaya kuota internet dan meringankan orang tua dan siswa itu sendiri. Pendampingan orang tua selama proses pembelajaran dianggap sangat penting, misalnya kesiapan dan pemahaman materi belajar *online*, kehadiran *ontime*, penyelesaian tugas, dan lain-lain, sehingga adanya kerja sama yang baik antara orang tua, guru dan siswa. Guru-guru harus memastikan pembelajaran daring tetap kondusif dan efektif meskipun siswa berada di rumah dengan media pembelajaran *online* masing-masing.

Pembelajaran daring ini sebagai sistem pembelajaran alternatif yang dianjurkan oleh pemerintah guna meminimalisir korban dan semakin mewabahnya virus Covid 19. Akan tetapi pembelajaran ini mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Bagi SMKS TIK Darussalam, pembelajaran daring ini cukup memberikan dampak diberbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan kualitas dan kuatitas sekolah. Adapun dampak positif pembelajaran daring ini bagi SMKS TIK Darussalam, yaitu :

1. Memperbaiki pola pikir siswa dalam proses

pembentukan karakter diri siswa, seperti belajar secara mandiri (*self direct learning*) dalam mencari informasi terkait materi pelajaran, mengajarkan siswa disiplin waktu, rasa tanggung jawab, dan mampu mengasah pola pikir siswa untuk mengembangkan dirinya.

2. Adanya pengaruh yang ditimbulkan dari proses pembelajaran *online* bagi prestasi siswa, beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi belajar dan beberapa guru hanya menggunakan metode penugasan saja. Adapun dampak negatif pembelajaran daring ini bagi SMKS TIK Darussalam, yaitu pembelajaran *online* ini sangat mempengaruhi akhlak dan karakter siswa/i, karena siswa diwajibkan memiliki *gadget* sebagai perangkat belajar *online*. Materi, tugas, penjelasan, informasi yang diberikan oleh guru melalui aplikasi-aplikasi teknologi yang harus diakses melalui *gadget* atau computer. Mialnya dengan aplikasi *whatsapp*, sekilas memudahkan siswa, karena cukup tergabung dalam grup *whatsapp* mata pelajaran, siswa sudah dapat menerima materi ajar, mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, dan berkomunikasi juga. Namun, aplikasi tersebut berdampak negatif dalam penggunaan manajemen waktu antara mengerjakan tugas dengan bermain *game*. Hasil survey penulis kepada siswa/i SMKS TIK Darussalam menjelaskan bahwa untuk porsi waktu bermain *game*, *stalking* media sosial, jauh lebih lama daripada porsi waktu belajar dan mengerjakan tugas, sehingga pada akhirnya siswa lebih banyak menghabiskan waktu di depan *gadget* dengan alasan belajar *online*.

Pernyataan 11

Kemampuan menggunakan media digital bekerja sama dengan orang lain baik sebagai pemimpin/ anggota.

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan (kesehatan, ekonomi, pendidikan dan lain-lainnya). Keadaan ini mengejutkan berbagai pihak terutama dunia pendidikan, dan memaksakan diri untuk ikut serta mengantisipasinya. Pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka, sekarang harus secara *online* dengan bantuan teknologi informasi. Setiap individu dianggap perlu menguasai literasi digital untuk mampu beradaptasi di

zaman yang penuh dengan lautan informasi teknologi dan bertanggung jawab terhadap penerapan dan interaksi informasi teknologi tersebut pada lingkungan sekitar.

Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Kemampuan literasi digital mempengaruhi kualitas diri seseorang untuk mampu mentransformasikan informasi melalui penggunaan siswa dan masyarakat dapat menganalisa proses berbagai informasi, memahami pesan, dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk., seperti menciptakan, mengkomunikasikan, mengkolaborasi, bagaimana teknologi yang digunakan secara inovatif dan kreatif agar efektifitas pembelajaran terlaksana tepat sasaran, dan kesadaran berpikir kritis ketika dalam penggunaan teknologi dalam sehari-hari. Kecakapan digital dianggap penting untuk disosialisasikan oleh SMKS TIK Darussalam kepada guru, orang tua, siswa, dan masyarakat selama proses pembelajaran daring di masa Pandemi Covid 19 ini, yaitu : perangkat teknologi digital. Kecakapan literasi digital yang dimiliki guru, orang tua, Kecakapan menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran, bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran yang harus dimiliki dan dipahami oleh guru dan siswa.

1. Kecakapan menggunakan aplikasi *digital marketing*, sebagai media promosi dan komunikasi pemasaran melalui media sosial dalam menginformasikan perkembangan pembelajaran *online*.
2. Kecakapan menampilkan konten inovatif dan kreatif yang edukatif dan seru sehingga lebih menarik perhatian pengguna internet dan sosial media. Tipe konten interaktif yang sering digunakan oleh guru-guru SMKS TIK Darussalam, seperti kuis, kompetisi, polling, infografis sehingga lebih interaktif tidak membosankan.
3. Kecakapan menggunakan aplikasi bidang keuangan dan perbankan.

Pernyataan 12

Kemampuan berlangganan grup jaringan online untuk membangun hubungan saling menguntungkan.

Semua sektor merasakan dampak pandemi Covid19 dan dunia pendidikan salah satunya. Rasa kebingungan karena tidak memiliki *gadget*, cukup meresahkan beberapa siswa

dan orangtua siswa karena gadget merupakan media utama yang harus dimiliki dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Oleh karena itu, SMKS TIK Darussalam pun ikut mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki *gadget* dan lokasi rumahnya saling berdekatan, dapat melakukan pembelajaran secara berkelompok dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Permasalahan pembelajaran daring bukan hanya berasal dari sistem media pembelajarannya saja, justru berasal dari ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi. Kebutuhan kuota internet siswa menjadi melonjak dan banyak orangtua siswa yang mengeluh karena harus mengalokasikan anggaran rumah tangga untuk proses pembelajaran daring (*online*), sedangkan ada beberapa orang tua siswa SMKS TIK Darussalam yang berpenghasilan rendah atau dari kalangan menengah ke bawah (kurang mampu). Akan tetapi dengan adanya subsidi kuota dari pemerintah, hal ini cukup meringankan beban para orang tua siswa. Walaupun kenyataannya, pembelajaran daring ini masih kurang efektif kurang optimal pelaksanaannya karena jaringan internet di lokasi tinggal siswa yang berbeda-beda. Ramai diberbagai media sosial yang menceritakan pengalaman orangtua siswa selama mendampingi anak-anaknya belajar baik positif maupun negatif. Seperti misalnya ternyata ada orangtua yang sering marah-marah karena mendapatkan anaknya yang sulit diatur sehingga mereka tidak tahan dan menginginkan anak mereka belajar kembali di sekolah. Ketidaksiapan guru, siswa, dan orang tua selalu mendapat perhatian khusus dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha	Batas Kritis	Simpulan
<i>Self Directed Learning</i>	0,928	0,60	Reliabel
Literasi Digital	0,946	0,60	Reliabel

Sumber : Data Penelitian (diolah) 2022

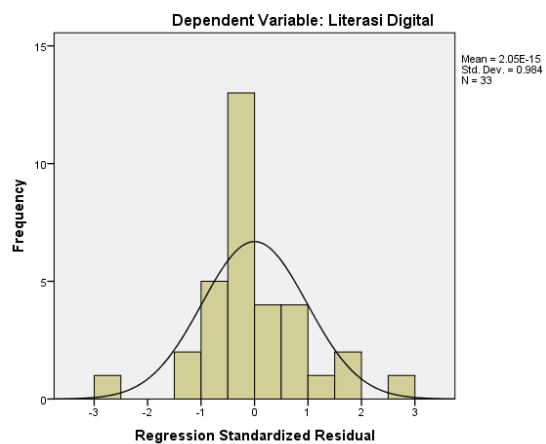
Berdasarkan table 4.6 diatas dapat dilihat nilai *Cronbach's alpha* variabel *Self Directed Learning*, Literasi Digital > 0,6 dapat dikatakan data telah *reliabel*.

Pengujian Asumsi Klasik

Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini hanya akan dideteksi melalui analisa grafik yang dihasilkan melalui perhitungan regresi dengan perangkat lunak SPSS dengan pola grafik pada gambar dibawah ini.

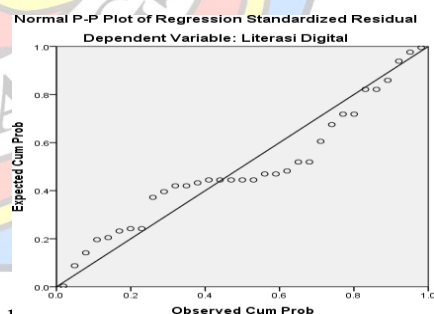
Gambar 4.2
Uji Normalitas Data
Histogram



Sumber : Data Penelitian (diolah) 2022

Gambar 4.2 diatas mengindikasikan jika garis membentuk lonceng dan ditengah berdistribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Gambar 4.3
Uji Normalitas P Plot Standardized



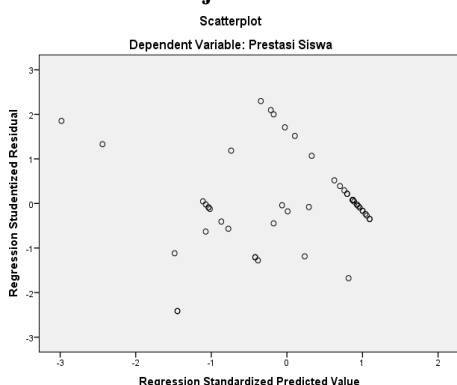
Sumber : Data Penelitian (diolah) 2022

Gambar 4.4 di atas mengindikasikan jika titik data sesungguhnya menyebar berada di sekitar garis diagonal data terdistribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Uji Heterokedastisitas

Model ini digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi kesamaan varians dari residual pada pengamatan lainnya.

Gambar 4.4 Uji Heterokedastisitas



Sumber : Data Penelitian (diolah) 2022

Pada gambar 4.4 grafik *scatteplot* terlihat titik – titik menyebar secara acak dan tidak membentuk sebuah pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini berarti tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi layak dipakai untuk memprediksi model penelitian.

Uji Secara Parsial (Uji-t)

Uji t (parsial) dilakukan untuk melihat secara individu pengaruh variabel bebas berupa *self directed learning* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam Medan.

Tabel 4.7 Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
(Constant)	1.581	1.615			.979	.335		
1 Self Directed Learning	.944	.067	.929		14.028	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable : Literasi Digital

Sumber : Data Penelitian (diolah) 2021

Nilai signifikansinya untuk variabel *self directed learning* > alpha 5% (0.05) atau thitung = 14.028 > ttabel (n – k = 33 – 2 = 31) 1.695. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka H0 = ditolak, sehingga ada pengaruh signifikan antar variabel bebas dan terikat. Maka, *self directed learning* secara parsial berpengaruh positif signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam Medan.

Uji Secara Simultan/Serempak (Uji F)

Uji F dilakukan untuk melihat secara bersama-sama pengaruh dari variabel *self directed learning* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam Medan.

Tabel 4.8 Uji F

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	624.526	1	624.526	196.784	.000 ^b
	Residual	98.383	31	3.174		
	Total	722.909	32			

a. Dependent Variable: Literasi Digital
b. Predictors: (Constant), Self Directed Learning

Sumber : Data Penelitian (diolah) 2021

Pada hasil uji F dalam penelitian ini diketahui bahwa nilai signifikannya $0,000 < \text{nilai alpha } 5\% (0,05)$ atau nilai Fhitung > Ftabel = $196.784 > 4,15$ ($df_1=k-1=2- 1=1$) sedangkan ($df_2=n-k=33-2=31$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara simultan *self directed learning* berpengaruh positif signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam Medan.

Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 4.9 Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.929^a	.864	.860	1.781	2.256

a. Predictors: (Constant), Self Directed Learning
b. Dependent Variable: Literasi Digital

Sumber : Data Penelitian (diolah) 2021

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh hasil :

1. R menunjukkan nilai regresi korelasi sebesar 0,929 artinya secara bersama-sama *self directed learning* berpengaruh positif signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam mampu menjelaskan pada taraf yang erat dan positif.
2. Koefisien determinasi (R²) diperoleh nilai

- 0,864 (86,4%) artinya 86,4% variabel *self directed learning* berpengaruh positif signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam dan sisa sebesar 13,6% dipengaruhi variabel lainnya yang tidak ada di dalam penginputan.
3. Untuk nilai *Adjusted R Square* 0,860 (86%), sehingga dapat dikatakan bahwa 86% variasi variabel independent yaitu *self directed learning* dapat menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMKS TIK Darussalam sedangkan sisanya 14% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil Uji t , Nilai signifikansinya untuk variabel *self directed learning* $>$ alpha 5% (0.05) atau $t_{hitung} = 14.028 > t_{tabel} (n - k = 33 - 2 = 31) 1.695$. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka $H_0 =$ ditolak, sehingga ada pengaruh signifikan antara variabel bebas dan terikat. Dengan demikian, *self directed learning* secara parsial berpengaruh positif signifikan dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital pada masa pandemi Covid 19 Di SMK Swasta Medan.
 - a. Kendala, beberapa siswa tidak memiliki *gadget*, *gadget* dibawa orang tua bekerja, 1 *gadget* digunakan bergantian dengan kakak/adik, mahalny biaya kuota/ kehabisan kuota, belum meratanya akses internet dan penguasaan IPTEK, ketidaksiapan pihak sekolah, kesulitan orang tua dalam mendampingi anak-anaknya belajar, dan lain-lain.
 - b. SMKS TIK DS menerapkan kolaborasi media *offline* dan *online* seperti komunikasi via *group whatsapp*, buku ajar, *g.classroom*, video *conference*, *games* edukatif, video tutorial via *youtube* sekolah, dan lain-lain.
 - c. Guru-guru SMKS TIK DS tetap melayani siswa yang tidak memiliki *gadget*, dengan melakukan *home visit* sesuai protokol kesehatan.
 - d. Siswa/i diajak untuk mampu mengoperasikan media sosial mereka seperti *facebook*, *instagram*, *youtube* untuk mengupload tugas produktif, dan guru akan menilai berdasarkan jumlah *viewer* (video) dan jumlah *like* (paper).
 - e. Model pembelajaran daring yang dilaksanakan guru-guru SMKS TIK DS agar siswa/i mampu memotivasi belajar secara mandiri (*self direct learning*), meliputi model *blended*, media berbasis android, pembelajaran kelas maya, pembelajaran keaktifan siswa.
 - f. Guru-guru SMKS TIK DS merancang materi pembelajaran menggunakan konten digital berupa teks, gambar, video, audio, *games* digital, buku digital, *power point* atau kombinasinya. Misalnya penggunaan aplikasi canva dan powtoon yang dapat *dishare* ke media sosial sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun dari *gadget*.
2. Koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai 0,864 (86,4%) artinya 86,4% variabel *self directed learning* berpengaruh positif signifikan dan sisa sebesar 13,6% dipengaruhi variabel lainnya yang tidak ada di dalam penginputan.
 - a. Ketika jaringan internet melemah, banyak siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran. Minimnya pemahaman siswa karena terbatasnya waktu.
 - b. Siswa yang tidak memiliki *gadget* dan lokasi rumahnya saling berdekatan, dapat belajar bersama dan tetap menerapkan protokol kesehatan.
 - c. Pemerintah bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara, kepala sekolah di Sumatera Utara dan perusahaan *provider* untuk peningkatan layanan internet di sekolah dan memberikan subsidi kuota bagi guru dan siswa dalam mengatasi mahalny biaya kuota internet.
 - d. Dampak positif pembelajaran daring, memperbaiki pola pikir siswa dalam proses pembentukan karakter diri siswa dan mempengaruhi proses pembelajaran *online* bagi prestasi siswa.
 - e. Dampak negatif pembelajaran daring,

pembelajaran *online* ini sangat mempengaruhi akhlak dan karakter siswa/i. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu di depan *gadget* dengan alasan belajar *online*, dimana waktu bermain *game*, *stalking* media sosial, jauh lebih lama daripada waktu belajar dan mengerjakan tugas.

- f. Kecakapan digital dianggap penting untuk disosialisasikan oleh SMKS TIK Darussalam kepada guru, orang tua, siswa, dan masyarakat selama proses pembelajaran daring ini, yaitu kecakapan menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran, aplikasi *digital marketing*, aplikasi konten digital yang inovatif dan kreatif, aplikasi keuangan dan perbankan.

SARAN

1. Adanya pengawasan dan tindak lanjut khusus bagi siswa/i yang berkendala di sektor perekonomian orang tua, seperti tidak memiliki *gadget*, minimnya internet, dan lain-lain.
2. Membuat *google form* berupa evaluasi sekolah perihal efektivitas pembelajaran daring yang dinikmati oleh siswa untuk masing-masing mata pelajaran, media ajar, kemandirian belajar siswa (*self direct learning*), pemahaman dan penerapan literasi digital serta kualitas ajar para guru.
3. Melaksanakan bimbingan teknis secara berkala bagi guru-guru untuk meningkatkan kualitas ajarnya.
4. Mensosialisasikan kecakapan digital kepada guru, orang tua, siswa, dan masyarakat selama proses pembelajaran daring.

REFERENSI

Curran, V., Gustafson, D. L., Simmons, K., Lannon, H., Wang, C., Garmsiri, M., ... Wetsch, L. (2019). Adult learners' perceptions of self-directed learning and digital technology usage in continuing professional education: An update for the digital age. *Journal of Adult and Continuing Education*, 25(1), 74–93.

Gureckis, T. M., & Markant, D. B. (2012). Self-Directed Learning: A Cognitive and Computational Perspective. *Perspectives on Psychological Science*,

7(5), 464–481. <https://doi.org/10.1177/1745691612454304>

Hiemstra, R., & Brockett, R. G. (2012). Reframing the Meaning of Self-Directed Learning: An Updated Model. *Proceedings of the 54th Annual Adult Education Research Conference*, 155–161.

Hussein, E., Daoud, S., Alrabaiah, H., & Badawi, R. (2020). Exploring undergraduate students' attitudes towards emergency online learning during COVID-19: A case from the UAE. *Children and Youth Services Review*.

Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). Adult Learning: Linking Theory and Practice. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: An introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>

Tichavsky, L. P., Hunt, A. N., Driscoll, A., & Jicha, K. (2015). "It's just nice having a real teacher": Student perceptions of online versus face-to-face instruction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 9(2).

Walsh, K. (2017). Self-directed learning at the point of care. *InnovAiT: Education and Inspiration for General Practice*, 10(3), 178–182. <https://doi>

