

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan manfaat yang banyak bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut telah mencakup segala aspek kehidupan masyarakat. Literasi digital merupakan salah satu kecakapan yang penting untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan baik, benar, dan produktif. Di era digital ini, informasi dengan mudahnya dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Namun, kemudahan akses ini tidak menjamin bahwa semua informasi yang beredar itu akurat dan terpercaya. Di sinilah fungsi literasi digital menjadi sangat penting, khususnya dalam hal mencari informasi. Fungsi kedua tentang keamanan di dunia maya, dimana seiring dengan maraknya aktivitas online, seperti berbelanja, transaksi bank, dan bersosialisasi, risiko penipuan dan pencurian data pun semakin meningkat. Literasi digital menjadi kunci untuk melindungi diri dari berbagai ancaman di dunia digital. Fungsi ketiga tentang memanfaatkan teknologi dengan baik, dimana teknologi digital membuka peluang baru untuk berbagai hal, termasuk untuk berkreasi, berkomunikasi, belajar, dan bekerja. Literasi digital menjadi kunci untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan optimal, demi mencapai tujuan yang positif. Fungsi keempat tentang komunikasi online, dimana dengan adanya berbagai platform media sosial dan aplikasi pesan instan memungkinkan semua orang untuk terhubung dengan orang lain dengan mudah

dan cepat. Namun, kemudahan ini harus diimbangi dengan pemahaman tentang etika berkomunikasi online dan tanggung jawab atas jejak digital.

Literasi digital menjadi bekal penting di era digital ini agar setiap individu dapat beraktivitas di dunia maya dengan aman, cerdas, dan produktif. Dengan memiliki literasi digital yang baik akan dapat terhindar dari misinformasi dan hoaks, serta dapat mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi yang akurat dan terpercaya. Dengan memiliki literasi digital yang baik, setiap individu pengguna perangkat teknologi dapat terhindar dari berbagai ancaman di dunia maya dan dapat beraktivitas online dengan aman dan nyaman. Dengan memiliki literasi digital yang baik, maka pengguna teknologi akan dapat berkarya, berkomunikasi, belajar, dan bekerja dengan lebih efektif, serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dengan memahami etika berkomunikasi online dan menjaga jejak digital, setiap orang dapat membangun citra diri yang positif, terhindar dari masalah, dan berkontribusi untuk menciptakan dunia online yang lebih positif bagi semua orang.

Melihat data tentang literasi digital nasional tahun 2022 pada website Kementerian Komunikasi dan Informasi, pengukuran mengacu kepada Road Map Literasi Digital 2020-2024 (Kominfo, 2022) dengan empat pilar yaitu *Digital Skill*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*. Diketahui indeks literasi digital nasional mendapatkan skor 3,54 dari skor maksimal 5. Pilar *Digital Culture* mendapatkan indeks tertinggi 3,84 dari skor maksimal 5 dan *Digital Safety* mendapatkan indeks terendah 3,12 dari skor maksimal 5.

Status literasi digital juga dilihat berdasarkan tiga segmentasi masyarakat yaitu Segmen Pendidikan (Tenaga Pendidik, Siswa dan Mahasiswa), Pemerintah/TNI/Polri (Tenaga Kerja ASN non tenaga pendidik, TNI, dan Polri) dan Masyarakat Umum (kelompok masyarakat di luar sektor lainnya). Didapatkan juga data bahwa frekuensi penggunaan internet untuk kegiatan rapat/sekolah online menggunakan *Zoom* atau *Google Meet* tergolong tidak pernah (56,68%) dan frekuensi penggunaan internet untuk kegiatan menggunakan aplikasi *Google Drive*, *Slack*, dan *MicrosoftTeam* tergolong tidak pernah (61,9%).

Informatika dapat mengakomodasi literasi digital yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengakses, mengatur, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan mengkreasi informasi dengan aman dan tepat melalui teknologi digital untuk bekerja dan berwirausaha, yang mencakup aspek kecakapan, etika, budaya, keamanan, dan keseimbangan digital yang meliputi dimensi kognitif, teknis, dan sosial emosional. Mata pelajaran Informatika juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memaksimalkan potensi yang bisa diraih di dunia digital melalui kecakapan digital, bijak beretika digital, dan berbudaya Pancasila dalam dunia digital, serta mampu hidup aman dan seimbang di dunia digital.

Karakteristik mata pelajaran Informatika adalah menerapkan praktik *engineering process* dalam proses pembelajaran dan prinsip keilmuan Informatika dengan mengintegrasikan: (a) Berpikir komputasional; (b) Literasi Digital yang diperkaya dengan konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi, Sistem Komputasi, Jaringan Komputer dan Internet, serta Dampak Sosial Informatika

terhadap individu maupun masyarakat sebagai sebuah kecakapan hidup di era digital; (c) Analisis Data yaitu pengolahan data yang berfokus pada analisis data berbasis komputasi; dan (d) Algoritma dan Pemrograman untuk berkarya dalam menghasilkan karya digital kreatif atau program untuk membantu menyelesaikan persoalan individu atau masyarakat (Kemendikbud Ristek Dikti, 2023).

Pembelajaran digital pada Informatika adalah pola atau prosedur pembelajaran yang lebih mayoritas melakukan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dan dari hasil yang didapatkan berupa informasi tersebut itulah yang dijadikan sebagai bahan materi ajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran digital ini menggunakan media berupa alat-alat teknologi, contohnya penggunaan telepon genggam atau Handphone, penggunaan laptop atau computer serta perangkat-perangkat digital lainnya yang biasa digunakan di dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (Silalahi et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran Informatika diperlukan persiapan seperti materi ajar, Standar Operasional (SOP) praktikum, pemetaan kompetensi siswa, dan sarana yang mendukung. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa akan mempelajari tentang sistem operasi komputer, manajemen file, *setting periferan*, pengolahan informasi untuk produktivitas melalui program aplikasi, dan pengembangan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Diharapkan proses pembelajaran informatika dapat berjalan dengan baik dan efektif, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. (Herlina et al., 2023)

Proses pembelajaran Informatika melibatkan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan siswa memahami dan menguasai konsep-konsep serta keterampilan yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi. Guru memfasilitasi proses belajar mengajar dengan menyampaikan materi, memberikan contoh, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras yang terkait. Pembelajaran Informatika seringkali melibatkan penggunaan teknologi seperti komputer, perangkat lunak aplikasi, internet, dan perangkat keras lainnya untuk mendukung proses pembelajaran. Selain pemahaman konsep, proses pembelajaran Informatika juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi informasi, pemecahan masalah, pemrograman, dan lain sebagainya. (Riana, 2007)

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran informatika diperlukan pemanfaatan teknologi digital seperti handphone, komputer, perangkat lunak atau aplikasi, internet, dan perangkat lainnya. Siswa mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dimana peran guru memfasilitasi proses belajar mengajar dengan menyampaikan materi, memberikan contoh, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras. Sehingga terbentuk keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi informasi, pemecahan masalah, pemrograman, dan lain sebagainya.

MTsN 3 Langkat adalah salah satu sekolah/madrasah di Kabupaten Langkat yang terdapat mata pelajaran Informatika sesuai dengan struktur kurikulum pada

implementasi kurikulum merdeka. Dari survey yang dilakukan di lapangan dengan mendengar pendapat guru mata pelajaran, bahwasannya hasil belajar siswa pada pelajaran Informatika dianggap rendah dengan nilai rata-ratanya 72 sedangkan untuk standar nilai kompetensi yang ditetapkan adalah di atas atau sama dengan 76. Rendahnya nilai siswa dapat dianalisis menggunakan variabel pembelajaran dari Reigeluth yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Variabel pembelajaran dari Reigeluth dapat mengidentifikasi penyebabnya karena beberapa faktor seperti karakteristik mata pelajaran, karakteristik siswa, guru menggunakan model atau strategi pembelajaran yang kurang tepat, dan sumber belajar seperti bahan ajar yang kurang tepat bagi siswa. Nilai rata-rata hasil belajar Informatika dalam lima tahun terakhir dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Asesmen Sumatif Informatika

Tahun Ajaran	Standar Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase
2023/2024	0 – 75 (Kurang)	14 Siswa	44 %
	76 – 84 (Cukup)	12 Siswa	37 %
	85 – 92 (Baik)	5 Siswa	16 %
	93 – 100 (Amat Baik)	1 Siswa	3 %
2022/2023	0 – 75 (Kurang)	17 Siswa	53 %
	76 – 84 (Cukup)	9 Siswa	28 %
	85 – 92 (Baik)	5 Siswa	16 %
	93 – 100 (Amat Baik)	1 Siswa	3 %
2021/2022	0 – 75 (Kurang)	21 Siswa	65 %
	76 – 84 (Cukup)	7 Siswa	22 %
	85 – 92 (Baik)	4 Siswa	13 %
	93 – 100 (Amat Baik)		
2020/2021	0 – 75 (Kurang)	20 Siswa	63 %
	76 – 84 (Cukup)	4 Siswa	12 %
	85 – 92 (Baik)	8 Siswa	25 %
	93 – 100 (Amat Baik)		

Tahun Ajaran	Standar Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase
2019/2020	0 – 75 (Kurang)	25 Siswa	78 %
	76 – 84 (Cukup)	5 Siswa	16 %
	85 – 92 (Baik)	2 Siswa	6 %
	93 – 100 (Amat Baik)		

(Sumber : MTsN 3 Langkat)

Pelajaran Informatika terdiri dari elemen Berpikir Komputasional dan Literasi Digital sesuai dengan dokumen Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang didapat dari MTsN 3 Langkat. Pada elemen Berpikir Komputasional, Capaian Pembelajaran (CP) Pada akhir fase D adalah peserta didik mampu menjelaskan konsep himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari, menjelaskan konsep lembar kerja pengolah data dan menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur sederhana dengan volume kecil, dan mendisposisikan berpikir komputasional yang diperlukan pada berbagai bidang; mampu menuliskan sekumpulan instruksi dengan menggunakan sekumpulan kosakata terbatas atau simbol dalam format pseudocode. Pada elemen Literasi Digital, Capaian Pembelajaran (CP) pada akhir fase D adalah peserta didik mampu menjelaskan cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet, mengidentifikasi kredibilitas sumber informasi digital dan mengenal ekosistem media pers digital, membedakan fakta dan opini, menerapkan pemanfaatan teknologi digital untuk membuat laporan, presentasi, serta analisis dan interpretasi data, mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer, menjelaskan konsep dan penerapan konektivitas jaringan lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel, mengidentifikasi jenis ruang publik virtual,

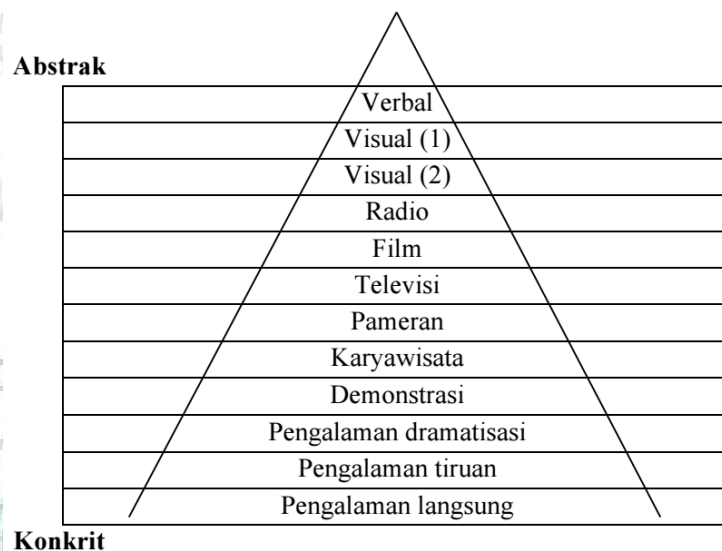
menerapkan pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten; mampu menguraikan pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, menguraikan dampak perundungan digital, membuat kata sandi yang aman, menerapkan pengamanan perangkat dari berbagai jenis malware, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital, menerapkan kesadaran penuh (*mindfulness*) di dunia digital.

Informasi yang didapat dari guru informatika lebih lanjut bahwa untuk elemen literasi digital selama ini siswa mendapatkan nilai yang rendah dari pada nilai pada elemen berpikir komputasional. Hal ini terlihat seperti pada materi mesin pencari atau *browser*, dimana siswa mengetahui *google chrome* tetapi tidak mengetahui fitur-fitur yang ada di dalamnya. Siswa saat pembelajaran terlihat selama observasi sering memunculkan pertanyaan seperti apa artinya URL dan tautan, klik apa untuk membuka tautan, bagaimana membuka tautan, apa fungsi history, apa fungsi *google drive*, apa fungsi *bookmark*, apa fungsi *google document*, bagaimana membuat *google form* dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap salah satu aplikasi mesin pencari atau *browser* masih sangat rendah.

Dengan melakukan tanya jawab kepada guru mata pelajaran Informatika tentang masalah belajar yang dihadapi siswa di dalam kelas pada mata pelajaran Informatika, ditemukan masalah yaitu bahan ajar yang digunakan berupa buku cetak informatika yang dibagikan kepada siswa dirasa kurang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Dimana berdasarkan asesmen diagnostik

untuk melihat karakteristik siswa, ditemukan masih banyak siswa yang belum mampu berpikir abstrak dan memahami konsep yang lebih kompleks artinya siswa lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak, siswa belum mampu belajar lebih mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka dan siswa belum menunjukkan minat yang lebih pada bidang teknologi. Hal inilah yang menyebabkan sehingga rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran informatika.

Berkaitan dengan siswa lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit daripada hal yang abstrak, terdapat teori dari Dale (1969) yang membuat jenjang konkrit-abstrak dengan bentuk kerucut pengalaman (*Cone of Experience*). Teori kerucut pengalaman Dale dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Sumber : (Dale, 1969)

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Dale

Dalam kerucut pengalaman itu dapat dijelaskan bahwa siswa dapat meraih manfaat dari aktivitas pembelajaran yang bersifat kongkrit yaitu pengalaman langsung dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya sehingga siswa secara aktif bekerja sendiri dalam memecahkan masalah yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Dale, 1969). Sementara di MTsN 3 Langkat belum ada media, modul pembelajaran atau bahan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa lewat pengalaman langsung yang dapat bermanfaat selama proses belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan literasi digital dalam proses pembelajaran dianggap layak untuk diteliti, perlu dibuat bahan ajar berupa modul ajar yang dapat membantu siswa dalam belajarnya khususnya pada elemen literasi digital. Pengertian ini mengandung makna bahwa hendaknya guru mengembangkan modul pembelajaran yang layak, efektif, dan berbasis literasi digital yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap ide siswa sendiri serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Penelitian ini harapannya bertujuan agar kiranya dapat mengembangkan modul pembelajaran untuk digunakan guru dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran dan melakukan penelitian yang berkelanjutan untuk melihat keefektifitasan modul pembelajaran.

Perkembangan riset yang membahas tentang literasi digital, dapat dilihat dengan menggunakan aplikasi *Vos Viewer*. Terlebih dahulu dikumpulkan 200 artikel jurnal dengan topik literasi digital menggunakan aplikasi *Publish or Perish*, kemudian memvisualisasikan keterkaitan ratusan artikel jurnal tersebut dengan menggunakan aplikasi *Vos Viewer* dan didapatkan hasil pada Gambar 1.2.



Sumber : (*Vos Viewer*)

Gambar 1.2 Visualisasi Keterkaitan Riset-riset Tentang Literasi Digital

Pada gambar tersebut, terlihat bahwa topik literasi digital cukup banyak diteliti, tetapi penelitian literasi digital dan keterkaitan dengan penggunaan (*use*) masih sedikit atau jarang diteliti. Oleh karena itu, penelitian dengan topik literasi digital yang dikaitkan dengan penggunaannya menjadi menarik untuk diteliti.

Berikut ini beberapa rangkuman riset-riset terkait dengan penggunaan literasi digital dalam mengembangkan bahan ajar. (1) Hopipatussolihah et al. Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Pada Kelas

V SDN 2 Tebaban. Metode penelitian yang digunakan ADDIE dengan hasil produk bahan ajar yang layak. (2) Lutfiyah Nurul Wakhidah et al. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Dan Kompetensi Abad XXI Pada Materi Barisan Kelas XI. Metode penelitian yang digunakan adalah 4D dengan hasil produk bahan ajar layak dan praktis. (3) Rofian dan Rafise Oktiana Lestari. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBDP Kelas I Tema 1. Metode penelitian yang digunakan *Borg and Gall* dengan hasil produk bahan ajar layak. (4) Muhammad Wahid Hasyim et al. Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Digital Bahasa Arab Pada Materi Jam Kelas 8 Di Madrasah Tsanawiyah. Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE dengan hasil produk bahan ajar layak dan efektif. (5) Ni Kadek Feby Priska Rismayani. Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Muatan IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan ADDIE dengan hasil produk bahan ajar layak. (6) Rika Arin Trihapsari et al. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Suplemen SBDP Kelas I Tema 7. Metode penelitian yang digunakan Borg and Gall dengan hasil produk bahan ajar layak. (7) Aditya Wahyu Aji Pradhana et al. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Suplemen SBDP Kelas 1 Tema 8. Metode penelitian yang digunakan *Borg and Gall* dengan hasil produk bahan ajar layak. (8) Noor Faridha et al. *Developing Teaching Materials Based On Digital Visual Literacy*. Metode penelitian yang digunakan adalah 4D dengan hasil produk bahan ajar layak dan efektif. (9) Thamrin. *The Development of Digital-Based Teaching Materials to Improve Student Ability in Developing Economic Learning Tools*. Metode penelitian yang digunakan adalah Borg and

Gall dengan hasil produk bahan ajar layak dan efektif. (10) Ida Zulaeha et al. *Teaching Material On Mobile Learning-Based Digital Literacy As A Preventive Measure For Social Media Conflict*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Instructional Material Development* dengan hasil produk bahan ajar yang layak.

Berdasarkan beberapa riset di atas, dapat diketahui bahwa metode penelitian dan pengembangan yang digunakan cukup bervariasi dan hasil yang diperoleh masih kebanyakan sampai pada tahap kelayakan saja sehingga terjadi inkonsistensi dalam penelitian pengembangan. Penggunaan metode penelitian dan pengembangan dengan model yang lain untuk membuat bahan ajar atau modul pembelajaran dan meneliti kelayakan dan keefektifannya menjadi suatu kontribusi yang baru pada topik penelitian tentang literasi digital.

Sejumlah penelitian telah dilakukan mengenai pengembangan bahan ajar atau modul pembelajaran berbasis literasi digital, namun penelitian tersebut belum menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang lain dan hanya sampai uji kelayakan dan tidak sampai pada uji keefektifan yang memberikan perhatian khusus pada pengukuran hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar atau modul pembelajaran tersebut. Penelitian ini perlu menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang lain, diuji pada Madrasah Tsanawiyah dan kajian penelitian ini harus dilakukan sampai ke uji keefektifan karena pada pembelajaran harus dilihat pengaruhnya pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan produk berupa modul pembelajaran yang layak, efektif dan berbasis literasi digital sebagai kebaruan output dengan menghasilkan modul pembelajaran berbasis

literasi digital, kemudian mengukur hasil belajar siswa dengan melakukan uji keefektifan merupakan kebaruan proses, dimana hal ini akan menambah literatur mengenai hasil penerapan modul pembelajaran berbasis literasi digital setelah diterapkan kepada siswa. Sehingga penelitian yang dilakukan adalah Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa MTsN 3 Langkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Hasil belajar pelajaran informatika di MTsN 3 Langkat rendah.
2. Hasil belajar pada elemen literasi digital di MTsN 3 Langkat rendah.
3. Tidak adanya modul pembelajaran berbasis literasi digital di MTsN 3 Langkat.
4. Bahan ajar kurang sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Kurang efektifnya bahan ajar Informatika yang digunakan di MTsN 3 Langkat.
6. Siswa MTsN 3 Langkat belum mampu berpikir abstrak dan memahami konsep yang lebih kompleks
7. Siswa MTsN 3 Langkat belum mampu belajar lebih mandiri dan bertanggung jawab.
8. Siswa MTsN 3 Langkat belum menunjukkan minat yang lebih pada bidang teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah adalah membuat bahan ajar dengan melakukan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika dan uji keefektifan hasil belajar siswa dengan kategori gaya belajar visual, auditori dan kinestetik pada tujuan pembelajaran menggunakan perangkat teknologi digital untuk membuat laporan, presentasi, analisis dan interpretasi data di MTsN 3 Langkat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Apakah e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa MTsN 3 Langkat layak ?
2. Apakah e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa MTsN 3 Langkat praktis ?
3. Apakah e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa MTsN 3 Langkat efektif ?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan e-modul pembelajaran berbasis literasi digital dengan modul konvensional ?

5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik ?
6. Apakah terdapat interaksi antara modul pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis kelayakan e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa MTsN 3 Langkat.
2. Untuk menganalisis kepraktisan e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa MTsN 3 Langkat.
3. Untuk menganalisis keefektifan e-modul pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa MTsN 3 Langkat
4. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan e-modul pembelajaran berbasis literasi digital dengan modul konvensional.
5. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.
6. Untuk menganalisis interaksi antara modul pembelajaran dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoretis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Menambah khasanah pengetahuan khususnya tentang modul pembelajaran berbasis literasi digital, serta kelayakan dan keefektifan modul ajar tersebut.
2. Memperluas wawasan penulis akan hakikat mengajar yang efektif dan efisien.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pijakan untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

2. Sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Informatika.
3. Sebagai informasi bagi sekolah dan kepala sekolah dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis literasi digital di MTsN 3 Langkat.
4. Sebagai informasi bagi guru/ mahasiswa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis literasi digital.
5. Sebagai bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.