

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
(*PJBL*) DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL *SKILL* PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IX DI MTS
GUPPI MAJENE.**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh

HUSNIA

NIM: 10156120228

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2024**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penerapan model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan literasi digital skill pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene” yang disusun oleh **Husnia**, NIM. 10156120228, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 30 September 2024, bertepatan dengan tanggal 26 Rabiul Awal 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 29 Agustus 2024 M

25 Rabiul Awal 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd


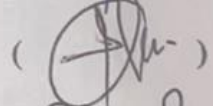
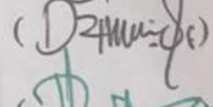

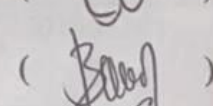
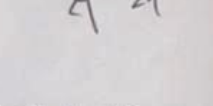
Sekretaris : Dr. Aan Setiawan, M.Pd.

Munaqisy I : Darwis, S.Si., M.Si.

Munaqisy II : Burhanuddin, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing I : Dr. Usri. M. Pd.

Pembimbing II : Bulqiah Mas’ud, M. Ed.

()
()
()
()
()
()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,



Dr. Ahmad Muaffaq N, S. Ag., M.Pd

NIP 19740815998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penelitian skripsi saudara Husnia NIM: 10156120228, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Penerapan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Dalam Meningkatkan kemampuan Literasi digital *Skill* Peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Guppi Majene” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 22 Agustus 2024

Pembimbing I



Dr. USRI. M. Pd

NIP: 198705062018012001

Pembimbing II



BULQIAH MAS'UD, M. Ed

NIP: 198911102019032020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnia
NIM : 10156120228
Tempat, Tanggal Lahir : Majene, 21 Desember 1999
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Pa'leo Kelurahan Pangali-ali Kec. Banggae Kab.
Majene Prov. Sulawesi Barat
Judul : Penerapan model pembelajaran *project based learning*
dalam meningkatkan literasi digital *skill* pada mata
pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian dan seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 22 Agustus 2024

Penulis

HUSNIA

NIM: 10156120228

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas berkat rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tak lupa pula sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW selaku utusan Allah SWT yang menjadi suri tauladan bagi kita semua.

Penyusunan skripsi ini berbagai hambatan telah dihadapi oleh peneliti, namun itu tidak menjadi penghalang bagi peneliti karena berkat Allah SWT serta doa restu kedua orang tua peneliti, Ayahanda Baharuddin dan Ibunda Nurhayati atas cinta dan kasih sayangnya serta dukungan baik material, moril maupun spiritual serta motivasi yang diberikan kepada peneliti selama ini. Terima kasih pula untuk keluarga besar peneliti, teman dan sahabat yang tiada hentinya memberikan dukungan serta doa restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. selaku Ketua STAIN Majene.
2. Dr. H. M. Nafis Djuwaeni, MA., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene Periode 2017-2020;
3. Dr. Mummud Nasril, MA. selaku Wakil Ketua I dalam Bidang Akademik dan Kelembaga di sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
4. Dr. Basman, M. Ag. selaku Wakil Ketua II dalam Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan di sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
5. Dr. Abdul Rahman, M.Pd. Ph.D. selaku Wakil Ketua III dalam Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama di sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.

6. Dr. Ahmad Muaffaq N, S. Ag., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan di sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
7. Bulqiah Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku sekretaris jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
8. Darwis, S. Si., M. Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
9. Muhammad Sadding, S.Si., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
10. Dr. Usri. M. Pd. selaku pembimbing I Dan Ibu Bulqiah Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini. sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Bapak Darwis, S. Si., M. Si. selaku penguji I Dan Bapak Burhanuddin, S, Pd., M, Pd. selaku penguji II yang telah memberi saran dan masukan serta kritiknya untuk menjadikan skripsi ini yang lebih baik lagi.
12. Para Dosen dan staf pengelola STAIN Majene khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam atas segala ilmu yang telah diberikan dan pelayanan para staf baik dibidang akademik maupun jurusan;
13. Bapak Drs. Sayadi selaku Kepala Sekolah MTs Guppi Majene yang telah bersedia memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
14. Ibu Asriati, S, Pd. salah satu guru Pendidikan Agama Islam di MTs Guppi Majene yang telah memberikan kesempatan serta meluangkan waktunya untuk penulis melakukan penelitian
15. Teman bernama Arifuddin yang selalu menjadi pendengar yang baik bagi penulis dan memberikan semangat, bantuan baik disaat proses pengerjaan skripsi, pelaksanaan ujian hingga wisuda
16. Sahaba bernama Muhammad zadiq, Ahmad syhab dan Hijrah yang selalu mensufort dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

17. Teman-teman dan senior di Prodi Pendidikan Agama Islam, khususnya Nihla israwati S. Pd yang selalu sabar memberi bantuan, arahan, bimbingan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini .

18. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini

Demikian penulis ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT membalas kebaikan yang mereka berikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan yang dilakukan, oleh karenanya demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan maupun saran dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya.

Majene, 22 Agustus 2024

Penyusun,

HUSNIA

NIM. 10156120228

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
PENGESAHAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah	6
C. Hipotesis	6
D. Definisi Oprasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	7
E. Kajian pustaka.....	7
F. Tujuan dan kegunaan penelitian	9
BAB II TINJAUAN TEORITIS	10
A. Model Pembelajaran project based learning (PJBL).....	10
B. Literasi digital skill	15
C. Kerangka pikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	21
B. Pendekatan Penelitian	21
C. Populasi Dan Sampel	22
D. Metode Pengumpulan Data.....	23
E. Instrumen Penelitian	23
F. Validasi Dan Realibilitas Instrumen	24

G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil penelitian	29
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket literasi digital skill	24
Tabel 3. 2 Uji Validitas Kuesioner Literasi Digital Skill	25
Tabel 4. 1 Nama Peserta Didik Kelas IX	29
Tabel 4. 2 Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone	31
Tabel 4. 3 saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban	31
Tabel 4. 4 Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet	32
Tabel 4. 5 Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube	32
Tabel 4. 6 Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi	32
Tabel 4. 7 Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet	33
Tabel 4. 8 Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet	33
Tabel 4. 9 Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa	34
Tabel 4. 10 Saya dapat membuka google untuk mendownload materi	34
Tabel 4. 11 Saya dapat mengirim materi melalui grup wa	34
Tabel 4. 12 Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone	35
Tabel 4. 13 Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial	35
Tabel 4. 14 Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman	36
Tabel 4. 15 Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama	36
Tabel 4. 16 Saya lebih senang mencari informasi dari internet	36
Tabel 4. 17 Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak	37
Tabel 4. 18 Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik	37
Tabel 4. 19 Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone	38
Tabel 4. 20 Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas	38
Tabel 4. 21 Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya	39
Tabel 4. 22 Hasil Pre-test Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Angket literasi digital skill	39
Tabel 4. 23 Nilai hasil pre-test pernyataan angket Literasi Digital Skill peserta didik Kelas IX MTs. Guppi Majene	42
Tabel 4. 24 Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone	43
Tabel 4. 25 saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban	43
Tabel 4. 26 Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet	44
Tabel 4. 27 Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube	44
Tabel 4. 28 Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi	45
Tabel 4. 29 Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet	45
Tabel 4. 30 Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet	45

Tabel 4. 31	Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa.....	46
Tabel 4. 32	Saya dapat membuka google untuk mendownload materi.....	46
Tabel 4. 33	Saya dapat mengirim materi melalui grup wa.....	47
Tabel 4. 34	Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone.....	47
Tabel 4. 35	Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial.....	48
Tabel 4. 36	Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman.....	48
Tabel 4. 37	Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama.....	48
Tabel 4. 38	Saya lebih senang mencari informasi dari internet.....	49
Tabel 4. 39	Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak.....	49
Tabel 4. 40	Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik.....	50
Tabel 4. 41	Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone.....	50
Tabel 4. 42	Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas.....	51
Tabel 4. 43	Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya.....	51
Tabel 4. 44	Hasil Post-test Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Angket literasi digital skill.....	51
Tabel 4. 45	Nilai hasil Post-test pernyataan angket Literasi Digital Skill peserta didik Kelas IX MTs. Guppi Majene.....	55
Tabel 4. 46	Uji Normalitas.....	56
Tabel 4. 47	Paired Samples Statistic.....	57
Tabel 4. 48	Paired Samples Test.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka pikir	20
Gambar 3. 1 Uji Reliabilitas Kuesioner literasi digital skill	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	64
Lampiran 2 Lembar Kisi-Kisi Angket Literasi Digital Skill	68
Lampiran 3 Angket Literasi Digital Skill	70
Lampiran 4 DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XII MA DDI MAJENE	73
Lampiran 5 ANALISIS DATA PENELITIAN	75
Lampiran 6 DOKUMENTASI PENELITI	77

ABSTRAK

Nama : Husnia
NIM : 10156129228
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan k literasi digital *skill* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX MTs Guppi Majene

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah penerapan model *project based learning* dalam meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana literasi digital *skill* peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene (2) Bagaimana literasi digital *skill* peserta didik setelah menerapkan model pelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX MTs Guppi (3) Apakah model pembelajaran *project based learning* (*PjBL*) dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yaitu desain One-Group *Prestest-Posttest*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX di MTs Guppi Majene dengan jumlah 22 orang peserta didik, sedangkan sampel penelitian adalah juga seluruh peserta didik kelas IX. Teknik pengambilan sampel adalah total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan instrumennya adalah lembar kuesioner pretest dan posttest dengan menggunakan teknik analisis data, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji normalitas serta uji-t *test* (*paired samples test*).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) literasi digital *skill* peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *project based learning* pada ma ta pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala likert memperoleh hasil nilai rata-rata 3,05. (2) literasi digital *skill* peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala likert memperoleh hasil nilai rata-rata 3,42. (3) penerapan model pembelajaran *project based leaning* dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik, dengan hasil uji *paired samples test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 kurang dari 0,05 atau $0,007 < 0,05$, Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital *skill* peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX MTs Guppi Majene.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia bahkan sering disebut sebagai sumber kekuatan karena sangat mempengaruhi kepribadian dan kemampuan kognitif setiap orang. Perkembangan dunia pendidikan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan, termasuk dalam dunia pembelajaran.¹

Guru dan siswa perlu dibekali berbagai keterampilan untuk menghadapi pembelajaran abad 21, antara lain keterampilan hidup dan karir, keterampilan belajar inovasi, keterampilan media informasi dan teknologi.² Pada masa ini, guru dan siswa sangat membutuhkan keterampilan tersebut, itulah sebabnya posisi keduanya sangatlah penting. Implementasi kebijakan kurikulum pemerintah sebagian besar bergantung pada seberapa siap dan berpengalaman guru dalam melakukan pembelajaran dan menyebarkan pengetahuan. Seorang guru yang mempunyai kemampuan literasi digital dapat berpeluang besar untuk memperoleh dan diikuti oleh peserta didik dengan cara memanfaatkan potensi yang dimiliki.³

Hal ini sesuai dengan ajaran Al-Qur'an tentang perilaku manusia, yang memerintahkan kita untuk selalu berupaya memajukan ilmu pengetahuan. Mirip dengan Q.S. Thaha 20:114;

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا
﴿١١٤﴾

Terjemahan Kemenag:

¹ Fatkhual Arifin Fauzan., *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21* (Jakarta: Prenada Media, 2022), h 240.

² Fatkhual Arifin Fauzan., *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21* (Jakarta: Prenada Media, 2022), h 240.

³ Kharisma S. Rofiqoh Ganjar S. Widodo, 'Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no.1, 2020.

“(114) Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang Sebenar-benarnya, dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur’an sebelum selesai di wahyukan kepadamu, dan katakanlah: ‘Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu padaku’”.

Terjemahan Bahasa Mandar:

*“(114) Jari Masarro Matinggi (Marayai) Puang Allah Taala Mara’ dia iya sitongat-toganna, anna da (Muhammad) mukasusui mambaca Koroang di andiannapa dipasukku’ na wahyukan di sesemu, anna pa’uango’o: ‘E Puangngu, tambaianga pa’issanga’”.*⁴

Ayat di atas merujuk pada konteks pembelajaran yakni seorang guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran hendaknya untuk terus berusaha menuntut ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Waras Kamdi menyebutkan bahwa salah satu model yang dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis proyek. Model project based learning merupakan salah satu model pembelajaran kontekstual yang memiliki karakteristik yang berbasis proyek, kerja proyek yang didalamnya menggunakan tim atau kelompok belajar kolaboratif. Dalam pembelajaran berbasis proyek dapat membuat suasana belajar menjadi hidup. Aktivitas proyek yang dirasakan oleh siswa membuat belajar menjadi lebih nyata dan dapat memberi kontribusi terhadap peningkatan bermacam-macam keterampilan.⁵

Menurut Eva Hariyati Israel juga menyebutkan bahwa model pembelajaran project based learning penting diterapkan, karna model project based learning dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara mendalam dalam pengerjaan tugas serta dapat menumbuhkan sikap-sikap

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala’bi’: Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Makassar: Balitbang Agama Makassar, 2019). h. 557.

⁵ Waras Kamdi, “Implementasi Project-Based Learning di Sekolah Menengah Kejuruan,” Pendidikan Teknik Mesin, FT Universitas Negeri Malang, Vol. 17 2010: Hal.99.

proyek yang bermakna dalam menemukan pengetahuan baru maupun menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik atas karya orisinalnya. Adapun beberapa cara *PJBL* memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik yaitu: Melibatkan hati dan pikiran peserta didik secara utuh, belajar lebih dalam untuk mengembangkan minat untuk berkarir, mengembangkan keterampilan hidup abad 21, dan kemampuan kreatifitas dan teknologi berkembang⁶

Situasi yang dijelaskan di atas memberikan gambaran singkat tentang bagaimana seorang guru dapat membantu peserta didik agar mampu memanfaatkan media yang ada juga mampu menumbuhkan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Dalam hal ini Salah satu cara seorang guru untuk menumbuhkan semangat peserta didiknya yaitu dengan menggunakan media yang dapat membuat peserta didik tertarik, selain itu guru juga diharuskan agar lebih kreatif dalam menggunakan model atau metode dalam pengajaran. Guru harus pandai memanfaatkan media yang ada, apalagi jika dilihat anak-anak sekarang tak jarang lebih menyukai shareching di internet dengan menggunakan smartpone di bandingkan dengan cara membuka buku.

Menurut Defri Suherdi literasi digital skill merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya.⁷ Kecakapan pengguna dalam literasi digital *skill* mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, hmembuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.⁸

Penelitian dengan penerapan model *project based learning* telah beberapa kali dilakukan yakni pertama oleh Elvi S Siburian, yang menyimpulkan bahwa

⁶ Evi Hariyati Israel, *Model Pembelajaran: Merancang Pembelajaran Kompetensi Abad 21* (Yongyakarta: Cahaya Harapan, 2022), Hal.51-52.

⁷ Devri Suherdi, "Peran Literasi Digital di Masa Pandemi," Deli Serdang : Cattleya Darmaya Fortuna, 2021.

⁸ Devri Suherdi, "Peran Literasi Digital di Masa Pandemi," Deli Serdang: Deli Serdang : Cattleya Darmaya Fortuna, 2021.

penggunaan model *project based learning* dapat mendorong tumbuhnya kreatifitas dan meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. Penelitian lain juga dilakukan oleh Dwindi Susi Rahmasiwi dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu penerapan model *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik, peneliti tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital seperti mengetahui cara mengirim file Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini telah memenuhi kriteria dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan internet, smartphone sebagai media berwawasan.

Kemudian penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan teknologi juga pernah diteliti oleh Nadia Risyah Faridah yang mengatakan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital skill peserta didik, selain itu ternyata model *project based learning* dan literasi digital skill ternyata memiliki hubungan yakni model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu yang memiliki pengaruh kepada kemampuan literasi digital skill salah satunya communication, dimana penggunaan model *project based learning* mempengaruhi peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil konstruk atau yang dapat diukur dan diamati terkait pengalaman yang ia miliki. Tak hanya itu, peserta didik dapat menyaring informasi yang diperoleh dari internet tanpa perlu diingatkan serta dapat menjaga etika dalam menggunakan internet dengan baik.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan sesuatu yang baru. Penelitian ini telah banyak diteliti dengan menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk eksperimen semu atau quasi eksperiment sedangkan penelitian ini hadir dengan menggunakan bentuk eksperimen yang berbeda yaitu eksperimen *Quasi Eksperimen Design*. Peneliti juga mencoba menggunakan media yang berbeda. penelitian sebelumnya menerapkan model *project based learning* dengan mata pelajaran matematika dalam bentuk aljabar, Sedangkan peneliti akan menerapkan model *project based learning*

dengan mata pelajaran akidah akhlak menggunakan media teknologi. Penelitian *project based learning* ini sudah banyak di terapkan di berbagai wilayah dengan bermacam macam variabel dependen yang berbeda. Maka dari itu peneliti mencoba menerapkan model *project based learning* di sulawesi barat tepatnya di kabupaten majene, peneliti menemukan salah satu sekolah yang terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, yang seharusnya diberikan solusi demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Setelah peneliti mengkaji beberapa penelitian sebelumnya dan menemukan masalahnya peneliti juga melakukan observasi awal di MTs Guppi Majene Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru dan peserta didik. Gurunya mengatakan bahwa salah satu masalah yang sangat prihatin yang terjadi di kelas IX yaitu ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan tugas yang diberikan, peserta didik malah asik membuka aplikasi lain saat gurunya memberikan tugas melalui internet maupun aplikasi khususnya dipelajaran akidah akhlak. padahal pelajaran akidah akhlak sangat menuntut agar peserta didik dapat meningkatkan literasi digital dengan cara memanfaatkan media yang ada, seperti yang di katakan oleh Septiana Rahmawati bahwa salah satu cara agar peserta didik dapat memiliki sikap nilai-nilai agama yaitu melalui media literasi digital.⁹ Namun sayangnya ternyata masih banyak peserta didik yang belum memanfaatkan secara maksimal sumber-sumber yang ada di internet sebagai sarana pembelajaran, khususnya pada topik nilai-nilai aqidah dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik cenderung malas mengikuti pelajaran ketika materi yang dipelajari lebih banyak teori, permasalahan lainnya yakni kurangnya model, atau metode yang digunakan dalam proses belajar, disana hanya menggunakan metode ceramah.

⁹ Septiana Rahmawati, "Penerapan Literasi Digital Sebagai Upaya Guru Pai Dalam Meningkatkan Karakter Religius Pada Peserta Didik Kelas X Di Smkn 1 Ponorogo," PONOROGO 2021.

Hal di atas yang akhirnya mengharuskan seorang guru untuk memikirkan strategi belajar yang lebih menyenangkan dan menarik agar peserta didik dapat kembali semangat dalam belajar selain itu juga agar peserta didik dapat menambah wawasan dengan mudah melalui internet dengan menggunakan media yang ada seperti smartphone, Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian mengenai “penerapan model Pembelajaran *project based learning (PJBL)* Dalam meningkatkan literasi digital skill peserta didik pada Mata Pelajaran akidah akhlak di Mts Guppi Majene”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana literasi digital *skill* peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada Mata Pelajaran akidah akhlak kelas IX di Mts Guppi Majene?
2. Bagaimana literasi digital *skill* peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada Mata Pelajaran akidah akhlak kelas IX di Mts Guppi Majene?
3. Apakah penerapan model Pembelajaran *project based learning (PJBL)* dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik pada Mata Pelajaran akidah akhlak kelas IX di Mts Guppi Majene?

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat perbedaan literasi digital *skill* peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Guppi Majene

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Definisi operasional dapat dimanfaatkan untuk mencegah adanya suatu kesalahan penafsiran atau kekeliruan oleh pembaca mengenai variabel yang ada pada judul, sedangkan ruang lingkup dimanfaatkan untuk memberikan batas cakupan penelitian.

a. Model pembelajaran *project based learning*

Model pembelajaran *project based learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif untuk menyelesaikan suatu *project*, yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan peserta didik. kemudian peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

b. Literasi digital *skill*

Literasi digital *skill* yang dimaksud disini adalah kemampuan serta kecakapan dalam mengolah informasi dengan baik dan dapat memanfaatkan serta menggunakan teknologi digital dengan baik seperti, alat komunikasi, *smartphone*, dan jaringan internet.

E. Kajian pustaka

Sebelum penulisan proposal ini, penulis telah mempelajari terlebih dahulu beberapa jurnal dan skripsi yang dapat dijadikan bahan acuan dan referensi. Keabsahan penelitian ini dapat dilihat pada penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Pertama penelitian yang telah dilakukan Elvi S Siburian, Dame Ifa Sihombing, dan Efron Manik dalam jurnal pendidikan, vol 3 No. 5 dengan judul “pengaruh model pembelajaran *project based learning (PJBL)* terhadap kemampuan literasi matematika pada materi bentuk aljabar siswa kelas VII SMP Negeri 1 paranginan” pada tahun 2023. Adapun hasil penelitiannya yaitu diperoleh hasil kemampuan literasi matematika dari kualitas pembelajaran dengan nilai $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan pengaruh antara model *project based learning* dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil

perhitungan rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen 0,84 dan kelas kontrol sebesar 0,31 artinya model pembelajaran *project based learning* lebih berpengaruh dari pada pembelajaran konvensional. Berdasarkan tingkat kesesuaian pembelajaran siswa memiliki kategori baik sesuai dengan hasil observasi yang telah diperoleh dengan nilai 4. Berdasarkan perhitungan hasil N-Gain, kesesuaian tingkat pembelajaran dan waktu maka disimpulkan model pembelajaran *project based learning* berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Paringinan. Perbedaan penelitian Elvi S Siburian dkk dengan penelitian peneliti yaitu variabel Y, variabel Y, penelitian Elvi S Siburian yakni kemampuan literasi matematika pada materi bentuk aljabar, sedangkan peneliti yakni kemampuan literasi digital skill kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, serta lokasi penelitian.

2. Kedua, penelitian Dwindi susirahmasiwi, Candra Dewi, Pinkan Amita Tri Prasasti dalam jurnal Riset pendidikan dasar, Vol 4 No 1 dengan judul “pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas V Sekolah Dasar” pada tahun 2023. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan nilai signifikansi adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji independent *sample t-test* tersebut terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan literasi digital siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *Blended Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan perubahan pada kemampuan literasi digital siswa. Perbedaan penelitian Dwindi susirahmasiwi ddk dengan peneliti yaitu variabel X, variabel X penelitian Dwindi susirahmasiwi yakni model pembelajaran *blended learning* sedangkan peneliti yakni model pembelajaran *project based learning*.
3. Ketiga penelitian Nabilla Vidia Sobach dalam skripsinya dengan judul “pengaruh model *project based learning* berbantu modul digital interaktif

terhadap kemampuan literasi sains siswa pada materi bioteknologi di SMPN 22 Bandar Lampung” yang ditulis pada tahun 2023. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *PJBL* berbantuan modul digital interaktif terhadap kemampuan literasi sains antara kelas kontrol dan eksperimen pada materi pokok bioteknologi di SMPN 22 Bandar Lampung dengan nilai signifikansi uji independent *sample t-test* 0,001. Peningkatan kemampuan literasi sains di kelas eksperimen diuji menggunakan uji *normalized-gain* dengan hasil 0,56 dan dapat dikategorikan sedang. Hasil angket tanggapan peserta didik terhadap modul digital interaktif diperoleh rata-rata persentase 89% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, model *PJBL* berbantuan modul digital interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi sains pada materi bioteknologi di SMPN 22 Bandar Lampung. Perbedaan penelitian Nabilla Vidia Sobach dengan peneliti terletak pada variabel X dan Y. Variabel X yaitu *project based learning* berbantuan modul digital interaktif sedangkan penelitian peneliti hanya *project based learning* saja. Kemudian variabel Y penelitian Nabilla Vidia Sobach yaitu kemampuan literasi sains siswa pada materi bioteknologi sedangkan peneliti literasi digital *skill* kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada lokasi penelitian.

F. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana literasi digital *skill* peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene
- b. Untuk mengetahui bagaimana literasi digital *skill* peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene

- c. Untuk mengetahui apakah penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan literasi digital *skill* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene

2. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait:

a. Segi teoritis

Diharapkan Penelitian ini bisa memberikan informasi pada semua pihak yang membutuhkan terutama pihak STAIN Majene dan menambah wawasan mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik serta dapat menjadi petunjuk bagi penelitian selanjutnya.

b. Segi praktis

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui pembelajaran yang paham akan digital dan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

BAB II TINJAUAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran *project based learning* (PJBL)

1. Pengertian Model Pembelajaran *project based learning* (PJBL)

Model pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu metode yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah melalui kegiatan pembuatan proyek.

Menurut Fitri et al dan Ramlawati Model *project based learning* yaitu model yang mana bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna.¹⁰

Menurut Anggraini Model *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan media pembelajarannya melalui kegiatan proyek. Pembelajaran yang berbasis proyek adalah suatu pendekatan dimana guru sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran.¹¹

Trianto Ibnu Badar al-Tabany mengatakan bahwa,

“project based learning (PJBL) is a model for classroom activity that shifts away from the usual classroom practices of short, isolated, teacher-centred lessons. PBL learning activities are long-term, interdisciplinary, student centred, and integrated with real world issues and practices”.¹²

¹⁰ Ramlawati, “Pengaruh Model Pembelajaran, Gaya Berpikir Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pinrang,” Makassar 2014, Hal.4.

¹¹ Anggraini, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa,” Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol.9 2021: Hal.294, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.

¹² Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta, PrenadaMedia Group, 2014), Hal. 41.

Maksudnya adalah model *project based learning* merupakan model yang berpusat pada guru dan siswa yang terintegrasi dengan masalah dan praktik.

Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada konsep, prinsip, serta memfasilitasi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, membuat tugas-tugas bermakna, yang memusatkan aktivitas pada peserta didik, serta menghasilkan produk nyata.¹³

Menurut Rizal Mukra dan Muhammad Yusuf Nasution pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang peserta didik untuk membuat aturan sendiri bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.¹⁴

Menurut Eva Hariyati Israel *Project based learning (PJBL)* adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif menyelesaikan suatu project. *Project based learning* adalah metode pengajaran dimana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan mengerjakan proyek untuk jangka waktu yang lama untuk menyelidiki dan menanggapi pertanyaan, masalah, atau tantangan yang nyata, menarik, dan kompleks.¹⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa *project based learning* adalah suatu metode yang melibatkan peserta didik yang dilakukan dengan membuat suatu *project* yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah dan dapat mendorong peserta didik untuk berfikir serta lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran.

¹³ Susanti, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Ilmiah Siswa Pada Materi Nutrisi," Jurnal Pengajaran MIPA, Vol. 18 2013: Hal. 36.

¹⁴ Rizal Mukra dan Muhammad Yusuf Nasution, "Perbedaan Hasil belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Problem Based Learning pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan Hidup," Jurnal Pelita Pendidikan, Vol. 4, No. 2, 2016: Hal.752.

¹⁵ Eva Hariyati Israel, *Model Pembelajaran: Merancang Pembelajaran Kompetensi Abad 21* (Yogyakarta: Cahaya Harapan CV ANDI OFFSET, 2022), Hal. 49.

2. Manfaat Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Adapun manfaat dari model pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah
- c. Membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil berupa produk nyata berupa barang atau jasa
- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelolah sumber/ bahan/alat untuk menyelesaikan proyek
- e. Meningkatkan kolaborasi siswa khususnya pada *PJbL* yang bersifat kelompok
- f. Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja
- g. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak di tentukan sebelumnya
- h. Siswa merancang proses untuk mendapatkan hasil
- i. Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelolah informasi yang di kumpulkan
- j. Siswa melakukan evaluasi secara kontinu
- k. Siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan
- l. Hasil akhir berupa produk yang di evaluasi kualitasnya
- m. Kelas memiliki admosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

3. Sintak Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Adapun langkah-langkah model *project pembelajaran based learning* adalah sebagai berikut:¹⁶

1. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek

¹⁶ Rahma Wahyu, "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," *Implementasi Model Project Based Learning (PJBL)*, Vol.1 No.1 2016: Hal. 57-58.

Pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan yang dapat memberikan penugasan kepada peserta didik dalam melakukan aktivitas, pertanyaan yang digunakan berupa topik yang sesuai dengan realita dunia yang nyata.

2. Mendesain perencanaan proyek

Peserta didik dan pendidik, bekerja sama untuk membuat rencana desain apa yang akan digunakan oleh peserta didik. Dengan melakukan hal ini diyakini peserta didik akan mempunyai rasa memiliki terhadap proyek tersebut. Perencanaan mencakup tugas, sumber daya, dan peralatan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek.

3. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek

Peserta didik merencanakan tugas-tugas yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas sesuai jadwal. Tugasnya meliputi: (1) membuat jadwal penyelesaian proyek; dan (2) menetapkan batas waktu penyelesaian proyek. (3) mendorong siswa untuk menyusun rencana baru; (4) membantu siswa dalam memilih metode yang tidak berkaitan dengan tugas; dan (5) meminta penjelasan (justifikasi) dari siswa atas pemilihan metodenya..

4. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek

Siswa dan guru dapat terlibat dalam aktivitas melacak kemajuan proyek. Guru bertugas mengawasi apa yang dilakukan siswanya. Rubrik yang dapat mendokumentasikan seluruh kegiatan penting dikembangkan untuk menyederhanakan proses pemantauan. Siswa meninjau pekerjaan mereka sendiri berdasarkan tahap pengembangan proyek saat ini, memungkinkan mereka untuk terus meningkatkan dan pada akhirnya menghasilkan proyek yang memenuhi persyaratan tugas.

5. Menguji hasil¹⁷

¹⁷ Rahma Wahyu, "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," Implementasi Model Project Based Learning (PJBL), Vol.1 2016: Hal. 58.

Presentasi atau presentasi proyek dapat digunakan untuk pengujian hasil. Melalui latihan ini, guru dapat menilai kompetensi siswa dan kelompok lain serta kompetensi mereka sendiri.

6. Mengevaluasi kegiatan/ pengalaman

Siswa dan guru mengevaluasi kegiatan yang telah selesai dan hasil proyek pada akhir proses pembelajaran. Proses kontemplasi dilakukan secara berkelompok maupun secara individu. Siswa sekarang dapat diminta untuk berbagi pemikiran dan perasaan mereka tentang mengerjakan proyek. Untuk meningkatkan kinerja selama proses pembelajaran, pendidik dan siswa melakukan pembicaraan yang pada akhirnya mengarah pada solusi yang mengatasi permasalahan yang diidentifikasi pada tahap pembelajaran pertama serta permasalahan lain yang serupa.¹⁸

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

model pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik tentu memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri tidak terkecuali dengan model pembelajaran *project based learning* yang juga terdapat kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan model pembelajaran *project based learning* antara lain :¹⁹

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Meningkatkan motivasi, dimana peserta didik tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek adalah lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas peserta didik
- b. Dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
- c. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat

¹⁸ Rahma Wahyu, "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," 2016, Hal. 58.

¹⁹ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Jakarta, PT Bumi Aksara, 2014), Hal. 177.

peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem yang kompleks.

- d. Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek membutuhkan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi
- e. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, apabila di implementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan dalam menyelesaikan tugas

Adapun kekurangan atau kelemahan model pembelajaran *project based learning*, yaitu antara lain :²⁰

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
- b. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan
- c. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok
- d. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.
- e. Membutuhkan biaya yang cukup banyak

B. Literasi digital skill

1. Pengertian literasi digital skill

Literasi digital *skill* adalah kecakapan dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital seperti jaringan internet, alat komunikasi maupun yang lainnya.²¹ dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari”.²² Ada pula menurut Haque dalam Feri Sulianta literasi digital *skill*

²⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Jakarta, PT Bumi Aksara, 2014), Hal. 177-178.

²¹ Herry Syafrial, *Literasi Digital* (Nas Media Pustaka Indonesia Anggota IKAPI, 2023), Hal. 1.

²² Herry Syafrial, *Literasi digital* (Nas Media Pustaka Indonesia Anggota IKAPI, 2023), Hal.1.

ialah keahlian mengkaryakan dan berbagi (sharing) dalam peluang yang sering muncul dan berbeda, menggabungkan, mengkomunikasikan apa yang dimengerti mengenai kapan dan bagaimana mengakses teknologi informasi guna mencapai suatu tujuan.²³

Sedangkan menurut Caitrin Blake,²⁴

“digital literacy skills is defined as a person’s ability to use cognitive and technical skills to appropriately use technology in its various forms to locate, assess and interpret information. A person who has achieved digital literacy is able to use technology to convey information to others and collaborate and contribute to their own learning”. Berdasarkan definisi tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital *skill* adalah kemampuan seseorang menggunakan keterampilan kognitif dan teknis untuk menggunakan teknologi dengan tepat dalam berbagai bentuknya untuk menemukan, menilai dan menafsirkan informasi. Douglas A,J. Belshaw menyatakan bahwa literasi digital sebenarnya memiliki beberapa elemen penting untuk meningkatkan dan mengembangkan literasi digital.²⁵

Hague Dan Payton dalam Kharisma Nasionalita Dan Catur Nugroho juga mengemukakan bahwa literasi digital *skill* merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut.²⁶ jadi dapat disimpulkan bahwa literasi digital *skill* merupakan pengetahuan atau kecakapan seseorang dalam menggunakan atau

²³ Feri Sulianta, *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya & Perspektif Social Studies* (Feri Sulianta, t.t.), Hal.2021 6.

²⁴ Caitrin Blake, ““Defining Digital Literacy: Educating Students on Digital Citizenship and More,”” Concordia University Nebraska, 2019, <https://online.cune.edu/definingdigital-literacy/>.

²⁵ Douglas AJ Belshaw, “Apa itu ‘literasi digital’?,” Pendidikan di Universitas Durham oleh Douglas Alan Jonathan Belshaw untuk gelar Doctor of Education (Ed.D.), 2011, hal.156.

²⁶ Kharisma Nasionalita dan Catur Nugroho, “Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung” Vol. 18 2020: Hal. 39.

memanfaatkan teknologi dengan baik dengan menggunakan jaringan, dalam berbagai bentuk yang bertujuan untuk menemukan banyak informasi yang tepat sesuai penggunaannya.²⁷

Berdasarkan uraian keterampilan literasi digital *skill* yang telah dikemukakan, Hague dan Pyton menyimpulkan menjadi beberapa komponen, seperti: (1) Keterampilan fungsional, yaitu bagian dari keterampilan literasi digital yang dikaitkan dengan keterampilan teknologi informasi, (2) Kreativitas, khususnya unsur keterampilan literasi digital, yang terhubung dengan pemikiran inovatif tentang pemanfaatan TIK untuk konstruksi pengetahuan, (3) Kerjasama, yaitu aspek literasi digital yang dikaitkan dengan konstruksi pengetahuan melalui dialog dan masukan timbal balik di ranah digital, (4) Komunikasi, yaitu bagian dari literasi digital yang berhubungan dengan pendengaran, pemahaman, dan pengungkapan gagasan, (5) Kemampuan menemukan dan memilih pengetahuan, (6) Melatih pemikiran kritis dan melakukan penilaian,

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi digital *skills*

Untuk memastikan penyaringan informasi yang akurat dan efisien, penting bagi kita untuk memahami komponen-komponen utama literasi digital. Beberapa ciri yang mempengaruhi literasi digital adalah sebagai berikut :²⁸

a. Keterampilan Fungsional (*Functional Skills*).

Pengetahuan teknis dan kemahiran yang diperlukan untuk menggunakan berbagai alat digital secara efektif dikenal sebagai keterampilan fungsional. Mampu memodifikasi keterampilan fungsional seseorang untuk mempelajari cara menggunakan teknologi baru merupakan komponen penting dalam mengembangkan keterampilan fungsional. Penekanan

²⁷ Kharisma Nasionalita dan Catur Nugroho, 'Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung' Vol. 18 2020: Hal. 39-40.

²⁸ Haickal Attallah Naufal, "Literasi Digital," Jurnal Perspektif – Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali, 2020, Hal. 199.

utamanya adalah pada potensi alat digital dan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menggunakannya secara efisien.

b. Komunikasi Dan Interaksi

Interaksi dan komunikasi yang mencakup pembicaraan, perdebatan, dan membangun konsep satu sama lain untuk mencapai konsensus. Bekerja secara efektif dengan orang lain untuk bersama-sama menghasilkan makna dan informasi merupakan tanda keterampilan kolaborasi. Mendukung literasi digital pada generasi muda memerlukan perluasan pemahaman mereka tentang cara berkreasi secara kolaboratif dalam penggunaan teknologi digital dan bagaimana teknologi digital dapat berhasil membantu proses kolaboratif di kelas dan dunia yang lebih luas.

c. Berpikir Kritis

Manusia pada dasarnya berbeda dari organisme lain karena mereka dapat berpikir. Akal diberkahi oleh manusia. Manusia adalah makhluk cerdas cerdas yang terus-menerus berusaha mengidentifikasi pola dan mengajukan pertanyaan tentang dunia di sekitar mereka serta diri mereka sendiri. Manusia mempunyai kemampuan berpikir kritis. Untuk memahami makna dan memperoleh wawasan, berpikir kritis memerlukan modifikasi, evaluasi, atau pemrosesan informasi yang telah diberikan. Misalnya saja anggapan-anggapan dasar yang melandasi proses menghasilkan informasi yang sesuai dengan nalar. Kemampuan menggunakan kemampuan nalar untuk berinteraksi dengan media digital dan kontennya, serta mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasinya, merupakan aspek lain dari literasi digital. Penggunaan alat digital untuk berpikir kritis diperlukan untuk mencapai keterlibatan.²⁹

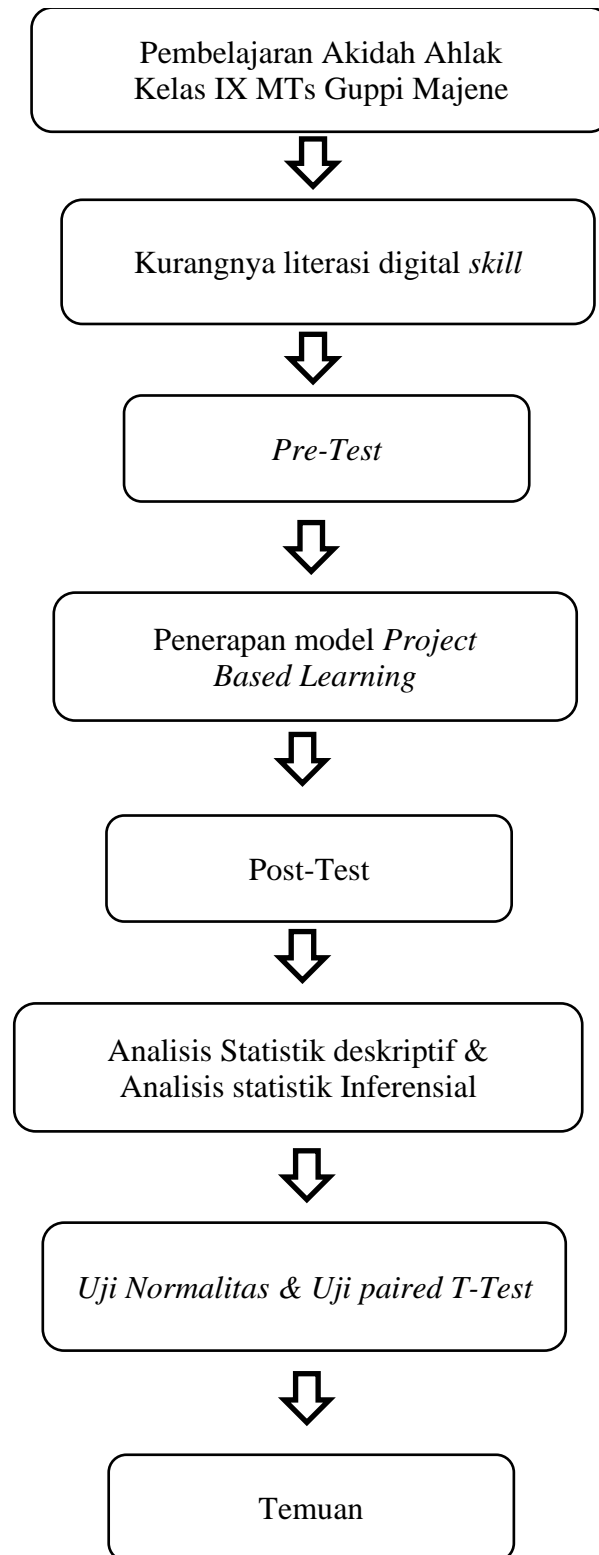
²⁹ Haickal Attallah Naufal, "Literasi digital," Jurnal Perspektif – Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali, 2020, Hal.199.

C. Kerangka pikir

Kerangka fikir merupakan suatu model atau gambaran berupa konsep yang menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel lainnya. Kerangka berfikir sebaiknya dibuat dalam bentuk diagram atau skema dengan maksud untuk mempermudah memahami beberapa variabel data.³⁰

Berdasarkan sistematik peneliti tentang obyek yang diteliti maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:

³⁰ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri, “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif” Vol. 2, 2023: Hal. 161.

Gambar 2.1 kerangka pikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.³¹

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Guppi Majene adapun Sekolah ini berlokasi di JL.KH Daeng No.42, Kecamatan bangga timur, Kabupaten Majene, provinsi Sulawesi Barat 91412. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini karna berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan bahwa sekolah tersebut adalah salah satu sekolah yang masi sangat terbatas penggunaan metode pembelajaran. Dilokasi ini hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta pemanfaatan teknologi juga masi sangat dibatasi, ini menyebabkan peserta didik kurang berminat untuk belajar dan mudah bosan. sehingga peneliti memilih lokasi ini karna ingin menerapkan model pembelajaran *projet based learning* dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, penelitian *eksperiment* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.³² *Eksperiment* adalah metode

³¹ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (Anak Hebat Indonesia, 2020), Hal. 12.

³² Ambiyar, Muharika D, *Metodologi penelitian evaluasi program* Alfabeta, 2019, Hal. 129.

yang digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara satu atau lebih.

Adapun bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimen Design* (non designs). *Pre-Eksperimen Design* merupakan penelitian yang dilakukan tanpa adanya variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak dipilih secara acak. bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (*tipe one group pretest-posttest design*).³³ Bentuk desain ini dilakukan dua kali pengukuran yakni sebelum melakukan perlakuan dan setelah melakukan perlakuan. Adapun gambar desain eksperimen yang digunakan yaitu:

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Pengukuran awal literasi digital *skill* peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *project based learning*

X = *Treatment*/perlakuan yakni literasi digital terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pembelajaran akidah akhlak

O_2 = Pengukuran literasi digital *skill* peserta didik setelah diberikannya perlakuan pembelajaran akidah akhlak model pembelajaran *project based learning*

C. *Populasi Dan Sampel*

Populasi adalah keseluruhan data subjek yang menjadi sasaran penelitian. Pada penelitian ini populasi yang diambil adalah seluruh peserta didik kelas IX MTs Guppi Majene yang berjumlah 25 orang peserta didik. Sedangkan sampel adalah bagian yang di ambil dari populasi untuk di jadikan objek/subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik non *probability*

³³ Ir. Syofian Sifegar, M.M., *Metode Penelitian Kualitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Jakarta, Kencana, 2013), Hal.

sampling yakni teknik sampel jenuh dimana semua anggota populasi di jadikan sampel.

D. Metode Pengumpulan Data

Sugiyono mengemukakan bahwa Metode pengumpulan data yang umumnya digunakan dalam suatu penelitian yakni dengan cara membagikan kuesioner, wawancara, dan observasi.³⁴ Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu pembagian angket kepada peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Dalam hal ini data yang di kumpulkan adalah tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap literasi digital peserta didik pada Mata Pelajaran akidah akhlak di Mts Guppi Majene. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar angket.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di berikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.³⁵ Angket digunakan bertujuan untuk mendapatkan data mengenai literasi digital peserta didik di MTs Guppi Majene.

Instrumen yang digunakan yaitu skala model likert dengan opsi pertanyaan ada 5 jawaban yaitu dari sangat setuju (SS), setuju (S), kurang

³⁴ Ir. Syofian Sifegar, M.M., *Metode Penelitian Kualitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, 2013 Hal. 24., t.t.

³⁵ Bagja Waluya, *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat* (PT Grafindo Media Pratama, 2007), Hal. 95.

setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).³⁶Skala ini digunakan untuk mengukur literasi digital *skill* peserta didik.

Adapun jenis angket yang di gunakan yakni angket tertutup yang diadaptasi dari penelitian Akhmad Basran angket literasi digital *skil* sebagai berikut.³⁷

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket literasi digital *skill*

NO.	INDIKATOR	NO. SOAL	JUMLAH SOAL
1	Mampu Memecahkan Masalah	1,2,3,4	4
2	Kemampuan menemukan dan memilih informasi	5,6,7,8,9,10	6
3	Kreatif	11,12	2
4	Komunikasi	13,14,15	3
5	Kemampuan penggunaan gedit	16,17,18,19,20	5
JUMLAH			20

F. Validasi Dan Realibilitas Instrumen

1. Validasi

Azwar menyatakan bahwa,

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.³⁸

³⁶ Ir. Syofian Sifegar, M.M., *Metode Penelitian Kualitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Hal. 24.

³⁷ Syofian Siregar, "Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif," Jakarta: Bumi Aksara 2014, Hal.379.

³⁸ Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D dan Hamidulloh Ibda, *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0* Qahar Publisher, 2021, Hal. 138.

$$R_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara skor item pernyataan (x) dan total skor (Y)

N = Jumlah subjek

X = Skor item pernyataan

Y = Total skor.³⁹

Perhitungan validitas dapat dihitung dengan bantuan komputer yaitu menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Adapun kriteria kevalidannya ialah, jika nilai *sig.* < 0,05 maka instrument dikatakan valid, dan jika nilai *sig.* > 0,05 maka instrument tersebut tidak valid.

Tabel 3. 2 Uji Validitas Kuesioner Literasi Digital Skill

X	Nilai Signifikansi	Keterangan
X1	0,334	Tidak Valid
X2	0,272	Tidak Valid
X3	0,022	Valid
X4	0,020	Valid
X5	0,026	Valid
X6	0,017	Valid
X7	0,007	Valid

³⁹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014), h.252., t.t.

X8	0,012	Valid
X9	0,024	Valid
X10	0,007	Valid
X11	0,001	Valid
X12	0,001	Valid
X13	0,014	Valid
X14	0,001	Valid
X15	0,023	Valid
X16	0,001	Valid
X17	0,001	Valid
X18	0,001	Valid
X19	0,008	Valid
X20	0,026	Valid
X21	0,001	Valid
X22	0,001	Valid

2. *Realibilitas*

Reabilitas berarti sampai dimana suatu tes dapat dipercaya. Menurut Arifin sesuatu dapat dikatakan reliabel apabila menampilkan hasil yang

selalu sama jika dilakukan tes pada orang yang sama tapi pada waktu yang berbeda.

Para ahli menentukan nilai indeks pengujian reliabilitas *Cronbach alpha* (α) adalah sebagai berikut:

- 0 : Tidak memiliki reliabilitas (*no reliability*)
- >0.70 : Reliabilitas yang dapat diterima (*acceptable reliability*)
- >0.80 : Reliabilitas yang baik (*good reliability*)
- 0.90 : Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*)
- 1 : Reliabilitas sempurna (*perfect reliability*)⁴⁰

Uji reliabel pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Adapun hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Uji Reliabilitas Kuesioner literasi digital skill

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.904	22

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa di peroleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,973. Artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6 dan item dinyatakan reliabel atau Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*)

G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

Terdapat dua teknik analisis yang akan digunakan, yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial

1. Analisis Statistik Deskriptif

⁴⁰ Dyah, Budiastuti dan Agustinus, Bandur. *Validitas An Reliabilitas Penelitian: Analisis dengan Nvivo, Spss dan Amos*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), h. 211, t.t.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan kedalam bentuk presentase, mean, median, modus, distribusi, frekuensi. Agar dapat memudahkan analisis yang dilakukan maka digunakan bantuan melalui *Software SPSS* versi 29.

2. Analisis Statistik Inferensial

Tujuan dari statistik inferensial adalah untuk mengetahui keterkaitan atau pengaruh antara dua variabel dengan menilai keabsahan suatu hipotesis yang telah diajukan peneliti.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro wilk*⁴¹ dengan bantuan *software SPSS* versi 29.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji t (*paired sample t-test*) jika data berdistribusi normal dengan nilai kemaknaan lebih besar dari (p) 0,05, sebaliknya apabila data tidak berdistribusi normal maka akan digunakan uji non-parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

⁴¹ Supardi. *Statistik Penelitian Pendidikan: perhitungan, penjelasan, penafsiran dan penyajian data*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.3., t.t.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini akan dibahas mengenai data penelitian yang telah diperoleh peneliti di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yang berlangsung selama 4 minggu yakni sejak tanggal 29 Juli 2024 - 12 Agustus 2024. Pertemuan pertama peneliti membagikan *pre-test* kepada peserta didik guna mengetahui literasi digital skill peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menyebarkan kuesioener kepada seluruh peserta didik kelas IX MTs Guppi Majene sebelum menerapkan model project based learning berjumlah 22 orang, Pertemuan kedua peneliti menerapkan model *project based learning* dalam proses pembelajaran, Pertemuan ketiga atau pertemuan terakhir peneliti kembali menerapkan model project based learning dengan materi yang berbeda. Sekaligus membagikan post-test kepada peserta didik guna mengetahui literasi digital *skill* setelah penerapan model *project based learning* yang dibagikan kepada peserta didik kelas IX MTs Guppi Majene.

Tabel 4. 1 Nama Peserta Didik Kelas IX

NO.	Nama	Jenis kelamin
1	Rahmi	Perempuan
2	Aldi mahendra	Laki-Laki
3	Arqananta al rizki	Laki-Laki
4	Nur hafizah	Perempuan
5	Abd wahab	Laki-Laki
6	Maya	Perempuan

7	Salsabila asnur taha	Perempuan
8	Suriandi	Laki-Laki
9	Nur indah afifah	Perempuan
10	Muh. Zulfahmi	Laki-Laki
11	Sofan sofian	Laki-Laki
12	Rahmat Ramadhan faisal	Laki-Laki
13	Mawaddah thulfaylah	Perempuan
14	Azsyiva Zahra Ramadhani	Perempuan
15	M. nawwaf aswin	Laki-Laki
16	Muh. Zikran	Laki-Laki
17	Aqilah arka nuriah	Perempuan
18	Mustasfira	Perempuan
19	Anugrah azka f	Laki-Laki
20	Ahmad maulana udin	Laki-Laki
21	Muh. Alwi al assyl	Laki-Laki
22	M. Aiman	Laki-Laki

Data yang telah diperoleh disajikan pada bagian ini yakni data dari literasi digital *skill* peserta didik sebelum dan setelah penerapan model *project based learning*. Data disajikan menggunakan teknik pengolahan analisis statistik deskriptif.

1 Deskripsi literasi digital *skill* Sebelum Penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX MTs Guppi Majene

Peneliti telah menyebar kuesioner kepada responden berjumlah 22 orang dan telah memperoleh data yang kemudian dimasukkan dalam bentuk angka. Hasil kuesioner yang telah diperoleh kemudian ditabulasikan dalam bentuk tabel yang menampilkan jawaban dari peserta didik. Adapun tabulasi hasil kuesioner peserta didik di MTs Guppi Majene yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 2 *Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone*

Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	12	54,5%
	Netral	8	36,4%
	Setuju	2	9,1%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 12 atau 54,5% yang memilih tidak setuju, kemudian 8 atau 36,4% yang memilih Netral, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Setuju dengan isi pertanyaan kuesioner saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone.

Tabel 4. 3 *saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban*

Saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	9	40,9%
	Netral	11	50,0%
	Setuju	2	9,1%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 9 atau 40,9% yang memilih tidak setuju, kemudian 11 atau 50,0% yang memilih Netral, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Setuju dengan pertanyaan kuesioner saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban.

Tabel 4. 4 *Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet*

Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	10	45,5%
	Netral	9	40,9%
	Setuju	3	13,6%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 10 atau 45,5% yang memilih tidak setuju, kemudian 9 atau 40,9% yang memilih Netral, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Setuju dengan pertanyaan kuesioner saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet.

Tabel 4. 5 *Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube*

Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	18,2%
	Tidak Setuju	5	22,7%
	Netral	8	36,4%
	Setuju	5	22,7%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 4 atau 18,2% yang memilih sangat tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Tidak setuju, kemudian 8 atau 36,4% yang memilih Netral, dan 5 atau 22,7% yang memilih setuju dengan pertanyaan kuesioner saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube

Tabel 4. 6 *Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi*

Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	9	40,9%
	Netral	7	31,8%
	Setuju	6	27,3%

	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 9 atau 40,9% yang memilih tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Netral, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Setuju dengan pertanyaan kuesioner saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi.

Tabel 4. 7 *Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet*

Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	10	45,5%
	Netral	9	40,9%
	Setuju	3	13,6%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 10 atau 45,5% yang memilih tidak setuju, kemudian 9 atau 40,9% yang memilih Netral, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Setuju dengan pertanyaan kuesioner saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet.

Tabel 4. 8 *Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet*

Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	1	4,5%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	14	63,6%
	Sangat Setuju	4	18,2%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, kemudian 14 atau 63,6% yang memilih Setuju, dan 4 atau 18,2% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuisisioner saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet

Tabel 4. 9 *Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa*

Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	3	13,6%
	Netral	4	18,2%
	Setuju	12	54,5%
	Sangat Setuju	3	13,6%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 3 atau 13,6% yang memilih tidak setuju, kemudian 4 atau 18,2% yang memilih Netral, kemudian 12 atau 54,5% yang memilih Setuju, dan 3 atau 13,6% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa.

Tabel 4. 10 *Saya dapat membuka google untuk mendownload materi*

Saya dapat membuka google untuk mendownload materi			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	18,2%
	Tidak Setuju	6	27,3%
	Netral	7	31,8%
	Setuju	5	22,7%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 4 atau 18,2% yang memilih sangat tidak setuju, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Tidak Setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Netral, dan 5 atau 22,7% yang memilih Setuju dengan isi kuesioner saya dapat membuka google untuk mendownload materi.

Tabel 4. 11 *Saya dapat mengirim materi melalui grup wa*

Saya dapat mengirim materi melalui grup wa			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	3	13,6%
	Netral	5	22,7%

	Setuju	12	54,5%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 3 atau 13,6% yang memilih Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Netral, kemudian 12 atau 54,5% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya dapat mengirim materi melalui grup wa.

Tabel 4. 12 *Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone*

Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	18,2%
	Tidak Setuju	7	31,8%
	Netral	6	27,3%
	Setuju	5	22,7%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 4 atau 18,2% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Tidak setuju, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Netral, dan 5 atau 22,7% yang memilih Setuju dengan isi kuesioner saya dapat berkereasi dan membuat vidio menggunakan smartphone.

Tabel 4. 13 *Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial*

Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	13,6%
	Tidak Setuju	7	31,8%
	Netral	2	9,1%
	Setuju	8	36,4%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 3 atau 13,6% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Netral, 8 atau 36,4% yang memilih Setuju,

dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya dapat membagikan pengetahuan melalui media social.

Tabel 4. 14 *Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman*

Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	0	0%
	Netral	8	36,4%
	Setuju	12	54,5%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 8 atau 36,4% yang memilih Netral, 12 atau 54,5% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman.

Tabel 4. 15 *Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama*

Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	8	36,4%
	Netral	2	9,1%
	Setuju	8	36,4%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 8 atau 36,4% yang memilih Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Netral, 8 atau 36,4% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya sering memanfaatkan media social untuk berdiskusi bersama.

Tabel 4. 16 *Saya lebih senang mencari informasi dari internet*

Saya lebih senang mencari informasi dari internet		
Jawaban Responden	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>

Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4,5%
	Tidak Setuju	1	4,5%
	Netral	6	27,3%
	Setuju	13	59,1%
	Sangat Setuju	1	4,5%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 1 atau 4,5% yang memilih Tidak setuju, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Netral, 13 atau 59,1% yang memilih Setuju, dan 1 atau 4,5% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya lebih senang mencari informasi dari internet.

Tabel 4. 17 *Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak*

Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	3	13,6%
	Netral	8	36,4%
	Setuju	9	40,9%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Tidak setuju, kemudian 8 atau 36,4% yang memilih Netral, 9 atau 40,9% yang memilih Setuju dengan isi kuesioner saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak.

Tabel 4. 18 *Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik*

Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	7	31,8%
	Netral	2	9,1%
	Setuju	8	36,4%
	Sangat Setuju	3	13,6%

Total	22	100,0%
-------	----	--------

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Netral, 8 atau 36,4% yang memilih Setuju, dan 3 atau 13,6% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya dapat menggunakan smartphone dengan baik.

Tabel 4. 19 *Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone*

Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	9	40,9%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	6	27,3%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 9 atau 40,9% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 6 atau 27,3% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone.

Tabel 4. 20 *Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas*

Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	9	40,9%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	6	27,3%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 9 atau 40,9% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 6 atau 27,3% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas.

Tabel 4. 21 Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya

Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	12	54,5%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	4	18,2%
	Sangat Setuju	1	4,5%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 12 atau 54,5% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 4 atau 18,2% yang memilih Setuju, dan 1 atau 4,5% yang memilih Sangat setuju dengan isi kuesioner pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya.

Tabel 4. 22 Hasil Pre-test Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Angket literasi digital skill

No	Pernyataan	Mean
1	Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone	2,55
2	saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban	2,68
3	Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet	2,68
4	Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube	2,64
5	Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi	2,86
6	Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet	2,68
7	Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet	3,95
8	Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa	3,68
9	Saya dapat membuka google untuk mendownload materi	2,59

10	Saya dapat mengirim materi melalui grup wa	3,59
11	Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone	2,55
12	Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial	2,95
13	Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman	3,73
14	Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama	3,00
15	Saya lebih senang mencari informasi dari internet	3,55
16	Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak	3,09
17	Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik	3,14
18	Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone	2,86
19	Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas	3,59
20	Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya	2,55
	Mean	3,05

Berdasarkan tabel pretest di atas, dapat dilihat bahwa pernyataan yang paling rendah dengan rata-rata jawaban kuesioner literasi digital *skill* peserta didik nomor 1 yakni “saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone” dengan rata-rata responden 2,55. Pernyataan rendah kedua nomor 11 yakni “Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone” Dengan rata-rata jawaban responden 2,55, pernyataan rendah ketiga yakni nomor 20 “pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru bagi saya” dengan rata-rata yang sama 2,55, pernyataan rendah yang terakhir nomor 9 yakni “saya dapat membuka google untuk mendownload materi dengan rata-rata 2,59.

Selanjutnya pernyataan yang masuk kategori sedang jawaban kuesioner literasi digital *skill* peserta didik pertama nomor 4 yakni “saya dapat mendownload video pembelajaran di youtube dengan rata-rata 2,64”

pernyataan yang kedua sedang nomor 2 yakni “ saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban” dengan rata-rata 2,68. Pernyataan yang ketiga sedang nomor 3 yakni “saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet” dengan rata-rata 2,68, pernyataan sedang keempat nomor 6 yakni “saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet” dengan rata-rata 2,68. pernyataan kelima nomor 5 tinggi yakni “saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi” dengan rata-rata yang sama 2,86, pernyataan keenam nomor 18 “saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone” dengan rata-rata yang sama 2,86, pernyataan ketujuh nomor 12 yakni “saya dapat membagikan pengetahuan melalui media social” dengan rata-rata 2,95. pernyataan kedelapan nomor 14 saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi Bersama” dengan rata-rata 3,00, pernyataan ke 9 nomor 16 saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak” dengan rata-rata 3,09, pernyataan yang terakhir nomor 17 yakni “saya dapat menggunakan smartphone dengan baik” dengan rata-rata 3,14.

Selanjutnya pernyataan yang masuk kategori tinggi jawaban kuesioner literasi digital *skill* peserta didik pertama nomor 15 yakni” saya lebih senang mencari informasi dari internet” dengan rata-rata 3,55, pernyataan tinggi kedua nomor 10 yakni “ saya dapat mengirim materi melalui grup wa” dengan rata-rata 3,59, pernyataan yang ketiga nomor 19 saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas” dengan rata-rata 3,59, pernyataan ke tiga empat nomor 8 yakni “saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa” dengan rata-rata 3,68, pernyataan kelima nomor 13 yakni “saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman” dengan rata-rata 3,73, pernyataan terakhir nomor 7 yakni “saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet” dengan rata-rata 3,95.

$$Interval = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

$$Interval = \frac{5 - 1}{5} = \frac{0,8}{5}$$

$$1 + 0,8 = 1,8$$

$$1,8 + 0,8 = 2,6$$

$$2,6 + 0,8 = 3,4$$

$$3,4 + 0,8 = 4,2$$

$$4,2 + 0,8 = 5$$

1. Sangat Rendah : 1 – 1,80
2. Rendah : 1,81 – 2,60
3. Sedang : 2,61 – 3,40
4. Tinggi : 3,41 – 4,20
5. Sangat Tinggi : 4,21 – 5,00

Tabel 4. 23 Nilai hasil pre-test pernyataan angket Literasi Digital Skill peserta didik Kelas IX MTs. Guppi Majene

Interval Kelas	Kategorisasi
1 - 1,80	Sangat Rendah
1,81 – 2,60	Rendah
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pernyataan angket literasi digital *Skill* peserta didik yaitu 3,05 berada dalam kategori sedang.

2 Deskripsi literasi digital *skill* Setelah Penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX MTs Guppi Majene

Data skor yang telah diperoleh dalam hasil penelitian literasi digital *skill* peserta didik setelah menerapkan model *project based learning* di MTs Guppi Majene kelas IX pada mata pelajaran akidah akhlak yang terdiri dari 22 responden dan dibuat dalam tabulasi serta dihitung jumlah skor tiap responden. Adapun tabulasi hasil kuesioner peserta didik di SMP MTs Guppi Majene adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 24 *Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone*

Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4,5%
	Tidak Setuju	2	9,1%
	Netral	4	18,2%
	Setuju	15	68,2%
	Sangat Setuju	0	0%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Tidak setuju, kemudian 4 atau 18,2% yang memilih Netral, 15 atau 68,2% yang memilih Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone

Tabel 4. 25 *saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban*

saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	7	31,8%
	Netral	5	22,7%
	Setuju	7	31,8%
	Sangat Setuju	1	4,5%

Total	22	100,0%
-------	----	--------

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Netral, 7 atau 31,8% yang memilih Setuju, dan 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban

Tabel 4. 26 *Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet*

Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	1	4,5%
	Netral	6	27,3%
	Setuju	9	40,9%
	Sangat Setuju	6	27,3%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Tidak setuju, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Netral, 9 atau 40,9% yang memilih Setuju, dan 6 atau 27,3% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet

Tabel 4. 27 *Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube*

Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4,5%
	Tidak Setuju	7	31,8%
	Netral	7	31,8%
	Setuju	3	13,6%
	Sangat Setuju	4	18,2 %
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Tidak setuju, kemudian 7 atau 31,8% yang memilih Netral, 3 atau 13,6% yang memilih Setuju, dan 4 atau 18,2% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube

Tabel 4. 28 *Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi*

Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4,5%
	Tidak Setuju	4	18,2%
	Netral	5	22,7%
	Setuju	9	40,9%
	Sangat Setuju	3	13,6%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 4 atau 18,2% yang memilih Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Netral, 9 atau 40,9% yang memilih Setuju, dan 3 atau 13,6% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi

Tabel 4. 29 *Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet*

Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4,5%
	Tidak Setuju	1	4,5%
	Netral	9	40,9%
	Setuju	5	22,7%
	Sangat Setuju	6	27,3%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 1 atau 4,5% yang memilih Tidak setuju, kemudian 9 atau 40,9% yang memilih Netral, 5 atau 22,7% yang memilih Setuju, dan 6 atau 27,3% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet

Tabel 4. 30 *Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet*

Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	4	18,2%

	Netral	5	22,7%
	Setuju	11	50,0%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 4 atau 18,2% yang memilih Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Netral, 11 atau 50,0% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet

Tabel 4. 31 *Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa*

Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	5	22,7%
	Netral	4	18,2%
	Setuju	4	18,2%
	Sangat Setuju	7	31,8%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Tidak setuju, kemudian 4 atau 18,2% yang memilih Netral, 4 atau 18,2% yang memilih Setuju, dan 7 atau 31,8% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa

Tabel 4. 32 *Saya dapat membuka google untuk mendownload materi*

Saya dapat membuka <i>google</i> untuk mendownload materi			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	4	18,2%
	Netral	10	45,5%
	Setuju	5	22,7%
	Sangat Setuju	1	4,5%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 4 atau 18,2% yang memilih Tidak setuju,

kemudian 10 atau 45,5% yang memilih Netral, 5 atau 22,7% yang memilih Setuju, dan 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat membuka *google* untuk mendownload materi

Tabel 4. 33 *Saya dapat mengirim materi melalui grup wa*

Saya dapat mengirim materi melalui grup wa			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	27,3%
	Tidak Setuju	6	27,3%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	3	13,6%
	Sangat Setuju	4	18,2%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 6 atau 27,3% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 3 atau 13,6% yang memilih Setuju, dan 4 atau 18,2% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat mengirim materi melalui grup wa

Tabel 4. 34 *Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone*

Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	3	13,6%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	6	27,3%
	Sangat Setuju	8	36,4%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 6 atau 27,3% yang memilih Setuju, dan 8 atau 36,4% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone

Tabel 4. 35 *Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial*

Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	5	22,7%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	9	40,9%
	Sangat Setuju	5	22,7%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 5 atau 22,7% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 9 atau 40,9% yang memilih Setuju, dan 5 atau 22,7% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial

Tabel 4. 36 *Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman*

Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	2	9,1%
	Netral	5	22,7%
	Setuju	10	45,5%
	Sangat Setuju	5	22,7%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Netral, 10 atau 45,5% yang memilih Setuju, dan 5 atau 22,7% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman

Tabel 4. 37 *Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama*

Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	9,1%
	Tidak Setuju	2	9,1%

	Netral	3	13,6%
	Setuju	8	36,4%
	Sangat Setuju	7	31,8%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 8 atau 36,4% yang memilih Setuju, dan 7 atau 31,8% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama

Tabel 4. 38 *Saya lebih senang mencari informasi dari internet*

Saya lebih senang mencari informasi dari internet			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	4,5%
	Tidak Setuju	2	9,1%
	Netral	6	27,3%
	Setuju	7	31,8%
	Sangat Setuju	6	27,3%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 1 atau 4,5% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Tidak setuju, kemudian 6 atau 27,3% yang memilih Netral, 7 atau 31,8% yang memilih Setuju, dan 6 atau 27,3% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya lebih senang mencari informasi dari internet

Tabel 4. 39 *Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak*

Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	13,6%
	Tidak Setuju	4	18,2%
	Netral	5	22,7%
	Setuju	3	13,6%
	Sangat Setuju	7	31,8%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 3 atau 13,6% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 4 atau 18,2% yang memilih Tidak setuju, kemudian 5 atau 22,7% yang memilih Netral, 3 atau 13,6% yang memilih Setuju, dan 7 atau 31,8% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak

Tabel 4. 40 *Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik*

Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	2	9,1%
	Netral	9	40,9%
	Setuju	4	18,2%
	Sangat Setuju	7	31,8%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 2 atau 9,1% yang memilih Tidak setuju, kemudian 9 atau 40,9% yang memilih Netral, 4 atau 18,2% yang memilih Setuju, dan 7 atau 31,8% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik

Tabel 4. 41 *Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone*

Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	4	18,2%
	Netral	3	13,6%
	Setuju	12	54,5%
	Sangat Setuju	3	13,6%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 4 atau 18,2% yang memilih Tidak setuju, kemudian 3 atau 13,6% yang memilih Netral, 12 atau 54,5% yang memilih Setuju, dan 3 atau 13,6% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone

Tabel 4. 42 *Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas*

Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	6	27,3%
	Netral	10	45,5%
	Setuju	4	18,2%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 6 atau 27,3% yang memilih Tidak setuju, kemudian 10 atau 45,5% yang memilih Netral, 4 atau 18,2% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas.

Tabel 4. 43 *Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya*

Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya			
Jawaban Responden		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	18,2%
	Tidak Setuju	2	9,1%
	Netral	8	36,4%
	Setuju	6	27,3%
	Sangat Setuju	2	9,1%
	Total	22	100,0%

Tabel diatas menjelaskan bahwa terdapat 4 atau 18,2% yang memilih Sangat Tidak setuju, kemudian 2 atau 9,1% yang memilih Tidak setuju, kemudian 8 atau 36,4% yang memilih Netral, 6 atau 27,3% yang memilih Setuju, dan 2 atau 9,1% yang memilih Sangat Setuju dengan isi kuesioner Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya.

Tabel 4. 44 *Hasil Post-test Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Angket literasi digital skill*

No	Pernyataan	Mean
----	------------	------

1	Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone	4,50
2	saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban	2,91
3	Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet	3,91
4	Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube	3,09
5	Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi	3,41
6	Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet	3,64
7	Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet	3,50
8	Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa	3,41
9	Saya dapat membuka google untuk mendownload materi	2,95
10	Saya dapat mengirim materi melalui grup wa	2,68
11	Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone	3,68
12	Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial	3,64
13	Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman	3,82
14	Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama	3,73
15	Saya lebih senang mencari informasi dari internet	3,68
16	Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak	3,32
17	Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik	3,73
18	Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone	3,64
19	Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas	3,09
20	Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya	3,00
	Mean	3,42

Berdasarkan tabel *post-test* di atas, dapat dilihat bahwa terdapat pernyataan yang mengalami peningkatan, pernyataan dari kategori rendah yaitu pada pernyataan nomor 1 “ Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone”, rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 2,55 yaitu dari 22 peserta didik, yang termasuk kategori rendah namun setelah penerapan nilai rata-rata menjadi 4,50 yang masuk dalam kategori sangat tinggi yakni “saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone” hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah penerapan, begitupun dengan pre-test nomor 11 yakni “saya dapat berkreasi dan membuat video menggunakan smartphone, yang sebelumnya memiliki rata-rata yang sama yakni 2,55 meningkat menjadi 3,68, pernyataan nomor 20 yakni “pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya” yang sebelumnya memiliki rata-rata yang sama juga yakni 2,55 yang meningkat menjadi 3,00 dan pernyataan nomor 9 yakni “saya dapat membuka google untuk mendownload materi” juga mengalami peningkatan, yang sebelumnya memiliki rata-rata yakni 2,59 hingga menjadi 2,95.

Pernyataan yang mengalami peningkatan dari kategori sedang nomor 4 yakni “saya dapat mendownload video pembelajaran di youtube” yang sebelumnya memiliki rata-rata meningkat menjadi 3,09, pernyataan nomor 2 yakni “saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban” yang sebelumnya memiliki rata-rata 2,68 meningkat menjadi 2,91. Pernyataan nomor 3 yakni “saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet “ yang memiliki rata-rata yang sama yakni 2,68 menjadi 3,91. Pernyataan nomor 6 yakni “saya dapat mencari berbagai informasi akhlak akhlak melalui internet” yang memiliki rata-rata sebelumnya juga sama 2,68 menjadi 3,64. Pernyataan nomor 5 yakni “saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi” dengan rata-rata sebelumnya yaitu 2,86 menjadi 3,41, pernyataan nomor 18 yakni “saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone” yang memiliki rata-rata yang sama 2,86 menjadi

3,64, pernyataan nomor 14 yakni” saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi Bersama” yang memiliki rata-rata sebelumnya 3,00 menjadi 3,73, pernyataan nomor 12 yakni “saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial” yang memiliki rata-rata sebelumnya 2,95 menjadi 3,64, pernyataan nomor 16 “saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak” dengan nilai rata-rata sebelumnya 3,9 meningkat menjadi 3,32, pernyataan nomor 17 yakni “saya dapat menggunakan smartphone dengan baik” dengan rata-rata sebelumnya 3,14 meningkat menjadi 3,73.

Terdapat pula pernyataan yang mengalami banyak peningkatan atau yang masuk dalam kategori tinggi, yakni nomor 15 yakni “saya lebih senang mencari informasi dari internet” yang memiliki rata-rata sebelumnya 3,55, menjadi 3,68. Dari berbagai pernyataan kategori tinggi, akan tetapi pada pernyataan nomor 10 yakni “ saya dapat mengirim materi melalui grup wa” dengan nilai rata-rata pre test 3,59, namun terjadi penurunan nilai rata-rata post test menjadi 2,68, pernyataan nomor 19 juga mengalami hal yang serupa yakni pernyataan" saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas” yang memiliki nilai rata-rata sebelumnya 3,59 akan tetapi mengalami penurunan menjadi 3,09. Pernyataan nomor 8 juga mengalami penurunan, yang pernyataannya saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa” yang sebelumnya memiliki nilai rata-rata 3,68 namun mengalami penurunan menjadi 3,41. Pernyataan nomor 13 yakni “saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman” yang memiliki nilai rata-rata sebelumnya 3,73 namun juga mengalami peningkatan menjadi 3,82. Pernyataan terakhir nomor 7 yang juga mengalami penurunan yakni “saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet” *pre test* pernyataan tersebut memiliki nilai rata-rata 3,95 namun mengalami penurunan *post test* menjadi 3,50.

Berdasarkan tabel *post-test* di atas mengenai masing-masing pernyataan angket literasi digital *Skill* maka peserta didik memperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 3,42. Sebagaimana dengan rumus *pre-test* sebelumnya, dan pada *post-test* ini juga menggunakan rumus yang sama dalam menentukan rumus interval sehingga hasil yang di peroleh juga sebesar 0,8 dan panjang kelas 5. Perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 4. 45 Nilai hasil *Post-test* pernyataan angket Literasi Digital Skll peserta didik Kelas IX MTs. Guppi Majene

Interval Kelas	Kategorisasi
1 - 1,80	Sangat Rendah
1,81 – 2,60	Rendah
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pernyataan angket literasi digital *skill* peserta didik yakni 3,42 berada dalam kategori tinggi.

3 Penerapan model *project based learning* dalam meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik

Adapun rumusan masalah yang ketiga yaitu “apakah penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik kelas IX pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Guppi Majene”. untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan analisis statistik inferensial dengan berbantu *statistical product and service solutions* (SPSS)

a. Uji Normalitas

Dalam menguji hipotesis maka terlebih dahulu yang di lakukan adalah pengujian normalitas. Pengujian ini dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-*

test dengan menggunakan spss versi 29 dengan analisis *shapiro-wilk*. Analisis *shapiro wilk* digunakan ketika jumlah responden kurang dari 30. Uji normalitas tersebut digunakan untuk mengetahui apakah data yang di peroleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:⁴²

Jika nilai *signifikansi* $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai *signifikansi* $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dan jika salah satu kedua data $< 0,05$, maka data tersebut juga berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. 46 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
<i>PRETEST</i> <i>POSTTEST</i>		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Kemampuan Literasi Digital Skill	<i>Pre Test</i>	0,145	22	.200*	0,967	22	0,652
	<i>Post Test</i>	0,162	22	0,137	0,940	22	0,198

Pada tabel pengujian normalitas dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan berfokus pada *shapiro wilk*. Pengelolaan data dengan menggunakan SPSS versi 29 memperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,652 dan *post-test* 0,198. nilai *signifikansi pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf *signifikan* nilai alpa (α) dengan kata lain $0,652 > 0,05$ sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil *signifikansi* sebesar 0.198. Nilai *signifikansi post-test* data tersebut lebih besar dari taraf *signifikansi* nilai alpa (α) dengan kata lain $0.198 > 0.05$. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Samples T test

⁴² Supardi. *Statistik Penelitian Pendidikan: perhitungan, penjelasan, penafsiran dan penyajian data*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.3., t.t.

Dalam menguji kebenaran atas hipotesis yang diajukan peneliti pada analisis statistik inferensial, peneliti menggunakan pengujian uji-*t tes* dikarenakan uji normalitas berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji-*t tes* menggunakan aplikasi SPSS versi 29.

Tabel 4. 47 Paired Samples Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	60,9091	22	9,83632	2,09711
	POSTTEST	68,3182	22	10,69662	2,28053

Pada tabel diatas, kolom mean menunjukkan skor rata-rata literasi digital *skill* sebelum diberikan perlakuan yaitu 60,9 kemudian setelah diberikan perlakuan memiliki rata-rata 68,3. Dalam mengetahui apakah model project based learning dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik sebelum dan setelah diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IX MTs Guppi Majene, Berikut adalah tabel *paired samples test*:

Tabel 4. 48 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-7,40909	13,07363	2,78731	-13,20562	-1,61257	-2,658	21	0,007

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05, Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan model *project based learning* yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran (*pre-test* dan *post-test*). Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan model

project based learning dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IX MTs Guppi Majene.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *project based learning* dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik di MTs Guppi Majene serta ingin melihat apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah penerapan model *project based learning*.

Adapun beberapa langkah-langkah peneliti dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan. Yakni, pertama kegiatan pendahuluan yaitu peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik, ketua kelas diberikan kesempatan untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai, kemudian melakukan apersepsi dan peneliti serta peserta didik mendiskusikan tujuan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran;

Selanjutnya peneliti masuk kegiatan inti yakni pertama peserta didik diarahkan untuk menyaksikan dan menyimak video pembelajaran yang akan diperlihatkan oleh peneliti, kemudian peneliti menjelaskan secara singkat mengenai materinya yakni iman kepada hari akhir. Kedua peneliti menyusun perencanaan proyek mulai dari menentukan kelompok, menyusun rangkaian kegiatan, menentukan alat dan bahan. Ketiga peneliti menyusun jadwal kegiatan dalam proyek mulai dari diskusi, persiapan sebelum proyek, dan pelaksanaan proyek. Berikutnya peneliti mengawasi jalannya proyek sekaligus sebagai fasilitator, mengingatkan batas waktu, membantu peserta didik dalam menyelesaikan kendala yang dialami dan mendokumentasikan hal-hal penting. Kemudian peneliti menilai hasil proyek yang dibuat oleh peserta didik, peneliti mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengevaluasi kemajuan tiap peserta didik, memberikan umpan balik terhadap tingkat pemahaman peserta didik, dan yang terakhir peneliti melakukan evaluasi dan refleksi.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis data yang telah di dapatkan, maka dibuat sebuah kesimpulan yang dapat menjawab pertanyaan penelitian, yakni model *project based learning* dapat meningkatkan literasi digital skill peserta didik dilihat dari hasil selesai diterapkannya model pembelajaran bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model *project based learning* dilihat dari hasil kuesioner yang telah di bagikan kepada peserta didik, yakni diperoleh data tentang literasi digital *skill* peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *project based learning*, data tersebut dibagi menjadi 5 kategori yakni sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.⁴³

Hasil kelima kategori menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik terdapat 13 responden atau 22,7% yang berada dalam kategori sedang, 5 responden atau 22,7% berada dalam kategori rendah, 4 responden atau 18,1% berada dalam kategori tinggi dan tidak ada responden atau 0% yang berada dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Adapun dari nilai rata-rata pernyataan sebelum penerapan model *project based learning* memperoleh hasil sebesar 3,05 yaitu berada dalam kategori sedang yang menunjukkan bahwa literasi digital *skill* peserta didik sebelum penerapan model *project based learning* berada pada kategori sedang. Selanjutnya dari hasil penelitian setelah penerapan model *project based learning* yang dibagi kedalam kategori yang sama, menunjukkan bahwa 12 responden atau 54,5% berada dalam kategori tinggi, 8 responden atau 36,3% berada dalam kategori sedang, 2 responden atau 9% berada kategori rendah dan tidak ada responden atau 0% yang berada dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Berdasarkan pada data yang diperoleh dan telah di hitung rata-rata dan memperoleh hasil 3,42 yaitu berada

⁴³ Nadia Risya Faridah, Eka Nur Afifah, dan Siti Lailiyah, "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia, Vol.6 2022: h.20.

dalam kategori tinggi. Dengan demikian maka dapat diinterpretasikan *post-test* literasi digital *skill* peserta didik setelah penerapan model *project based learning* mengalami peningkatan yakni yang sebelum penerapan masi berada dalam kategori sedang, namun setelah di terapkannya model tersebut terjadi peningkatan sehingga kategori menjadi tinggi.⁴⁴

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan literasi digital *skill* peserta didik dari sebelum dan setelah penerapan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nadia risya farida, Eka nur afifah dan Siti lailiyah bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan literasi digital dan memiliki manfaat, yaitu “dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat meningkatkan keterampilan dengan memanfaatkan teknologi yang ada,⁴⁵ Sehubungan dengan itu ada banyak pernyataan yang mengungkapkan bahwasanya penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital peserta didik. Wicaksana dan Ridlo, juga mendukung hasil pada penelitian ini bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL (*project-based learning*) dapat meningkatkan literasi digital peserta didik.⁴⁶ Sehubungan dengan itu ada banyak pernyataan yang mengungkapkan bahwasanya penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital peserta didik.

Hasil penelitian ini juga mendukung oleh hasil penelitian sebelumnya bahwa upaya dalam meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* baik digunakan dan dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik. Menurut Defri Suherdi literasi digital *skill* merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam

⁴⁴ Devri Suherdi, *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*, (Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021).

⁴⁵ Nadia Risya Faridah, Eka Nur Afifah, dan Siti Lailiyah, “Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah.”

⁴⁶ Yoga Wicaksana, “Analisis Kemampuan Literasi Digital dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Schoology,” Universitas Negeri Semarang, 2017.

memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital *skill* mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, serta tepat sesuai kegunaannya.⁴⁷ literasi digital *skill* dapat diindikasikan menjadi 5 kategori yaitu mampu memecahkan masalah, Kemampuan menemukan dan memilih informasi, kreatif, komunikasi, kemampuan penggunaan *gadget*. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *project based learning* terbukti dapat membuat peserta di MTs Guppi Majene mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dengan menggunakan *smartphone* sebagai media untuk mencari informasi yang lebih terbaru dan lengkap.

selanjutnya diharapkan untuk penelitian sebelumnya maupun penelitian saat ini penggunaan model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk di tingkatkan dalam proses belajar mengajar, agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan belajar, hal ini disebabkan informasi yang ada di internet lebih terbaru dan lengkap, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi baru yang di perlukan. Salah satu manfaat media pembelajaran melalui digital yakni dapat mempermudah akses pencarian materi pembelajaran dari manapun dan kapanpun sehingga menciptakan kemudahan tanpa batas bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* terbukti berhasil meningkatkan literasi digital peserta didik namun terdapat beberapa kendala. Dari kendala itulah yang menjadi catatan penting bagi peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif serta inovatif dalam menerapkan model *project based*

⁴⁷ Devri Suherdi, *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*, (Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021), t.t.

learning dalam proses pembelajaran, misalnya menggunakan media yang berbeda, tingkatan sekolah yang berbeda, mata pelajaran, atau bisa juga melakukan kolaborasi dengan berbagai model pembelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mencoba meneliti variabel lain agar ada kebaruan dalam penelitian sebelumnya. Menurut peneliti, penelitian ini sangat menarik untuk dikaji serta dieksplor lebih dalam khususnya upaya mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas salah satunya masi kurangnya pemanfaatan teknologi dan penggunaan media *smartphone* yang perlu di tingkatkan dalam proses pembelajaran, dikarenakan terbukti memberikan kontribusi yang baik dalam proses belajar mengajar khususnya dalam meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Literasi digital *skill* peserta didik sebelum penerapan model *project based learning* termasuk kategori sedang. pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene beradandalam kategori sedang. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala likert memperoleh hasil nilai rata-rata 3,05,.yaitu dari 22 responden terdapat 13 responden atau 22,7% berada dalam kategori literasi digital skill sedang, 5 responden atau 22,7% berada dalam kategori literasi digital skill rendah, 4 responden atau 18,1% berada dalam kategori literasi digital *skill* tinggi dan tidak ada responden atau 0% yang berada dalam kategori literasi digital *skill* sangat rendah maupun sangat tinggi.
2. Literasi digital *skill* peserta didik setelah penerapan model *project based learning* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX di MTs Guppi Majene berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat diketahui berdasarkan perhitungan dengan menggunakan skala likert memperoleh hasil nilai rata-rata 3,42, Dari 22 responden maka dapat diketahui bahwa 12 responden atau 54,5% berada dalam kategori tinggi, 8 responden atau 36,3% berada dalam kategori sedang, 2 responden atau 9% berada kategori rendah dan tidak ada responden atau 0% yang berada dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.
3. Penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan literasi digital *skill* peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IX MTs Guppi Majene. Hasil uji normalitas menunjukkan hasil data berdistribusi normal dengan memperoleh nilai hasil signifikansi pretest sebesar 0,652 dan *post-test* 0.198. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0,652 > 0.05$. sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar

0.198. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0,198 > 0,05$. Adapun hasil uji *t-test (paired samples test)* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05 atau $0,007 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital *skill* peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas IX MTs Guppi Majene.

B. Saran

Usainya peneliti melakukan penelitian eksperimen ini dan telah di tarik kesimpulan maka peneliti memberi beberapa saran yakni sebagai berikut:

1. Pihak sekolah diharapkan agar hendaknya memperhatikan fasilitas koneksi internet yang memadai bagi peserta didik. Tanpa adanya fasilitas koneksi internet yang baik di sekolah maka model pembelajaran yang berbasis *e learning* yang ingin di terapkan oleh guru akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran begitupun dengan peserta didik.
2. Bagi Guru diharapkan lebih kreatif atau melakukan kolaborasi dengan berbagai metode pelajaran lainnya, agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan yang mampu mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas, dan model *project based learning* dapat menjadi pilihan atau pertimbangan agar peserta didik dapat tertarik belajar pai dan terlibat aktif mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran peserta didik.
3. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan minat belajarnya untuk belajar PAI, terlibat aktif mengikuti proses pembelajaran serta penuh perhatian pada saat guru sedang menerangkan materi.

4. Peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik yang sama diharapkan dapat menggunakan penelitian sebagai referensi. selanjutnya dapat menyelesaikan dan menyempurnakan kesimpulan penelitian ini karena masih terdapat pkekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri. “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif” Vol. 2, 2023.
- Ambiyar, Muharika D. *Metodologi penelitian evaluasi program*. Alfabeta, 2019.
- Anggraini. “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.9 2021. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Bagja Waluya. *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. PT Grafindo Media Pratama, 2007.
- Caitrin Blake. “Defining Digital Literacy: Educating Students on Digital Citizenship and More,” Concordia University Nebraska, 2019. <https://online.cune.edu/definingdigital-literacy/>.
- Devri Suherdi. “Peran Literasi Digital di Masa Pandemi,” Deli Serdang : Cattleya Darmaya Fortuna, 2021.
- Devri Suherdi,. *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*,. Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021.
- . “*Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*,.” Deli Serdang: Deli Serdang : Cattleya Darmaya Fortuna, t.t.
- Devri Suherdi, Peran Literasi Digital di Masa Pandemi, (Deli Serdang: Cattleya Darmaya Fortuna, 2021)*, t.t.
- Douglas AJ Belshaw. “Apa itu ‘literasi digital’?,” Pendidikan di Universitas Durham oleh Douglas Alan Jonathan Belshaw untuk gelar Doctor of Education (Ed.D.), 2011.
- Dr. Fauzan, M.A., Fatkhual Arifin, M.Pd. *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- Dyah, Budiastuti dan Agustinus, Bandur. Validitas An Reliabilitas Penelitian: Analisis dengan Nvivo, Spss dan Amos, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), h. 211, t.t.*
- Eva Hariyati Israel. *Model Pembelajaran: Merancang Pembelajaran Kompetensi Abad 21*. Yogyakarta: Cahaya Harapan CV ANDI OFFSET, 2022.
- Evi Hariyati Israel. *MODEL PEMBELAJARAN: MERANCANG PEMBELAJARAN KOMPETENSI ABAD 21*. Yogyakarta: Cahaya Harapan, 2022.
- FARID AHMADI, S.Kom., M.Kom, Ph.D, dan Hamidulloh Ibd. *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Qahar Publisher, 2021.
- Feri Sulianta. *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya & Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta, t.t.
- Ganjar S. Widodo, Kharisma S. Rofiqoh. “Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no.1, 2020.

- Haickal Attallah Naufal. "Literasi Digital," *Jurnal Perspektif – Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali*, 2020.
- . "Literasi digital," *Jurnal Perspektif – Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali*, 2020.
- Herry Syafril. *Literasi Digital*. Nas Media Pustaka Indonesia Anggota IKAPI, 2023.
- . *Literasi digital*. Nas Media Pustaka Indonesia Anggota IKAPI, t.t.
- I Made Laut Mertha Jaya. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. ANAK HEBAT INDONESIA, 2020.
- Ir. Syofian Sifegar, M.M. *Metode Penelitian Kualitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Jakarta, KENCANA, 2013.
- Ir. Syofian Sifegar, M.M., *Metode Penelitian Kualitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS, Hal. 24.*, t.t.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Koroang Mala'bi': Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*. Makassar: Balitbang Agama Makassar, 2019.
- Kharisma Nasionalita, dan Catur Nugroho. "Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung" Vol. 18 2020.
- . "Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung" Vol. 18 2020.
- Nadia Risya Faridah, Eka Nur Afifah, dan Siti Lailiyah. "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia*, Vol.6 2022.
- Rahma Wahyu. "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," *Implementasi Model Project Based Learning (PJBL)*, Vol.1 No.1 2016.
- . "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," *Implementasi Model Project Based Learning (PJBL)*, Vol.1 2016.
- RAMLAWATI. "Pengaruh Model Pembelajaran, Gaya Berpikir Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pinrang," *MAKASSAR* 2014.
- Ridwan Abdullah Sani. *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Jakarta, PT Bumi Aksara, 2014.
- . *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Jakarta, PT Bumi Aksara, 2014.
- Rizal Mukra, dan Muhammad Yusuf Nasution. "Perbedaan Hasil belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Problem Based Learning pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan Hidup," *Jurnal Pelita Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, 2016.
- Septiana Rahmawati. "Penerapan Literasi Digital Sebagai Upaya Guru Pai Dalam Meningkatkan Karakter Religius Pada Peserta Didik Kelas X Di Smkn 1 Ponorogo," *PONOROGO* 2021.

- Supardi. Statistik Penelitian Pendidikan: perhitungan, penjelasan, penafsiran dan penyajian data, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.3., t.t.*
- Supardi. Statistik Penelitian Pendidikan: perhitungan, penjelasan, penafsiran dan penyajian data, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.3., t.t.*
- Susanti. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Sikap Ilmiah Siswa Pada Materi Nutrisi,” *Jurnal Pengajaran MIPA*, Vol. 18 2013.
- Syofian Siregar. “Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif,” Jakarta: Bumi Aksara 2014, hal. 379.
- Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual &SPSS (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014), h.252., t.t.*
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta, PrenadaMedia Group, 2014.
- Waras Kamdi. “Implementasi Project-Based Learning di Sekolah Menengah Kejuruan,” *Pendidikan Teknik Mesin, FT Universitas Negeri Malang*, Vol. 17 2010.
- Yoga Wicaksana. “Analisis Kemampuan Literasi Digital dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Schoology,” Universitas Negeri Semarang, 2017.

¶

LAMPIRAN

Lampiran 1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum MTs. Guppi Majene

1. Identitas Madrasah

- | | |
|----------------------------|---|
| a. NSM | : 121276050002 |
| b. Nama Madrasah | : MTs. GUPPI Majene |
| c. Alamat Lengkap Madrasah | : Jl. KH. Daeng No. 42 Majene
: Desa / Kecamatan Banggae Timur
: Kab/Kota Majene
: Propinsi Sulawesi Barat |
| d. Nama Kepala Madrasah | : Drs. Sayadi |
| e. NPWP Madrasah | : 00 625 164 9 813 000 |
| f. No. Telp/HP | : 085 256 963 935 |
| g. Nama Yayasan | : Yayasan Pendidikan GUPPI Majene |
| h. Alamat Yayasan | : Kab. Majene |
| i. Kepemilikan Tanah | : Yayasan |
| 1. Status tanah | : - |
| 2. Luas tanah | : 532 m ² |
| j. Status Bangunan | : Yayasan |
| k. Jarak Dari | : - |

2. Visi, Misi Madrasah dan Tujuan Madrasah

1) Visi

“Memposisikan MTs GUPPI Majene sebagai Madrasah yang mampu menyiapkan dan mengembangkan sumber daya insani yang beriman, berilmu amaliah dan beramal ilmiah”

2) Misi

a. *Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi mutu, baik secara intelektual dan spritual, sehingga mampu menyiapkan dan*

mengembangkan sumber daya insan yang berkualitas dibidang ilmu pengetahuan, iman dan takwa.

b. Menyelenggaran proses belajar mengajar yang berorientasi pembelajaran aktif, Kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), pembiasaan salat berjamaah dan tartil al-Quran

3. Tujuan Madrasah

1. Mengembangkan KTSP dengan dilengkapi Silabus tiap mata pelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan Sistem Penilaian.
2. Meningkatkan pengetahuan siswa untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian yang berjiwa ajaran agama Islam yang diimplementasikan melalui shalat berjamaah, baca tulis al-qur'an, hafalan surah-surah pendek, tadarrus al-Qur'an sebelum memulai pelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dalam lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya yang dijiwai ajaran agama Islam melalui kegiatan bakti sosial dan Studi Kenal Lingkungan.
4. Mengikutsertakan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam pelatihan peningkatan profesionalisme.
5. Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran serta sarana penunjang
6. Membekali komunitas sekolah agar dapat mengimplementasikan ajaran agama melalui kegiatan shalat berjamaah, baca tulis Alquran, hafalan Surat-surat Pendek / Al-Qur'an dan pengajian keagamaan.
7. Memiliki Gudep Pramuka yang dapat berperan serta secara aktif dalam Jambore Daerah, serta even kepramukaan lainnya.
8. Menanamkan sikap santun, berbudi pekerti luhur dan berbudaya, budaya hidup sehat, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan

dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.

Tabel Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Keterangan	Jumlah
Pendidik		
1	Guru PNS diperbantukan Tetap	8
2	Guru P3K	2
3	Guru Tetap Yayasan	7
4	Guru Honoror	-
Tenaga Kependidikan		
1	Tenaga Kependidikan PNS	-
2	Tenaga Kependidikan Honoror	1

Tabel 4.2 Data Sarana dan Prasarana Kondisi Bangunan

No	Jenis Prasarana	Jmlah Ruang	Jumlah ruang kondisi baik	Jumlah ruang kondisi rusak	Kategori Kerusaka		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	4	4	-	-	-	-
2	Perpustakaan	-	-	-	-	-	-
3	R. Lab. IPA	-	-	-	-	-	-
4	R. Lab. Bahasa	-	-	-	-	-	-
5	R. Pimpinan	-	-	-	-	-	-
6	R. Guru	1	1	-	-	-	-
7	R. Tata Usaha	-	-	-	-	-	-
8	R. Konseling	-	-	-	-	-	-
9	Tempat Beribadah	1	1	-	-	-	-
10	R. UKS	1	1	-	-	-	-

11	Jamban	3	3	-	-	-	-
12	Gudang	1	1	-	-	-	-
13	R. Sirkulasi	-	-	-	-	-	-

Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana Kondisi Sarana

Meubelair Madrasah	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah
Meja siswa	100	-	-	100
Kursi siswa	10	-	-	10
Papan tulis	6	-	-	6
Meja pengajar	6	-	-	6
Kursi pengajar	6	-	-	6
Lemari pengajar	-	-	-	-

Tabel 4.4 Data Sarana Administrasi

Meubelair Madrasah	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah
Komputer/Laptop	20	-	-	20
Pengeras suara	1	-	-	1
Printer	2	-	-	2

Lampiran 2 Lembar Kisi-Kisi Angket Literasi Digital Skill

Lembar Kisi-Kisi Angket Literasi Digital Skill

Variabel	Indikator	Pernyataan
Literasi Digital	Mampu Memecahkan Masalah	1. Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone 2. saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban 3. Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet 4. Saya dapat mendownload vidio pembelajaran di youtube
	Kemampuan menemukan dan memilih informasi	5. Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi 6. Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet 7. Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet 8. Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa 9. Saya dapat membuka google untuk mendownload materi 10. Saya dapat mengirim materi melalui grup wa
	Kreatif	11. Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone

		12. Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial
	Komunikasi	13. Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman 14. Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama 15. Saya lebih senang mencari informasi dari internet
	Kemampuan penggunaan gadget	16. Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak 17. Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik 18. Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone 19. Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas 20. Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya

Lampiran 3 Angket Literasi Digital Skill

A. Identitas Peserta Didik

1. Nama :
2. Kelas :
3. Jenis Kelamin :
4. Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik pernyataan berikut.
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Pilihan jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nilai apapun
4. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (√)

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat melakukan proses pencarian di internet melalui smartphone					
2.	saya sering menggunakan internet untuk mencari jawaban					
3.	Saya dapat membedakan informasi yang baik dan buruk di internet					
4.	Saya dapat mendownload video pembelajaran di youtube					

5.	Saya memanfaatkan internet sebagai sumber informasi					
6.	Saya dapat mencari berbagai informasi akidah akhlak melalui internet					
7.	Saya dapat menjelaskan informasi yang saya dapat di internet					
8.	Saya dapat memberikan pendapat dengan teman melalui grup wa					
9.	Saya dapat membuka google untuk mendownload materi					
10.	Saya dapat mengirim materi melalui grup wa					
11.	Saya dapat berkreasi dan membuat vidio menggunakan smartphone					
12.	Saya dapat membagikan pengetahuan melalui media sosial					
13.	Saya menggunakan aplikasi agar dapat berkomunikasi dengan keluarga atau teman					
14.	Saya sering memanfaatkan media sosial untuk berdiskusi bersama					
15.	Saya lebih senang mencari informasi dari internet					
16.	Saya lebih sering menggunakan smartphone untuk membantu mengerjakan tugas akidah akhlak					
17.	Saya dapat menggunakan smartphone dengan baik					
18.	Saya dapat belajar dengan mencari di internet menggunakan smartphone					
19.	Saya menjadikan internet sebagai acuan untuk mengerjakan tugas					

20.	Pencarian di internet dengan menggunakan smartphone menjadi kebiasaan baru saya					
-----	---	--	--	--	--	--

Lampiran 4 DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XII MA DDI MAJENE

No	Nama	Pertemuan			% Kehadiran		
		1	2	3	S	I	A
		29/07/2024	05/08/2024	12/08/2024			
1	Rahmi	✓	✓	✓			
2	Muh. Alwi Al'assyl	✓	✓	✓			
3	Arqananta Al-rizqi	✓	✓	✓			
4	Nur Hafiza	✓	✓	✓			
5	Abd Wahab	✓	✓	✓			
6	Maya	✓	✓	✓			
7	Salsabilah Asnur Taha	✓	✓	✓			
8	Suriandi	✓	✓	✓			
9	Nur Indah Afifa	✓	✓	✓			
10	Muh. Zulfahmi	✓	✓	✓			
11	Sofan Sofian	✓	✓	✓			
12	Rahmat Ramadan Faisal	✓	✓	✓			
13	Mawaddah Thulfaylah	✓	✓	✓			
14	Azsyiva Zahra Ramadani	✓	✓	✓			
15	M. Nawwaf Aswin	✓	✓	✓			
16	Muh. Zikran	✓	✓	✓			
17	Aqilah Arka Nuriah	✓	✓	✓			
18	Mustafira	✓	✓	✓			
19	Anurgah Azka F	✓	✓	✓			
20	Ahmad Maulana Udin	✓	✓	✓			
21	Aldi Mahendra	✓	✓	✓			

22	M. Aiman	✓	✓	✓			
----	----------	---	---	---	--	--	--

Mengetahui

Guru Pamong

Majene,....Juli 2024
Mahasiswa Peneliti

(Asriati, S. Pd)

(Husnia)

Lampiran 5 ANALISIS DATA PENELITIAN

A. Penyebaran Kuesioner (Angket) Pre-Test Literasi digital Skill Peserta didik

Tabel. 1
Data Hasil Pre-Test Penyebaran Angket Literasi digital Skill

No	Nama	Pertanyaan																				Total	Mean
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20		
1	RH	3	3	4	1	3	3	4	3	1	3	1	5	4	5	4	3	5	5	2	2	64	3,20
2	MA	2	2	3	2	4	2	4	5	2	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	2	62	3,10
3	AA	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	2	4	4	2	2	4	2	62	3,10
4	NH	2	3	2	1	2	2	5	2	1	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	45	2,25
5	AW	2	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	1	4	2	3	4	4	4	3	2	60	3,00
6	M	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	3	2	4	2	4	1	2	2	4	2	54	2,70
7	SA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	1	1	3	1	49	2,45
8	S	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	5	3	1	3	3	3	5	3	68	3,40
9	NI	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	3,20
10	MZ	2	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	78	3,90
11	SS	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	5	4	5	4	3	5	5	4	5	67	3,35
12	RR	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	65	3,25
13	MT	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	2	4	3	2	2	4	2	61	3,05
14	AZ	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	41	2,05
15	MN	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	50	2,50
16	MZ	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	3	2	4	2	4	1	2	2	4	2	54	2,70
17	AA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	1	1	3	1	49	2,45
18	M	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	5	3	5	3	3	3	3	3	70	3,50
19	AA	2	2	3	4	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67	3,35
20	AM	4	4	2	3	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	75	3,75
21	AM	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	62	3,10
22	MA	4	3	4	4	4	4	5	2	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	73	3,65

B. Penyebaran Kuesioner (Angket) Post-Test Literasi digital Skill Peserta didik

Tabel. 2
Data Hasil *Post-Test* Penyebaran Angket Literasi digital Skill

No	Nama	Pertanyaan																				Total	Mean
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20		
1	RH	1	2	3	4	4	4	2	4	2	2	3	4	2	4	4	2	4	2	2	1	56	2,80
2	MA	4	1	5	2	1	3	5	2	3	4	3	2	3	2	3	1	5	5	2	3	59	2,95
3	AA	3	4	4	5	5	3	3	5	1	1	4	5	5	5	5	1	3	4	3	1	70	3,50
4	NH	4	2	3	4	4	4	4	2	2	1	4	2	3	4	3	5	3	4	2	1	61	3,05
5	AW	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	4	5	4	4	5	2	5	4	3	4	80	4,00
6	M	4	3	4	2	2	4	4	5	2	5	5	4	4	4	3	3	5	4	3	4	74	3,70
7	SA	4	2	5	5	4	5	4	5	3	2	1	4	4	1	4	2	3	5	5	3	71	3,55
8	S	2	3	3	2	2	3	2	5	1	2	2	2	4	2	1	4	3	3	3	3	52	2,60
9	NI	4	4	5	3	4	3	4	5	3	2	5	2	4	5	4	5	3	2	2	3	72	3,60
10	MZ	4	2	5	2	4	5	4	4	3	2	5	2	2	5	5	5	5	5	3	5	77	3,85
11	SS	3	4	4	3	2	3	4	3	4	1	5	3	4	1	5	4	3	4	3	2	65	3,25
12	RR	4	4	3	3	3	4	3	4	3	1	5	4	5	5	3	5	3	4	5	3	74	3,70
13	MT	4	4	3	2	3	2	2	2	3	1	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	60	3,00
14	AZ	4	2	3	2	2	1	2	2	3	1	1	4	3	3	2	1	4	2	2	4	48	2,40
15	MN	3	4	4	3	5	3	3	5	3	4	4	5	5	5	5	3	3	3	4	5	79	3,95
16	MZ	3	1	2	1	3	3	4	2	4	3	5	3	4	4	4	3	3	2	3	1	58	2,90
17	AA	4	5	4	5	5	3	5	3	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	3	3	84	4,20
18	M	4	3	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	81	4,05
19	AA	4	3	5	3	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	3	82	4,10
20	AM	4	3	4	2	4	5	4	1	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	61	3,05
21	AM	2	2	5	3	3	3	3	1	3	5	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	60	3,00
22	MA	4	2	4	5	4	4	4	3	4	5	2	4	5	4	4	5	4	4	4	4	79	3,95

Lampiran 6 DOKUMENTASI PENELITIAN

Pembagian angket



Dokumentasi saat peneliti menjelaskan kepada peserta didik tentang cara pengisian kuesioner dengan baik dan benar.



Dokumentasi peneliti sedang membagikan kuesioner pre test kepada peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran yang ingin di terapkan yaitu model project based learning

Foto penerapan Model Pembelajaran PJBL



Dokumentasi langkah-langkah model pembelajaran *project based learning*

Yang pertama di lakukan yakni guru menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek melalui materi yang telah di berikan dengan bantuan vidio menggunakan proyektor, pertanyaan yang digunakan berupa topik yang sesuai dengan realita dunia yang nyata.



Dokumentasi langkah kedua yang di laksanakan oleh setiap kelompok yakni mendesain perencanaan proyek p eserta didik dan pendidik, bekerja sama untuk membuat rencana desain yang akan digunakan oleh peserta didik, hal ini diyakini peserta didik akan mempunyai rasa memiliki terhadap proyek tersebut. Perencanaan mencakup tugas, dan peralatan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek siswa dan guru dapat terlibat dalam aktivitas melacak kemajuan proyek. Guru bertugas mengawasi apa yang dilakukan siswanya dan siswa meninjau pekerjaan mereka sendiri berdasarkan tahap pengembangan proyek saat ini.



Dokumentasi Selanjutnya, setiap kelompok menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Peserta didik merencanakan tugas-tugas yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas sesuai jadwal. Tugasnya meliputi: (1) membuat jadwal penyelesaian proyek; dan (2) menetapkan batas waktu penyelesaian proyek. (3) mendorong siswa untuk menyusun rencana baru; (4) membantu siswa dalam memilih metode yang tidak berkaitan dengan tugas; dan (5) meminta penjelasan (justifikasi) dari siswa atas pemilihan metodenya..





Dokumentasi setiap kelompok peserta didik mempresentasikan hasil proyek yang telah selesai. presentasi proyek ini bertujuan untuk pengujian hasil. Melalui latihan ini, guru dapat menilai kompetensi siswa dan kelompok lain serta kompetensi mereka sendiri. Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasi dari proyek yang telah dibuat, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi kegiatan/ pengalaman, yakni Siswa dan guru mengevaluasi kegiatan yang telah selesai.



Dokumentasi peneliti sedang membagikan kuesioner post test kepada peserta didik setelah penerapan model pembelajaran yang ingin di terapkan yaitu model *project based learning*

Foto bersama kepala sekolah, guru Akidah Akhlak dan peserta didik kelas IX
MTs Guppi Majene





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Husnia salah satu mahasiswa STAIN Majene yang lahir pada tanggal 21 Desember 1999 di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Ayah bernama Baharuddin dan Ibu bernama Nurhayati. Beralamat di lingkungan pa'leo. Penulis memulai pendidikannya sejak umur 7 tahun di SDN 49 pasanggarahan pada tahun 2007, setelah selesai dari pendidikan dasar penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP pada tahun 2013 di MTs Guppi Majene, setelah itu penulis kembali melanjutkan pendidikannya ke jenjang SMK pada tahun 2016 tepatnya di SMK Neg. 1 Majene dan mengambil jurusan tata busana. Setelah penulis menyelesaikan pendidikan di Bangku SMK, pada akhir tahun 2020 penulis kembali melanjutkan pendidikannya pada salah satu perguruan tinggi yang ada di Majene tepatnya di STAIN Majene dan merupakan mahasiswa angkatan keempat. Penulis mengambil jurusan Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Pendidikan Agama Islam (PAI).