

## **Pengaruh Teknologi Digital dan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 4 Kota Jambi**

**Resliana<sup>1</sup>, Fachruddiansyah Muslim<sup>2</sup>, Hidayatul Arief<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Jambi

e-mail: [reslianare123@gmail.com](mailto:reslianare123@gmail.com), [Fachruddiansyahmuslim@unja.ac.id](mailto:Fachruddiansyahmuslim@unja.ac.id),  
[hidayatularief@unja.ac.id](mailto:hidayatularief@unja.ac.id)

### **Abstrak**

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah memiliki tujuan di keberhasilan proses belajar. Salah satu cara agar pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa dengan baik sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan sesuai dengan bidang pebelajaran yang mereka pelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa di SMAN 4 Kota. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 4 Kota Jambi sebanyak 95 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *google form*. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan teknologi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel = 60,69 > 1,660 dan nilai sig 0,000 < 0,05. Variabel literasi digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai sig lebih besar dibanding 0,05 atau 0.000 < 0.05, dan nilai thitung > ttabel = 13,23 > 1,660.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Teknologi Digital, Literasi Digital, Hasil Belajar.*

### **Abstract**

The organization of education in schools has a goal in the success of the learning process. One way to make learning successful, teachers must guide students well so that they can develop knowledge in accordance with the field of learning they are studying. This study aims to determine the effect of the use of digital technology and digital literacy on student learning outcomes at SMAN 4 Kota. The sample in this study was class XI students at SMAN 4 Jambi City as many as 95 students. Data collection techniques in this study using google form. Based on the results of the study, it shows that the use of digital technology has a positive and significant effect on learning outcomes with a tcount value greater than ttable = 60.69 > 1.660 and a sig value of 0.000 < 0.05. The digital literacy variable has a positive and significant effect on learning outcomes with a sig value greater than 0.05 or 0.000 < 0.05, and the value of tcount > ttable = 13.23 > 1.660.

**Keywords:** *Use of Digital Technology, Digital Literacy, Learning Outcomes.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha dasar yang terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup,

pengetahuan umum, dan keterampilan yang diperlukan peserta didik untuk terjun ke masyarakat. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang memiliki peranan sangat penting dalam peningkatan upaya mengembangkan sumber daya manusia dan menjadi tempat untuk proses pendidikan dengan harapan bisa meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan belajar merupakan salah satu proses yang dilakukan di sekolah. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada pencapaian taksonomi pendidikan yang dialami siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal utama yang diinginkan dari penyelenggaraan pendidikan di sekolah adalah keberhasilan proses belajar. Salah satu cara agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa dengan sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan sesuai dengan struktural bidang pembelajaran yang mereka pelajari.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Baharudin, 2010).

Teknologi dalam pendidikan dapat membantu siswa beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, perlu diingat bahwa teknologi bukan satu-satunya solusi untuk mengatasi tantangan Revolusi Industri 4.0. Pendidikan juga perlu fokus pada pengembangan keterampilan non-teknis, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, yang tetap relevan dalam dunia kerja yang semakin kompleks (Lase, 2022). (Lagrange & Jean, 2014) teknologi digital menjadi hal yang sangat mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini. Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karena materi yang disampaikan menarik perhatian siswa (Anggraeny, 2020). Pada pembelajaran dengan teknologi digital seperti komputer atau *handphone* dalam jaringan, interaktivitas peserta ajar menjadi lebih banyak alternatifnya. Pada penelitian ini peneliti mengambil pemanfaatan teknologi digital yaitu siswa memanfaatkan teknologi digital untuk mencari informasi yang lebih banyak lagi tentang pelajaran, dengan begitu hasil belajar akan mengalami peningkatan.

*Gadget* merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* merupakan sarana yang memudahkan aktifitas sehari-hari manusia, tetapi harus pandai memperhatikan indikator-indikator penggunaan *gadget* seperti frekuensi penggunaan *gadget*,

durasi waktu menggunakan *gadget* agar lebih memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan tepat. Melalui pemanfaatan *gadget* yang sangat luas, *gadget* juga sangat penting dalam kalangan peserta didik. *Gadget* bisa digunakan sebagai sarana dan sumber belajar yang mendukung kegiatan belajar bagi para peserta didik terhadap kegiatan belajarnya disekolah, artinya guru sebagai sumber belajar disekolah dalam kegiatan mengajarnya tidak memaparkan dan menguraikan dengan detail dan terperinci pada saat kegiatan belajar mengajar disekolah, maka dari itu peserta didik harus kreatif dan bijak mencari sumber referensi belajar yang lain yaitu dengan penggunaan *gadget*. Contoh *gadget* yang biasa digunakan saat ini misalnya: *smartphone*, *handphone*, *laptop*, dan perangkat elektronik lainnya.

Literasi digital berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Glister (Asep Ginanjar, Dkk, 2019:100) mendefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk digital melalui piranti elektronik seperti *tablet*, *smartphone* dan *notebook*. Dengan demikian literasi digital adalah kemampuan untuk membaca, menulis dan menggunakan media digital yang berupa komputer dan *handphone*, video merupakan salah satu media yang memiliki unsur suara dan gambar bergerak. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai informasi dari guru kepada siswa.

Literasi digital memberikan kemudahan kepada semua orang dalam melakukan pekerjaan ataupun tugas. Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer. Misalnya penggunaan aplikasi pengolahan nilai berupa aplikasi rapor digital dapat memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan dalam pengolahan nilai hasil belajar siswa. Seseorang dikatakan berliterasi digital apabila memahami cara pemakaian teknologi informasi secara mandiri mencakup kemampuan menggunakan *hardware* dan *software* komputer, serta mampu memahami dan mengkomunikasikan informasi dari berbagai sumber digital.

Kompetensi literasi digital merupakan kemampuan yang harus dimiliki seseorang agar dapat menyikap dengan benar kemajuan media digital yang meliputi kemampuan dan keterampilan dalam mencari informasi di internet, keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan *website*, mengevaluasi konten dari media digital, dan kemampuan menyusun pengetahuan atau kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan media digital. Literasi digital mampu meningkatkan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik melalui aktivitas belajar yang lebih baik, cepat, mudah dan menyenangkan di lingkungan belajar digital.

Dari perspektif pendidikan, literasi digital yang kuat akan sangat penting dalam membantu siswa belajar tentang konten berkualitas dalam mata pelajaran tertentu dengan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka, menumbuhkan kreativitas mereka, dan memperluas pola pikir mereka untuk memiliki pemikiran dan gagasan yang lebih luas. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, literasi digital sangat penting untuk pembelajaran untuk berbagai

kepentingan. Dengan penggunaan internet, sekarang mudah untuk menemukan sumber belajar informasi seperti e-book dan elearning berkat kemajuan di bidang teknologi digital pendidikan. Pendidikan Indonesia saat ini sedang melangkah di ranah digital. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi mempengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode *Ex-post Facto*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *google form*. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, sebab data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk angka-angka. Tujuan menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu untuk menguji hipotesis-hipotesis yang ditujukan. Analisis data bersifat deskriptif dengan tujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas XI F-7, 8, dan 9 SMA Negeri 4 Kota Jambi yang keseluruhannya berjumlah 98 siswa/i. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu teknik sampling jenuh. sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai penelitian.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi dan metode kuesioner atau angket. Agar dapat menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan, maka analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis regresi berganda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pengujian mengenai pengaruh penggunaan teknologi digital dan hasil belajar, pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar, serta pengaruh penggunaan teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas dengan menggunakan SPSS release 23.0 sebagai alat pengolahan data.

Uji normalitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa data berada di sekitar nilai rata-rata yang normal. Pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi  $>0,05$ , maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi  $<0,05$ , maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Selain itu, normalitas data juga dapat dilihat dari grafik normal P-P Plot dengan bantuan IBM SPSS Statistic versi 23.0, apabila titik-titik mendekati garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan SPSS release 23.0 dengan melihat nilai deviation from linearity pada tabel output, apabila nilai  $>0,05$  maka hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat adalah linear jika  $<0,05$  maka hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat adalah tidak linear. Adapun hasil uji

linearitas dalam penelitian ini yaitu nilai signifikan *Deviation From Linearity* sebesar 0,379. Hal ini menunjukkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0.05 yaitu  $0,379 > 0.05$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan teknologi digital (X1) dan hasil belajar (Y) adalah linear. Kemudian untuk hasil uji linearitas variabel literasi digital (X2) yaitu diperoleh nilai signifikan *Deviation From Linearity* sebesar 0.110. hal ini menunjukkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0.05 yaitu  $0.110 > 0.05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel Literasi digital (X2) dan Hasil belajar Siswa (Y) adalah linear.

Dalam penenelitian ini, analisis data dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan teknologi digital (X1) dan literasi digital (X2) Terhadap Hasil belajar (Y) dengan menggunakan teknik analisis regresi linear berganda melalui program SPSS release 22.0. Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh nilai koefisien sehingga dapat dibentuk persamaan sebagai berikut:

$$Y = 4,460 + 0,569X1 + 0,175 X2 + e$$

Persamaan regresi linear berganda tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 4,460 bertanda positif memberikan arti bahwa apabila penggunaan teknologi digital (X1) dan literasi digital (X2) diasumsikan = 0 maka hasil belajar (Y) secara konstan sebesar 4,460.
2. Koefisien regresi variabel efikasi diri (X1) sebesar 0,569 bertanda positif dapat diartikan bahwa penggunaan teknologi digital (X1) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Y). dapat diketahui bahwa adanya penambahan penggunaan teknologi digital (X1) sebesar 1% maka akan terjadi kenaikan hasil belajar (Y) sebesar 0,569 atau 56,9%.
3. Koefisien regresi variabel keterampilan berwirausaha (X2) sebesar 0,175 bertanda positif dapat diartikan bahwa literasi digital (X2) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Y). Hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan satu satuan (1%) nilai literasi digital, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,175 atau 17,5%
4. e merupakan kemungkinan kesalahan dari model persamaan regresi yang disebabkan karena adanya kemungkinan variabel lain yang mempegaruhi variabel penggunaan teknologi digital (X1) dan literasi digital (X2) namun tidak dimasukkan dalam persamaan regresi.

Kemudian untuk menjawab hipotesis yang ada dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi digital (X1) dan literasi digital (X2) Terhadap hasil belajar (Y) baik pengaruhnya secara parsial maupun secara simultan. Oleh karena itu untuk menjawab hipotesis pertama dan kedua menggunakan uji t untuk menjawab hipotesis ketiga menggunakan uji F.

Uji parsial (uji t) digunakan untuk menguji seberapa jauh pengaruh variabel independen (X) yang digunakan dalam penelitian ini secara individual dalam menerangkan variabel depeden (Y) secara parsial. Adapun Hasil Uji

Hipotesis Secara Parsial Pengaruh Penggunaan teknologi digital (X1) Terhadap Hasil belajar (Y) yaitu thitung sebesar 60,69 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Untuk mengetahui apakah variabel Penggunaan teknologi digital (X1) berpengaruh secara signifikan yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan signifikansi  $p < 0,05$ . Adapun nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% derajat kebebasan yaitu jumlah data  $-2$  atau  $df = 101 - 2 = 99$ , uji dilakukan satu sisi maka diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,660. Hal ini berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $60,69 > 1,660$  dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis tersebut maka dapat diambil keputusan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap hasil belajar. maka dari hasil tersebut terlihat bahwa variabel penggunaan teknologi digital (X1) secara parsial berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y) SMAN 4 Kota Jambi.

Kemudian untuk hasil uji hipotesis secara parsial pengaruh literasi digital yaitu thitung sebesar 13,23 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Untuk mengetahui apakah variabel Literasi digital (X1) berpengaruh secara signifikan yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan signifikansi  $p < 0,05$ . Adapun nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% derajat kebebasan yaitu jumlah data  $-2$  atau  $df = 101 - 2 = 99$ , uji dilakukan satu sisi maka diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,660. Hal ini berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $13,23 > 1,660$  dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis tersebut maka dapat diambil keputusan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh Literasi digital terhadap hasil belajar. maka dari hasil tersebut terlihat bahwa variabel literasi digital (X2) secara parsial berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y) SMAN 4 Kota Jambi.

Kemudian dilakukan Uji F (Uji simultan), uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas (X) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Pada penelitian ini, uji F yang dimaksud adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Peran Teman Sebaya (X1) dan Self confidence (X2) berpengaruh secara simultan terhadap Hasil belajar. Adapun hasil dari uji simultan yaitu diperoleh  $F_{hitung}$  106,369 dengan tingkat keyakinan 95% ( $\alpha = 5\%$ ) dengan nilai probabilitas sig 0.000 Nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  atau  $16,782 > 3.09$ , dan nilai sig lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau sig  $0,00 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel independen (Penggunaan teknologi digital dan Literasi digital) secara simultan terhadap variabel dependen (Hasil belajar) siswa kelas XII IPS SMAN 4 Kota Jambi.

Kemudian dilakukan uji koefisien determinasi simultan, uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui berapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dalam bentuk persen (%). Adapun hasil uji koefisien determinasi pada penelitian ini diperoleh nilai R square sebesar 0,641. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi atau sumbangan variabel peran teman sebaya dan literasi digital sebesar 64,1%. Sedangkan sisanya sebesar 35,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan di dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 4 Kota Jambi. Dalam penelitian ini terdapat 3 rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian yang telah dilakukan.

### **Pengaruh Penggunaan teknologi digital Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas XI F-7, F-8, F-9 Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Kota Jambi**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai koefisien regresi variabel penggunaan teknologi digital terhadap hasil belajar sebesar 0,569. Koefisien regresi variabel penggunaan teknologi digital (X1) sebesar 0,569 bertanda positif dapat diartikan bahwa penggunaan teknologi digital (X1) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Y). dapat diketahui bahwa adanya penambahan penggunaan teknologi digital (X1) sebesar 1% maka akan terjadi kenaikan hasil belajar (Y) sebesar 0,569 atau 56,9%. Kemudian secara parsial menunjukkan thitung sebesar 60,69 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Untuk mengetahui apakah variabel Penggunaan teknologi digital (X1) berpengaruh secara signifikan yaitu thitung > ttabel dan signifikansi  $p < 0,05$ .

Adapun nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% derajat kebebasan yaitu jumlah data  $-2$  atau  $df=101-2=99$ , uji dilakukan satu sisi maka diperoleh ttabel sebesar 1,660. Hal ini berarti thitung lebih besar dari ttabel yaitu  $60,69 > 1,660$  dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis tersebut maka dapat diambil keputusan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap hasil belajar. maka dari hasil tersebut terlihat bahwa variabel penggunaan teknologi digital (X1) secara parsial berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Y) SMAN 4 Kota Jambi, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan teknologi digital terhadap hasil belajar siswa kelas XII SMAN 4 Kota Jambi.

Pembelajaran Digital terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung secara digital. Interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran) dimediasi oleh perangkat komunikasi yang umum digunakan, baik yang dirancang khusus maupun tidak (Pratiwi, 2020).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dikaji oleh (Zakaria Siregar, 2020) yang mana dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sudah bukan hal yang asing lagi dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Arus perkembangan TIK akan melaju semakin cepat. Hal ini menuntut manusia untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan TIK tersebut jika tidak mau ketinggalan zaman, serta untuk menghadapi tantangan global.

### **Pengaruh Literasi digital Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas XII F-7, F-8, F-9 Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Kota Jambi**

Berdasarkan hasil penelitian secara parsial menunjukkan thitung sebesar 13,23 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Untuk mengetahui apakah variabel Literasi digital (X1) berpengaruh secara signifikan yaitu thitung > ttabel dan signifikansi  $p < 0,05$ . Adapun nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% derajat kebebasan yaitu jumlah data  $-2$  atau  $df=101-2=99$ , uji dilakukan satu sisi maka diperoleh ttabel sebesar 1,660. Hal ini berarti thitung lebih besar dari ttabel yaitu

13,23>1,660 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis tersebut maka dapat diambil keputusan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh Literasi digital terhadap hasil belajar. maka dari hasil tersebut terlihat bahwa variabel literasi digital ( $X_2$ ) secara parsial berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa ( $Y$ ) SMAN 4 Kota Jambi.

Pada variabel literasi digital diperoleh nilai koefisien regresi terhadap prestasi belajar sebesar sebesar 0,175 bertanda positif dapat diartikan bahwa literasi digital ( $X_2$ ) berpengaruh positif terhadap hasil belajar ( $Y$ ). Hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan satu satuan (1%) nilai literasi digital, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 0,175 atau 17,5%.

Sutrisna (2020, p. 275) memberikan definisi literasi digital sebagai kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif [dalam lingkungan digital dengan merujuk dan mengolah beberapa pendapat seperti milik Gilster, Bawden, dan Belshaw terkait dengan literasi digital.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dikaji oleh (Vinni Agnita, 2020) yang mana dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) Ada Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ogan Komering Ulu Tahun pelajaran 2021/2022. Jika semakin tinggi literasi digital yang dimiliki peserta didik maka akan semakin tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. (2) Ada Pengaruh Literasi Digital, Kemandirian Belajar, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ogan Komering Ulu Tahun Pelajaran 2021/2022. Jika peserta didik memiliki literasi digital, kemandirian belajar, dan motivasi belajar maka hasil belajar yang diperoleh akan semakin tinggi. Persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa.

#### **Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII F-7, F-8, dan F-9 Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 4 Kota Jambi**

Berdasarkan hasil uji statistik simultan (Uji F) yang telah dilakukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukan adanya pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan teknologi digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 4 Kota Jambi.

Hal ini ditunjukan dengan hasil pengujian uji F yang diperoleh. Nilai Fhitung lebih besar dari Ftabel atau  $16,782 > 3,09$  dengan besaran nilai Adjusted R Square 0,240 (24%) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan pengaruh variabel penggunaan teknologi digital ( $X_1$ ) dan literasi digital ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar ( $Y$ ) ini menunjukan arti bahwa penggunaan teknologi digital dan literasi digital yang baik akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Menurut Sumiati dan Wijonarko, literasi digital memiliki beberapa manfaat, diantaranya; memperkaya kosa kata, menambah wawasan dan informasi baru,



membuat kemampuan interpersonal seseorang menjadi lebih baik, meningkatkan kecepatan dalam memahami informasi, meningkatkan kemampuan verbal, meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir, meningkatkan daya fokus dan kemampuan konsentrasi dan membuat seseorang lebih mudah untuk merangkai kata yang bermakna dan menulis (Sumiati, 2020).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dikaji oleh (Bella Elpira, 2018) yang mana dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hubungan antara literasi digital dan peningkatan pembelajaran tergolong kuat. Hasil uji F terbukti bahwa  $F_{69.688} > F_{4.39}$ . Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Bella Elpira, yaitu sama-sama menggunakan variabel literasi digital, menggunakan subjek peserta didik sebagai sampel dalam penelitian, dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa variabel penggunaan teknologi digital dan literasi digital mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, siswa harus mampu bijak memanfaatkan penggunaan teknologi digital menjadi ke arah yang lebih positif. Dengan adanya penggunaan teknologi digital ke arah positif, maka di saat persiapan ujian ataupun proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan nilai yang baik dan siswa yang memiliki literasi digital yang baik maka hasil belajarnya juga akan menjadi lebih tinggi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeny. 2020. Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia* 4.1: 150-157.
- Baharudin, R. 2010. Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Tadrís*, 5(1), 112–127.
- Ginangjar, A. D. 2019. Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony*, 4(2), 99–105.
- Lagrange, Jean. 2014. Digital technologies to teach and learn mathematics: Context and re-contextualization. *Educational Studies in Mathematics* 85 381-403.
- Lase, D. 2022. Keterampilan dan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Revolusi Industri 4.0. *Sundermann: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 15(2), 53-66.
- Pratiwi. 2020. Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal basicedu*, 4(2), 379-388
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CVAlfabeta.
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. 2020. Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 3(2), 65-80.
- Sutrisna, I. P. G. 2020. Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269–283.

Yusuf, M. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, Jakarta: Prenadamedia Group.