

**PENGARUH LITERASI BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 TENGA**

**Gerry Theofilus Tambaani¹, Parabelem Tinno Dolf Rompas²,
Keith Francis Ratumbuisang³**

^{1,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

²Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pasca Sarjana,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹tambaanig@gmail.com, ²parabelemrompas@unima.ac.id,
³keithratumbuisang@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh literasi belajar dan media pembelajaran terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan SPSS versi 25. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga sebanyak 63 orang sekaligus digunakan sebagai Sampel, dikarenakan populasi yang kurang dari 100. Instrumen penelitian literasi digital dan media pembelajaran menggunakan angket sedangkan pada hasil belajar menggunakan studi dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan literasi digital (X_1) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Y) secara langsung dengan koefisien regresi sebesar 0,402, media pembelajaran (X_2) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Y) secara langsung dengan koefisien regresi sebesar 0,482. Kemudian literasi digital (X_1) dan media pembelajaran (X_2) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Y) secara langsung dan simultan dengan koefisien regresi sebesar 0,509.

Kata Kunci: Literasi Digital, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang sangat di butuhkan untuk kemajuan bangsa. Oleh karena itu dunia pendidikan harus meningkatkan mutu melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. (Tumembow dkk, 2021). Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta kualitas kehidupan masyarakat demi mewujudkan kesejahteraan rakyat yang adil dan merata. Sebab itu semua bidang yang terkait dalam usaha pembangunan bangsa salah satunya adalah bidang pendidikan. Karena pendidikan merupakan investasi dalam pembangunan sumber daya manusia yang diharapkan dapat berperan aktif dalam usaha pembangunan bangsa negara.

Berkembangnya teknologi informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah dan bisa memudahkan guru dan siswa dalam mengakses pembelajaran. Saat ini siswa-siswi di Indonesia memiliki ketergantungan yang tinggi pada pencarian informasi di internet. Masih rendahnya tingkat literasi belajar di kalangan peserta didik berdampak pada penjiplakan karya cipta. Literasi digital digunakan untuk mengakses informasi secara efektif dan efisien, juga dapat berpikir secara kritis dan bisa menggunakan informasi secara bermanfaat. Solusi praktis untuk membangun kompetensi literasi digital bagi tenaga pendidik dan peserta didik perlu diterapkan agar terbentuk SDM yang berkualitas.

Menurut Djali (2012), hasil belajar yang di capai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari dalam diri siswa yang belajar dan faktor dari luar dari siswa yang belajar. Faktor-faktor diatas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut, muncul siswa-siswa yang berprestasi tinggi dan berprestasi rendah atau gagal.

Untuk keluar dari permasalahan tersebut maka, gerakan literasi sekolah perlu dikembangkan disekolah-sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah tersebut. Selain itu ada faktor lain juga yang mendukung kembangkan dalam pembelajaran di era ini.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan fokus penelitian untuk mengetahui pengaruh literasi digital dan media pembelajaran. Karena dengan literasi digital dan media pembelajaran siswa yang lengkap dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, maka akan semakin baik hasil belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Literasi Belajar Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Tenga.

KAJIAN TEORI

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan ataupun keterampilan (Sukmadinata, 2009).

Menurut Purwanto (2010) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan perilaku siswa baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan hasil dari kegiatan belajar siswa yang diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang di tetapkan dan ditunjukkan melalui nilai hasil belajar

yang dilambangkan dengan angka-angka (0-10) atau (0-100) atau huruf (A, B, C, D). Hasil belajar tersebut kemudian dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Pengertian Literasi Digital

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan kemampuan individu dalam mengolah Informasi. Digital dalam KBBI berhubungan dengan angka-angka dalam sistem penomoran tertentu. Literasi biasanya digabungkan dengan suku kata lain untuk menunjukkan kemampuan dalam bidang tertentu. Arti kata literasi digital adalah kemampuan dalam membaca, menulis, mengolah informasi dalam sistem penomoran tertentu.

Menurut Paul Gilster dikutip Dyna Herlina S (2017) literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Menurut Bawden (2001) dalam kemendikbud (2017), Literasi digital berasal dari bagian literasi komputer dan literasi informasi Sehingga berkaitan dengan kemampuan mengakses, memahami dan memperluas Informasi. Ada pula menurut Haque (dalam Feri Sulianta 2020) literasi digital ialah keahlian mengkaryakan dan berbagi (Sharing) dalam peluang yang sering muncul dan berbeda, menggabungkan, mengkomunikasikan apa yang dimengerti mengenai kapan dan bagaimana mengakses piranti teknologi informasi guna pencapaian suatu tujuan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan literasi digital didefinisikan keterampilan menulis, membaca, mengakses teknologi untuk mendapatkan informasi.

Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. *National Education Association* mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi cetak maupun audio-visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Legendari dan Raharjo, 2016).

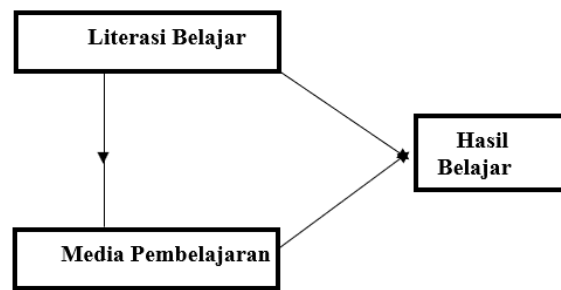
Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2008), menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala macam alat atau perlengkapan berupa apapun yang dapat digunakan oleh guru atau pengajar atau instruktur atau pelatih untuk membantu dan memperlancar proses belajar. Media pembelajaran menurut Suparmi (2018), diartikan sebagai media yang membawa suatu pesan berupa informasi yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan materi pengajaran. Dari beberapa pengertian media menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.

Saat ini penggunaan multimedia dalam dunia pendidikan semakin banyak. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media, yaitu audio, video, dan grafis. Kemampuan teknologi komputer yang dapat menampilkan bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara, dan lain-lain, menjadikan multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan penggunaannya dalam bidang pendidikan (Rahmijati, 2023).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

Kerangka Berfikir

Sugiyono (2010) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran yang akan peneliti lakukan adalah bagaimana pengaruh literasi digital (variabel X_1) dan media pembelajaran (variabel X_2) terhadap hasil belajar siswa (variabel Y). Seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, rumusan masalah, dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif antara literasi digital terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga.
2. Terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga.
3. Terdapat pengaruh positif antara literasi digital dan media pembelajaran terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional *ex-post facto*. Menurut Sugiyono (2011) penelitian *ex-post facto* ialah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian merunut kebelakang melalui data tersebut untuk menemukan faktor-faktor yang mendahului atau menentukan sebab-sebab yang mungkin atas peristiwa yang di teliti. Berdasarkan jenis datanya, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, model penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen

penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008).

Populasi dan Sampel

Populasi yang di ambil adalah semua siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 63 siswa dan sekaligus digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan populasi yang kurang dari 100.

Teknik Pengumpulan Data

1. Melalui Angket atau Kuesioner

Dari penyebaran angket ini adalah untuk mencari informasi yang lengkap tentang sebuah kasus yang sedang diteliti. Kisi-kisi instrumen Literasi Digital (X₁) dapat dilihat pada Tabel 1, dan kisi-kisi instrument Media Pembelajaran (X₂) dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Litegasi Digital (X₁)

Variabel	Indikator	No. Butir soal	
		Butir +	Butir -
liberasi Digital	Keterampilan dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi	1, 2.	
	Kreativitas	3, 4, 5.	
	Kolaborasi	6, 7, 8.	
	Komunikasi	9, 10, 11.	
	Kemampuan Untuk menemukan dan memilih Informasi	12, 13	
	Berpikir Kritis dan Evaluasi	14, 15, 16.	
	Pemahaman Budaya dan Sosial	17.	
	Keamanan Elektronik	18, 19, 20.	
Jumlah		20	

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran (X₂)

Variabel	Indikator	No. Butir soal	
		Butir +	Butir -
Media Pembelaj aran	Penggunaan Media Pembelajaran	1, 2, 3, 4,	5,
	Sikap Siswa Terhadap Media Pembelajaran	6, 7, 8, 9,	10, 11
	Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	17, 19, 20, 21,	18, 22
	Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran	12, 13, 14, 15,	16
Jumlah		16	6

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa pertanyaan yang berupa catatan, buku, transkrip, dokumen, surat kabar, majalah, notulen rapat, peraturan-peraturan dan sebagainya.

Teknik Analisis

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, analisis regresi sederhana dan Berganda.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuisisioner dapat dikatakan valid apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukuran yang tepat atau memberikan hasil yang sesuai dengan maksud dan tujuan serta mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan yang sesungguhnya dari apa yang ingin diukur.

2. Uji Reliabilitas

Menunjukan sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan diharapkan. Instumen memiliki kepercayaan yang sangat tinggi jika hasil dari pengujian tes/instrumen tersebut menunjukkan hasil yang tepat. Kuisisioner penelitian setelah dilakukan uji reliabilitas dikatakan reliabel apabila nilai alpha minimal adalah 0,6.

Analisis Statistik Deskriptif

Tujuannya untuk mendeskripsikan variabel dengan memakai analisis distribusi frekuensi, rata-rata (mean), dan standar deviasi.

a. Presentase yang di temukan oleh Sugiyono (2004) yaitu :

$$P=FN \times 100$$

Dimana :

P = angka presentase

F = frekuensi jawaban responden

N = jumlah responden

b. Rata-rata (mean) yang ditemukan oleh Hadi (2004).

$$M= \frac{\sum x_i}{N}$$

Dimana :

M = Rata-rata

X = Nilai/harga

N = Jumlah data

c. Standar deviasi yang ditemukan oleh Hadi (2004).

$$SD=\sqrt{\frac{\sum(X-X^2)}{N}}$$

Dimana :

SD = Standar deviasi

X = Nilai/harga

N = Jumlah data

Uji Persyaratan Analisis

Uji persyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas uji linearitas. Uji Normalitas Data Tujuannya untuk menguji apaka medel regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 maka terdistribusi normal. Dan apabila lebih kecil dari 0,05 maka data tidak normal.

Uji Linieritas Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang lenear atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 dengan memanfaatkan ANOVA yaitu dengan melihat taraf signifikasi dari *linierity* dengan kriteria pengujian apabila nalainya kurang dari 0,05 maka dikatakan non linier dan apabila singnifikasi lebih dari 0,05 maka dikatakan linier.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis nihil (H_0) untuk hipotesis yang diuji dan hipotesis alternatif untuk hipotesis yang diajukan. Hipotesis nihil merupakan tandingan dari hipotesis alternatif, dimana jika hasil pengujian secara statistik menolak hipotesis nihil berarti hipotesis alternatif diterima begitu juga dengan sebaliknya.

Pengujian Hipotesis

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis *product moment* dan analisis korelasi berganda.

a. Analisis Korelasi *Product Moment*

Teknik analisis *product moment* digunakan untuk menguji hipotesis (1) dan (2) yaitu untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dan antara variabel bebas dengan variabel terikat, secara umum rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(\sum x^2 - (\sum x)^2/n)(\sum y^2 - (\sum y)^2/n)}}$$

Dimana

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum x^2$ = jumlah skor kuadrat skor x

$\sum y^2$ = jumlah skor kuadrat skor y (Sugiyono, 2010)

Ketentuan bila r hitung lebih kecil dari r tabel, maka H_0 diterima, dan H_a ditolak. Tetapi sebaliknya bila r hitung lebih besar dari r tabel ($r_h > r_t$) maka H_a diterima (Sugiyono, 2010). Sebagai tolak ukur tinggi rendahnya koefisien korelasi dapat digunakan interpretasi yang diungkapkan oleh Sugiyono (2010) dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi Nilai r

Interval koefisien	Tingkat Hubungan
0, 00 – 0, 199	Sangat rendah
0, 20 – 0, 399	Rendah
0, 40 – 0, 599	Sedang
0, 60 – 0, 799	Kuat
0, 80 – 1, 000	Sangat kuat

b. Teknik Analisis Korelasi Ganda

Teknik analisis korelasi ganda dengan dua prediktor digunakan untuk menguji hipotesis (3) yaitu digunakan peranan kedua ubahan bebas terhadap ubahan terikatnya secara bersama-sama. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$R_{yx1x2} = \frac{r_{2yx1} + r_{2yx2} - 2r_{yx1} \cdot r_{yx2}}{\sqrt{r_{1x1}^2 + r_{2x1}^2 - 2r_{1x1} \cdot r_{2x1}}}$$

Keterangan:

$R_{yx_1x_2}$ = koefisien korelasi x_1 , x_2 , dan y

$r_{x_1x_2}$ = koefisien korelasi x_1 dengan x_2

r_{x_1y} = koefisien korelasi x_1 dengan y

r_{x_2y} = koefisien korelasi x_2 dengan y

Untuk mengetahui signifikan dari korelasi ganda digunakan uji F yaitu:

$$F_h = R^2 / k(1 - R^2) / (n - k - 1)$$

Dimana

F_h = harga F garis regresi

n = jumlah responden

k = jumlah variabel independen

R = koefisien korelasi ganda

Dalam hal ini berlaku ketentuan bila F_h lebih besar dari F_t , maka koefisien korelasi ganda yang diuji adalah signifikan, yaitu dapat diberlakukan untuk seluruh populasi (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terdiri dari dua variabel bebas yaitu Literasi Digital (X1) dan Media Pembelajaran (X2) serta variabel terkait yaitu Hasil Belajar (X2).

Variabel Literasi Digital (X1)

Data variabel hasil belajar siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi 95 dan skor terendah 57. Berdasarkan data distribusi pada tabel 4.1. didapatkan nilai hasil belajar modus sebesar 77, median 80.00, mean 79.51 dan standar deviasi 9,92 dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Literasi Digital

Interval kelas	Panjang kelas	Frekuensi absolut	Frekuensi relatif (%)
1	57-61	3	4.8%
2	62-66	5	7.9%
3	67-71	9	14.3%
4	71-76	16	25.4%
5	77-81	-	-
6	92-86	15	23.8%
7	87-95	15	23.8%
Jumlah		63	100%

Variabel Media Pembelajaran (X2)

Data variabel media pembelajaran siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi 105 dan skor terendah 63. Berdasarkan data distribusi pada tabel 4.2 didapatkan nilai hasil belajar modus sebesar 90, median 91.00, mean 91.00 dan standar deviasi 7.84, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran

Interval kelas	Panjang kelas	Frekuensi absolut	Frekuensi relatif (%)
1	63-69	2	3.2%
2	70-75	-	-
3	76-81	3	4.8%
4	82-87	9	14.3%
5	88-93	24	38.1%
6	94-99	16	25.4%
7	100-105	9	14.3%
Jumlah		63	100%

Variabel Hasil Belajar (Y)

Data variabel hasil belajar siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi 92 dan skor terendah 75. Berdasarkan data distribusi pada tabel 4.3 didapatkan nilai hasil belajar modus sebesar 90, median 85.00, mean 83.98 dan standar deviasi 6.44, dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Interval kelas	Panjang kelas	Frekuensi absolut	Frekuensi relatif (%)
1	75-76	15	23.8%
2	77-78	-	-
3	79-80	12	19.0%
4	81-82	-	-
5	83-84	-	-
6	85-86	10	15.9%
7	87-92	26	41.3%
Jumlah		63	100%

Pengujian Normalitas

Uji normalitas berguna untuk apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam menguji normalitas data digunakan normalitas *Kolmogrov-Smirnov*. Pengujian ini dianalisis dengan bantuan *software* SPSS 25 yang hasilnya dilihat pada tabel 7. Dari data pada tabel 7 terlihat bahwa nilai *Asymp. Sig.* Ketiga variabel adalah lebih besar dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut berdistribusi normal.

Tabel 7. Pengujian Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000

	Std. Deviation	5.54749381
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.097
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.068 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Uji Linearitas

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana terlihat pada tabel 8 diperoleh $\text{Sig.} = 0.333 > \alpha = 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kedua variabel dari garis linear secara signifikan antara variabel literasi digital (X1) dengan variabel hasil belajar (Y).

Tabel 8. Uji Linearitas X₁ terhadap Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Literasi Digital *	Between Groups	(Combined)	1123.559	19	59.135	1.750	.064
		Linearity	416.926	1	416.926	12.335	.001
		Deviation from Linearity	706.633	18	39.257	1.161	.333
	Within Groups		1453.425	43	33.801		
	Total		2576.984	62			

Tabel 9. Uji Linearitas X₂ terhadap Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Media Pembelajaran *	Between Groups	(Combined)	1370.325	22	62.288	2.065	.023
		Linearity	598.302	1	598.302	19.833	.000
		Deviation from Linearity	772.023	21	36.763	1.219	.288
	Within Groups		1206.659	40	30.166		
	Total		2576.984	62			

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana terlihat pada tabel 9 diperoleh Sig. = $0.288 > \alpha = 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kedua variabel dari garis linear secara signifikan antara variabel media pembelajaran (X2) dengan variabel hasil belajar (Y).

Uji Hipotesis

a. Pengujian Hipotesis pertama (H_1)

Berdasarkan tabel 10, maka dapat diketahui bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,402 > 0,254$) dan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis pertama dalam penelitian ini **diterima**. Hasil analisis korelasi *product moment* menunjukkan terdapat pengaruh positif literasi digital terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga.

Tabel 10. Ringkasan Hasil X_1 Ke Y

Variabel	r-hit	r-tab	Sig.
Literasi Digital	0,402	0,254	0,001

b. Pengujian Hipotesis kedua (H_2)

Berdasarkan tabel 11, maka dapat diketahui bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,482 > 0,254$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis pertama dalam penelitian ini **diterima**. Hasil analisis korelasi *product moment* menunjukkan terdapat pengaruh positif media pembelajaran terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMK Negeri 1 Tenga.

Tabel 11. Ringkasan Hasil X_2 ke Y

Variabel	r-hit	r-tab	Sig
Literasi Digital	0,482	0,254	0,000

c. Pengujian Hipotesis Ketiga (H_3)

Diketahui nilai Sig. Untuk hubungan X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y seperti pada tabel 12, tabel 13 dan tabel 14 adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan f hitung $10,518 > f$ tabel 3,150 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara literasi digital dan media pembelajaran terhadap hasil belajar.

Besarnya pengaruh literasi digital dan media pembelajaran terhadap hasil belajar dinyatakan oleh koefisien determinasi r^2 (R square) yang didapat dari tabel *model summary* dibawah adalah $0,509 \times 0,509 = 0,260$ berarti kemampuan variabel bebas dalam varians dari variabel terkaitnya adalah sebesar 26,0% (lihat hasil perhitungan pada tabel dibawah). Berarti terdapat 74,0% ($100\% - 26,0\%$) varians variabel terikat yang dijelaskan oleh faktor lain.

Tabel 12. Uji Hipotesis X_1 dan X_2 terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	45.827	8.458		5.418	.000
	Literasi Digital	.129	.086	.198	1.491	.141
	Media Pembelajaran	.307	.109	.374	2.815	.007

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 13. Tabel ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	668.953	2	334.477	10.518	.000 ^b
	Residual	1908.031	60	31.801		
	Total	2576.984	62			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran, Literasi Digital

Tabel 14. Model Summary

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change
1	.509 ^a	.260	.235	5.639	.260	10.518	2	60	.000

Pembahasan

Terdapat pengaruh positif secara bersama-sama antara Literasi Digital dan Media pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Informatika kelas X SMK N 1 Tenga. Dengan demikian Literasi Digital dan Media Pembelajaran kedua-duanya harus baik, untuk menentukan baik buruknya hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel literasi digital (X_1) dengan hasil belajar (Y). Hal ini dikarenakan jika salah satu variabel meningkat maka variabel yang lain juga akan meningkat (sejajar) dan ada pengaruh antara media pembelajaran (X_2) dengan hasil belajar (Y) sehingga terdapat pengaruh

positif dan signifikan antara Literasi Digital (X1), Media Pembelajaran (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa Kelas X SMK N 1 Tenga.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Jurnal of documentation*.
- Djali. (2012). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, (98-100).
- Hadi, S. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kemendikbud. (2017) *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Gerakan Literasi Belajar <https://repositori.kemdikbud.go.id/11635/1/cover-materi-pendukung-literasi-digital-gabung.pdf>
- Legendari, M. A., & Raharjo, H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas Viii Di Smp N 1 Ciledug. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1), 70-79.
- Purwanto, M. N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Rahmijati, E. (2023). Meningkatkan hasil belajar matematika materi persamaan dan fungsi kuadrat melalui penggunaan multimedia. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 161-176.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62-68.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tumembow, A. D., Parinsi, M.T., & Palilingan, V.R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(6), 665-674. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i6.3252>