

## HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DAN MINAT DENGAN HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 TOMPASO BARU

**Marcelino M. A Runtuwene<sup>1</sup>, Olivia Eunike Selvie Liando<sup>2</sup>, Johan R. Batmetan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado

e-mail: <sup>1</sup>marcelinoruntuwene01@gmail.com, <sup>2</sup>olivialiando@unima.ac.id,  
<sup>3</sup>john.reimon@unima.ac.id

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara literasi digital dan minat belajar dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompaso Baru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Tompaso Baru. Sampel penelitian berjumlah 75 siswa yang diambil dari tiga kelas, yaitu XA, XB, dan XC, dengan teknik sampling yang dianggap mampu mewakili populasi. Instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner yang disusun untuk mengukur literasi digital dan minat belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara literasi digital dan minat belajar dengan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peningkatan literasi digital dan minat belajar berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar di SMK Negeri 1 Tompaso Baru.*

**Kata kunci:** hasil belajar, minat, literasi digital.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the relationship between digital literacy and learning interest and student learning outcomes at SMK Negeri 1 Tompaso Baru. This study employed a quantitative approach with correlational methods. The population was all 10th-grade students at SMK Negeri 1 Tompaso Baru. The sample size was 75 students, drawn from three classes: 10A, 11B, and 12C, using a sampling technique deemed representative of the population. The research instrument consisted of a questionnaire designed to measure digital literacy and student learning interest. Data analysis was conducted using the Pearson Product Moment correlation test. The results showed a significant relationship between digital literacy and learning interest and student learning outcomes. Therefore, improving digital literacy and learning interest positively contributes to the achievement of learning outcomes at SMK Negeri 1 Tompaso Baru.*

**Keywords:** learning outcomes, interest, digital literacy.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional yang berfungsi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Dalam konteks abad ke-21, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencetak lulusan yang mampu menguasai materi pelajaran, tetapi juga mereka yang memiliki keterampilan hidup abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta literasi teknologi dan informasi. Untuk itu, sistem pembelajaran harus bertransformasi mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran.

Selain literasi digital, minat belajar juga merupakan faktor internal yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, merasa senang dengan kegiatan belajar, serta memiliki keinginan untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya lebih fokus, aktif bertanya, dan mampu mengatasi kesulitan belajar dengan lebih baik.

Namun demikian, hasil belajar siswa di berbagai satuan pendidikan, termasuk di SMK, masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Tompaso Baru menunjukkan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar. Ada yang hanya menggunakan gawai untuk hiburan, seperti media sosial atau game, dan belum memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Di sisi lain, ada pula siswa yang tampak kurang termotivasi dan menunjukkan minat belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara tatap muka maupun daring.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru dan pihak sekolah, dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, berbasis pada pemahaman akan pentingnya pengembangan literasi digital dan peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan untuk pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perubahan teknologi dan karakteristik generasi muda saat ini.

## KAJIAN TEORI

### Hasil Belajar

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemckaran 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 (Chikmah, 2019). 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) (Christian dkk, 2025). Hasil belajar tersebut

kemudian dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran (Tangkulung dkk, 2025).

### **Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Ulfah & Arifudin (2021) hasil belajar terdiri dari tiga macam yaitu pemahamankonsep (aspek kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (afektif) berikut adalah penjelasan masing-masing aspek, antara lain:

1. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Pemahaman konsep adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang di alami atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2. Ketrampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Ketrampilan proses merupakan keseluruhan ketrampilan ilmiah yang terarah baik kognitif maupun psikomotor yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip teori untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, ketrampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan, pengembangan konsep, prinsip dan teori.

Pratama (2024) mengatakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi 3 domain atau ranah, antara lain:

1. Hasil Belajar Kognitif

Adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal sensori, penyimpanan, dan pengelolah dalam otak menjadi informasi hingga penggalan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

2. Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar efektif dibagi menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarki mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi.

3. Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar psikomotor dapat diklarifikasikan menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

### **Literasi Digital**

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *Literacy* yang dapat diartikan kemampuan baca tulis. Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks, dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) “Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan kemampuan individu dalam mengolah Informasi”.

Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks, 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.

Tinggi rendahnya kemampuan siswa menguasai media digital kemungkinan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa karena hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungan baik apa yang di ketahui, tujuan belajar dan motivasi yang mempengaruhi interaksi yang baru dipelajari (Putri & Ahmadi, 2023). Mengingat media digital saat ini sudah menjadi sarana untuk siswa dan guru untuk kebutuhan sekolah sekaligus membantu siswa untuk mendapatkan informasi yang akurat dan edukatif dengan menggunakan teknologi digital.

### **Minat**

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan diperoleh kepuasan (Nisa, 2017). Menurut Heri (2019) minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Suharyat (2009) minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan minat adalah kecenderungan atau ketertarikan pada suatu hal, diperhatikan secara terus menerus tanpa ada yang menyuruh dan disertai dengan rasa senang serta diperoleh kepuasan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional, yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel bebas dengan satu variabel terikat. Penelitian ini menggunakan data berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas (independen), yaitu:

1.  $X_1$  (Literasi Digital)
2.  $X_2$  (Minat Belajar)

Sementara itu, variabel terikat (dependen) adalah:

1. Y (Hasil Belajar Siswa)

### **Definisi Operasional Variabel**

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas meliputi literasi digital ( $X_1$ ) dan minat belajar ( $X_2$ ). Literasi digital diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengakses,

mengevaluasi, memanfaatkan, dan menggunakan teknologi serta informasi digital secara efektif dan etis untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, minat belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang tercermin melalui perhatian, ketekunan, serta rasa ingin tahu terhadap kegiatan belajar untuk mencapai tujuan akademik. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y), yang didefinisikan sebagai pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, diukur melalui nilai atau prestasi akademik sebagai indikator pemahaman terhadap materi pelajaran.

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk kisi-kisi untuk mengukur setiap variabel. Literasi digital (X1) diukur melalui 20 butir pernyataan positif dalam angket menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat Setuju. Minat belajar (X2) juga diukur dengan 20 butir pernyataan positif menggunakan skala yang sama. Sementara itu, hasil belajar (Y) diperoleh dari dokumen nilai rapor semester siswa. Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi, mayoritas responden memberikan jawaban Setuju dan Sangat Setuju pada hampir semua pernyataan yang menggambarkan kompetensi serta pemahaman terhadap literasi digital. Tidak ada responden yang memilih kategori Sangat Tidak Setuju maupun Tidak Setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara umum seluruh siswa sudah memiliki pemahaman dan sikap positif terhadap penggunaan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tompasobaru, Jl. Produksi Tompasobaru II, Kecamatan Tompasobaru, Kabupaten Minahasa Selatan, Sulawesi Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada Tanggal 25 Januari- 25 April semester genap tahun ajaran 2024/2025.

### **Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Tompasobaru tahun ajaran 2024/2025. Jumlah total populasi adalah 121 siswa yang tersebar dalam 6 kelas, yaitu kelas XA, XB, XC, XD, XE, dan XF. Menurut Hutami (2024) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili keseluruhan. Sampel diambil dari 3 kelas, yaitu kelas XA, XB, dan XC, dengan total jumlah siswa sebanyak 75 orang.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama dalam pengumpulan data, yaitu: observasi tidak langsung, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Ketiga teknik ini dipilih untuk memperoleh data yang lengkap dan mendalam terkait variabel literasi digital (X1), minat belajar (X2), dan hasil belajar siswa (Y). Observasi dilakukan melalui Pengamatan di Lingkungan Sekolah, informasi dari guru, wali kelas, dan dokumentasi sekolah, tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam proses pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai persepsi dan sikap siswa

terhadap literasi digital (X1) dan minat belajar (X2). Instrumen angket disusun dalam bentuk pernyataan positif dan diukur menggunakan skala Likert 5 poin. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui dokumen dan arsip resmi sekolah. Dalam penelitian ini, dokumentasi berfungsi untuk memperoleh data hasil belajar (Y) dan sebagai bukti visual pendukung terhadap kegiatan yang berlangsung.

### **Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir pertanyaan dalam angket benar-benar dapat mengukur apa yang ingin diukur dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment*, yaitu mengukur hubungan antara skor masing-masing item dengan total skor keseluruhan pada variabel tersebut. Perhitungan dilakukan menggunakan program SPSS. Kriteria Penilaian Validitas Suatu item dinyatakan valid jika memenuhi dua syarat berikut:

1. Nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel, yaitu 0,227 (dengan  $N = 75$  dan  $\alpha = 0,05$ )
2. Nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting karena banyak teknik statistik parametrik seperti uji korelasi dan regresi mensyaratkan data harus berdistribusi normal.

### **Uji Linieritas**

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel independen dan dependen memiliki hubungan yang bersifat linier.

### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran dari dugaan sementara yang telah diajukan dalam penelitian. Kriteria pengambilan keputusan:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\leq 0,05$ , maka ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\geq 0,05$ , maka tidak ada hubungan yang signifikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

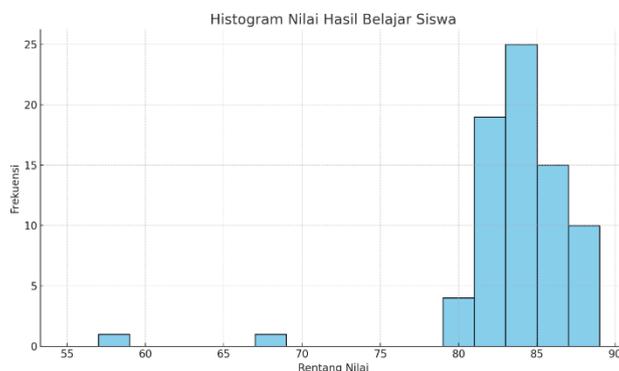
### **Hasil Variabel Literasi Digital X1**

Variabel Literasi Digital dalam hal ini diukur melalui 20 butir soal pernyataan yang diberikan kepada 75 responden setiap pernyataan dijawab dengan menggunakan skala likert 5 poin yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Hasil Analisis distribusi frekuensi menunjukkan terlihat bahwa mayoritas responden memberikan jawaban Setuju dan Sangat Setuju pada hampir semua pernyataan yang mencerminkan kompetensi dan pemahaman terhadap literasi digital.

Tidak terdapat satupun responden yang memilih STS maupun TS, yang menunjukkan bahwa secara umum, seluruh siswa sudah memiliki pemahaman dan sikap positif terhadap penggunaan teknologi digital.

### Hasil Variabel Minat Belajar (X2)

Variabel Minat dalam hal ini di ukur melalui 20 butir soal pernyataan yang diberikan kepada 75 responden setiap pernyataan dijawab dengan menggunakan skala likert 5 poin yaitu :Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Secara umum, hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat minat belajar yang cukup tinggi. Hasil analisis distribusi frekuensi pada variabel minat belajar menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban pada kategori “Setuju” dan “Sangat Setuju” terhadap hampir seluruh pernyataan, seperti merasa senang mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan guru, antusias mempelajari hal baru, hingga aktif bertanya dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Respon siswa terhadap pernyataan seperti “Saya merasa belajar adalah hal yang penting untuk masa depan saya” dan “Saya ingin terus meningkatkan kemampuan saya dalam belajar” juga memperkuat indikasi bahwa siswa memiliki kesadaran dan motivasi intrinsik yang kuat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, minat belajar siswa dapat dikatakan berada pada tingkat yang sangat baik dan berperan penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar

### Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Data yang di dapat pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas literasi digital (X1), Minat Belajar (X2) dan Hasil Belajar (Y), Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Tompaso Baru dan sampel dari penelitian ini sebagian dari siswa kelas X yaitu Xa,Xb,Xc. Teknik Sampling yang digunakan adalah teknik *cluster sampling* dengan populasi 75 responden. Berikut Karakteristik Responden yang di dapat dan di olah pada SPSS 30. Tabel 1 merupakan hasil uji validitas pearson (X1)

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Pearson (X1)

No Item	r hitung	r tabel 5% (75)	Sig.	Kriteria
1	0.767	0.227	0.001	Valid
2	0.686	0.227	0.001	Valid
3	0.721	0.227	0.001	Valid
4	0.713	0,334	0.001	Valid
5	0.812	0.227	0.001	Valid
6	0.645	0.227	0.001	Valid
7	0.675	0.227	0.001	Valid
8	0.645	0.227	0.001	Valid
9	0.697	0.227	0.001	Valid
10	0.751	0.227	0.001	Valid
11	0.710	0.227	0.001	Valid
12	0.674	0.227	0.001	Valid
13	0.547	0.227	0.001	Valid
14	0.682	0.227	0.001	Valid
15	0.712	0.227	0.001	Valid
16	0.813	0.227	0.001	Valid
17	0.630	0.227	0.001	Valid
18	0.738	0.227	0.001	Valid
19	0.664	0.227	0.001	Valid
20	0.731	0.227	0.001	Valid

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap variabel X1 dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment. Jumlah responden yang digunakan adalah sebanyak 75 orang, sehingga nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,227.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pearson (X2)

No Item	r hitung	r tabel 5% (75)	Sig.	Kriteria
1	0.757	0.227	0.001	Valid
2	0.741	0.227	0.001	Valid
3	0.685	0.227	0.001	Valid
4	0.630	0,334	0.001	Valid
5	0.638	0.227	0.001	Valid
6	0.635	0.227	0.001	Valid
7	0.775	0.227	0.001	Valid
8	0.535	0.227	0.001	Valid
9	0.543	0.227	0.001	Valid
10	0.783	0.227	0.001	Valid
11	0.681	0.227	0.001	Valid
12	0.741	0.227	0.001	Valid
13	0.650	0.227	0.001	Valid
14	0.671	0.227	0.001	Valid
15	0.675	0.227	0.001	Valid

No Item	r hitung	r tabel 5% (75)	Sig.	Kriteria
16	0.728	0.227	0.001	Valid
17	0.538	0.227	0.001	Valid
18	0.741	0.227	0.001	Valid
19	0.719	0.227	0.001	Valid
20	0.640	0.227	0.001	Valid

Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 75 orang, sehingga nilai r tabel pada tabel 2, pada taraf signifikansi 5% adalah 0,227. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa seluruh nilai r hitung dari 20 butir pernyataan berada di atas r tabel, yaitu berkisar antara 0,535 hingga 0,783. Selain itu, seluruh nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,001, yang lebih kecil dari 0,05.

### Hasil Uji t (Persial)

Uji t ini dilakukan untuk mengetahui hubungan Literasi Digital (X1) terhadap Hasil Belajar (X2) dan Minat (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y).

Tabel 3. Ringkasan Literasi Digital

Variabel	reg-B	t-hit	Sig.
Literasi	0,345	4,321	0

### Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai koefisien regresi (B) untuk variabel literasi digital sebesar 0.345 dengan nilai *t hitung* sebesar 4.321 dan *signifikansi* 0.000. Karena  $p < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara literasi digital terhadap hasil belajar siswa

### Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar

Uji t juga menunjukkan bahwa variabel minat belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, dengan koefisien regresi sebesar 0.102, nilai *t hitung* sebesar 1.754, dan *signifikansi* sebesar 0.034. Karena nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar secara signifikan mempengaruhi hasil belajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Hubungan Literasi Digital dan Minat dengan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tompaso Baru”, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Seluruh item pada variabel literasi digital dan minat belajar dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, serta memiliki nilai Cronbach’s Alpha masing-masing sebesar 0,937 dan 0,945 yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi. Selain itu, data penelitian juga memenuhi asumsi klasik, di antaranya data residual berdistribusi normal yang dibuktikan dengan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov

sebesar 0,176 ( $p > 0,05$ ). Hasil uji linearitas juga menunjukkan adanya hubungan linear antara variabel literasi digital dan minat belajar dengan hasil belajar, karena nilai signifikansi deviation from linearity lebih besar dari 0,05. Temuan penelitian memperlihatkan adanya pengaruh signifikan antara literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan koefisien regresi positif sebesar 0,345, yang berarti semakin tinggi literasi digital siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Selain itu, terdapat pengaruh signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,034 ( $p < 0,05$ ) dan koefisien regresi sebesar 0,102, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar. Lebih lanjut, secara simultan literasi digital dan minat belajar terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji F yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 ( $p < 0,05$ ), sehingga kedua variabel independen secara bersama-sama mampu memengaruhi variabel dependen, yaitu hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompaso Baru.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah: Disarankan untuk terus meningkatkan fasilitas dan pelatihan yang menunjang penguasaan literasi digital siswa, mengingat literasi digital memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar.
2. Bagi Guru: Guru hendaknya mendorong siswa untuk aktif mencari informasi menggunakan teknologi digital dan menciptakan suasana belajar yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi Siswa: Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar dengan menetapkan tujuan belajar yang jelas.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan dengan menambah variabel lain yang mungkin juga berpengaruh terhadap hasil belajar, seperti motivasi, lingkungan belajar, atau gaya belajar siswa.
5. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini terbatas pada dua variabel bebas, yaitu literasi digital dan minat belajar. Peneliti berikutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, dukungan orang tua, atau gaya belajar untuk memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Chikmah, A. N. (2019). *Pengaruh lingkungan keluarga dan kecerdasan emosional siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di MTsN 8 Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Christian, J., Sumual, H., & Rianto, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Dasar TJKT Siswa Kelas X di SMK

- Negeri 1 Lolak. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(3), 528-541.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Hutami, W. F. (2024). Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Public Relations Mercu Buana, Query date*, 21, 23.
- Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-9.
- PRATAMA, P. R. (2024). Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama Islam analisis taksonomi Bloom (kognitif, afektif, psikomotorik). *EDU GLOBAL Учредумелу: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal*, 5(1), 18-26.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446-455.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *Jurnal region*, 1(3), 1-19.
- Tangkulung, M. E., Angmalisang, H., Manggopa, H. K., & Rompas, P. T. D. (2025). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Otomotif Kelas X TKR SMK Negeri 1 Ratahan. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(3), 694-701.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.