

Pengaruh Digital Skill dan Digital Literacy terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa SMA N 1 Langowan

Rivo Pesak¹, Djami Olii², Keith Francis Ratumbuisang³, Kebri Kein Moudy Pajung⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

rivopesak19@gmail.com

Abstract — This research aims to identify and analyze the influence of digital skills and digital literacy on learning outcomes. Digital Skills include practical skills such as the use of hardware and software, as well as the ability to adapt quickly to new technological developments. Meanwhile, Digital Literacy means a deep understanding of digital information, analytical skills, and the ability to criticize and use information effectively and ethically. This research uses ex post facto research with a quantitative approach with a type of correlational research which aims to examine events that have occurred. Data was taken randomly from high school students, then data was collected through a questionnaire that measured Digital Skill and Digital Literacy on student learning outcomes. These findings identify the importance of developing students' Digital Skills and Digital Literacy in facing developments in the digital world, especially in the education sector so that student learning outcomes can improve.

Keyword — Digital Skill, Digital Literacy, Ex Post Facto.

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh digital skill dan digital literacy terhadap hasil belajar. Digital Skill mencakup keterampilan praktis seperti penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi baru. Sementara Digital Literacy artinya pemahaman mendalam tentang informasi digital, keterampilan analisis, serta kemampuan untuk mengkritisi dan menggunakan informasi secara efektif dan etis. Penelitian kali ini menggunakan penelitian ex post facto dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional yang bertujuan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. pengambilan data diambil secara acak dari siswa sekolah menengah atas, kemudian data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur Digital Skill dan Digital Literacy terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mengidentifikasi pentingnya pengembangan pengembangan Digital Skill dan Digital Literacy siswa dalam menghadapi perkembangan dunia digital khususnya pada sektor pendidikan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kata kunci — Digital Skill, Digital Literacy, Ex Post Facto.

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita hidup, bekerja, dan belajar. Penggunaan teknologi digital telah menjadi hal yang umum, termasuk dalam dunia pendidikan. Di sekolah menengah atas, digital skill dan digital literacy menjadi faktor yang krusial dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan tuntutan di masyarakat yang semakin terhubung secara digital.

Digital skill mencakup keterampilan praktis seperti penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi baru. Digital literacy, di sisi lain, melibatkan pemahaman mendalam tentang informasi digital, keterampilan analisis, serta kemampuan untuk mengkritisi dan menggunakan informasi secara efektif dan etis. Pendidikan di era digital menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke kurikulum. Kurangnya pemahaman siswa tentang digital literacy dan keterbatasan akses terhadap teknologi merupakan masalah. Pelatihan tentang penggunaan teknologi digital dan digital literacy sangat penting untuk optimalisasi pembelajaran. Perbedaan dalam tingkat keterampilan dan literasi digital antar siswa penting untuk diperhatikan, terutama di SMA N 1 Langowan. Hal ini dapat memengaruhi interaksi, kolaborasi, dan hasil belajar siswa. Perkembangan teknologi digital yang cepat juga menjadi tantangan, di mana siswa dan pendidik harus terus mengikuti agar tidak tertinggal dalam penggunaan teknologi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penting untuk meningkatkan integrasi teknologi digital ke kurikulum, meningkatkan literasi digital siswa, memperluas akses teknologi, memberikan pelatihan yang memadai, menyeimbangkan perbedaan keterampilan digital, dan selalu mengikuti perkembangan teknologi. Dengan langkah-langkah ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran dan meraih hasil belajar yang lebih baik.

SMA N 1 Langowan, sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas, perlu memahami dan mengakomodasi perubahan yang terjadi di dunia digital. Dalam konteks ini, penting untuk meneliti pengaruh keterampilan digital (digital skill) dan literasi digital (digital literacy) terhadap hasil belajar siswa di SMA N 1 Langowan. Namun, hingga saat ini, masih terdapat kekurangan penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh langsung dari keterampilan digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa di SMA N 1 Langowan. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjadi kontribusi penting dalam mengisi kesenjangan tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana keterampilan digital dan literasi digital mempengaruhi hasil belajar siswa di SMA N 1 Langowan. Penelitian ini akan melibatkan pengumpulan data tentang keterampilan digital dan literasi digital siswa, serta mengukur hasil belajar mereka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya pengembangan keterampilan digital dan literasi digital di sekolah menengah atas. Temuan ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dengan era digital. Dalam melaksanakan penelitian ini, akan dilakukan pengumpulan data melalui metode kuesioner dan observasi langsung terhadap siswa SMA N 1 Langowan. Data yang terkumpul akan dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi hubungan antara keterampilan digital dan literasi digital dengan hasil belajar siswa.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkuat pemahaman kita tentang pentingnya pengembangan keterampilan digital dan literasi digital di sekolah menengah atas. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dan guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Atas dasar tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai adanya pengaruh keterampilan digital dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa dengan judul penelitian Pengaruh Digital Skill dan Digital Literacy terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa SMA N 1 Langowan.

II. KAJIAN TEORI

A. Transformasi Digital

Menurut (Naveen Kumar, 2022), Transformasi digital adalah proses penggunaan teknologi untuk melibatkan pelanggan dengan lebih baik, meningkatkan proses, dan memanfaatkan orang untuk hasil yang lebih baik. proses perubahan ini terjadi di dalam suatu organisasi, masyarakat, atau industri yang didorong oleh adopsi dan penerapan teknologi digital secara luas.

Transformasi digital melibatkan pemanfaatan teknologi digital seperti komputasi awan, kecerdasan buatan (AI), analitik data, Internet of Things (IoT), dan teknologi lainnya untuk menciptakan nilai tambah, efisiensi, dan inovasi yang signifikan. Tujuan utama dari transformasi digital adalah meningkatkan pengalaman pelanggan, meningkatkan kinerja operasional, mempercepat inovasi, dan menciptakan keunggulan kompetitif di era digital.

Transformasi digital memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, pemerintahan, dan masyarakat secara keseluruhan. Organisasi yang berhasil melakukan transformasi digital biasanya memiliki keunggulan kompetitif, efisiensi operasional, kemampuan inovasi yang kuat, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan lingkungan bisnis yang terus berkembang.

Transformasi digital dalam pendidikan merujuk pada penerapan teknologi digital dalam konteks pembelajaran dan pengajaran. Ini melibatkan penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, dan platform digital untuk meningkatkan pengalaman belajar, memfasilitasi akses ke

sumber daya pendidikan, dan memperluas metode pengajaran.

Transformasi digital dalam pendidikan memiliki beberapa dampak dan manfaat yang signifikan, antara lain:

a. Akses ke Sumber Daya Pendidikan

Teknologi digital memungkinkan akses lebih mudah dan luas ke sumber daya pendidikan seperti e-book, jurnal ilmiah, video pembelajaran, dan materi pembelajaran interaktif. Hal ini memperkaya materi pembelajaran dan memungkinkan siswa dan pendidik untuk mengakses bahan pembelajaran yang berkualitas dari berbagai sumber.

b. Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif

Teknologi digital dapat mendukung pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dengan menyediakan platform dan alat yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, melalui forum diskusi online, proyek kolaboratif, atau platform pembelajaran interaktif.

c. Personalisasi Pembelajaran

Teknologi digital memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Dengan menggunakan algoritma pembelajaran mesin, platform pembelajaran dapat menyesuaikan konten dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan individu siswa.

d. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Melalui penggunaan elemen interaktif, game, simulasi, dan multimedia, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

e. Keterampilan Digital dan Literasi

Transformasi digital dalam pendidikan membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan dalam dunia yang semakin terhubung secara digital. Mereka dapat mempelajari keterampilan seperti pencarian informasi online, evaluasi kredibilitas sumber, keamanan digital, kolaborasi online, dan penggunaan alat produktivitas digital.

Namun, perlu diingat bahwa transformasi digital dalam pendidikan juga menghadapi tantangan, seperti kesenjangan digital, keamanan dan privasi data, dan kebutuhan akan pelatihan dan pendidikan yang memadai bagi pendidik. Oleh karena itu, implementasi transformasi digital dalam pendidikan perlu dilakukan dengan pengawasan yang cermat dan strategi yang terarah untuk memastikan manfaatnya optimal bagi semua peserta didik.

B. Digital Skill

Digital skill mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan dan beroperasi dengan teknologi digital secara efektif. Ini melibatkan penguasaan terhadap alat-alat digital, perangkat lunak, dan aplikasi yang digunakan

dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi. Digital skill adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan alat-alat komunikasi, media digital, atau jaringan dalam menemukan, menggunakan, membuat informasi, mengevaluasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Cahen & Borini, 2020). Digital skill menjadi semakin penting di era digital saat ini, di mana teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran sentral dalam hampir semua aspek kehidupan. Dengan melibatkan penggunaan teknologi secara efektif untuk memenuhi kebutuhan pribadi, pendidikan, pekerjaan, dan partisipasi dalam masyarakat digital. Digital skill merupakan komitmen pembelajaran bagi siswa, menandai titik balik menuju perolehan pembelajaran yang mencakup seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang harus dikuasai siswa agar dapat berkembang secara optimal dalam dunia digital (Francisco-Ignacio et al., 2022). Dalam digital literacy model (DigEULit) of Martin & Grudziecki and digital competence, developed within the European framework project DIGCOMP (Ala-Mutka, Ferrari; Carretero, Vuorikari & Punie) terdapat empat skala terkait dengan masing-masing konstruksi sosiokultural digital skill.

Command digital competence, merujuk pada kemampuan seseorang untuk menggunakan perintah atau perintah digital dalam pengaturan atau lingkungan tertentu. Ini dapat mencakup penggunaan perintah dalam sistem operasi komputer, perintah dalam bahasa pemrograman, atau perintah dalam aplikasi atau perangkat tertentu.

Privileging digital competence, mengacu pada pentingnya dan keuntungan yang diberikan kepada individu yang memiliki kompetensi digital yang kuat. Ini berarti bahwa individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik terhadap teknologi digital memiliki kelebihan atau keuntungan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Dengan memprivilegi kompetensi digital, individu dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan keterlibatan mereka dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan.

Appropriation digital competence, mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara kritis, reflektif, dan kreatif dalam proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan baru. Ini melibatkan penggunaan teknologi sebagai alat untuk membangun pemahaman, mengembangkan ide, dan menciptakan konten baru. Dalam konteks appropriasi digital competence, individu tidak hanya menguasai teknologi digital secara teknis, tetapi juga mengadopsi dan mengubahnya sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk berinteraksi dengan dunia, memahami konteks budaya dan sosial, serta menciptakan makna baru.

Reintegration digital competence, mengacu pada kemampuan individu untuk beradaptasi dan

mengintegrasikan kembali teknologi digital ke dalam kehidupan mereka setelah mengalami kesulitan atau hambatan dalam penggunaan teknologi sebelumnya. Ini melibatkan kemampuan individu untuk membangun kembali kepercayaan, kenyamanan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital dengan efektif.

C. Digital Literacy

Digital literacy diartikan sebagai suatu keterampilan seseorang dalam menggunakan perangkat digital untuk mendukung pencapaian tujuan pada situasi kehidupan individu, yaitu bagaimana seseorang memiliki etika dan memiliki kehati-hatian dalam berinteraksi di media sosial (Biru, Saepudin dan Sardin, 2020). Masyarakat kini dihadapi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat masyarakat juga dituntut untuk memilih dan memilih Informasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Paparan berbagai macam informasi dari media membuat kebanyakan orang ragu akan informasi yang benar dan tidak benar adanya. Maka dengan adanya fenomena tersebut, pengetahuan literasi media sangat dibutuhkan sebagai kemampuan untuk mengolah informasi. Dalam hal ini Penyalahgunaan teknologi digital dapat berdampak buruk bagi kehidupan pribadi dan sosial. Oleh karena itu digital literacy perlu dikembangkan untuk membangun karakter bangsa guna menciptakan generasi yang cerdas dan kaya akan informasi serta kritis dalam memilih informasi yang baik dan benar.

Paul Gilster mendefinisikan digital literacy sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Paul Gilster mengelompokkan kemampuan digital literacy ke dalam empat kompetensi yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berdigital literacy sebagai berikut:

1. Pencarian di internet (internet searching)
Kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni:
 - a. Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan mesin pencari;
 - b. Kemampuan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.
2. Pandu arah hypertext (hypertextual navigation)
Keterampilan membaca dan memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser. Kompetensi ini mencakup empat komponen antara lain:
 - a. Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya;
 - b. Pengetahuan tentang cara kerja web;
 - c. Kemampuan memahami karakteristik halaman web;

3. Evaluasi konten informasi (content evaluation)

Kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup tiga komponen antara lain:

- Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi;
 - Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi;
 - Kemampuan menganalisa suatu halaman web.
4. Penyusunan pengetahuan (knowledge assembly)
- Kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Kompetensi ini mencakup tiga komponen yaitu:
- Kemampuan mahasiswa untuk menganalisa latar belakang informasi yang diperoleh.
 - Kemampuan untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh.
 - Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet.

D. Hasil Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui studi, pengajaran, atau latihan. Dalam belajar, seseorang dapat memperoleh informasi baru, memahami konsep, atau mengembangkan keterampilan tertentu.

Rosnawati (2020) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Zainal Aqib (2020) Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar.

Menurut Slameto (2015:2), belajar adalah satu tahapan di mana individu melakukan transformasi pada perilaku secara menyeluruh. Belajar juga merupakan aktivitas di mana individu mengalami proses dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmengertian menjadi pemahaman, dan dari ketidakmampuan menjadi kemampuan.

III. METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian ex post facto dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional yang bertujuan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. Penelitian ini terbagi atas 2 variabel bebas (independent) yaitu digital skill (variabel X1) dan digital literacy (variabel X2) dan variabel dependent (terikat) yaitu hasil belajar siswa (variabel y).

Penelitian dilaksanakan di SMA N 1 Langowan dan Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap 2023/2024). Populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X dan XI SMA N 1 Langowan dengan jumlah 622 Siswa. Sampel dari penelitian ini yaitu diambil menggunakan teknik random sampling, yang mana setiap kelas bagian dari populasi diambil sebanyak 5 siswa setiap kelasnya. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 90 siswa..

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Hipotesis

Uji Parsial (Uji T)

1. Pengujian Hipotesis Pertama X1 dan Y

Tabel 1. Uji t Parsial X1 dan Y

		Correlations	
		Digital skill	Hasil Belajar
Digital skill	Pearson Correlation	1	.937**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.937**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 2. Tabel Ringkasan Uji t Parsial X1 dan Y

Variabel	r hitung	r tabel	Sig
Digital skill	0,937	0,205	0,000

Berdasarkan hasil tabel analisis korelasi di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai rhitung lebih besar dari rtabel ($0,937 > 0,205$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis pertama pada penelitian ini diterima. Hasil analisis korelasi product moment menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara digital skill dan hasil belajar siswa.

2. Pengujian Hipotesis Kedua X2 dan Y

Tabel 3. Uji t Parsial X2 dan Y

Correlations		Digital literacy	Hasil Belajar
Digital literacy	Pearson Correlation	1	.850**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.850**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4. Ringkasan Uji t Parsial X2 dan Y

Variabel	r hitung	r tabel	Sig
Digital literacy	0,850	0,205	0,000

Berdasarkan hasil tabel analisis korelasi di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai rhitung lebih besar dari rtabel ($0,850 > 0,205$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis kedua pada penelitian ini diterima. Hasil analisis korelasi product moment menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara digital literacy dan hasil belajar siswa.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga X1, X2 dan Y

Tabel 5. Hasil Analisis Korelasi Ganda X1,X2 Terhadap Y

Model	Model Summary								
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.958 ^a	.917	.915	1.958	.917	482.504	2	87	.000

a. Predictors: (Constant), Digital literacy, Digital skill

Tabel 6. Hasil Analisis Korelasi Ganda X1,X2 dan Y

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	Sig.
1	Regression	3698.761	2	1849.381	.000 ^b
	Residual	333.461	87	3.833	
	Total	4032.222	89		

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Digital literacy, Digital skill

Diketahui nilai sig untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan Fhitung $482,504 > F_{tabel} 3,10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara digital skill dan digital literacy terhadap hasil belajar siswa.

Besarnya pengaruh digital skill dan digital literacy terhadap hasil belajar siswa dinyatakan oleh koefisien (R) sebesar 0,958 dan (Rsquare) sebesar 0,917 yang didapat dari tabel model summary diatas. Dari hasil tersebut diketahui variabel digital skill (X1) dan digital literacy (X2), memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar 91,7%.

Pembahasan

Pengaruh Digital Skill (X1) terhadap hasil belajar siswa (Y) Berdasarkan hasil tabel analisis korelasi yang dilakukan oleh penulis, maka dapat diketahui bahwa nilai rhitung lebih besar dari rtabel ($0,937 > 0,205$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis kedua pada penelitian ini diterima. Hasil analisis korelasi product moment menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara digital skill dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tabel model summary, maka terdapat pengaruh yang positif antara digital skill terhadap hasil belajar siswa dengan besarnya nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,937 dan (R Square) sebesar 0,877 yang mana menjelaskan bahwa pengaruh variabel digital skill (X1) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar 87,7%.

Dengan demikian hipotesis pertama yang diajukan penulis pada penelitian kali ini yaitu “terdapat pengaruh yang signifikan antara digital skill dan hasil belajar siswa” diterima. Hal ini berarti ketika terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa tidak lepas dari pengaruh digital skill yang dimiliki oleh siswa.

Pengaruh Digital Literacy (X2) terhadap Hasil belajar siswa (Y)

Berdasarkan hasil tabel analisis korelasi yang dilakukan oleh penulis, maka dapat diketahui bahwa nilai rhitung lebih besar dari rtabel ($0,850 > 0,205$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis kedua pada penelitian ini diterima. Hasil analisis korelasi product moment menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara digital literacy dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tabel model summary, maka terdapat pengaruh yang positif antara digital literacy terhadap hasil belajar siswa dengan besarnya nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,850 dan (R Square) sebesar 0,722 yang mana menjelaskan bahwa pengaruh variabel digital literacy (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar 72,2%.

Dengan demikian hipotesis kedua yang diajukan penulis pada penelitian kali ini yaitu “terdapat pengaruh yang signifikan antara digital literacy dan hasil belajar siswa” diterima. Hal ini berarti ketika terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa tidak lepas dari pengaruh kemampuan digital literacy yang dimiliki oleh siswa.

Pengaruh Digital Skill (X1), dan Digital Literacy (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y)

Berdasarkan hasil analisis korelasi dan regresi ganda yang dilakukan oleh penulis, maka diketahui nilai signifikansi F change sebesar $0,000 < 0,05$, maka dari hasil analisis korelasi ganda ditemukan adanya hubungan antara digital skill (X1) dan digital literacy (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kemudian Diketahui nilai sig untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan Fhitung $482,504 > Ftabel 3,10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara digital skill dan digital literacy terhadap hasil belajar siswa.

Besarnya pengaruh digital skill dan digital literacy terhadap hasil belajar siswa dinyatakan oleh koefisien (R) sebesar 0,958 dan (Rsquare) sebesar 0,917 yang didapat dari tabel model summary diatas. Dari hasil tersebut diketahui variabel digital skill (X1) dan digital literacy (X2), memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y) sebesar 91,7%.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif digital literacy terhadap hasil belajar informatika siswa SMA N 1 Langowan, yang terlihat dari analisis regresi sederhana dan regresi ganda. Nilai f hitung yang lebih besar dari f tabel dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan hubungan yang signifikan antara digital skill (X1) dan digital literacy (X2) dengan hasil belajar siswa (Y). Korelasi yang tinggi, seperti nilai R sebesar 0,937 dan R Square sebesar 0,877 untuk digital skill, serta R sebesar 0,850 dan R Square sebesar 0,722 untuk digital literacy, menjelaskan bahwa kenaikan dalam kedua variabel tersebut akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa peningkatan digital skill dan digital literacy akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran informatika di SMA N 1 Langowan.

DAFTAR ACUAN

- Aqib, Zainal. 2020. Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya
- Biru, C. B., Saepudin, A., & Sardin. (2020). Analisis Digital literacy terhadap Pembelajaran Mandiri di Masa Pandemi Covid-19. Indonesian Journal Of Adult and Community Education, 2(2).
- Cahen, F., & Borini, F. M. (2020). International digital competence. Journal of International Management, 26(1), 100691.
- Conde-Jiménez, J. (2018). Digital competence as an indicator of the impact of ICT educational policies: Validation of a theoretical model using PLS. Research on Education and Media, 10(2), 37-44.
- Endang Sri Wahyuni, 2020 Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta : CV. Adanu Utama.
- Ghozali, Imam. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gilster, Paul. Digital Literacy. New York: Wiley, 1997.
- Hassan, F. H., Yusup, V., Saputra, A. H., & Okilanda, A. (2023). peningkatan hasil belajar ipa siswa kelas iv sd islam sinar cendekia melalui metode eksperimen. Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan, 21(1), 200- 209.
- Li, L. (2021). Digital transformation by SME entrepreneurs : A capability perspective Digital transformation by SME entrepreneurs : A capability perspective.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Stoilova, M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people's lives and wellbeing: A systematic evidence review. New media & society, 25(5), 1176-1202.
- Naufal, H. A. (2021). Digital literacy. Perspektif, 1(2), 195-202.
- Naveen kumar. (2022). No Title. Digital Transformation-Key Dimensions. <https://www.linkedin.com/pulse/digital-transformation-key-dimensionsnaveen-kumar>.
- Nuryadi, dkk. 2017. Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Revuelta-Domínguez, F. I., Guerra-Antequera, J., González-Pérez, A., Pedrera-Rodríguez, M. I., & González-Fernández, A. (2022). Digital teaching competence: a systematic review. Sustainability, 14(11), 6428.
- Rosnawati. (2020). Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran. Jawa Barat : CV. Adanu Abimata.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis kebijakan terkait kebijakan digital literacy di sekolah dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 176-180.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Digital literacy Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19. Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia, 3(2), 65–80.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. Journal on Education, 5(3), 6994-7003.