
**Pengaruh Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa SMP
Pusaka Bangsa Karawang**

***THE EFFECT OF DIGITAL LITERACY ON LEARNING ACHIEVEMENT
IN STUDENTS OF SMP PUSAKA BANGSA KARAWANG***

Dewamas Krisna Yudha¹, Irawan², Diana Khuntari^{3*}

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC"
Yogyakarta

Alamat: Jl. Magelang Km.6 Yogyakarta

*Email korespondensi: diana@mmtc.ac.id

Diterima : 23 Juni 2023 || Revisi : 25 Juni 2023 || Disetujui : 29 Juni 2023

Abstract

Advances in information technology have ushered in a new era of digital world. With digital developments, students have new ways of finding information through digital media. This certainly helps students meet their information needs more practically, effectively, and efficiently. Students at SMP (Middle School) Pusaka Bangsa in Karawang have also experienced the impact of this development. The school is located in an urban area where technology is widely accessible. In addition, the students of this school have an average grade of 88 and have won various competitions in the academic field. This study aims to determine the effect of digital literacy on student achievement at SMP Pusaka Bangsa Karawang. Aspects of digital literacy include: technology, cognitive, and ethics. While aspects of learning achievement include: affective, cognitive, and psychomotor. The research method used is quantitative by collecting data through questionnaires. This study examined a sample of 95 respondents who were students of SMP Pusaka Bangsa Karawang. The data collection method in this study used population research techniques by distributing questionnaires online in the form of Google Forms. The data obtained were then processed using SPSS version 26 software with instrument tests (validity and reliability tests), classical assumption tests (in the form of normality tests, linearity tests, and heteroscedasticity tests), and hypothesis testing (simple linear regression tests, R² tests, and Q). The results of the study show that digital literacy has an influence of 27% on student achievement at Pusaka Bangsa Karawang Middle School; the remaining 73% is caused by other variables outside the scope of this study. Suggestions were given to the school to improve students' digital literacy in the cognitive aspect and student achievement in the psychomotor aspect.

Keywords: *Digital Literacy, Learning Achievement, SMP Pusaka Bangsa Karawang*

Abstrak

Abstrak — Kemajuan teknologi informasi telah mengantarkan kita pada era baru dunia digital. Dengan perkembangan digital, siswa memiliki cara baru dalam mencari informasi melalui media digital. Hal ini tentunya membantu siswa memenuhi kebutuhannya dengan lebih praktis, efektif, dan efisien. Siswa-siswi di SMP Pusaka Bangsa di Karawang juga mengalami dampak dari perkembangan ini. Sekolah ini terletak di daerah perkotaan di mana teknologi dapat diakses secara luas. Selain itu, siswa-siswi sekolah ini memiliki nilai rata-rata sebesar 88 dan pernah memenangkan berbagai lomba dalam bidang akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh literasi

digital terhadap prestasi belajar siswa di SMP Pusaka Bangsa Karawang. Aspek literasi digital meliputi: technology, cognitive, dan ethical. Sedangkan prestasi belajar meliputi: affective, cognitive, dan psychomotor. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Penelitian ini mengkaji sampel sebanyak 95 responden yang merupakan siswa/siswi SMP Pusaka Bangsa Karawang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian populasi dengan cara menyebarkan kuesioner secara online dalam bentuk google forms. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan software SPSS versi 26 dengan uji instrumen (uji validitas dan reliabilitas), uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, dan uji heterokedastisitas), dan uji hipotesis (uji regresi linier sederhana, uji R², dan uji T). Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memberikan pengaruh sebanyak 27% dalam prestasi belajar siswa di SMP Pusaka Bangsa Karawang; sisanya 73% disebabkan oleh variabel lain di luar cakupan penelitian ini. Saran diberikan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan literasi digital siswa pada aspek cognitive dan prestasi siswa pada aspek psychomotor.

Kata kunci: Literasi Digital, Prestasi Belajar, SMP Pusaka Bangsa Karawang

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mengantarkan kita pada era baru dunia digital. Hal ini telah membawa perubahan dan perkembangan seperti pencarian informasi melalui media digital (internet) dan penggunaan perangkat digital. Perangkat digital yang biasa kita gunakan sehari-hari, yaitu ponsel cerdas, laptop, komputer, dan lain sebagainya. Media komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat adalah ponsel cerdas (Maknuni, 2020).

Dampak dari adanya kemajuan teknologi informasi ini dapat dirasakan oleh semua kalangan usia di berbagai lingkungan, salah satunya adalah pada siswa di lingkungan sekolah. Teknologi informasi khususnya internet dapat dimanfaatkan oleh para siswa untuk memperoleh informasi dengan lebih praktis, cepat, dan mudah dibandingkan dengan mencari informasi di media cetak. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Akan tetapi, banyaknya informasi yang tersebar di internet tidak menjamin bahwa semua informasi itu benar. Hal tersebut tentunya akan membingungkan dan menghambat siswa untuk mendapatkan informasi yang sesuai.

Untuk mengatasi hal tersebut, para siswa seharusnya diberikan arahan untuk dapat memahami dan mengelola kemampuan baru yang diciptakan oleh kemajuan ini. Kemampuan ini dikenal dengan istilah literasi digital. Kemampuan literasi digital dapat digunakan siswa untuk menemukan informasi yang dibutuhkan dan berkualitas. Sebagai contoh, siswa dapat menggunakan platform digital seperti Google Apps untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Aplikasi tersebut dapat diakses oleh siswa melalui perangkat genggam yang dimiliki. Siswa dapat menggunakan platform Google Apps untuk mendapatkan

informasi yang berkualitas sekaligus membagikan informasi tersebut dengan teman di kelasnya melalui layanan yang tersedia (Ulum et al., 2019). Selain itu, siswa juga dapat memanfaatkan e-learning dalam mencari informasi berkualitas yang sesuai dengan kebutuhannya. E-learning menawarkan konten yang berkualitas dalam berbagai bentuk media, seperti: video streaming dan video interaktif (Arfadila et al., 2022). Hal ini dapat membantu siswa dalam memenuhi informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah melalui perangkat yang dimiliki. Harapannya hal ini dapat membantu menjaga minat mereka dalam belajar dan mendukung prestasi belajarnya (Darmawati, 2022).

Kemajuan teknologi informasi juga berdampak pada siswa-siswi di SMP Pusaka Bangsa Karawang. SMP Pusaka Bangsa di Karawang terletak di daerah perkotaan di mana perkembangan teknologi telah merata dan dapat dimanfaatkan oleh semua orang, termasuk para siswanya. Selain itu, siswa-siswi di sekolah ini memiliki nilai rata-rata kelas yang baik, yaitu 88, dan telah memenangkan berbagai kompetisi akademik, termasuk juara pertama dalam kompetisi olimpiade sains nasional di Kabupaten Karawang. Mayoritas siswa-siswi ini memiliki perangkat elektronik genggam seperti smartphone. Salah satu penggunaan smartphone oleh siswa ialah untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara online, yang secara tidak langsung mengharuskan para siswa memiliki perangkat genggam untuk proses pembelajaran, seperti mengikuti kelas online serta mencari materi tambahan tentang pelajaran sekolah mereka secara online.

Siswa-siswi di SMP Pusaka Bangsa di Karawang juga diperbolehkan menggunakan perangkat genggam selama kegiatan belajar mengajar di kelas dengan izin dari guru mata pelajaran. Para siswa menggunakan perangkat mereka untuk mencari materi tambahan melalui

internet selama pembelajaran berlangsung. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengembalikan perangkat genggam mereka ke tempat penyimpanan yang telah disediakan di ruang guru.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti ingin meneliti pengaruh tingkat literasi digital terhadap prestasi belajar pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pusaka Bangsa Karawang. Terdapat beberapa penelitian sejenis seperti yang dilakukan oleh Giovanni & Komariah (2019), Arima et al. (2021), dan Zaenudin et al., (2020). Penelitian Giovanni & Komariah (2019) membahas hubungan antara literasi digital dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 6 Kota Bogor dengan menggunakan framework DIGCOMP dan prestasi belajar menurut Sia Tjundjing. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dalam kompetensi informasi, komunikasi, pembuatan konten, serta keamanan dengan prestasi belajar yang dimiliki siswa.

Sedangkan Arima et al. (2021) membahas pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makasar dengan menggunakan teori Literasi Digital (Paul Gilster) dan Prestasi Belajar (Rosyid). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital dengan prestasi belajar siswa SD yang dapat ditunjukkan adanya rata-rata skor literasi digital pada angka 70,10 yang bernilai baik.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Zaenudin et al., (2020) membahas tingkat literasi digital siswa SMP dengan menggunakan teori Literasi Digital (Paul Gilster). Penelitian ini memberikan hasil bahwa tingkat literasi digital siswa memiliki skor yang baik di bidang pencarian internet, navigasi hipertekstual, evaluasi konten, dan penyusunan pengetahuan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini dilakukan analisis terhadap pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar siswa SMP dengan menggunakan pendekatan teori literasi digital oleh Calvani dan teori prestasi belajar oleh Febrini. Dengan penelitian ini, harapannya penulis dapat membantu pihak SMP Pusaka Bangsa Karawang untuk lebih mengarahkan para siswa untuk dapat menggunakan internet dengan baik supaya dapat meningkatkan prestasi belajar mereka. Selain itu, diharapkan para siswa menjadi paham dan aware akan kegunaan perangkat genggam yang digunakan, mulai dari durasi pemakaian, budaya literasi digital, dan juga pemilihan informasi yang berkualitas baik..

KAJIAN PUSTAKA

A. Literasi Digital

Literasi digital adalah kecakapan dan pengetahuan dalam menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan dan mengolah informasi menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, dan jaringan untuk mendapatkan manfaat yang ada (Bastin, 2022:42). Era kemajuan teknologi yang begitu pesat ini memerlukan keterampilan dasar yang memungkinkan individu untuk berpikir kreatif, kritis, dan inovatif. Keterampilan ini disebut sebagai kompetensi literasi digital. Individu yang memiliki kompetensi literasi digital yang baik menjadikan individu tersebut siap untuk memecahkan berbagai masalah, berkomunikasi dengan sesama, dan berkolaborasi dengan sesama di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan literasi digital menurut Calvani, Cartelli, Fini, dan Ranieri. Teori literasi digital yang dipaparkan oleh Calvani et al diterapkan pada model Instant Digital Competence Assessment (DCA Instan). Calvani et al. (dalam Information Resources Management Association, 2018:51) memaparkan teori Instant DCA sebagai alat penilaian yang komprehensif dan responsif terhadap berbagai bentuk pengetahuan, termasuk keterampilan linguistik dan konseptual. Model ini membagi kompetensi literasi digital dalam tiga dimensi, yakni dimensi technology, cognitive, dan ethical (Information Resources Management Association, 2018).

1. Dimensi Technology (Teknologi)

Dimensi teknologi merupakan dimensi yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat digital, mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah teknis. Dalam dimensi ini, mencakup kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah yang ada, seperti masalah konektivitas atau infeksi virus atau malware pada komputer, ponsel pintar, atau laptop. Selain itu, dimensi ini juga mencakup kemampuan untuk memilih perangkat atau teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Dimensi Cognitive (Kognitif)

Istilah kognitif secara umum memiliki arti menjadi sebuah perkembangan dengan tujuan akhir penetapan tujuan. Dimensi Kognitif berkaitan dengan kemampuan individu dalam menarik kesimpulan, memanfaatkan informasi yang ada yang dapat diakses oleh pengguna, dan secara kompeten melakukan evaluasi dan membandingkan berbagai informasi yang sudah didapat dari berbagai

sumber informasi untuk memastikan keakuratan dan ketepatan informasi yang didapat tersebut.

3. Dimensi Ethical (Etika)

Istilah “etika” memiliki kaitan dengan perilaku individu. Dalam dimensi etika, etika memiliki artian yang mengacu terhadap kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan baik dan ramah dengan orang lain di dunia digital. Selain itu, dimensi ini juga mencakup kemampuan seseorang untuk berperilaku etis di media digital, dan menjunjung tinggi hak dan privasi milik mereka sendiri, yang termasuk dalam menjaga informasi pribadi dan menghormati privasi milik orang lain.

B. Prestasi Belajar

Istilah prestasi merupakan sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Belanda, yakni *prestatie*. Dalam Bahasa Indonesia, istilah *prestatie* diterjemahkan menjadi ‘prestasi’ yang memiliki makna sebagai hasil dari sebuah usaha (Haswinda et al., 2018). Umumnya, prestasi belajar dikaitkan dengan berbagai aspek akuisisi pengetahuan, dan hasil belajar mencakup pengembangan karakter siswa. Djamarah (dalam Abduloh et al., 2022:2) memaparkan pengertian dari prestasi belajar, yang berarti kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri, sebagai hasil yang didapat dari hasil usaha aktivitas atau kegiatan dalam belajar. Setiap siswa rata-rata mempunyai hasil belajar yang berbeda satu sama lain. Hasil prestasi belajar bisa rendah, sedang, atau tinggi.

Aspek prestasi belajar kemudian diklasifikasikan Febrini (2017:215) dalam tiga aspek, yakni aspek cognitive, affective, dan psychomotor (Abduloh et al., 2022). Aspek cognitive (kognitif) merupakan aspek yang berkaitan dengan fungsi otak, aspek affective (afektif) merupakan aspek yang berkaitan dengan kecenderungan individu dalam memperoleh sebuah pengetahuan baru, dan aspek psychomotor (psikomotor) merupakan aspek yang berkaitan dengan keterampilan setelah mendapat pengalaman belajar (Arone & Putra, 2021).

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar siswa SMP Pusaka Bangsa Karawan.
2. H_a : Terdapat pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar pada siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Tujuan dari penelitian kuantitatif yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh antara dua variabel. Penelitian ini menggunakan rancangan terstruktur, sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah. Terdapat 2 (dua) variabel yang digunakan, yaitu: 1) Literasi Digital sebagai variabel independen (X) dan 2) Prestasi Belajar sebagai variabel dependen (Y). Literasi digital terdiri dari 3 dimensi, yaitu technology, cognitive, dan ethics. Sedangkan prestasi belajar juga terdiri dari 3 dimensi, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 95 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan teknik penelitian populasi, yakni penelitian populasi secara keseluruhan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik penyebaran kuesioner online menggunakan *google forms*. Kuesioner bersifat tertutup, dimana responden hanya perlu memilih salah satu pilihan dalam setiap pertanyaan yang ada. Setiap jawaban yang diberikan oleh responden bersifat rahasia dan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Instrumen penelitian menggunakan skala likert 1-5, yaitu: tidak pernah sama sekali, jarang, tidak terlalu sering, sering, dan selalu. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument penelitian, yang dilanjutkan dengan pengujian uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menggambarkan hubungan sifat tertentu untuk menentukan adanya perbedaan antara setiap kelompok atau kebebasan dua atau lebih faktor yang didapat di suatu situasi yang sedang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan teori literasi digital Calvani yang terdiri dari 3 dimensi (technology, cognitive, dan ethical) dan teori prestasi belajar yang juga terdiri dari 3 dimensi (cognitive, affective, dan psychomotor). Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan jumlah keseluruhan sebanyak 22 pertanyaan, yang terdiri dari 15 pertanyaan untuk variabel X dan 7 pertanyaan untuk variabel Y. Pernyataan kuesioner kemudian dikemas dengan menggunakan google forms, dan kemudian disebarkan pada 30 responden terlebih dahulu untuk dilakukan uji coba skala penelitian. Pelaksanaan uji coba skala penelitian dinamakan pilot test. Setelah pilot test dilakukan, kuesioner yang diuji coba kemudian dilakukan pengujian validitas dan

reliabilitas. Setelah kuesioner telah valid dan reliabel, maka link google forms disebar selama 3 hari (1–3 Februari 2023).

Subyek pada penelitian ini berjumlah 95 responden (53 laki-laki dan 42 perempuan). Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini tersebar dalam tiga kelas, yaitu: 24 siswa (25%) di kelas 7, 36 siswa (38%) di kelas 8 dan 35 siswa (37%) di kelas 9. Berdasarkan usia, maka subyek yang berusia 12 tahun sebanyak 21 orang atau 22%, usia 13 tahun sebanyak 30 orang atau 31%, usia 14 tahun sebanyak 27 orang atau 29%, dan usia 15 tahun sebanyak 17 orang atau 18%.

A. Uji Normalitas

Tabel 1: Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Literasi Digital	Prestasi Belajar
N		95	95
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	53.68	24.61
	Std. Deviation	6.648	3.771
Most Extreme Differences	Absolute	.063	.080
	Positive	.063	.080
	Negative	-.049	-.058
Test Statistic		.063	.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.158 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Pelaksanaan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S) yang menunjukkan nilai residual terdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Tabel 1 menunjukkan hasil bahwa data pada variabel literasi digital (X) dan prestasi belajar (Y) memiliki signifikansi lebih atau sama dengan 0,05, sehingga data penelitian dapat dikatakan terdistribusi normal.

Tabel 2: Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar* Literasi Digital	Between Groups	(Combined)	625.474	28	22.338	2.073	.008
		Linearity	372.683	1	372.683	34.589	.000
		Deviation from Linearity	252.791	27	9.363	.869	.649
Within Groups			711.115	66	10.774		
Total			1336.589	94			

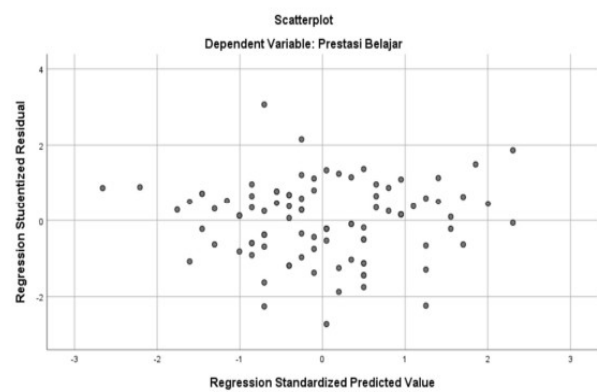
B. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebuah data linier atau tidak. Hasil analisis deviation from linearity pada tabel 2 menunjukkan signifikansi 0,649. Jika nilai signifikansi di atas 0,05

berarti data tersebut linier, sebaliknya apabila hasil signifikansi di bawah atau tidak lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak linier (Pratama & Permatasari, 2021). Nilai signifikansi di atas lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data saling berhubungan secara linier.

C. Uji Heterokedastistas

Pengujian ini dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya sebuah penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas, yakni adanya sebuah ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Ada atau tidak adanya heteroskedastisitas dapat dilihat dari ada atau tidak adanya pola tertentu pada grafik scatterplot.



Gambar 1: Grafik Scatterplot

Pola scatterplot pada gambar 1 terlihat tidak membentuk pola, dan titik-titik menyebar di atas dan dibawah angka nol pada sumbu Y. Gambar tersebut menunjukkan bahwa dalam penelitian ini tidak ada heteroskedastisitas.

D. Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, hipotesis penelitian (Ha) yang ditetapkan adalah:

Tabel 3: Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	8.532	2.702		3.158	.002
	Literasi Digital	.300	.050	.528	5.996	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Ha: Adanya pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang.

Berdasarkan persamaan regresi linear pada tabel 3, maka garis persamaannya dapat disimpulkan bahwa $b_0 = 8532$, yang berarti jika $X = 0$ maka nilai $Y = 8532$, sedangkan nilai $b_1 = 0,300$, yang berarti apabila nilai X terdapat kenaikan sebanyak 1 satuan, maka akan mengakibatkan kenaikan Y sebanyak 0,300. Nilai konstanta 8532, yang mengartikan bahwa prestasi belajar akan sebesar 8532 apabila literasi digital sama dengan nol. Hal ini dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar akan naik jika adanya literasi digital.

Variabel literasi digital (X) mempunyai pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang, dengan koefisiensi sebesar 0,300, dengan asumsi variabel bebas yang lainnya konstan.

Hasil pengujian menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y , sehingga hipotesis “Adanya pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang” terbukti.

E. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 4: Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.528 ^a	.279	.271	3.219

a. Predictors: (Constant), Literasi Digital

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Tabel 4 menunjukkan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 27%, dan selebihnya sisa 73% dipengaruhi oleh faktor lain yang berada di luar penelitian ini.

F. Variabel X: Literasi Digital

Tabel 5: Skor per Indikator Variabel X

Indikator	Skor Total	%Skor	Skor Ideal
<i>Technology</i>	1764	33%	2375
<i>Cognitive</i>	1439	27%	1900
<i>Ethical</i>	2163	40%	2850
Total	5366	100%	7125

Data variabel literasi belajar diperoleh melalui kuesioner variabel literasi belajar dengan 15 butir pertanyaan dan jumlah responden sebanyak 95 responden. Tabel 5 menunjukkan tanggapan responden mengenai dimensi *Technology*,

Cognitive, dan *Ethical* dalam variabel literasi digital.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa skor total adalah 5366 dan menghasilkan persentase skor sebanyak 75,31%.

Dari hasil pengumpulan data terlihat bahwa skor rata-rata tertinggi adalah 40% pada indikator *Ethical*, kedua dengan 33% pada indikator *Technology* dan terendah 27% pada indikator *Cognitive*. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kontribusi *Ethical* memiliki pengaruh yang cukup dominan terhadap pengguna, karena pada indikator *Ethical*, pengguna dapat

Tabel 6: Kategori Interval

Nilai Persentil	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

berkomunikasi dengan baik dengan teman sekelasnya melalui media digital. Secara keseluruhan dengan persentase skor 75,31% menunjukkan bahwa literasi digital siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang termasuk dalam kategori baik. Tabel kategori interval persentase skor dapat dilihat pada tabel 6.

G. Variabel Y: Prestasi Belajar

Berdasarkan data untuk variabel Y yang terkumpul dari hasil penyebaran kuesioner pada 95 responden, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 7 butir instrumen, dengan menggunakan skala *likert* sebagai indikator penilaian, maka dapat diketahui persentase skor dari masing-masing

Tabel 7: Skor per Indikator Variabel Y

Indikator	Skor Total	%Skor	Skor Ideal
Kognitif	759	32%	950
Afektif	1026	43%	1425
Psikomotor	579	25%	950
Total	2364	100%	3325

indikator seperti yang ditunjukkan oleh tabel 7. Berdasarkan hasil pengolahan data yang didapat menunjukkan bahwa skor total adalah 2364. Jumlah skor yang diperoleh kemudian diukur dan menghasilkan persentase skor sebanyak 71,09%. Dari hasil pengumpulan data terlihat bahwa indeks afektif memiliki skor tertinggi sebesar 43%, kemudian indeks kognitif sebesar 32% dan terendah sebesar 25% pada indeks psikomotorik.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa perkembangan digital khususnya internet dapat meningkatkan minat siswa dalam mengeksplorasi topik baru. Siswa juga dapat memasukkan mata pelajaran yang

dipelajari di sekolah sebelumnya. Artinya media internet berhasil meningkatkan minat siswa dalam menemukan topik baru, setelah siswa menyerap topik baru melalui internet. Secara keseluruhan, dengan persentase skor 70,55% menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang termasuk dalam kategori baik. Untuk skala penilaian persentase skor, dapat dilihat pada tabel 6.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat diambil simpulan bahwa literasi digital berpengaruh positif sebesar 27% terhadap prestasi belajar siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang, selebihnya sebesar 73% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dimensi ethical pada literasi digital mendapatkan skor tertinggi, yang berarti siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang sudah memiliki etika yang baik ketika mengakses internet. Sedangkan pada variabel prestasi belajar, skor tertinggi pada dimensi afektif, yang berarti minat mendalami materi baru pada siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang bertambah sebagai efek dari penguasaan kemampuan literasi digital yang baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan pihak sekolah untuk mendukung siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi digital yang memiliki skor rendah, yaitu: membedakan dan mengklasifikasikan informasi yang diperoleh dari internet, menilai kebenaran informasi, dan menerapkan pengetahuan baru yang diperoleh dari internet dengan. Langkah-langkah yang bisa diterapkan pihak sekolah dapat berupa menyelenggarakan pelatihan literasi digital sehingga siswa mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhannya, menghindari informasi yang bersifat hoax, dan mengoptimalkan penggunaan internet untuk mendapatkan informasi terkait materi yang diajarkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, Suntoko, Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Arfadila, Aulia, E. R. N., Widyaksana, R., Nugraha, & Humaeroh, S. (2022). Penerapan E-Learning Dalam Inovasi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2). <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54771>
- Arima, M. T., Amaliyah, N., Abustang, P. B., & Alam, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Arone, A., & Putra, I. (2021). Implementasi Aspek Psikomotorik dalam Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Bonjol Kabupaten Pasaman. *JECCO - Journal of Education, Cultural, and Politics*, 2(1), 61–69. <https://doi.org/10.24036/jecco.v2i1.43>
- Bastin, N. (2022). *Keterampilan Literasi, Membaca, dan Menulis (1st ed.)*. Nahason Bastin Publishing.
- Darmawati. (2022). Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X MIPA-1 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 206–214. <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1342>
- Giovanni, F., & Komariah, N. (2019). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 6 Kota Bogor. *Libraria - Jurnal Perpustakaan*, 7(1). <https://doi.org/10.21043/libraria.v7i1.5827>
- Haswinda, Sulfasyah, & Akib, T. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 496–507. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/1416/2756>
- Information Resources Management Association. (2018). *Information and Technology Literacy: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications (1st ed.)*. IGI Global.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 2(2), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/IDEAL>
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47.
- Ulum, B., Fantiro, F. A., & Rifa'i, M. N. (2019). Pemanfaatan Google Apps di Era Literasi

Digital Pada Siswa Sekolah Dasar.
LENTERA-Jurnal Ilmiah Kependidikan,
14(2), 22–31.
<https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.843>

Zaenudin, H. N., Affandi, A. F. M., Priandono, T.
E., & Haryanegara, M. E. A. (2020). Tingkat
Literasi Digital Siswa SMP di Kota
Sukabumi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*,
23(2), 167–180
<https://doi.org/10.20422/jpk.v2i23.727>