



Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Terhadap Motivasi Semangat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Informatika

Risaldi Andika Rajah¹, Rissal Efendi²

¹Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana

²Dosen Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 19 Agustus 2023

Revised: 20 September 2023

Accepted: 27 September 2023

The purpose of this study was to find out how big the percentage of influence from Digital Literacy using the Problem-Based Learning learning model on the motivation of students' Learning Enthusiasm in Informatics learning at Christian High School 1 Salatiga. This research is a research with quantitative methods that involve measuring the level of a particular characteristic. This study uses an analysis technique or simple linear regression test to be able to determine the effect of the Digital Literacy variable using the Problem-Based Learning (X) learning model on the variable Student Learning Motivation (Y). The population in this study was taken from class X students who were at Christian High School 1 Salatiga. Sampling was used to select samples from the research population, namely students in class X-6, which consisted of 35 students. Data collection techniques were carried out using a questionnaire method with a Likert scale. The validity of the data obtained was tested using validity and reliability tests. In the test phase, the analysis requirements were tested using the Normality test, Linearity test, and Heteroscedasticity test using the Statistical Product and Service Solution (SPSS) software. The results of this study indicate that there is a positive and significant influence between Digital Literacy using the Problem-Based Learning Model on Learning Motivation at Christian 1 High School Salatiga with a value of 59.5%, while 31.5% is the influence of other variables not examined in this study.

Keywords: *Digital Literacy, Problem Based Learning, Motivation for Learning.*

(*) Corresponding Author: rajahsaldi21@gmail.com

How to Cite: Rajah, R. A, & Efendi, R. (2023). Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Terhadap Motivasi Semangat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Informatika. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8415972>.

INTRODUCTION

Dalam lingkup satuan Pendidikan kemajuan teknologi yang pesat mendorong terjadinya substitusi teknologi cetak yang mulai berubah dan merambah menjadi teknologi digital atau menggunakan sistem yang berbasis pada penggunaan komputer (Winata et al., 2018). Pada masa yang serba modern seperti saat ini penggunaan teknologi ini bisa dikatakan berkembang seiring dengan adanya perkembangan zaman, hal inilah yang membuat teknologi itu sendiri dapat dijadikan sebagai salah satu komponen penting yang ada pada zaman sekarang. Pengaplikasian teknologi sendiri dapat diterapkan diberbagai sektor, salah satunya dalam kegiatan proses pembelajaran disekolah. Komputer, jaringan internet, serta software pengolah data dan presentasi merupakan beberapa contoh atau bukti nyata dari adanya penerapan teknologi di lingkungan belajar dan mengajar (Pratama et al., 2019). Sama halnya dengan penerapan Literasi Digital yang mana dalam hal ini,

literasi digital digambarkan sebagai sebuah pengetahuan dan juga kecakapan seseorang dalam memanfaatkan media digital seperti alat komunikasi, jaringan internet dan juga beberapa hal lain yang berkaitan secara langsung dengan penggunaan teknologi (Oktavia & Hardinata, 2020).

Menurut (Zakaria, 2021) tingkat literasi digital di Indonesia masih tergolong sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari indeks literasi digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan informatika (Kemkominfo) dan juga Katadata Insight Center (KIC) Pada tahun 2021, indeks tersebut memperlihatkan bahwa tingkat literasi digital Indonesia berada di angka 2,49 angka ini tentu saja menempatkan Indonesia berada dalam kategori rendah dengan skala penilaian dari 0 sampai 5, hal tersebut dapat terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti : kurang mendapat kesempatan dalam mendalami Pendidikan mengenai teknologi dan juga terdapat masih banyak masyarakat yang kurang memahami manfaat dan cara menggunakan teknologi digital. Selain itu menurut (Kajin, 2018) menjelaskan tentang rendahnya tingkat literasi digital juga dapat berpengaruh langsung terhadap motivasi belajar dan juga hasil belajar siswa, rendahnya pengetahuan siswa mengenai literasi digital menjadi sebuah kendala yang serius dalam penerapannya. Salah satu contoh upaya yang perlu dilakukan adalah membekali para pelajar tersebut dengan berbagai treatment dan juga membekali kemampuan literasi digital agar dapat melakukan penggalian informasi digital secara bijak. Sehingga dalam hal ini dapat dilihat bahwa adanya literasi digital sangat berpengaruh pada setiap aspek terutama dalam lingkup Pendidikan, oleh karena itu perlu untuk diupayakan berbagai macam cara pengembangan dalam pembelajaran siswa disekolah yang melibatkan pemanfaatan media literasi digital baik itu melalui model pembelajaran maupun metode pembelajaran yang tepat agar dapat memotivasi setiap siswa untuk terus belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Secara umum yang dimaksud dengan literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), kemampuan inilah yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk dapat mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten-konten atau informasi yang ada dengan cara melibatkan kecakapan kognitif maupun teknikal, serta juga dapat dengan bijak dalam memanfaatkan setiap informasi secara baik, cerdas, cermat dan tepat pada sasaran (Mustofa & Budiwati, 2019). Hal inilah yang dapat menjadikan literasi digital sebagai salah satu alat dalam dunia pendidikan yang dapat membentuk keterampilan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, analitis, dan inovatif (Restianty, 2018). Pendidikan yang merujuk pada penerapan literasi digital perlu untuk diupayakan oleh seluruh lapisan pemangku kepentingan mulai dari orang tua, guru atau pendidik, lembaga pendidikan, dan pemerintah dalam memberikan panduan, arahan dan juga petunjuk agar tercipta tatanan masyarakat dengan berbagai pola pikir dan cara pandang yang lebih kritis dan kreatif, sehingga dengan adanya hal tersebut dapat membangun suatu kehidupan sosial yang baik dan juga masyarakat yang lebih kondusif (Anggrasari, 2020).

Pemanfaatan media literasi digital sebagai sarana pembelajaran dalam ruang lingkup pendidikan juga memiliki sejumlah keunggulan, diantaranya seperti : dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa, menambah wawasan dan

pengetahuan, dan juga dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas lagi mengenai berbagai hal yang berbau teknologi (Zahroh & Sholeh, 2022). Pemanfaatan media literasi digital juga membuat pembelajaran dan pengaksesan media pembelajaran menjadi lebih sederhana, membaca dan bahkan menonton video dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif lagi. Akibatnya, sangat berpotensi untuk mendorong kreativitas dan juga belajar mandiri siswa (Marrie et al., 2019). Dalam praktiknya, pembelajaran yang dilakukan di SMA Kristen 1 Salatiga telah menerapkan proses pembelajaran yang berbasis pada penggunaan media digital, yang mana akses dari setiap materi ajar yang ada tidak hanya dapat diakses dari buku paket siswa saja, melainkan juga sudah dapat diakses melalui media handphone, laptop, dan juga komputer sehingga dalam hal ini siswa sangat memudahkan dalam proses pembelajaran di kelas. Sama halnya dengan pembelajaran informatika yang berlangsung di lab komputer, dimana terdapat beberapa fasilitas atau perangkat elektronik yang cukup memadai seperti monitor, PC, jaringan internet, dan beberapa fasilitas penunjang lainnya yang membuat proses pembelajaran siswa tidak lagi hanya sebatas pembahasan akan materi saja melainkan juga dapat melakukan praktek langsung dengan memanfaatkan media digital yang ada.

Dalam proses pembelajaran, guru yang dijadikan sebagai seorang fasilitator juga perlu untuk meningkatkan kemampuan mengajarnya, sehingga siswa dapat termotivasi dengan maksimal dalam menerima setiap materi pembelajaran, walaupun dalam kenyataannya yang terjadi saat ini masih terdapat sebagian besar guru di Indonesia yang masih mempertahankan model pembelajaran yang klasik atau mengikuti model lama (Dewanto et al., 2018). Model pengajaran merupakan cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin diwujudkan (Prasutri et al., 2016). Proses pembelajaran yang masih menggunakan model pengajaran berupa ceramah belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada siswa atau belum dapat memberikan pengaruh yang signifikan kepada siswa, karena dalam hal ini peran guru dalam menyampaikan materi masih lebih dominan dibandingkan keaktifan siswa itu sendiri. Oleh karena itu, untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dan mengikuti perkembangan zaman yang menuntut siswa harus memiliki kecakapan dalam berpikir dan juga kecakapan dalam beradaptasi dengan baik pada lingkungan, yang nantinya diperlukan dalam dunia kerja maka dibutuhkan model pengajaran yang sesuai, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menerapkan pembelajaran yang berbasis pada penerapan model problem based learning.

Pendekatan Model pembelajaran problem based learning menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah secara kompleks dalam kehidupan nyata sehingga hal tersebut akan memunculkan budaya berpikir dalam diri siswa (Dewanto et al., 2018). Proses pembelajaran yang seperti ini menuntut siswa untuk dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, dengan begitu penerapan model ini juga dapat memotivasi semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang disampaikan. Terdapat beberapa alasan mendasar yang dapat mendukung penggunaan PBL dalam pembelajaran menurut (Petrosino 2007), alasan tersebut antara lain : (1) melalui pembelajaran berbasis pada model

problem based learning secara tidak langsung dapat memotivasi semangat belajar siswa, baik itu belajar secara mandiri maupun berkelompok dan juga dapat meningkatkan pengembangan sikap positif siswa, (2) siswa akan dirangsang untuk selalu menggunakan kemampuan berpikir kritisnya yang akan dapat membantu mereka dalam membangun dan mengembangkan sebuah komunitas pembelajar yang menguasai konten pelajaran secara kolaboratif.

Berdasarkan pada penyusunan perencanaan pembelajaran yang telah dilalui oleh penulis dan penyampaian latarbelakang masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari literasi digital menggunakan model pembelajaran problem based learning terhadap motivasi semangat belajar siswa pada pembelajaran informatika, hasil yang dapat dilihat dari penelitian ini nantinya yaitu seberapa besar presentase pengaruh dari literasi digital menggunakan model pembelajaran problem based learning yang dapat memotivasi semangat belajar siswa.

METHODS

Desain Penelitian

Pada perancangan penelitian ini akan memakai Metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis/uji regresi linear sederhana. Penelitian kuantitatif sendiri merupakan metode penelitian yang melibatkan pengukuran tingkatan suatu ciri tertentu. Penelitian kuantitatif dapat mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan presentase, rata-rata, dan perhitungan lainnya, dengan kata lain penelitian ini menggunakan perhitungan berupa angka atau kuantitas. Penelitian kuantitatif ini lebih menekankan pada fenomena objektif yang terjadi, dan juga maksimalisasi objektivitas, desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistic, struktur dan percobaan terkontrol. Dalam penelitian ini sendiri penulis mencoba menggunakan Teknik analisis atau uji regresi linear sederhana untuk dapat mengetahui pengaruh dari variabel (X) terhadap variabel (Y). variabel bebas yang di pakai dalam penelitian ini adalah Literasi digital menggunakan model *Problem-Based Learning* (X), sementara untuk variabel terikat dalam penelitian ini menggunakan Motivasi semangat belajar siswa (Y).

Populasi

Populasi dalam penelitian ini diambil dari siswa kelas X yang berada di SMA Kristen 1 Salatiga, Pengambilan sampel digunakan untuk memilih sampel dari populasi penelitian ini yaitu siswa kelas X-6 yang berjumlah 35 siswa. Instrumen pengumpulan data merupakan sebuah alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, oleh karena itu untuk mengumpulkan data, penulis akan menggunakan instrumen penelitian antara lain : observasi dan pembagian kuesioner.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik observasi dan penyebaran kuesioner atau angket. Angket yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan penghitungan skala likert yang merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk dapat melengkapi kuesioner yang mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan. Kisi-kisi yang digunakan sebagai

bahan dasar dalam pembuatan instrument dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penelitian Literasi Digital

Variabel	Indikator	Item	No. Soal	Jumlah
Literasi Digital	1. <i>Information</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mencari dan menyeleksi Informasi 	1	5
	2. <i>Communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital 	2	
	3. <i>Safety</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi dengan teknologi digital 	3	
	4. <i>Collaboration</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan dan menegosiasikan gagasan-gagasan atau ide dengan orang lain dalam satu grup 	4	
	5. <i>Problem solving</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu dalam mencari solusi dan memecahkan berbagai macam permasalahan yang berkaitan dengan teknologi digital 	5	

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen penelitian PBL

Variabel	Indikator	Item	No. Soal	Jumlah
----------	-----------	------	----------	--------

<i>Problem-Based Learning</i>	1. Orientasi pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran 	6	5
	2. Penyelidikan mandiri / kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan uji coba (percobaan) untuk memperoleh data dalam rangka menyelesaikan masalah yang sedang dikaji 	7	
	3. Pengembangan dan penyajian hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan dalam mengasosiasikan data yang ditemukan dengan berbagai data lain dari beragam sumber yang dapat di rangkum 	8	
	4. Problem solving	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu dalam mencari solusi dan memecahkan berbagai macam permasalahan. 	9	
	5. Analisis dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melakukan refleksi maupun evaluasi terhadap solusi yang didapat maupun yang dihasilkan 	10	

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian Motivasi Semangat Belajar

Variabel	Indikator	Item	No. Soal	Jumlah
Motivasi Semangat Belajar	1. Pilihan	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil 	1, 2	13

		• Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	3,
	2. Keyakinan untuk sukses	• Kemandirian bertindak	6	5,
		• Berusaha memperkirakan hasil dari berbagai strategi	8	7,
		• Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	10	9,
	3. Keuletan dalam berusaha	• Keberanian menghadapi kegagalan		11
		• Kemampuan bangkit dari kegagalan		12
		• Gigih terus berusaha kalau usaha yang pertama gagal		13

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan alat bantu berupa *software* statistik. *Software* yang digunakan yaitu *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

Analisis Deskriptif

Menurut sugiyono (2010 : 29), analisis deskriptif adalah merupakan bentuk analisis statistik yang digunakan untuk dapat menganalisis data-data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini sendiri merupakan jenis data kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk angka dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik.

Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dalam penelitian ini menggunakan uji Normalitas, uji Linearitas, dan uji Heteroskedastisitas.

Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan teknik Analisis regresi linear sederhana, yang mana dalam hal ini teknik tersebut digunakan untuk mengukur pengaruh dari satu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Persamaan dalam analisis regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis jika

- 1) $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau signifikan ≤ 0.05 , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$, atau signifikan > 0.05 , maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

RESULTS & DISCUSSION

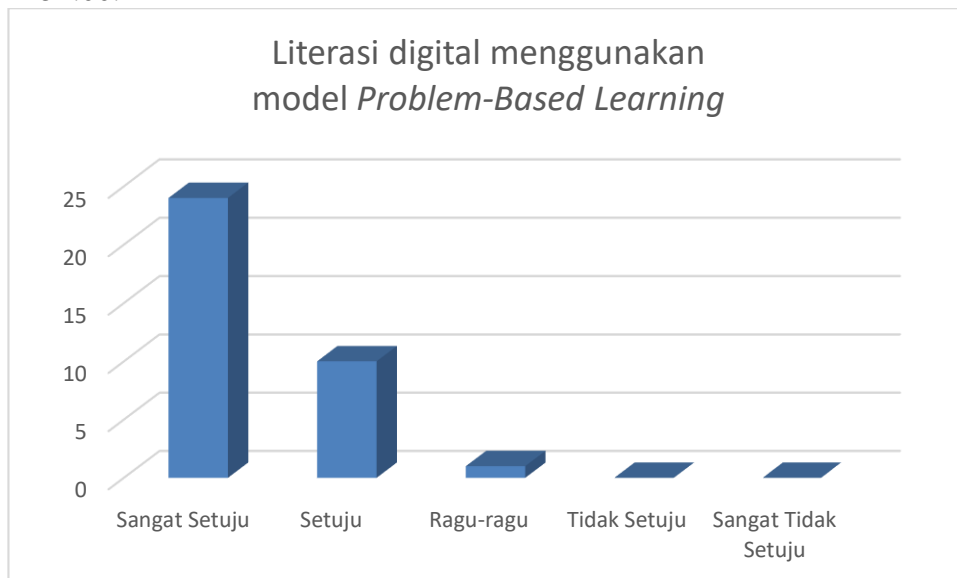
Results

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Kristen 1 Salatiga yang beralamat di Jln. Osamaliki No.32, Mangunsari, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga, Prov. Jawa Tengah. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-6 yang berjumlah 35 siswa dengan metode pengumpulan data menggunakan penyebaran angket atau kuesioner. Data yang telah diperoleh akan diolah atau dianalisa menggunakan excel dan SPSS dengan output sebagai berikut :

Literasi Digital menggunakan Model Problem-Based Learning

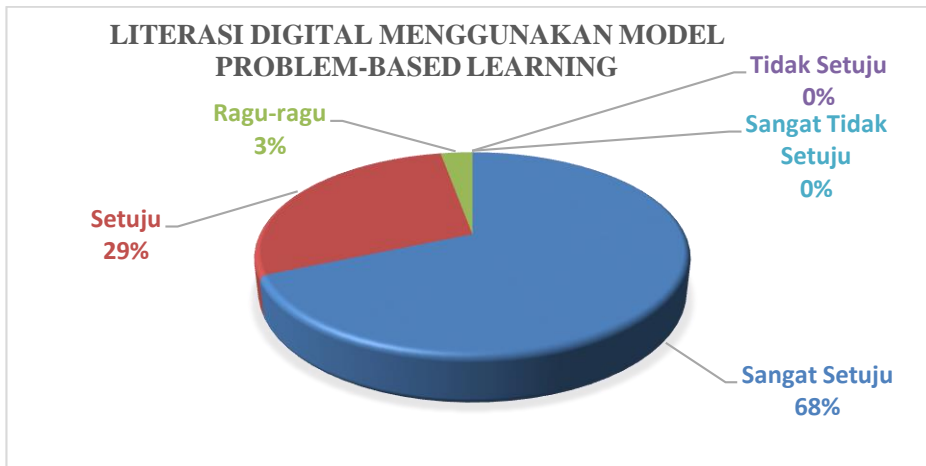
Deskripsi Literasi Digital menggunakan Model Problem-Based Learning diketahui rata-rata (mean) = 41.54, nilai tengah (median) = 42.00, modus = 44.00, simpangan baku (standard deviation) = 4.90, skor minimum = 28.00, skor maximum = 49.00, tingkat penyebaran Literasi Digital menggunakan Model Problem-Based Learning (variance) = 24.02, dan jumlah skor keseluruhan sebesar 1454.00.



Gambar 1. Grafik distribusi frekuensi

Literasi Digital menggunakan Model Problem-Based Learning

Berdasarkan pada gambar 1, distribusi kecenderungan skor variabel Literasi Digital menggunakan Model Problem-Based Learning dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram kecenderungan variabel Literasi Digital menggunakan Model *Problem-Based Learning*

Motivasi Semangat Belajar

Dilihat dari hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS yang terdapat pada lampiran, maka diketahui rata-rata (mean) = 51.48, nilai tengah (median) = 52.00, modus = 52.00, simpangan baku (standard deviation) = 5.35, skor minimum = 34.00, skor maximum = 61.00, tingkat penyebaran motivasi semangat belajar siswa (variance) = 28.72, dan jumlah skor keseluruhan sebesar 1802.00.



Gambar 3. Grafik distribusi frekuensi variabel Motivasi Semangat Belajar

Berdasarkan pada gambar 3, distribusi kecenderungan skor variabel Motivasi semangat belajar dapat digambarkan dengan diagram dibawah ini :



Gambar 4. Diagram kecenderungan variabel Motivasi semangat belajar.

Uji Validitas

	item_15
Pearson Correlation	.363*
Sig. (2-tailed)	0.032
N	35

Berdasarkan hasil Analisa dari uji validitas dengan jumlah 23 pertanyaan didapatkan hasil r_{kritis} pada angket pertanyaan nomor 15 dengan nilai r_{kritis} sebesar $0.363 > r_{tabel}$ sebesar 0.334 sehingga dapat disimpulkan bahwa item_15 dinyatakan valid. Sedangkan untuk nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.032 < 0.05$ dan Pearson Correlation bernilai positif, maka dapat disimpulkan bahwa item soal angket yang digunakan oleh peneliti dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.929	23

Kuesioner atau angket akan dinyatakan reliabel atau konsisten jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60 dan akan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten jika nilai Cronbach's Alpha < 0.60 . dari tabel output yang telah peneliti peroleh, diketahui terdapat 23 butir pertanyaan dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0.929 > 0.60$, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa 23 butir pertanyaan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah reliabel dan konsisten.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dalam penelitian ini sebagai salah satu bagian dalam uji persyaratan analisis data, Untuk memastikan bahwa data yang peneliti gunakan berdistribusi normal. Peneliti mengambil dasar keputusan dalam uji normalitas K-S bahwa jika nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 maka data yang peneliti gunakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) < 0.05 maka data yang peneliti gunakan tidak berdistribusi normal.

One- Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	35
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.117

Peneliti mendapatkan tabel output yang menyatakan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.117 > 0.05$ dengan nilai N atau jumlah responden sebanyak 35 siswa, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan agar peneliti mengetahui bahwa kedua variabel yang peneliti gunakan memiliki hubungan linear secara signifikan dengan pedoman pada dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi. Jika signifikansi < 0.05 maka data disimpulkan memenuhi syarat linearitas.

Literasi Digital* Motivasi semangat belajar	Between Groups		Sig.
		Deviation From Linearity	0.423

Dari tabel diatas, peneliti mendapatkan hasil nilai Deviation From Linearity Sig. adalah $0.423 > 0.05$, sehingga peneliti menyimpulkan variabel literasi digital menggunakan model *Problem-Based Learning* (X) dengan variabel motivasi semangat belajar (Y) terdapat hubungan linear yang signifikan.

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas memiliki tujuan untuk menguji ada atau tidaknya ketidaksamaan variasi dari nilai residual didalam model regresi yang dipakai pada penelitian ini. peneliti menggunakan uji Glejser untuk mendeteksi gejala heteroskedastisitas didalam penelitian ini dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan nilai signifikansi.

Coefficients	
Model	Sig.
Literasi Digital (X)	0.800

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0.800. penelitian yang dianggap tidak memiliki gejala heteroskedastisitas memiliki nilai signifikansi $>$ dari 0.05 sehingga pada dasar pengambilan keputusan menggunakan uji Glejser peneliti menyimpulkan bahwa penelitian yang diteliti tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Uji Regresi

Uji regresi merupakan uji terakhir yang digunakan di dalam penelitian ini setelah peneliti memastikan bahwa data yang telah peneliti teliti telah lolos dalam syarat kelayakan model regresi linear sederhana. Pada dasarnya rumus persamaan regresi linear sederhana adalah

$$Y = a + bX$$

Coefficients					
Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.	
	B	Std. Error			
1	(Constant)	16.450	5.069	3.245	0.003
	Literasi Digital	0.843	0.121	6.959	.000

Berdasarkan output dari tabel yang telah peneliti olah diketahui nilai signifikansi adalah sebesar $0.000 < \text{probabilitas } 0.05$ sehingga peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara literasi digital menggunakan model *Problem-Based Learning* (X) terhadap motivasi semangat belajar (Y) . adapun persamaan regresi yang peneliti peroleh adalah $Y = 16.450 + 0.843 (X)$ dengan interpretasi bahwa setiap kenaikan 1% kemampuan literasi digital siswa SMA Kristen 1 Salatiga akan meningkatkan motivasi semangat belajar siswa sebesar 0.843 dengan angka konstan sebesar 16.450.

Model	R Square
1	0.595

Dari tabel diatas, peneliti mendapatkan nilai R square sebesar 0.595 sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital menggunakan model *Problem-Based Learning* (X) berpengaruh sebesar 59.5% terhadap motivasi semangat belajar (Y), sedangkan 31.5% motivasi semangat belajar dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti didalam penelitian ini.

CONCLUSION

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara Literasi Digital menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap Motivasi Semangat Belajar di SMA Kristen 1 Salatiga secara positif dan signifikan dengan nilai sebesar 59.5%, sedangkan 31.5% merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Harapan dengan adanya pengaruh dari literasi digital menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap Motivasi semangat belajar siswa ini dapat menjadi acuan baik itu bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan diri dalam bidang teknologi, maupun bagi pendidik dalam usaha memberikan pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa lewat pemanfaatan media-media digital.

SUGGESTION

Berdasarkan pada hasil penelitian, saran yang dapat diberikan antara lain : pertama, untuk dapat memotivasi semangat siswa dalam proses belajarnya diperlukan adanya pengembangan dalam penerapan metode maupun model pembelajaran yang menarik dengan tujuan agar siswa dapat tetap termotivasi untuk terus belajar salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan setiap media literasi digital yang ada. Yang kedua, dengan adanya model pembelajaran berbasis pada *Problem-Based Learning* diharapkan juga dapat menjadi alternatif yang dapat dipakai oleh guru sebagai pengajar untuk dapat meningkatkan keterampilan Literasi digital siswa dalam berbagai aspek, sehingga hal tersebut juga dapat berpengaruh langsung pada kemampuan siswa secara akademik, berpengaruh terhadap motivasi belajar, dan juga pada hasil belajar siswa.

REFERENCES

- Hadayani, D. O., Delinah, & Nurlina. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.
- Marrie, T., Chrysaninta, R., Putri, W., Studi, P., Ilmu, M., Jaya, U. A., Daerah, I., Yogyakarta, I., & Movement, D. L. (2019). *Kata kunci : literasi digital, bijak, tanggung jawab moral dan sosial, Diskominfo DIY*. 1(2), 159–173.
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Pustakaloka*, 11(1), 114. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v1i1.1619>
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 06(1), 9–13. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/10398/0>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Yusuf, R., Sanusi, Maimun, Hayati, E., & Fajri, I. (2019). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. *Prosiding Seminar Nasional Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia*, 185–199.
- Zahroh, F., & Sholeh, M. (2022). Efektivitas literasi digital dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(September), 12.
- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248.
- Oktavia, R., & Hardinata, A. (2021). Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau Dari Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi Pada Siswa Mengengah Atas (SMA) Kecamatan Kuala Nagan Raya. *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-34.
- Prasutri, D. R., Muzaqi, A. F., Purwati, A., Nisa, N. C., & Susilo, H. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning (Pbl) untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan kolaboratif siswa SMA pada pembelajaran biologi. In *Prosiding Seminar Nasional dan Workshop Biologi-IPA dan Pembelajarannya* (Vol. 4, p. 489).
- Dewanto, S. A., Marpanaji, E., Mahali, M. I., Hasanah, N., & Wulandari, B. (2018). Penerapan Problem Based Learning Untuk Higher Order Thinking Skills Pada Siswa Pendidikan Teknik Informatika. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.19779>
- Kajin, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 133-142.

ATTACHMENT :

Gambar 1.1 uji validi

		Correlations																							Skor_Total		
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15	Item_16	Item_17	Item_18	Item_19	Item_20	Item_21	Item_22	Item_23			
Item_1	Pearson Correlation	1																									
	Sig. (2-tailed)																										
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	
Item_2	Pearson Correlation	-.093	1																								
	Sig. (2-tailed)	.594																									
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_3	Pearson Correlation	.282	.396	1																							
	Sig. (2-tailed)	.101	.019																								
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_4	Pearson Correlation	.239	.350	.566**	1																						
	Sig. (2-tailed)	.167	.039	.000																							
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_5	Pearson Correlation	.331	.389	.008	-.111	1																					
	Sig. (2-tailed)	.052	.021	.964	.524																						
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_6	Pearson Correlation	.243	.360	.519**	.639**	-.015	1																				
	Sig. (2-tailed)	.160	.018	.001	.000	.931																					
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_7	Pearson Correlation	.267	.405	.315	.163	.419	.177	1																			
	Sig. (2-tailed)	.122	.016	.066	.350	.012	.309																				
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_8	Pearson Correlation	.069	.845**	.493**	.431**	.048	.504**	.338**	1																		
	Sig. (2-tailed)	.694	.000	.003	.010	.784	.002	.047	.014																		
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_9	Pearson Correlation	.115	.318	.258	.478**	-.054	.419	.543**	.412*	1																	
	Sig. (2-tailed)	.510	.063	.135	.004	.760	.012	.001	.014	.000																	
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_10	Pearson Correlation	.421	.244	.592**	.549**	.141	.654	.372	.496	.576	1																
	Sig. (2-tailed)	.012	.158	.000	.001	.418	.000	.026	.002	.000	.000																
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_11	Pearson Correlation	.378	.484**	.574**	.632**	.141	.422	.338	.518**	.501**	.668**	1															
	Sig. (2-tailed)	.106	.003	.000	.000	.420	.012	.047	.001	.002	.000	.000															
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_12	Pearson Correlation	.145	.340	.572**	.710**	-.102	.772**	.214	.527**	.414	.646**	.615**	1														
	Sig. (2-tailed)	.405	.046	.000	.000	.562	.000	.217	.001	.013	.000	.000	.000														
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_13	Pearson Correlation	.039	.361	.198	.189	.364	.090	.355	.210	.362	.258	.313	-.055	1													
	Sig. (2-tailed)	.826	.033	.255	.277	.032	.608	.036	.226	.033	.136	.067	.752	.000													
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_14	Pearson Correlation	.220	.380	.389	.546**	-.052	.579**	.103	.453**	.351**	.479**	.534**	.561**	.033	1												
	Sig. (2-tailed)	.203	.024	.021	.001	.767	.000	.557	.006	.038	.004	.001	.000	.850	.000												
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_15	Pearson Correlation	.304	.258	.168	-.090	.477**	-.039	.368	.197	.048	.075	.041	-.208	.294	.038	1											
	Sig. (2-tailed)	.016	.134	.334	.607	.076	.824	.030	.256	.785	.670	.814	.231	.086	.826	.000											
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_16	Pearson Correlation	.164	.399	.582**	.559**	-.122	.568**	.187	.430**	.350	.608**	.512**	.680**	-.060	.600**	-.137	1										
	Sig. (2-tailed)	.347	.018	.000	.000	.484	.000	.282	.010	.039	.000	.002	.000	.731	.000	.432	.000										
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_17	Pearson Correlation	.546	.352	.588**	.428	.353	.363	.449	.354	.322	.548**	.432**	.374**	.088	.379	.418	.600**	1									
	Sig. (2-tailed)	.001	.038	.000	.010	.038	.032	.007	.037	.059	.001	.010	.027	.814	.025	.012	.000	.000									
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_18	Pearson Correlation	.306	.360	.533**	.290	.405	.318	.522**	.379	.461**	.552**	.460**	.350**	.212	.262	.472**	.377**	.700**	1								
	Sig. (2-tailed)	.073	.020	.001	.091	.016	.062	.001	.025	.005	.001	.005	.039	.221	.144	.004	.026	.000	.000								
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_19	Pearson Correlation	.289	.393	.579**	.286	.348	.249	.409	.486**	.328	.457**	.466**	.347**	.053	.290	.367	.406	.759**	.800**	1							
	Sig. (2-tailed)	.092	.020	.000	.096	.040	.149	.015	.003	.004	.006	.005	.041	.784	.091	.030	.015	.000	.000	.000							
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Item_20	Pearson Correlation	.130	.350	.673**	.516**	.076	.379	.309	.348	.372	.489**	.529**	.505**	.156	.391	.352	.419	.465**	.6								

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.41213665
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.081
	Negative	-.134
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.117 ^c

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

MEANS TABLES=y BY x
 /CELLS=MEAN COUNT STDDEV
 /STATISTICS LINEARITY.

Gambar 1.4 uji linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Semangat Belajar * Literasi Digital	Between Groups	(Combined)	744.493	14	53.178	4.579	.001
		Linearity	580.892	1	580.892	50.023	.000
		Deviation from Linearity	163.601	13	12.585	1.084	.423
Within Groups			232.250	20	11.612		
Total			976.743	34			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Motivasi Semangat Belajar * Literasi Digital	.771	.595	.873	.762

Gambar 1.5 uji heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.541	2.639		1.342	.189
	Literasi Digital	-.016	.063	-.045	-.256	.800

a. Dependent Variable: Abs_RES

Gambar 1.6 uji regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.450	5.069		3.245	.003
	Literasi Digital	.843	.121	.771	6.959	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Semangat Belajar