

# ANALISIS DAMPAK LITERASI DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 TALUN

Ahmad Taufik Maidin Limbong<sup>1</sup>  
Dr. Indra Maulana S. Pd., M. Kom<sup>2</sup>  
Nurhadiansyah M. Kom<sup>3</sup>

<sup>1</sup>. Institut Prima Bangsa  
E-mail: taufiklimbong76@gmail.com

## Article Info

### Article history:

Received mm dd, yyyy  
Revised mm dd, yyyy  
Accepted mm dd, yyyy

### Keywords:

Literasi Digital  
Motivasi Belajar  
Hasil Belajar  
Informatika

## ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh literasi digital terhadap semangat belajar dan hasil akademik siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Talun dalam pelajaran informatika. Penelitian ini dilakukan karena adanya masalah dalam hasil belajar siswa, di mana sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan masih belum menggunakan teknologi digital secara efektif dalam proses belajar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experiment), yang melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner. Alat penelitian sudah diuji untuk ketepatan dan konsistensinya menggunakan software SPSS. Temuan penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara literasi digital dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Ini membuktikan bahwa kemampuan literasi digital yang baik dapat meningkatkan semangat dan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran informatika. Penelitian ini merekomendasikan agar para guru dan sekolah dapat menggabungkan literasi digital dalam desain strategi pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu tindakan dengan maksud tertentu serta sistematis sebagai fungsi guna membangun suatu lingkungan dan pendekatan pengajaran yang mendorong siswa agar terlibat aktif mewujudkan dan kemampuannya. Pendidikan bukan saja berfokus kepada kualitas kemampuan berpikir, bahkan mencakup pada pertumbuhan spiritual, sosial, serta emosional siswa (Pristiwanti et al., 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan terus mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Perubahan ini mendorong lahirnya berbagai inovasi teknologi yang menandai kemajuan peradaban. Pada era digital masa kini, hampir semua bidang kehidupan telah memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk mempermudah aktivitas, termasuk Indonesia. Salah satu sektor yang turut merasakan dampaknya adalah bidang pendidikan (Lestari, 2018). Dunia pendidikan pun dituntut untuk menyesuaikan diri seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam ranah pembelajaran digital, pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran di setiap mata pelajaran menjadi suatu keharusan. Dengan penerapan tersebut, peserta didik bisa memperoleh secara lebih cepat, luas dan tepat (Lelu Ngongo et al., 2019). Salah satu ilmu pengetahuan yang berkembang yaitu mata pelajaran Informatika.

Informatika adalah cabang ilmu yang memfokuskan pada pemanfaatan teknologi komputer secara efektif untuk mengelola serta mengubah data menjadi informasi yang sangat bermanfaat (Caroline Wijanto et al., 2021). Di antara beberapa bentuk kecakapan terpenting yang seharusnya penting dikuasai oleh siswa di dunia yang maju secara teknologi saat ini adalah literasi digital. Kemampuan tersebut penting sebagai bekal untuk menghadapi dinamika perubahan zaman. Kemampuan literasi digital mencakup kemampuan untuk menerima, memproses, menggunakan dan menyebarkan data atau pengetahuan yang diakses melalui platform digital.

Berdasarkan standar batas minimal pencapaian belajar yang telah ditentukan oleh SMP Negeri 1 Talun pada bidang studi informatika yaitu 75. Namun dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar siswa belum mencapai sasaran ini, khususnya terakait penerapan konsep informatika dalam aktivitas sehari-hari. Melalui adanya literasi digital, peneliti mengharapkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Talun memiliki hubungan yang guna mendapatkan kesuksesan meraih nilai KKM yang telah ditentukan. Diantara penyebab rendahnya dua variabel tersebut adalah kurangnya pemanfaatan literasi digital secara efektif. Meskipun akses ke teknologi dan internet meningkat, tidak semua siswa mahir menggunakan perangkat digital untuk membantu proses pembelajaran mereka. Banyak siswa lebih suka menggunakan teknologi untuk hiburan daripada mencari informasi terkait pembelajaran.

Mengingat hal ini, analisis ini dilakukan guna menganalisis pengaruh literasi digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Talun. Diharapkan, wujud dari analisis ini berkontribusi menyangkut kaitan antara literasi digital, motivasi belajar, pencapaian akademik siswa, serta bisa menjadi acuan bagi para pendidik dalam menyusun metode pembelajaran yang lebih efektif di tengah perkembangan era digital.

## 2. METODELOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* karena memungkinkan peneliti membandingkan pengaruh perlakuan pada dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Rancangan ini dipandang sesuai untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis proyek terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Talun tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri atas dua kelas. Kelas VII B berjumlah 27 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis proyek. Kelas VII F berjumlah 27 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua jenis instrumen. Pertama, kuesioner motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar siswa, telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kedua, tes hasil belajar yang disusun sesuai materi Informatika pada topik yang diajarkan. Kedua instrumen ini digunakan untuk memperoleh gambaran motivasi dan hasil belajar secara kuantitatif.

Data dianalisis menggunakan uji-t independen untuk menguji perbedaan motivasi dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta korelasi Pearson untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26 sehingga hasilnya lebih akurat.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis proyek, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes awal serta kuesioner motivasi belajar. Setelah perlakuan, dilakukan tes ulang dan pengukuran motivasi belajar kembali. Hasil analisis statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata) serta signifikansi uji-t disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik motivasi belajar dan hasil belajar siswa

Variabel	Kelas	N	Min	Maks	Mean	P (Sig.)
Motivasi Belajar	Eksperimen	27	33	59	46,26	0,009
	Kontrol	27	29	53	41,52	
Hasil Belajar	Eksperimen	27	4	15	10,93	0,040
	Kontrol	27	3	15	8,96	

Tabel 1 menunjukkan bahwa baik untuk motivasi belajar maupun hasil belajar, nilai minimum, maksimum, dan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 46,26 dibandingkan 41,52 pada kelas kontrol. Untuk hasil belajar, rata-rata kelas eksperimen sebesar 10,93 jauh lebih tinggi dibandingkan 8,96 pada kelas kontrol. Uji-t menunjukkan  $p < 0,05$  sehingga perbedaan tersebut signifikan. Ini berarti penerapan media pembelajaran interaktif berbasis proyek berpengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Analisis korelasi Pearson memperlihatkan adanya hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Korelasi motivasi belajar dan hasil belajar siswa

Variabel 1	Variabel 2	r	P (Sig.)
Motivasi Belajar	Hasil Belajar	0,341	0,041

Tabel 2 menunjukkan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,341 dengan nilai signifikansi 0,041. Ini berarti terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan literasi digital memberikan dampak positif yang konsisten pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Nilai minimum, maksimum, dan rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol memperlihatkan efek positif media ini tidak hanya pada siswa berprestasi tinggi tetapi juga pada siswa berprestasi rendah. Penerapan literasi digital membuat siswa lebih aktif, tertarik mengikuti pembelajaran Informatika, dan tidak mudah jenuh sebagaimana pada pembelajaran konvensional. Siswa juga lebih termotivasi mengerjakan tugas dan terlibat dalam kegiatan belajar karena adanya unsur proyek yang jelas.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Ricardo & Intansari Meilani, 2017) terlihat jelas jika motivasi belajar memberikan pengaruh terhadap pencapaian belajar, karena peserta didik dengan semangat belajar tinggi cenderung lebih tekun dan fokus dalam belajar sehingga hasil akademiknya menjadi lebih baik. Dalam konteks ini, literasi digital turut mendukung peningkatan motivasi, yang kemudian berdampak terhadap perolehan pencapaian belajar optimal di kelas eksperimen.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada data yang diperoleh dari penelitian di SMP Negeri 1 Talun, bisa ditarik kesimpulan jika alat penelitian yang digunakan sudah memenuhi syarat valid dan reliabel, baik untuk mengukur motivasi belajar maupun prestasi belajar siswa. Semua data yang dianalisis memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga bisa digunakan dalam uji statistik parametrik. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, baik pada motivasi belajar maupun hasil belajar setelah diberi perlakuan berbasis literasi digital. Sebagai tambahan, analisis mengindikasikan jika motivasi belajar berpengaruh secara signifikan dan searah terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak ditemukan hubungan yang signifikan. Berdasarkan analisis ini, literasi digital terbukti berpengaruh memberikan dampak baik secara positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di kelas VII SMP Negeri 1 Talun. Selain itu, terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa ( $r = 0,341$ ;  $p = 0,041$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui literasi digital berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menguatkan pentingnya inovasi pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyanto. (2016). *MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KO-RUF-SI (KOTAK HURUF EDUKASI) BERBASIS WORD SQUARE PADA MATERI KEDAULATAN RAKYAT DAN SISTEM PEMERINTAHAN DI INDONESIA KELAS VIIIC SMP NEGERI 1 LAMPIHONG TAHUN PELAJARAN 2014/2015*. 6 Nomor 2, 984.
- Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., Nafisah, A., Matsuri, M., Saputri, D. Y., & Chumdari, C. (2022). The Effectiveness of Digital Literacy Indicators in Improving Students' Reading Interest. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3007–3018. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.2123>
- Caroline Wijanto, M., Wisnubhadara, I., Natali, V., Wahyono, Mulyasti, S., Wardhani, A., Sutardi, Pratiwi, H., Saputra, B., Astianti, K., & Sumiati. (2021). *INFORMATIKA KELAS VII SMP*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Lelu Ngongo, V., Hidayat, T., Wiyanto, dan, Xaverius, S., Alam, P., & Sugihan, M. (2019). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL*.
- Lestari, S. (2018). *PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI*. 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Nurul Azizah, S., Dwinta Putry, L., Amelia Devi, D., Pahlevi, T., Ibadil Maula, F., & Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, P. (2024). *PENGARUH SELF-EFFICACY DAN*

LITERASI DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 157–166.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat Sholeh, & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4). <http://repo.iain->

Ricardo, & Intansari Meilani, R. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>