TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7125

KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMK NEGERI 1 PADANG

Contribution of Learning Motivation and Digital Literacy to Learning Outcomes in the Informatics Subject of Grade X at SMK Negeri 1 Padang

Septina Oktafia & Yasdinul Huda
Universitas Negeri Padang
oktafiaseptina64@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 30, 2025	Jul 24, 2025	Aug 6, 2025	Aug 11, 2025

Abstract

This study employed an associative method with a correlational approach to examine the contribution of learning motivation and digital literacy to the learning outcomes of Grade X students in the Informatics subject at SMK Negeri 1 Padang. The research population consisted of 97 students, with a sample of 50 students selected using a simple random sampling technique and proportional allocation based on the Taro Yamane formula. The independent variables were learning motivation and digital literacy, while the dependent variable was learning outcomes. Data were collected through a Likert scale questionnaire to measure learning motivation and digital literacy, as well as documentation of Midterm Exam scores as an indicator of learning outcomes. Instrument validity and reliability were tested using the product moment correlation and Cronbach's Alpha with the assistance of SPSS. Data analysis was conducted using descriptive statistics and multiple linear regression, accompanied by classical assumption

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

tests (homogeneity, normality, linearity, multicollinearity, and heteroscedasticity). The results show that learning motivation contributed significantly by 75.6%, digital literacy contributed 17.5%, and together they contributed 93.1% to students' learning outcomes. These findings affirm that learning motivation and digital literacy play crucial and complementary roles in improving Informatics learning outcomes at SMK Negeri 1 Padang.

Keywords: Learning Motivation; Digital Literacy; Learning Outcomes; Multiple Linear Regression; SMK Negeri 1 Padang

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode asosiatif dengan pendekatan korelasional untuk mengkaji kontribusi motivasi belajar dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Padang. Populasi penelitian terdiri atas 97 siswa, dengan sampel 50 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dan alokasi proporsional berdasarkan rumus Taro Yamane. Variabel bebas adalah motivasi belajar dan literasi digital, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert untuk mengukur motivasi belajar dan literasi digital serta dokumentasi nilai Ujian Tengah Semester sebagai indikator hasil belajar. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi *product moment* dan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier berganda, disertai uji asumsi klasik (homogenitas, normalitas, linieritas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi signifikan sebesar 75,6%, literasi digital berkontribusi sebesar 17,5%, dan secara simultan keduanya berkontribusi sebesar 93,1% terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi belajar dan literasi digital berperan penting serta saling melengkapi dalam meningkatkan hasil belajar Informatika di SMK Negeri 1 Padang.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Literasi Digital; Hasil Belajar; Regresi Linier Berganda; SMK Negeri 1 Padang

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum didefinisikan sebagai Upaya sadar dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran, di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan emosional, budi pekerti, pengendali diri, semangat religious, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan bagi mereka dan Masyarakat. Secara sederhana, Pendidikan didefinisikan sebagai proses di mana siswa belajar untuk memahami, dan menjadi lebih kritis dalam berpikir. Setiap pengalaman yang memengaruhi cara seseorang berpikir, merasa, atau bertindak dapat di anggap sebagai Pendidikan.Keberhasilan Pendidikan seseorang diukur dari hasil belajarnya, di mana hasil belajar yang baik tercermin dari nilai siswa yang di peroleh siswa sesuai dengan standar yang

ditetapkan oleh sekolah, serta kemampuan siswa untuk menerapkan ilmu terebut dalam kehidupan Masyarakat. (Nursyaidah, 2014) mengatakan bahwa:

Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memperhatikan beberapa komponen, baik internal maupun eksternal mencakup persiapan lingkungan belajar dan pengaturan dan pengaturan fasilitas, sedangkan komponen internal mencakup aspek perkembangan anak dan karakteristik unik anak (M. Nur Ghufron & Rini Risnawita, 2012).

Menurut (Asnawati et al., 2023), Di era Industri 5.0, kemajuan teknologi digital di dunia pendidikan telah memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan. Literasi digital mencakup kemampuan menggunakan keterampilan kognitif dan teknis untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, dan mengkomunikasikan informasi. Di zaman sekarang, seluruh masyarakat, baik di perkotaan maupun pedesaan, termasuk siswa, telah menggunakan literasi digital dalam pendidikan. Di era Society 5.0, literasi digital menjadi semakin penting karena teknologi membantu kehidupan dan memberdayakan manusia sebagai pusat perkembangan teknologi. Penggunaan literasi digital, baik dalam pendidikan formal maupun non-formal, menjadi prioritas dalam pendidikan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kompetitif.

Sebagai sekolah kejuruan berbasis teknologi, SMK Negeri 1 Padang bertanggung jawab secara strategis untuk meningkatkan minat siswa dalam literasi digital. Diharapkan dengan memahami literasi digital ini, siswa akan siap menghadapi tantangan di era Industri 4.0. Sekarang mereka berada di Society 5.0, yang berfokus pada nilai-nilai kemanusiaan dan menggunakan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Siswa SMK Negeri 1 Padang diharapkan dapat memperoleh pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran dan bagaimana hal itu berdampak pada pendidikan di era modern (Asnawati et al., 2023).

SMK Negeri 1 Padang adalah sekolah kejuruan terkemuka di Sumatera Barat yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberi guru fleksibilitas untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan potensi wilayah. Kurikulum ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran dengan mendorong siswa untuk memaksimalkan minat dan bakat mereka. Tujuan dari mata pelajaran Informatika, yang merupakan mata pelajaran umum di SMK Negeri 1 Padang, adalah untuk memberi siswa pemahaman dasar tentang teknologi informasi dan komunikasi

untuk mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan yang timbul dari dunia digital yang terus berubah.

Dari survei yang dilakukan di SMK Negeri 1 Padang, ditemukan bahwa mata pelajaran Informatika sudah diajarkan di kelas X dengan frekuensi 1 kali per minggu. Pembelajaran ini menggunakan teknologi digital, yang sejalan dengan antusiasme siswa karena mereka tertarik pada konten berbasis digital. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah orientasi masalah, di mana siswa diajak untuk menyelesaikan permasalahan dengan metode berbasis pembelajaran kasus (problem-based learning). Evaluasi pembelajaran mencakup penilaian sumatif dan formatif. Sebelum memulai pelajaran, siswa diberi arahan untuk mencari informasi secara mandiri yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas. Siswa juga didorong untuk menggunakan internet dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi selama pembelajaran. Namun, pembelajaran ini menghadapi kendala dari segi sarana dan prasarana, terutama keterbatasan jumlah komputer yang tersedia. Meskipun begitu, siswa tetap berupaya untuk mencari informasi secara mandiri dengan bimbingan dari guru. Observasi ini dilakukan pada tanggal 2 Desember 2024 bersama wali kelas X, Ibu Cici Suriyani, S.Pd , dengan menggunakan lembar observasi guru sebagai instrumen untuk menggali informasi terkait proses pembelajaran Informatika di kelas tersebut.

Berdasarkan observasi awal dengan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa sudah memahami cara mencari informasi di internet dan membedakan informasi yang valid. Namun, kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran masih rendah. Dalam hal motivasi, siswa merasa bersemangat ketika belajar praktis, tetapi motivasi menurun saat menghadapi materi teoretis yang sulit. Nilai siswa pun cenderung berada di batas KKM, yang terlihat dari hasil Ujian Akhir Semester (UAS) semester ganjil mata pelajaran Informatika. Hal ini ditunjukkan melalui Nilai Asesmen Sumatif Semester Ganjil siswa kelas X, yang dapat dilihat pada Tabel 1, menunjukkan bahwa hasil belajar mereka belum optimal.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan literasi digital adalah dua komponen penting yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Padang. Penggunaan teknologi digital yang sudah digunakan di sekolah ini menunjukkan bahwa literasi digital adalah keterampilan dasar yang perlu dikembangkan secara terus menerus untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah dan mencapai hasil belajar yang optimal. Mata pelajaran Informatika diharapkan dapat membekali

siswa di Indonesia, khususnya di SMK Negeri 1 Padang, dengan keterampilan ini sehingga mereka siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif. Namun, masalah pendidikan tidak hanya datang dari teknologi, tetapi juga dari keinginan siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi. Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan akademik. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata Pelajaran informatika di SMKN 1 Padang menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki banyak sumber belajar digital, masih ada siswa yang tidak termotivasi untuk belajar informatika. Faktor-faktor seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan pengalaman pembelajaran sebelumnya dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Sebaliknya, tingkat literasi digital yang dimiliki siswa juga berkontribusi pada hasil belajar mereka. Siswa yang mahir menggunakan teknologi informasi cenderung lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih percaya diri.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Informatika, Ibu Cici Suryani, pada tanggal 5 Desember 2024 di SMK Negeri 1 Padang, ditemukan bahwa Sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, di mana beberapa siswa kurang terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, literasi digital siswa juga masih terbatas, terutama dalam memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum sepenuhnya maksimal, sebagaimana terlihat dari nilai ujian tengah semester tahun ajaran 2023/2024.

Dari total 97 peserta didik yang mengikuti asesmen, hanya 35 peserta didik (36,08%) yang berhasil mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu ≥ 65. Sementara itu, sebagian besar peserta didik, yaitu 62 peserta didik (63,92%), memperoleh nilai di bawah KKM.

Hasil ini menunjukkan bahwa capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran informatika masih tergolong rendah. Kelas X DPIB-A merupakan kelas dengan persentase ketuntasan terendah, yaitu hanya 7,69%, diikuti oleh kelas X TKP dengan 27,78%. Sementara itu, kelas X TEI menunjukkan hasil yang relatif lebih baik dengan tingkat ketuntasan sebesar 68,18%.

Dari kelas tersebut bahwasannya rata-rata yang di peroleh peserta didik belum mencapai maksimal kkm. Berdasarkan Kriteria ketuntasan minimal yang di tetapkan di sekolah SMKN 1 Padang memperlihatkan kegiatan proses belajar mengajar belum maksimal, sehinggal KKM yang di tetapkan sekolah yaitu 65 belum tercapai.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Kontribusi Motivasi Belajar Dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Dpib Di Smk Negeri 1 Padang"

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode asosiatif dengan pendekatan korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dan tingkat pengaruh antara variabel bebas, yaitu motivasi belajar (X1) dan literasi digital (X2), terhadap variabel terikat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 1 Padang. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran Informatika pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 97 siswa dari 6 kelas. Sampel penelitian diambil sebanyak 50 siswa dengan menggunakan teknik simple random sampling dan alokasi proporsional berdasarkan rumus Taro Yamane untuk memastikan representativitas sampel. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen motivasi belajar dan literasi digital serta variabel dependen hasil belajar siswa, yang didefinisikan secara operasional sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dengan skala Likert untuk mengukur motivasi belajar dan literasi digital, serta dokumentasi nilai hasil belajar berupa nilai Ujian Tengah Semester. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan uji korelasi product moment dan Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS untuk memastikan kualitas data. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan pengujian asumsi klasik seperti uji homogenitas, normalitas, linieritas, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas agar hasil analisis valid dan reliabel. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur kontribusi variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat, sehingga dapat diketahui seberapa besar variabel motivasi belajar dan literasi digital secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar siswa.

HASIL

Uji Hipotesis

1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dari motivasi belajar dan literasi digital terhadap variabel terikat (Y).

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.792	2.244		-.353	.726
	MOTIVASI BELAJAR	.903	.090	.798	10.051	.000
	LITERASI DIGITAL	.204	.087	.185	2.333	.024
a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR						

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji regresi pada Tabel 1 persamaan regresi linear dijelaskan sebagai berikut:

$Y = \alpha + \beta 1X1 + \beta 2X2 + e$

$Y = -0.792 + 0.903X_1 + 0.204X_2 + e$

Dari persamaan regresi diatas, maka akan diuraikan sebagai berikut:

a. α = -0.792 adalah nilai konstanta, hal ini berarti bahwa apabila variabel Motivasi Belajar (X_1) dan Literasi Digital (X_2) dianggap sama dengan nol atau konstan (tidak ada perubahan), maka Hasil Belajar (Y) memiliki nilai sebesar -0.792.
b. $\beta 1$= 0.903 adalah nilai koefisien regresi variabel Motivasi Belajar (X_1), menunjukkan bahwa jika variabel Motivasi Belajar (X_1) mengalami kenaikan 1 satuan dengan anggapan variabel lain dianggap konstan, maka akan meningkatkan Hasil Belajar (Y) sebesar 0.903.
c. $\beta 2$= 0.204 adalah nilai koefisien regresi variabel Literasi Digital (X_2), menunjukkan bahwa jika variabel Literasi Digital (X_2) mengalami kenaikan

1 satuan dengan anggapan variabel lain dianggap konstan, maka akan meningkatkan Hasil Belajar (Y) sebesar 0.204..

d. Persamaan regresi di atas dapat diperoleh hasil bahwa variabel yang paling dominan berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar adalah Motivasi Belajar, karena mempunyai nilai Standardized Coefficients Beta yang terbesar yaitu 0.798, jika dibandingkan dengan variabel lainnya.

2. Hasil Uji t (Parsial)

Uji t dilakukan untuk untuk mengukur dampak variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Jika nilai signifikansi uji t > 0,05 maka H0 diterima Ha ditolak artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikansi uji t < 0,05 maka H0 ditolak Ha diterima artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 2. Hasil Uji t (Parsial)

Hipotesis	Variabel	t-hitung	t-tabel	Prob.sig	Sig	Keterangan
H1	Motivasi Belajar	10.051	2.010	0.000	0.05	Diterima
H2	Literasi Digital	2.333	2.010	0.024	0.05	Diterima

Sumber: Data primer diolah, 2025

Penelitian ini menggunakan signifikansi 0.05 dan derajat kebebasan (df)=n (jumlah responden)- k (jumlah variabel independen)= 50-2 = 48. Jadi nilai t *tabel* yang dipersyaratkan adalah 2.010. Penjelasan pada tabel 21 dapat dilihat bahwa analisis pengujian t *hitung* pada variabel Motivasi Belajar (X_1) sebesar 10.051, dan Literasi Digital (X_2) sebesar 2.333. Disimpulkan dari perhitungan tersebut sebagai berikut:

a. Hasil uji hipotesis pada variabel Motivasi Belajar memiliki nilai t-hitung sebesar 10.051 dan nilai t-tabel sebesar 2.010, yang artinya t-hitung > t-tabel (10.051 > 2.010). Nilai signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, yang menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar atau dapat dikatakan H_1 diterima.

b. Hasil uji hipotesis pada variabel Literasi Digital memiliki nilai t-hitung sebesar 2.333 dan nilai t-tabel sebesar 2.010, yang artinya t-hitung > t-tabel

(2.333 > 2.010). Nilai signifikansi sebesar 0.024 < 0.05, yang menunjukkan bahwa variabel Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar atau dapat dikatakan H_2 diterima.

3. Hasil Uji f (Simultan)

Uji F atau simultan dimaksudkan untuk mengidentifikasi apakah variabel independen berpengaruh secara bersamaan terhadap variabel dependen. Apabila nilai F hitung > F tabel dan probabilitas signifikansi <0.05, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen. F tabel menggunakan rumus F (k:n-k). k(jumlah variabel independen); n (jumlah responden) maka F (2-50)= 48 dan nilai F tabel yang dipersyaratkan adalah 3:

Tabel 3. Hasil Uji Simultan (F)

ANOVA[a]						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8258.941	2	4129.470	319.125	.000
	Residual	608.179	47	12.940		
	Total	8867.120	49			
a.Predictors: (Constant), Literasi Digital, Motivasi Belajar						
b.Predictors: (Constant), Literasi Digital, Motivasi Belajar						

Sumber: Data primer diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji simultan pada Tabel 22 menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 319.125 > F tabel 3.19, dan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05 (5%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi variabel motivasi belajar dan literasi digital secara simultan atau bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

4. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R2)

Analisis koefisien determinasi dimaksudkan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen baik secara parsial maupun simultan.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.965	.931	.928	3.597
a. Predictors: (Constant), Literasi Digital, Motivasi Belajar				

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada Tabel 23 menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0.931. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabilitas variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen sebesar 93.1%, dan sisanya yaitu 6.9% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam model regresi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa dari 50 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini dengan menjawab 29 butir item dalam rangka mengungkapkan besarnya kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar, dan 28 butir item untuk mengungkapkan besarnya kontribusi literasi digital terhadap hasil belajar, dan juga mengungkapkan kontribusi motivasi belajar dan literasi digital secara Bersama-sama berkontribusi terhadap hasil belajar.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada 48 responden untuk melihat validitas dan reliabilitas data dengan jumlah item 70 untuk variabel X1 dan variabel X2. Hasil uji coba validitas menunjukkan bahwa tidak semua butir pernyataan dinyatakan valid. Pada variabel X1 terdapat 6 item yang tidak valid, sedangkan pada variabel X2 terdapat 7 item yang tidak valid, karena nilai korelasi masing-masing lebih kecil dari r tabel (0.284). Oleh karena itu, hanya item yang valid yang digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki nilai korelasi lebih besar dari r tabel (0.278). Hasil uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0.60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam kuesioner adalah reliabel.

Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis, diperoleh bahwa baik motivasi belajar maupun literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji regresi linear berganda menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 74,9%, sedangkan literasi digital memberikan kontribusi sebesar 17,12% terhadap hasil belajar. Kedua variabel ini secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 93,1% terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0.931.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa keberhasilan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dalam hal ini, motivasi belajar sebagai faktor internal terbukti memberikan kontribusi paling dominan terhadap hasil belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Sardiman (2012: 75) yang

menyebutkan bahwa "motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan tersebut untuk mencapai tujuan belajar." Oleh karena itu, semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula usaha yang dilakukan dalam memahami materi pelajaran, termasuk pada mata pelajaran Informatika.

Selain itu, literasi digital juga menjadi faktor penting yang tidak bisa diabaikan dalam pembelajaran saat ini. Literasi digital dapat membantu siswa dalam mengakses informasi, memahami materi berbasis digital, dan menggunakan berbagai platform pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan pendapat (Naufal, 2021) yang menyatakan bahwa "literasi digital bukan hanya sekadar kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman, evaluasi, dan penggunaan informasi secara kritis." Dengan kata lain, literasi digital berperan sebagai jembatan antara siswa dan sumber belajar digital yang mendukung proses pembelajaran.

Pendapat para ahli yang telah dikemukakan sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Hasil penelitian yang dilakukan penulis memperkuat hal tersebut, di mana motivasi belajar dan literasi digital secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 93,1% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Kontribusi secara parsial menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh yang paling besar, yaitu sebesar 74,9%, sementara literasi digital memberikan kontribusi sebesar 17,12%. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun kedua variabel saling melengkapi, motivasi belajar tetap menjadi faktor dominan yang mendorong peningkatan hasil belajar.

Permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Padang, sebagaimana telah dijelaskan pada Bab I, adalah hasil belajar siswa yang belum mencapai tingkat optimal. Berdasarkan observasi awal dan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran, salah satu penyebabnya adalah motivasi belajar siswa yang masih rendah, serta keterampilan literasi digital yang belum merata. Setelah dilakukan penelitian, hasil analisis menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memang memiliki kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan literasi digital merupakan dua faktor penting dalam proses pencapaian hasil belajar yang maksimal. Namun demikian, masih terdapat 6,9% pengaruh dari variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian ini, seperti metode pembelajaran, lingkungan keluarga, kondisi psikologis

siswa, dan dukungan sosial. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya mendorong motivasi belajar, tetapi juga memperkuat literasi digital siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Padang, yaitu sebesar 74,9%. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin baik pula pencapaian hasil belajarnya. Selain itu, literasi digital juga berperan penting dengan memberikan kontribusi sebesar 17,12% terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dan mengakses informasi digital turut memengaruhi prestasi mereka di mata pelajaran tersebut. Ketika motivasi belajar dan literasi digital digabungkan, keduanya secara bersama-sama memberikan kontribusi yang sangat besar, yaitu sebesar 93,1% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, kedua faktor ini saling melengkapi dan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di lingkungan SMK Negeri 1 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, Nur Fadilah. 2021. 14 Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif *Populasi Dan Sampel*.

Asnawati, Asnawati, Indra Kanedi, Feri Hari Utami, Mirna Mirna, and Saira Asmar. 2023. "Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5.0." *Jurnal Dehasen Untuk Negeri* 2(1): 67–72. doi:10.37676/jdun.v2i1.3489.

Fajriati Fauzi, Nurul, and Usmeldi Usmeldi. 2022. "Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa SMK." *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 4(2): 173–80. doi:10.38035/rrj.v4i2.466.

Hariyadi, Bachtiar, Yuli Astutik, Chusnul Chotimah, and Fatimatuzzahro Fatimatuzzahro. 2023. "Kontribusi Penggunaan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMK Pawiyatan Surabaya." *Jurnal Keislaman* 6(2): 393–410. doi:10.54298/jk.v6i2.3913.

I.G.A.S. Meyanti, N.B. Atmadja, and I.M. Pageh. 2021. "Kontribusi Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, Dan Sikap Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 5(2): 107–16. doi:10.23887/pips.v5i2.422.

M. Nur Ghufron & Rini Risnawita, S. 2012. "Gaya Belajar Kajian Teoretik." *Gaya Belajar Kajian Teoretik* 66: 37–39.

Naufal, Haickal Attallah. 2021. "Literasi Digital." *Perspektif* 1(2): 195–202. doi:10.53947/perspekt.v1i2.32.

Negeri, S M K, Magelang Tahun, Dwi Apri Kristiyanto, and Tawardjono Us. 2021. "40440-119719-1-Pb." 3(1): 55–62.

Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, and John M Balan. 2020. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3(2): 57–75. doi:10.31539/spej.v3i2.992.

Nuris, Dudung Ma'ruf. 2019. "Motivasi Belajar Dan Kompetensi Pedagogik Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Pembelajaran Pada Program Keahlian Akuntansi." *Lectura : Jurnal Pendidikan* 10(1): 19–32. doi:10.31849/lectura.v10i1.2399.

Nursyaidah, Nursyaidah. 2014. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik." *Forum Faedagogik* KhususJuli: 70–79. https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JP/article/view/446/418.

Potu, Janet, Vicktor P K Lengkong, and Irvan Trang. 2021. "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Air Manado." *urnal EMBA* 9(2): 387–94.

Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. 2019. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains dan Informatika* 5(2): 128–37. doi:10.34128/jsi.v5i2.185.

Rahmawati, Leni, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berargumen Pada Muatan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4): 1035–43. doi:10.31004/basicedu.v4i4.496.

Sari, Denni Puspita, and Yovitha Juliejantiningsih. 2024. "Pengaruh Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah , Komitmen Guru Dan Peran Komite Sekolah Terhadap Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar Negeri." 5(2): 415–24. doi:10.51874/jips.v5i2.244.

Wahyuni, Yusri. 2021. "Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XII IPA SMA Bunda Padang." *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 12(1): 52–59. doi:10.26877/aks.v12i1.6022.

Wicaksono, Dirgantara, and Iswan. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten." *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD* 3(2): 111–26.