

Pengaruh media audio visual dan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMKN 1 Sukoharjo

Ananda Ayu Rohmawati*, Patni Ninghardjanti, Susantiningrum Susantiningrum

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email: anandaayu@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh (1) media audio visual terhadap kemampuan literasi digital, (2) kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital, (3) media audio visual dan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Jumlah populasi sebanyak 1.076 dan 90 siswa diambil sebagai sampel. Sampel diambil menggunakan metode *proportionate stratified random sampling*. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan kuesioner yang menggunakan skala *likert* 1-4. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media audio visual terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, dibuktikan dengan nilai *signifikansi* $0,001 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,417 > t_{tabel} 1,9761$ (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, dibuktikan dengan nilai *signifikansi* $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 4,190 > t_{tabel} 1,9761$ (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media audio visual dan kemandirian belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, yang menunjukkan nilai *signifikansi* sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 6,858 > F_{tabel} 3,10$.

Kata kunci: kecerdasan digital; kuantitatif; media multimedial; pembelajaran mandiri

Abstract

This research aims to determine the effect of (1) audio-visual media on digital literacy abilities, (2) learning independence on digital literacy abilities, (3) audio-visual media and learning independence on digital literacy abilities. This research is quantitative research with correlational methods. The total population was 1,076 and 90 students were taken as samples. Samples were taken using the proportionate stratified random sampling method. Research data was collected using a questionnaire using a 1-4 Likert. This research shows the results that (1) there is a positive and significant influence of audio-visual media on the digital literacy abilities of students at SMK Negeri 1 Sukoharjo, as evidenced by a significance value of $0.001 < 0.05$ and a t_{count} value of $3.417 > t_{table} 1.9761$ (2) there is a significant influence positive and significant independence of learning on the digital literacy skills of students at SMK Negeri 1 Sukoharjo, proven by a significance value of $0.000 < 0.05$ and a t_{count} value of $4.190 > t_{table} 1.9761$ (3) there is a positive and significant influence of audio-visual media and independence of learning together -the same for the digital literacy abilities of students at SMK Negeri 1 Sukoharjo, which showed a significant value of $0.000 < 0.05$ and an F_{count} value of $6.858 > F_{table} 3.10$.

Keywords : audio visual media; digital literacy ability; independent learning; quantitative

**Corresponding author*

Citation in APA style: Rohmawati, A.A., Ninghardjanti, P., Susantiningrum. (2023). Pengaruh media audio visual dan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMKN 1 Sukoharjo. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(4), 328 - 335. <https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v8i4.83318>

Pendahuluan

Era digitalisasi berdampak pada sektor pendidikan di Indonesia, dimana Pendidikan memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat penting untuk menyiapkan generasi penerus masa depan dengan memaksimalkan kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara baik dan maksimal. Lembaga pendidikan tidak akan bisa berkembang apabila tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam segala aspek pembelajaran. Salah satu upaya menghadapi era digitalisasi adalah dengan meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Kemampuan literasi digital di Indonesia masih dalam kategori rendah. Hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bekerja sama dengan Siber Kreasi dan Katadata Insight Center (KIC) menunjukkan jika pengukuran indeks kemampuan literasi digital masyarakat di Indonesia tahun 2022 berada pada skor 3,54 dengan mengalami sedikit peningkatan sebesar 0,05 dibandingkan dengan tahun 2021 yang memperoleh skor indeks sebesar 3,49. Meskipun mengalami sedikit peningkatan tetapi indeks kemampuan literasi digital di Indonesia masih dalam kategori rendah menurut *Global World Digital Competitiveness Index* yang dirilis oleh *Institute Management Development (IMD)* yang menjelaskan jika Indonesia menempati peringkat ke- 53 dari 64 negara yang dilakukan survei.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya ialah penggunaan dari media digital dalam hal ini terfokuskan pada media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Kemampuan literasi digital akan meningkat jika guru bersedia membenahinya dengan menggunakan media teknologi seperti media audio visual sebagai media pembelajaran (Halimatussakdiyah dkk., 2021). Menurut Hayati (2017) beliau mengemukakan bahwa “media audio visual ialah media pembelajaran dengan kombinasi antara audio serta visual atau juga bisa disebut sebagai media pembelajaran pandang dan dengar”. Media audio visual sebagai media pembelajaran mampu memberikan penjelasan yang lebih gamblang terkait konsep materi dengan melibatkan teknologi digital. Media audio visual membuat siswa terhubung baik secara virtual maupun secara langsung dalam lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mempelajari kemampuan teknologi berdasarkan pengalaman serta kemampuan. Dengan penggunaan media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu membiasakan siswa untuk terbiasa terhadap penggunaan teknologi dalam lingkungan belajar.

Kemampuan literasi digital sebagai suatu keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi berbasis digital dalam berbagai ranah kehidupan termasuk pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah (Ahsani, 2021). Dalam meningkatkan kemampuan literasi digital, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital, salah satunya penggunaan dan penerapan media digital dalam hal ini terfokuskan pada media audio visual sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media audio visual sebagai media pembelajaran dapat memberikan penjelasan yang lebih gamblang terkait konsep materi dengan melibatkan teknologi digital. Media audio visual membuat siswa terhubung baik secara virtual maupun secara langsung dalam lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk mempelajari kemampuan teknologi berdasarkan pengalaman serta kemampuan. Dengan penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membiasakan siswa untuk terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam lingkungan belajar.

Pada kenyataannya, penggunaan media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa masih jarang digunakan. Dengan kata lain apabila penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran sering digunakan maka siswa akan terbiasa dengan teknologi dan kemampuan literasi digital bisa meningkat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Afifulloh dan Sulistiono (2023) yang membuktikan bahwa media audio visual memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan literasi digital. Peningkatan kemampuan literasi digital siswa dapat dilakukan dengan mengubah kebiasaan siswa melalui kemandirian belajar. Menurut Lathiif (2016) beliau menjelaskan bahwa “kemandirian belajar merupakan sebuah aktivitas belajar yang selama berlangsung lebih didorong dengan kemauan diri, pilihan sendiri, dan tanggung jawab dari diri pembelajar”. Dalam

kemandirian belajar membawa siswa untuk belajar dengan sendirinya tanpa diperintah oleh guru dan tanpa bantuan orang lain, sehingga siswa lebih eksploratif, mampu mengambil keputusan sendiri, kreatif, serta mempunyai kepercayaan diri yang tinggi.

Dengan adanya sumber belajar yang variatif di media digital secara langsung akan mempengaruhi kemampuan literasi digital. Sumber belajar dan literatur yang luas dan bisa diakses dengan mudah oleh siswa dengan memanfaatkan media digital dalam mencari informasi mampu menambah kemampuan literasi digital terutama dalam proses kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar membawa siswa untuk belajar dengan sendirinya tanpa diperintah oleh guru dan tanpa bantuan dari pihak lain, sehingga siswa lebih bisa eksploratif, mampu mengambil keputusan untuk diri sendiri, kreatif, dan memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuan yang dimiliki (Khoirunnisa dkk., 2018).

Karakteristik dari media audio visual bersifat linearitas dengan penyajian visual yang dinamis, dikembangkan menurut prinsip psikologis, perilaku, dan kognitif serta bersifat lebih interaktif dan mandiri (Daryanto, 2013). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan manfaat seperti menambah pengalaman dalam belajar bagi siswa, menambah daya tarik dan motivasi bagi siswa, sangat baik dalam pencapaian tujuan belajar secara psikomotorik, lebih menarik dan meminimalisir kejenuhan bagi siswa (Hujair, 2013).

Kemandirian belajar siswa memiliki ciri seperti mampu bekerja dengan mengandalkan kemampuan diri sendiri, menghargai waktu, dan memiliki sifat tanggung jawab yang baik (Sundayana, 2016). Kemandirian belajar dibedakan menjadi 3 bentuk menurut Desmita (2012) terdapat bentuk kemandirian emosional, kemandirian tingkah laku, dan juga kemandirian nilai. Kemandirian belajar siswa juga terdapat hal yang mempengaruhi kemandirian belajar, Suyabrata yang dikutip dalam Prayekti dkk. (2016) menjelaskan jika faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal sendiri meliputi faktor fisiologis dan psikologis sedangkan faktor eksternal meliputi faktor sosial dan faktor non sosial.

McDougall dkk. (2018) menjelaskan bahwa terdapat adanya faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital meliputi penggunaan media digital, nilai akademik, peran keluarga, dan intensitas membaca. Belshaw (2012) menjelaskan dengan adanya kemampuan literasi digital yang baik akan memberikan beberapa manfaat antara lain informasi lebih mudah dan cepat diperoleh, memperoleh informasi terbaru, mempermudah akses komunikasi, memberikan pemahaman mengenai *cybercrime*, dan membantu dalam membuat keputusan yang lebih bijak. Penelitian ini memberikan cakupan yang lebih besar menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi dan Deloitte (2022) yakni meliputi *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, *digital safety*.

Pembangunan masa depan Indonesia akan sangat sesuai apabila pembekalan kemampuan literasi digital dipadukan dengan pemanfaatan dari penggunaan teknologi digital yang dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kematangan dari dalam siswa sehingga siswa menyadari tujuan dari belajar atau kemandirian belajar itu sendiri. Di Indonesia masih banyak dijumpai siswa menyontek saat ujian atau siswa meniru pekerjaan teman. Hal ini adalah dampak dari minimnya kemandirian belajar yang dimiliki siswa, hilangnya rasa jujur dan kepercayaan diri akan kemampuan yang dimiliki. Proses belajar mandiri inilah yang merupakan hasil implementasi dari kemampuan literasi digital. Hal ini diperkuat dengan penelitian Ayu (2019) dimana kemandirian belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan literasi digital.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh media audio visual terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, (2) pengaruh kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, dan (3) pengaruh media audio visual dan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan akan dimulai pada bulan Agustus 2022 hingga bulan Juni 2023. Penelitian ini menggunakan dua variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen penelitian ini yakni Media Audio Visual (X_1) dan Kemandirian Belajar (X_2), sedangkan variabel dependen pada penelitian ini yakni Kemampuan Literasi Digital (Y). Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasi dengan menggunakan skala *likert* 1-4, “sangat setuju”, “setuju”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju”. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner penelitian.

Penelitian ini diawali dengan uji coba atau *try out* instrumen untuk memperoleh hasil item instrumen yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai alat pengukuran. Uji coba ini dilaksanakan kepada 30 siswa diluar dari sampel penelitian. Setelah dilakukan uji coba, item yang tidak valid dihapus kemudian instrumen disusun ulang kemudian digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Pengumpulan dilakukan dengan menggunakan kuesioner penelitian dengan bentuk *google form*. Populasi sebesar 1.076 dengan sampel sebanyak 90 siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2022/2023 yang dipilih secara acak.

Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas. Uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data memenuhi prasyarat analisis sebelum lanjut ke tahap berikutnya. Kemudian setelah data lolos uji prasyarat, selanjutnya dilakukan analisis data dengan tujuan menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Analisis data menggunakan uji deskriptif statistik, uji t, uji F, serta analisis regresi linier berganda.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian

Setiap penelitian diperlukan adanya uji hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan sebelumnya diterima atau ditolak. Langkah pertama adalah melakukan uji t, uji t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial (sendiri). Berdasarkan hasil uji t pada tabel 1, diperoleh nilai t_{hitung} variabel media audio visual senilai 3,417 dengan signifikan $0,001 < 0,05$. Dalam penelitian ini t_{tabel} ditentukan dengan taraf signifikansi sebesar $0,05 = 0,025$ serta $df = 87$ ($df = n-k-1$, dimana $df = 90-2-1 = 87$), kemudian diperoleh $t_{tabel} = 1,98761$. Maka dapat diketahui $3,417 > 1,98761$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian diambil hasil bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel media audio visual terhadap kemampuan literasi digital. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t_{hitung} variabel kemandirian belajar sebesar 4,190 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat diketahui $4,190 > 1,98761$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital.

Tabel 1

Hasil Uji t

Unstandardized Coefficients				Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.114	6.179		0.828	0.410		
	Media Audio Visual	0.368	0.108	0.324	3.417	0.001	0.789	1.267
	Kemandirian Belajar	0.407	0.097	0.398	4.190	0.000	0.789	1.267

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Uji F pada tabel 2 dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 26,858$ dengan nilai signifikan $F_{hitung} = 0,000 < 0,05$ dan $F_{tabel} = 3,10$ ($df_1 = 2$, $df_2 = 87$, $\alpha = 0,05$). Dari hasil tersebut diketahui bahwa F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual dan kemandirian belajar bersama-sama memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi digital

Tabel 2

Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	633.595	2	316.797	26.858	.000 ^b

Residual	1026.194	87	11.795		
Total	1659.789	89			

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen secara bersamaan terhadap variabel dependen. Berdasarkan pada hasil analisis maka dapat dilihat jika persamaan regresi linier berganda tersebut adalah (1) Nilai konstanta = 5,114 menyatakan bahwa apabila nilai variabel media audio visual (X_1) dan kemandirian belajar (X_2) sama dengan nol, sehingga nilai variabel kemampuan literasi digital (Y) sama dengan 5,114. (2) Nilai koefisien regresi $X_1 = 0,368$ bernilai positif yang berarti variabel media audio visual memiliki adanya pengaruh yang positif terhadap kemampuan literasi digital. Nilai koefisien tersebut juga menyatakan bahwa setiap terjadi peningkatan kemampuan literasi digital sebesar 0,368. (3) Nilai koefisien regresi $X_2 = 0,407$ bernilai positif yang artinya variabel kemandirian belajar terdapat adanya pengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital. Nilai koefisien tersebut juga menjelaskan jika setiap terjadi peningkatan atau penurunan satu skor dari variabel kemandirian belajar maka dapat menyebabkan kenaikan atau penurunan satu skor dari kemampuan literasi digital sebesar 0,407. Berdasarkan hasil tersebut menjelaskan bahwa kemandirian belajar memiliki koefisien regresi lebih besar dibandingkan dengan variabel media audio visual. Jika persamaan tersebut digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan, maka kemandirian belajar memiliki pengaruh paling besar terhadap kemampuan literasi digital.

Sumbangan efektif dihitung untuk mengetahui berapa besar sumbangan dari variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial, sedangkan sumbangan relatif adalah ukuran besar sumbangan suatu variabel bebas terhadap jumlah kuadrat regresi. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut bisa diketahui jika media audio visual memiliki sumbangan efektif terhadap kemampuan literasi digital sebesar 16,4%, sedangkan kemandirian belajar memiliki sumbangan efektif terhadap loyalitas pelanggan sebesar 21,8%. Dari tabel diatas diketahui jika hasil tersebut bila dijumlahkan akan sesuai dengan nilai R Square. Sementara itu, berdasarkan hasil perhitungan menjelaskan jika media audio visual memiliki sumbangan relatif terhadap kemampuan literasi digital sebesar 42%, sedangkan kemandirian belajar memiliki sumbangan relatif terhadap kemampuan literasi digital sebesar 58%.

Berdasarkan hasil angket variabel media audio visual dapat diketahui nilai skor tertinggi terletak pada item nomor 30 dengan nilai skor sebesar 322 yang berisi pernyataan “Saya merasa pembelajaran menggunakan media audio visual (sound slides, video belajar, film rangkai bersuara, konten pembelajaran di youtube, animasi pembelajaran, dll) adalah pembelajaran yang melibatkan teknologi sehingga sangat menyenangkan dan seru”. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hujair (2013) dan Windarsari dan Sofyan (2021) yang menunjukkan bahwa media audio visual sebagai media pembelajaran yang melibatkan teknologi, sehingga dirasa siswa membuat pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan dan seru.

Sebaliknya untuk perolehan nilai skor terendah terdapat pada item “Saya merasa pembelajaran menggunakan media audio visual (sound slides, video belajar, film rangkai bersuara, konten pembelajaran di youtube, animasi pembelajaran, dll) membuat saya lebih fokus pada pembelajaran”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak merasa lebih fokus dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket dari kemandirian belajar, diketahui skor nilai tertinggi yakni terletak pada item “Saya merasa perlu untuk membaca sumber referensi lain sebagai penunjang materi yang disampaikan oleh guru agar pengetahuan saya bertambah”. Hal tersebut selaras dengan penelitian Rusman (2012) yang menunjukkan jika kemandirian belajar siswa terlihat dengan siswa merasa perlu untuk membaca sumber referensi lain sebagai penunjang materi yang disampaikan oleh guru agar pengetahuan siswa bertambah.

Dengan adanya pencarian sumber referensi lain seperti referensi dari *platform digital* akan semakin membuat kemampuan literasi digital siswa terus meningkat. Muhammad (2020) juga menjelaskan bahwa kemandirian belajar siswa memiliki ciri pemanfaatan waktu yang baik dan pencarian sumber referensi belajar yang relevan dimana siswa mengontrol, memonitor dan mengatur proses pembelajaran diri sendiri.

Sebaliknya perolehan skor nilai terendah terletak pada item “Saya memiliki kemauan untuk berlatih soal-soal yang sulit”. Hal tersebut menunjukkan siswa tidak mau melatih kemampuan yang dimiliki dengan enggan berlatih soal-soal yang sulit untuk menambah kemampuan dan wawasan. Apabila hal tersebut terus dilakukan siswa lebih memilih meniru pekerjaan teman dan enggan berlatih soal-soal yang sulit.

Pembahasan

Hasil pengujian pertama penelitian ini menunjukkan bahwasanya media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital. Maka dari itu hipotesis pertama dikatakan terbukti atau diterima, dimana semakin sering penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran maka kemampuan

literasi digital juga akan bertambah. Hal tersebut bisa dilihat melalui hasil olahan data aplikasi SPSS versi 26.0 dimana hasil nilai t_{hitung} sebesar 3,417 dan signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,417 > t_{tabel} 1,98761$. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo” dapat diterima. Berdasarkan pada hasil analisis uji regresi linear berganda diperoleh nilai koefisien regresi media audio visual sebesar 0,368 yang berarti setiap terjadi peningkatan atau penurunan satu skor dari variabel media audio visual maka dapat menyebabkan kenaikan atau penurunan kemampuan literasi digital sebesar 0,368 dengan asumsi variabel lain tetap.

Hal tersebut didukung dengan penelitian Sukri (2021) yang membuktikan bahwa media audio visual memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi digital. Hal ini dikarenakan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat menarik dan juga dinikmati oleh siswa. Video dan presentasi dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas dan efektif dalam menunjukkan tentang konsep dan teknologi digital yang sedang dipelajari. Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi lebih lanjut di dalam suatu topik tertentu. Media audio visual dalam pembelajaran membuat lingkungan belajar secara terarahkan dan memungkinkan siswa untuk mempelajari keterampilan teknologi berdasarkan berbagai pengalaman dan kemampuan yang bervariasi. Hal ini telah menunjukkan jika semakin sering penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran siswa maka semakin meningkat pula kemampuan literasi digital siswa.

Hasil temuan kedua pada penelitian ini adalah memberikan hasil bahwa kemandirian belajar berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis kedua terbukti atau diterima, dimana semakin baik kemandirian belajar siswa maka akan semakin meningkat pula kemampuan literasi yang dimiliki siswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil olahan data aplikasi SPSS versi 26.0 dimana hasil nilai t_{hitung} sebesar 4,190 dan signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 4,190 > t_{tabel} 1,98761$. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Terdapat pengaruh kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo” dapat diterima. Berdasarkan hasil analisis uji regresi linear berganda diperoleh nilai koefisien regresi pada variabel kemandirian belajar 0,407 yang mengartikan setiap terjadi peningkatan atau penurunan satu skor dari variabel kemandirian belajar maka dapat menyebabkan kenaikan atau penurunan kemampuan literasi digital sebesar 0,407 dengan asumsi variabel lain tetap. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudyana dan Surawati (2021), dimana penelitian tersebut membuktikan bahwa kemandirian belajar berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital.

Hal ini dikarenakan kemandirian belajar dapat membantu siswa menyesuaikan diri dan menggabungkan teknologi yang baru dalam keseharian di sekolah dan di rumah. Kemandirian belajar siswa yang mampu mengakses segala informasi dan sumber daya dalam internet dan berbagai *platform digital*, mampu mempelajari teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa mengenai aplikasi dan *software* tentang teknologi yang berguna sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini menunjukkan jika semakin positif kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa akan semakin meningkat pula kemampuan literasi digital siswa.

Hasil temuan ketiga penelitian ini menunjukkan hasil jika media audio visual dan kemandirian belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital. Hal ini juga membuktikan jika hipotesis ketiga terbukti atau diterima. Nilai F_{hitung} 23,629 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sedangkan nilai F_{tabel} diperoleh sebesar 3,10. Melalui hasil tersebut dapat diketahui bahwa $F_{hitung} 26,858 > F_{tabel} 3,10$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Media audio visual dan kemandirian belajar berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo” dapat diterima. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian McDougall dkk. (2018), dimana penelitian tersebut membuktikan bahwa media audio visual dan kemandirian belajar secara positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap kemampuan literasi digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan jika (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan media audio visual terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, dibuktikan melalui hasil nilai signifikan $0,001 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,417 > t_{tabel} 1,98761$, serta media audio visual memberikan sumbangan relatif terhadap kemampuan literasi digital sebesar 48%. (2) Penelitian ini membuktikan jika terdapat pengaruh positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo, dibuktikan melalui hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 4,190 > t_{tabel} 1,98761$, serta kemandirian belajar memberikan sumbangan relatif terhadap kemampuan literasi digital sebesar 52%. (3) Penelitian ini membuktikan jika terdapat pengaruh positif dan signifikan media audio visual dan kemandirian belajar secara bersama-sama terhadap kemampuan literasi digital, dibuktikan melalui hasil bahwa $F_{hitung} 26,858 > F_{tabel} 3,10$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan media audio visual (X_1) dan kemandirian belajar (X_2) secara bersama-sama terhadap kemampuan literasi digital (Y). Selain itu media audio visual dan kemandirian belajar secara simultan memiliki pengaruh sebesar 38,2% terhadap kemampuan literasi digital, sedangkan sisanya sebesar 51,8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Dari penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang menimbulkan gangguan dan kurangnya hasil penelitian ini, keterbatasan dalam penelitian ini mencakup keterbatasan literatur hasil penelitian sebelumnya yang masih kurang peneliti dapatkan, sehingga mengakibatkan penelitian ini memiliki kelemahan baik dari segi hasil maupun analisisnya. Selain itu keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga sehingga membuat penelitian ini kurang maksimal. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden terkadang tidak

menyatakan pendapat responden yang sebenarnya. Penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka untuk penelitian berikutnya diharapkan lebih baik dari sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 228-236.
- Ayu, D. (2019). Hubungan antara literasi digital dan kemandirian belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 cilacap tahun ajaran 2018/2019 Universitas negeri semarang. *Skripsi*.
- Belshaw, D. A. (2012). What is 'digital literacy'?: a pragmatic investigation. *Doctoral dissertation, Durham University*.
- Daryanto. (2014). Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Gava Media.
- Desmita. (2012). Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP Dan SMA. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Halimatussakdiah, Suwandi, S., Sumarwati dan Nugraheni. (2023). Utilization of Literacy Workshop to Improve Reading Ability of Elementary School Students. *International Journal of Instruction*, 16 (1), 897-918.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.
- Hujair, A.H., & Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara. Hlm. 3.
- Khoirunnisa, K., Azhar, E., & Jusra, H. (2018). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Kemampuan Representasi Matematis Siswa di SMPN 18 Tangerang. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 182–190.
- KIC & Kominfo. (2022). *Status Literasi Digital Indonesian 2021 Hasil Survei di 34 Provinsi*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Lathiif, Z. (2016). Hubungan Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dan Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Teknik Pengelasan. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif-SI*, 13(1).
- McDougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. (2018). The uses of (digital) literacy. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 263-279.
- Muhammad, I. (2020). Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 24-30.
- Prayekti, P., Budiman, M. H., & Budi, U. L. (2016). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar mahasiswa bidik misi masa registrasi 2016. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru, (Ting) VIII*, 143-154.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran.*: Raja Grafindo.

- Sudyana, D. K., & Surawati, N. M. (2021). Analisis penerapan literasi digital dalam menciptakan kemandirian belajar siswa hindu di masa pandemi covid 19. *Widyanatya*, 3(1), 1-6.
- Sukri, M. (2021). Literasi digital sebagai media pembelajaran dalam perspektif pendidikan Islam. *Undergraduate Thesis*.
- Sundayana, R. (2016). Kaitan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam pelajaran matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 75-84.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.