

Pengaruh Literasi Digital Dan *Self-Regulated Learning* Terhadap Motivasi Belajar di SMA Negeri 77 Jakarta

Nadhirah Putri Akhsana¹, Agus Wibowo², Siti Fatimah Zahra³

Universitas Negeri Jakarta

E-mail: nadhirahputri90@gmail.com

Article History:

Received: 21 Juni 2024

Revised: 25 Juli 2024

Accepted: 28 Juli 2024

Kata Kunci: Literasi Digital, *Self-Regulated Learning*, Motivasi Digital

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang pengaruh literasi digital dan *self-regulated learning* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMA Negeri 77 Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan metode kuantitatif. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer dengan menyebarkan kuisioner kepada 427 siswa kelas 10 dan 11 yang ada di SMA Negeri 77 Jakarta. Sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *Structural Equation Model (SEM)* dengan *Partial Least Square (PLS)* 4.0. Hasil penelitian ini memiliki nilai koefisien jalur positif sebesar 0,238 dengan *t-statistik* 6,133 > 1,96 dan *p values* 0,000 < 0,05 maka H4 diterima yang artinya literasi digital dan *self-regulated learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar di SMA Negeri 77 Jakarta.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tonggak utama dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat di suatu negara yang memiliki keterlibatan paling besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan memiliki daya saing di tingkat global. Dalam rangka menghadapi kemajuan zaman yang semakin kompleks, pendidikan adalah salah satu investasi penting yang digunakan pada saat ini. Kebutuhan zaman yang kian meningkat menuntut lembaga pendidikan formal juga untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Upaya yang dilakukan lembaga pendidikan di Indonesia khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan ditandai dengan menyempurnakan pada setiap aspek pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah. Seperti dari sisi pendanaan, memperbaiki sarana dan prasarana pendidikan, sampai pembaharuan kurikulum. Kurikulum merdeka belajar merupakan terobosan dari Menteri Pendidikan yaitu Nadiem Makarim, yang memiliki tujuan mengembalikan kewenangan pengelola pendidikan yaitu kepala sekolah dan pemerintah daerah (Hutabarat et al., 2022). Kurikulum merdeka belajar terfokus pada pendekatan minat dan bakat, serta kurikulum merdeka belajar adalah sebuah upaya dalam mengevaluasi kurikulum yang sudah berjalan sebelumnya. Dalam implementasi kurikulum merdeka, kegiatan belajar menjadi faktor utama dalam berjalannya pembelajaran. Kegiatan belajar yang efektif dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah siswa harus memiliki motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah menjadi faktor pendorong seorang peserta didik akan belajar dengan baik (Supriani et al., 2020). Hal tersebut juga sejalan dengan (Irkinovich, 2021) yang

mengatakan bahwa keberhasilan peserta didik dalam belajar salah satunya berasal dari faktor motivasi belajar. Menurut Abidin & Asy'ari (2023) siswa dengan motivasi belajarnya akan terus berupaya untuk mengeluarkan seluruh kemampuannya untuk pantang putus asa dan bekerja keras ketika menghadapi masalah dan akan berusaha untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga siswa dalam menghadapi masalahnya akan berupaya untuk meminta pertolongan ke orang lain, mengikutsertakan dirinya dalam suatu diskusi, memperhatikan pembelajaran dengan baik, mencatat segala informasi yang penting, hingga membaca dan mencari dari berbagai sumber referensi.

Faktanya di lapangan, menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan siswa yang tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi. Hasil pra riset yang dilakukan di SMA Negeri 77 Jakarta menunjukkan sebanyak 61% siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Dari data tersebut diperoleh beberapa poin yang menunjukkan motivasi belajar mereka rendah diantaranya siswa berangkat sekolah tidak lebih pagi, siswa jarang mencatat materi, siswa tidak semangat ketika mengerjakan tugas yang sulit, siswa jarang bertanya terkait hal yang belum dipahami, dan siswa kurang antusias mengikuti pelajaran. Di era berkembangnya teknologi seperti sekarang pendidikan sudah mulai masuk ke era pembelajaran yang modern, yang dimana banyak cara dan kemudahan yang dapat meningkatkan motivasi belajar, salah satunya yaitu literasi digital. Menurut (Wirdayani et al., 2023) mengatakan bahwa dalam proses belajar yang berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi cenderung memiliki dorongan untuk mengatasi kesulitan dalam belajarnya secara cepat dan baik. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengimplementasikan kemampuan literasi digitalnya dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Azmi (2016) mengatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi maka akan mencapai kesuksesan dan keberhasilan belajar yang dimana keberhasilan tersebut didapat dari beberapa faktor salah satunya yaitu *self-regulated learning*. Dalam hal ini artinya siswa dituntut untuk mandiri dalam belajar yang mengharuskan siswa untuk mengatur waktu belajar, mengatur diri dalam proses pembelajaran, serta bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut (Mulyati, 2023) individu yang memiliki *self-regulated learning* yang baik maka dalam dirinya akan memiliki kontrol yang baik pula dalam mengorganisasikan diri sendiri, salah satunya dalam mengatur strategi belajar yang efektif. Dengan kata lain, *self-regulated learning* dapat menjadi salah satu cara efektif untuk mengoptimalkan siswa dalam proses belajarnya.

Berdasarkan hasil pra-riset yang sudah dilakukan oleh peneliti dan didukung oleh jurnal-jurnal referensi yang dikaji oleh peneliti, peneliti ingin membuktikan apakah variabel Literasi Digital dan *Self-Regulated Learning* benar-benar mempengaruhi motivasi belajar pada siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 77 Jakarta secara signifikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul 'Pengaruh Literasi Digital dan *Self-Regulated Learning* terhadap Motivasi belajar di SMA Negeri 77 Jakarta'.

LANDASAN TEORI

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang artinya adalah dorongan atau menggerakkan. Seseorang dalam melakukan suatu kegiatan dibutuhkan sebuah motivasi atau dorongan agar dapat melakukan kegiatan tersebut. Menurut Mc. Donal yang dikutip oleh (Lomu & Widodo, 2018) motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi pada diri seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk melakukan dan mencapai tujuan, selain itu juga sebagai

dorongan dari dalam diri sendiri yang dijadikan sebagai motor penggerak. Maslow sebagai tokoh motivasi aliran humanism, menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarki semuanya paten dalam diri manusia. Dalam dunia pendidikan, teori motivasi Maslow dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin. Motivasi memiliki dua jenis menurut Masni (2015), yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi atau disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau disebut juga dengan motivasi ekstrinsik. Motivasi Intrinsik yaitu jenis motivasi yang datang atau timbul dari dalam diri sendiri tanpa adanya paksaan ataupun dorongan dari orang lain, oleh karena itu motivasi ini berasal dari kemauan dan kesadaran dari pribadi orang itu sendiri. Motivasi Ekstrinsik adalah jenis motivasi yang berasal dari pengaruh luar pribadi seseorang, pengaruh tersebut dapat berupa ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain, dengan begitu pribadi tersebut secara terpaksa harus melakukan sesuatu. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut (Max, 2000) antara lain: Cita-cita atau aspirasi, kemampuan, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan cara pendidik mengajar. Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik senantiasa rela dan semangat untuk belajar tanpa merasa terpaksa dan ada paksaan dari pihak manapun.

Literasi Digital

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Literasi adalah kemampuan dalam membaca, menulis, dan mengolah informasi”. Sedangkan digital dalam KBBI dihubungkan dengan angka-angka dalam sistem penomoran tertentu. Literasi digital menurut KBBI yaitu kemampuan dalam membaca, menulis, mengolah informasi dalam suatu sistem penomoran tertentu. Menurut Suherdi (2021) mengatakan literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan media digitalisasi, diantaranya alat-alat komunikasi yang modern atau yang sudah terhubung dengan jaringan internet dalam mencari, mengerjakan, menemukan, mengevaluasi, menggunakan informasi, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara tepat, bijak, dan patuh hukum aturan dalam rangka menjalin komunikasi dan interaksi positif di kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, literasi digital juga kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan informasi secara kognitif dan teknis. Menurut Bawden “Literasi Digital berasal dari bagian literasi komputer dan literasi informasi sehingga dalam hal tersebut literasi digital berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki untuk mengakses, memahami, dan memperluas informasi”. Maka dapat disimpulkan literasi digital adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam mendapatkan suatu manfaat melalui kegiatan mencari, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam literasi digital terdapat beberapa faktor penting yang mempengaruhi literasi digital agar penyaringan informasi dapat berjalan dengan baik, yaitu: Keterampilan fungsional, komunikasi dan interaksi, dan berpikir kritis. Menurut Bawden, dengan adanya literasi digital diharapkan dalam suatu proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Adapun tujuan literasi digital diantaranya: dapat membentuk peserta didik menjadi penulis, pembaca, dan komunikator, melatih potensi dan kebiasaan berpikir yang ada dalam diri peserta didik, menumpuk dan memotivasi peserta didik untuk belajar, membangun kemandirian belajar peserta didik menjadi lebih produktif dan inovatif.

Self-Regulated Learning

Menurut Viberg et al. (2020) mengatakan bahwa proses dalam self-regulated learning

dapat dilihat sebagai proses peserta didik ketika bisa aktif dan mempertahankan kemampuan kognitif, afeksi dan perilaku yang secara sistematis dapat berorientasi pada pencapaian tujuan peserta didik. Bahwasannya salah satu peran utama dari teori belajar kognitif sosial adalah fungsi pengaturan diri untuk mencapai tujuan yang disebut dengan istilah *self-regulated learning*. *Self-regulated learning* merupakan kegiatan belajar yang dibangun atas tiga komponen diantaranya mengatur kegiatan belajar untuk diri sendiri yang meliputi kegiatan merencanakan, memantau, dan memodifikasi, manajemen metakognitif dan berkomitmen untuk selalu melakukan kegiatan belajar sendiri secara disiplin (Ayu & Meutia, 2020). Maka dapat disimpulkan bahwa *self-regulated learning* adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses belajarnya dengan mengatur, mengontrol, merencanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajarnya secara mandiri untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Peserta didik yang menggunakan *self-regulated learning* dalam strategi belajarnya akan memiliki gaya belajar yang sesuai untuk diri mereka sendiri sehingga akan memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar. Menurut Schunk dan Zimmerman dalam Roop (1998) bahwa *self-regulated learning* mencakup tiga aspek, diantaranya: metakognisi, motivasi, dan perilaku. Menurut Ghuffron & Risnawitaq (2017) menyatakan bahwa terdapat 3 faktor yang mempengaruhi *self-regulated learning* dalam proses pembelajaran yaitu pertama individu yang meliputi pengetahuan individu, tingkat pengelolaan metakognisi yang dimiliki oleh individu, tujuan yang ingin dicapai oleh individu. Kedua perilaku yang didalamnya *self observation*, *self judgment*, *self response*. Dan yang ketiga lingkungan.

METODE PENELITIAN

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 77 Jakarta. Adapun sampel penelitian ini sebanyak 427 siswa dengan menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* kriteria inklusi. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode survei dengan cara menyebarkan kuisioner. Data ini dianalisis menggunakan software SmartPLS4.0 dengan teknik analisis data outer model, inner model, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistem SmartPLS 4 untuk menguji model dan hubungan-hubungan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Outer Model

Uji Validitas dengan *loading factor*

Pada pengujian ini, suatu indikator dapat dikatakan valid jika nilai *outer loadings* $\geq 0,70$.

Tabel 1. Hasil Loading Factor

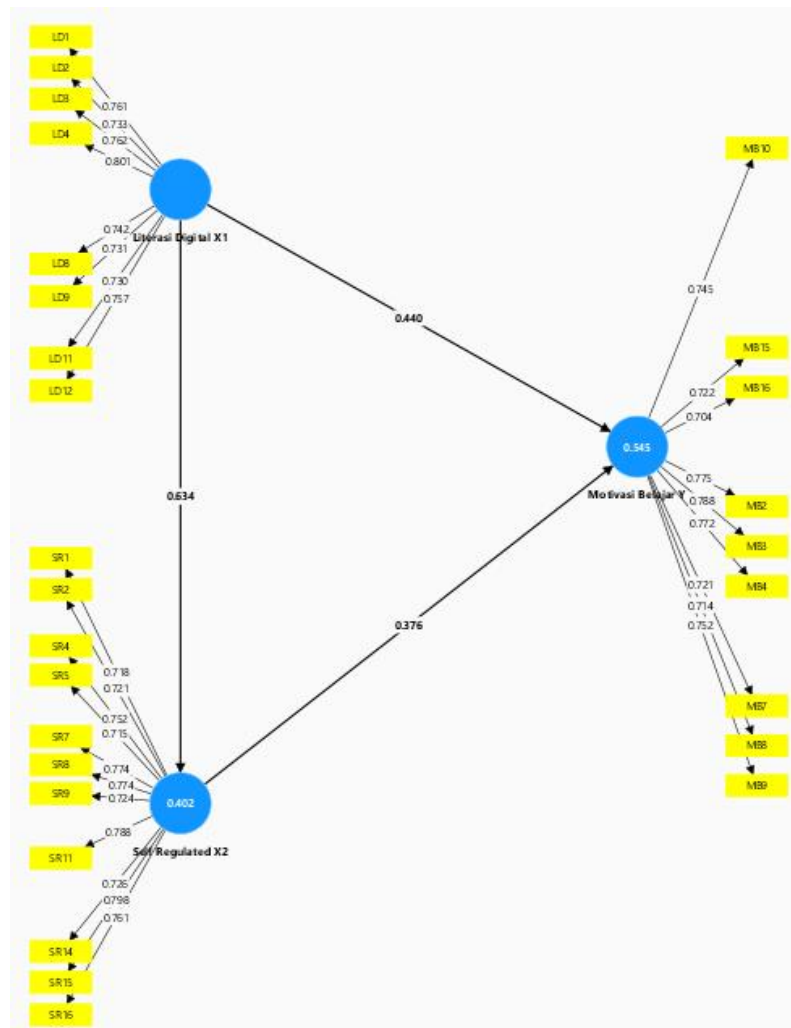
Item	Literasi Digital X1	Motivasi Belajar Y	Self Regulated X2
LD1	0,710		
LD10	0,712		
LD11	0,695		
LD12	0,731		
LD2	0,697		

LD3	0,720	
LD4	0,813	
LD5	0,692	
LD6	0,595	
LD7	0,704	
LD8	0,739	
LD9	0,701	
MB1		0,447
MB10		0,706
MB11		0,663
MB12		0,427
MB13		0,478
MB14		0,459
MB15		0,714
MB16		0,695
MB17		0,303
MB18		-0,021
MB2		0,740
MB3		0,751
MB4		0,734
MB5		0,601
MB6		0,568
MB7		0,712
MB8		0,704
MB9		0,711
SR1		0,723
SR10		0,639
SR11		0,762
SR12		0,632
SR13		0,612
SR14		0,731
SR15		0,772
SR16		0,754
SR2		0,724
SR3		0,579
SR4		0,743
SR5		0,715
SR6		0,661
SR7		0,753
SR8		0,751
SR9		0,716

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan hasil *loading factor* pada tabel 1 diatas, indikator dengan nilai *outer loading* dibawah 0,7 akan dihapus dari model. Sehingga pada diagram model selanjutnya, indikator

LD5, LD 6, LD 7, LD 10, SR 3, SR 6, SR 10, SR 12, SR 13, MB 1, MB 5, MB 6, MB 11, MB 12, MB 13, MB 14, MB 17, dan MB 18 dihapus dari diagram model penelitian.



Gambar 1. Path Coefficient Output (Setelah dimodifikasi)

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Uji validitas dengan *Convergent Validity*

Pada uji ini syarat indikator dikatakan valid apabila nilai *Average Variance Extracted* (AVE) diatas 0,50.

Tabel 2. Hasil Uji Convergent Validity

Variabel	Average variance extracted (AVE)
Literasi Digital X1	0,566
Motivasi Belajar Y	0,554
Self Regulated X2	0,564

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Uji Discriminant Validity

Hasil uji ini dapat dilihat dengan menggunakan *metode the fornell-larcker* yaitu dengan membandingkan nilai akar kuadrat dari *Average Variance Extracted* (AVE) dengan nilai korelasi antar konstruk. Dimana, nilai akar AVE harus lebih besar dari nilai korelasi. Dan dengan metode

Heterotrait-Monotrait (HTMT) dengan syarat HTMT < 0,90.

Tabel 3. Hasil Uji Fornell-Larcker

Variabel	Literasi Digital X1	Motivasi Belajar Y	Self Regulated X2
Literasi Digital X1	0,752		
Motivasi Belajar Y	0,678	0,744	
Self Regulated X2	0,634	0,655	0,751

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Tabel 4. Hasil Uji Metode Heterotrait-Monotrait (HTMT)

Variabel	Literasi Digital X1	Motivasi Belajar Y	Self Regulated X2
Literasi Digital X1			
Motivasi Belajar Y	0,752		
Self Regulated X2	0,692	0,718	

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Uji Reliabilitas

Variabel yang memiliki nilai *Composite Reliability* (CR) dan *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$ dapat dikatakan mempunyai indikator dengan reliabilitas yang baik.

Tabel 5. Hasil Uji Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Ket
Literasi Digital X1	0,891	0,893	Reliable
Motivasi Belajar Y	0,899	0,899	Reliable
Self Regulated X2	0,922	0,924	Reliable

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Inner Model

Uji *Variance Inflation Factor* (VIF)

Jika terdapat hubungan yang kuat, yaitu model dengan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) > 5,00 maka hasil terdapat masalah multikolinearitas.

Tabel 6. Hasil Uji Variance Inflation (VIF)

Variabel	Literasi Digital X1	Motivasi Belajar Y	Self Regulated X2
Literasi Digital X1		1,672	1,000
Motivasi Belajar Y			
Self Regulated X2		1,672	

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Uji R-Squared (R^2)

Nilai (R^2) sebesar 0,75 dianggap besar/kuat, nilai 0,50 termasuk sedang, dan nilai 0,25 tergolong kecil/lemah. Namun, nilai (R^2) sebesar 0,10 dan bahkan lebih rendah masih dianggap memuaskan dalam beberapa konteks penelitian.

Tabel 7. Hasil Uji R-Squared

Variabel	R-square	Kategori
Motivasi Belajar Y	0,545	Sedang
Self Regulated X2	0,402	Lemah

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Uji Effect Size (f^2)

Syarat uji f^2 adalah apabila nilai f^2 dari variabel eksogen nya $0,02 \leq f^2 < 0,15$ maka termasuk dalam pengaruh kecil, apabila nilai f^2 dari variabel eksogen nya $0,15 \leq f^2 < 0,35$ maka termasuk dalam pengaruh sedang, apabila nilai f^2 dari variabel eksogen nya $f^2 \geq 0,35$ maka termasuk dalam pengaruh besar.

Tabel 8. Hasil Uji Effect Size

Pengaruh	f-square	Kategori
Literasi Digital X1 -> Motivasi Belajar Y	0,254	Pengaruh Sedang
Literasi Digital X1 -> Self Regulated X2	0,672	Pengaruh Besar
Self Regulated X2 -> Motivasi Belajar Y	0,186	Pengaruh Sedang

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Effect size pada variabel mediasi dapat dihitung dengan cara manual dari *effect size* mediasi upislon (v), yakni perkalian kuadrat *path coefficient*. Adapun interpretasi nilai v yang merujuk pada rekomendasi Cohen dalam Ogbeibu et al. (2021) yaitu 0,175 yang berarti pengaruh mediasi tinggi, 0,075 yang berarti pengaruh mediasi sedang, dan 0,01 yang berarti pengaruh mediasi rendah.

Tabel 9. Hasil Uji Effect Size dengan Statistik Upsilon

Indirect Effect	Upsilon Statistic (v)	Ket
Literasi Digital (X1) > Self-Regulated Learning (X2) > Motivasi Belajar (Y)	$(0,634)^2 \times (0,376)^2 = 0,057$	Pengaruh Rendah

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Uji Hipotesis

Tabel 10. Path Coefficient

	Original Sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistic (O/STDEV)	P values
Literasi Digital (X1) > Motivasi Belajar (Y)	0,440	0,439	0,059	7,421	0,000
Literasi Digital (X1) > Self Regulated Learning (X2)	0,634	0,636	0,046	13,801	0,000
Self Regulated Learning (X2) > Motivasi Belajar (Y)	0,376	0,376	0,058	6,526	0,000

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Dari hasil Tabel 10 di atas dapat dilihat matriks hasil *output* SmartPLS 4.0 terkait uji signifikansi pada hipotesis yang berpengaruh langsung.

Tabel 11. Specific Indirect Effect

	Original Sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistic (\O/STDEV\)	P values
Literasi Digital (X1) > <i>Self Regulated Learning</i> (X2) > Motivasi Belajar (Y)	0,238	0,239	0,039	6,133	0,000

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan uji-uji yang sudah dilakukan diatas, maka didapat hasil:

1. Literasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 10 dan 11

Dari hasil perhitungan nilai koefisien jalur yang dipaparkan pada tabel 4.17 hasil yang didapat dari nilai koefisien jalur positif sebesar 0,440 dengan t-statistik 7,421 > 1,96 dan p values 0,000 < 0,05 maka H1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar secara langsung sebesar 0,440.

2. *Self Regulated Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 10 dan 11

Dari hasil perhitungan nilai koefisien jalur yang dipaparkan pada tabel 4.17 hasil yang didapat dari nilai koefisien jalur positif sebesar 0,376 dengan t-statistik 6,526 > 1,96 dan p values 0,000 < 0,05 maka H2 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *self regulated learning* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar secara langsung sebesar 0,376.

3. Literasi digital berpengaruh positif terhadap *self regulated learning* pada siswa kelas 10 dan 11

Dari hasil perhitungan nilai koefisien jalur yang dipaparkan pada tabel 4.17 hasil yang didapat dari nilai koefisien jalur positif sebesar 0,634 dengan t-statistik 13,801 > 1,96 dan p values 0,000 < 0,05 maka H3 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *self regulated learning* secara langsung sebesar 0,634.

4. Literasi digital dan *self regulated learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 10 dan 11

Dari hasil perhitungan nilai *specific indirect effect* yang dipaparkan pada tabel 4.18 hasil yang didapat dari nilai koefisien jalur positif sebesar 0,238 dengan t-statistik 6,133 > 1,96 dan p values 0,000 < 0,05 maka H4 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa literasi digital dan *self regulated learning* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar secara langsung sebesar 0,238.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian di SMA Negeri 77 Jakarta dengan menguji dan menganalisis data hasil penelitian mengenai variabel yang digunakan sebagai variabel independen yaitu Literasi Digital dan *Self-Regulated Learning* terhadap variabel dependen yaitu

Motivasi Belajar, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara literasi digital terhadap motivasi belajar. Hal ini dapat dikatakan bahwa jika siswa memiliki literasi digital yang baik, hal ini akan memicu meningkatnya motivasi belajar yang baik juga. Karena salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu kemudahan belajar yang didapat ketika memanfaatkan literasi digital.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *self-regulated learning* dengan motivasi belajar. Hal ini dapat dikatakan bahwa jika siswa memiliki *self-regulated learning* yang tinggi dalam artian dapat mengatur dirinya sendiri dalam proses belajarnya maka dengan otomatis siswa tersebut memiliki motivasi belajar. Karena salah satu faktor siswa yang memiliki motivasi belajar adalah siswa tersebut dapat meregulasi dirinya.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara literasi digital terhadap *self-regulated learning*. Hal ini dapat dikatakan bahwa semakin tinggi literasi digital yang dimiliki siswa maka akan semakin tinggi juga *self-regulated learning* yang dimiliki. Dalam artian siswa akan mencari dan mengumpulkan sumber informasi dari media digital secara mandiri, sehingga siswa dapat mengatasi masalah belajarnya.
4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital dan *self-regulated learning* terhadap motivasi belajar. Hal ini dapat dikatakan bahwa semakin baik literasi digital dan *self-regulated learning* yang dimiliki oleh siswa, maka motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut akan semakin baik dan tinggi

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, R., & Asy'ari, A. (2023). Peningkatan Adversity dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7060–7072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5465>
- Ayu, & Meutia, E. (2020). Meningkatkan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa Melalui Creative Art : Teori Dan Aplikasi. *Jihafas*, 3(2), 120–131.
- Azmi, S. (2016). Self regulated learning salah satu modal kesuksesan belajar dan mengajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 19–20.
- Ghuffron, M. N., & Risnawitaq, R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Hutabarat, H., Elindra, R., & Harahap, M. S. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sma Negeri Sekota Padangsidimpuan. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 58–69. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Irkinovich, N. R. (2021). Ways To Increase Motivation To Study Foreign Language in a Non-Language University. *E-Conference Globe*, 5(3), 179–180. <https://papers.econferenceglobe.com/index.php/ecg/article/view/500%0Ahttps://papers.econferenceglobe.com/index.php/ecg/article/download/500/493>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Max, D. (2000). *Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabet.
- Mulyati, S. (2023). Pengaruh Kompetensi Literasi Digital Dan Self Regulated Learning Terhadap

Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 210–216. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.5052>

Ogbeibu, S., Jabbour, C. J. C., Gaskin, J., Senadjki, A., & Hughes, M. (2021). Leveraging STARA competencies and green creativity to boost green organisational innovative evidence: A praxis for sustainable development. *Business Strategy and the Environment*, 30(5), 2421–2440. <https://doi.org/10.1002/bse.2754>

Roop, M. (1998). *A New Approach to Supporting Reflective, Self-Regulated Computer Learning*. Macmillan Publishing Company.

Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital di Masa Pandemi*. Cattelya Darmaya Fortuna.

Supriani, Y., Arifudin, O., & Ulfah. (2020). Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1(1), 1–10.

Viberg, O., Khalil, M., & Baars, M. (2020). Self-regulated learning and learning analytics in online learning environments: A review of empirical research. *ACM International Conference Proceeding Series*, 524–533. <https://doi.org/10.1145/3375462.3375483>

Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi belajar IPA Group V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 133–142.