

Pengaruh Literasi Digital dan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Karang

Moh. Ayat Efendi¹, Muhammad Hanif²

^{1,2} Program Studi Pendidikan IPS, Universitas PGRI Madiun
ayatefendi99@gmail.com¹, hanif@unipma.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan literasi digital dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS terhadap hasil belajar IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan dokumen nilai. Pengujian hipotesis dilakukan dengan koefisien korelasi, regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi covid-19 dilihat dari hasil (Sig.) $0,027 < 0,05$. Koefisien determinasi sebesar 34,3%. Terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi covid-19 dilihat dari nilai (Sig.) $0,031 < 0,05$. Koefisien Determinasi sebesar 28,9% sedangkan 71,1 % lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan literasi digital dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi covid-19 siswa kelas V SDN 3 Karang Tahun Pelajaran 2020/2021

Kata kunci: literasi digital; pembelajaran daring; hasil belajar IPS

Abstract: This study aims to determine the effect of applying digital literacy and learning during to social studies learning outcomes. The method used in this research is a quantitative approach. The type of research used is the type of ex post facto research, meaning that research is carried out after an incident occurs and then looks back to find out the factors that can cause the incident. Sampling in this study using simple random sampling technique. Data collection techniques using a questionnaire. Hypothesis testing is done by using correlation coefficient, simple linear regression and multiple linear regression. The results showed that there was an effect of applying digital literacy on social studies learning outcomes during the covid-19 pandemic, seen from the results (Sig.) $0.027 < 0.05$. The coefficient of determination is 34.3%. There is an influence of courageous learning on social studies learning outcomes during the covid-19 pandemic seen from the value (Sig.) $0.031 < 0.05$. The coefficient of determination is 28.9% while the other 71.1% is influenced by other variables not examined in this study. So it can be said that there is an influence of the application of digital literacy and learning on social studies learning outcomes during the covid-19 pandemic for fifth grade students of SDN 3 Karang for the 2020/2021 academic year

Keywords: digital literacy; online learning; social studies learning

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan/keterampilan, mengubah sikap dari yang tidak tahu menjadi tahu. Untuk dapat memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan sikap, maka seseorang harus belajar. Belajar dan mengajar adalah suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan dibidang pendidikan, terlebih di sekolah. Pembelajaran di sekolah bukan hanya menyediakan kesempatan mendapatkan pengetahuan, akan tetapi juga memfokuskan terhadap pembangunan karakter siswa sehingga dapat mewujudkan efektivitas belajar siswa di sekolah.(Muhajang, 2018).

Berdasarkan fakta yang berkembang sekarang ini, banyak siswa lebih suka menggunakan internet untuk memenuhi tugas mereka daripada dengan menggunakan buku sebagai sumbernya. Hal ini disebabkan karena internet memberikan suatu fasilitas layanan yang murah dan mudah sehingga siswa tidak perlu membaca hal-hal yang tidak ia butuhkan, hal ini bisa memberikan suatu kenyamanan kepada siswa karena melihat kondisi siswa yang disibukan oleh banyak tugas sekolah yang harus diselesaikan sehingga dengan adanya internet ini siswa bisa mengerjakan tugas-tugas mereka dengan cepat tanpa harus membuang waktu lama. Selain itu, bagi pihak sekolah dengan adanya internet ini, maka segala proses belajar mengajar antara siswa dengan guru bisa dilakukan dengan mudah dan bisa melakukan perbandingan kualitas sekolah dengan sekolah lainnya.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya adanya inovasi dalam pembelajaran terutama pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini yang diharapkan akan menjadi suatu pengalaman bagi siswa dalam mengikuti proses belajar, dimana diharapkan dengan adanya inovasi ini akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini difokuskan pada apakah terdapat pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa IPS kelas V SDN 3 Karang, apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 3 Karang, dan apakah terdapat pengaruh literasi digital dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 3 Karang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa IPS kelas V SDN 3 Karang, apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 3 Karang, dan apakah terdapat pengaruh literasi digital dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 3 Karang. Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

L. Ruhaena (2017) mengemukakan literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial. Sedangkan kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan

istilah bit (Binary Digit). Literasi digital adalah seperangkat kemampuan dasar teknis untuk menjalankan perangkat komputer dan internet. Lebih lanjut, juga memahami dan mampu berpikir kritis serta melakukan evaluasi media digital serta mampu merancang konten komunikasi.

Menurut Paul Gilster yang dikutip oleh Dyna Herlina S. (2015), literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi. (Martin, 2008).

M. Rahmatia (2017) menyatakan E-learning adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf “e” dalam E-learning bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. E-learning memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (open) dan fleksibel (flexible), terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan dan kepada siapa saja di lokasi mana saja (distributed), berbasis komunitas. Penerapan e-learning merupakan salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan konten pelajaran. Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar content dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dan yang paling utama dari dilaksanakannya sebuah pembelajaran di sekolah. Prestasi yang dicapai oleh setiap siswa dapat berupa hasil tes kemampuan akademik, yaitu ulangan umum, UTS, UAS, atau ujian nasional. Fungsi dari hasil belajar itu sendiri bukan hanya sebagai indikator di dalam keberhasilan suatu bidang studi, melainkan juga sebagai indikator kualitas pendidikan (Kompri, 2016 : 47). Dari berbagai pendapat mengenai hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Mujiono, 2009). Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Beberapa pendapat mengenai IPS dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi yang bahannya diambilkan melalui seleksi dari humaniora, matematika, dan ilmu alam untuk mengembangkan warga negara yang baik. (Mulyadi, 2010)

Berdasarkan uraian tentang tujuan pembelajaran IPS, dapat disimpulkan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan

kemampuan berpikir siswa terhadap masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan masyarakat. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang (Sapriya, 2009).

Hasil belajar IPS merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar IPS dengan cara mencari berbagai informasi sehingga siswa mampu mencapai hasil optimal dalam belajarnya serta diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah hasil optimal yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif yaitu pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) dengan materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Sapriya, 2006).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Karang, yang beralamatkan Jalan Sumberejo No 25 Desa Karang Kecamatan Badegan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan data dan penyusunan laporan. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan pengajuan proposal penelitian, penyusunan instrumen yang berupa angket, validasi instrumen, izin penelitian dan pemilihan sampel. kegiatan ini dilakukan selama bulan Maret sampai dengan Agustus 2021. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan kegiatan pengambilan data, meliputi pengambilan yang meliputi pengisian angket. Kegiatan ini dilakukan pada bulan September sampai dengan Desember 2021. Pada tahap pengolahan dan penyusunan laporan, peneliti melakukan analisis data hasil penelitian, penarikan kesimpulan, penyusunan laporan hasil penelitian, dan konsultasi dengan pembimbing. Kegiatan ini dilakukan selama bulan Januari 2022 sampai selesai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, teknik pengambilan sampel diambil secara random, menggunakan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data, analisis data bersifat kuantitatif/statistik berupa angka- angka (Sugiyono, 2015). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *ex post facto* yang artinya sesudah fakta, yang menurut (Sugiyono, (2013: 50) yaitu penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Menurut (Arikunto, 2010:17) penelitian *ex post facto* adalah model penelitian yang kejadiannya sudah terjadi sebelum penelitian dilaksanakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Karang yang berjumlah 15 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Akan tetapi karena jumlah siswa sedikit, seluruh populasi saya jadikan sampel. Variabel penelitian pada penelitian ini yaitu variabel bebas adalah penerapan literasi

digital dan pembelajaran daring. Sedangkan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS yang diperoleh dari nilai hasil penilaian tengah semester (PTS). Dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPS yang diperoleh dari nilai hasil penilaian tengah semester (PTS) adalah 81,6 dari nilai ideal 100. Nilai terendahnya 72 dan untuk nilai tertingginya 96. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi nilai hasil belajar IPS, seperti penerapan literasi digital, pembelajaran daring siswa dan lainnya, terlebih kita sedang berada di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini dan sistem pembelajaran yang dirubah dari yang awalnya tatap muka menjadi bentuk dalam jaringan (daring).

Pengujian kelayakan instrumen penelitian berupa angket pertama kali di lakukan oleh guru kelas di SDN 3 Karanganyang yang biasanya disebut dengan validitas ahli yang berhubungan dengan butir-butir pernyataan yang terdapat pada lembar angket. Setelah itu angket diuji cobakan kepada 15 siswa kelas V SDN 3 Karanganyang. Hasil data kemudian diuji validitas dengan produk momen. Berdasarkan hasil analisis validitas terhadap 20 pernyataan angket penerapan literasi digital (X1) dan 20 pernyataan angket pembelajaran daring (X2) dengan SPSS 22.0. Kriteria valid tidaknya angket ditentukan dari hasil korelasi antara masing-masing butir dengan skor total (bertanda bintang) menghasilkan r_{hitung} yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} . Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Apabila probabilitas (Sig.) $< 0,05$ maka instrumen dikatakan valid, begitu juga sebaliknya apabila probabilitas (Sig.) $> 0,05$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh dari 20 item pernyataan instrumen penerapan literasi digital jumlah item pernyataan yang valid sebanyak 14 item sedangkan 6 item tidak valid. Item pernyataan yang tidak valid ini dilihat dari nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Butir item pernyataan yang digunakan untuk pengambilan data adalah 14 item pernyataan untuk variabel penerapan literasi digital. Hasil uji validitas yang diperoleh dari 20 item pernyataan instrumen pembelajaran daring yaitu 14 item pernyataan dinyatakan valid dan 6 item pernyataan tidak valid. Item pernyataan yang tidak valid ini dilihat dari nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Butir item pernyataan yang digunakan untuk pengambilan data adalah 14 item pernyataan untuk pembelajaran daring.

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila dari hasil analisis instrument tersebut r_a dikonsultasikan dengan daftar intepretasi koefisien r. Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen kedua variabel, yaitu variabel penerapan literasi digital dan pembelajaran daring dengan SPSS 22.0 yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Penerapan Literasi Digital

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.840	20

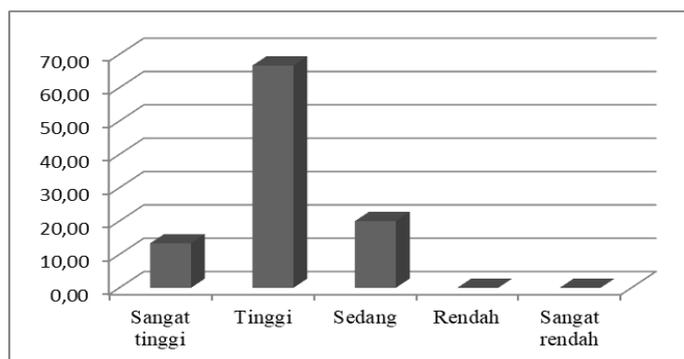
Pengujian reliabilitas literasi digital (X1) diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840 nilai ini kemudian dimasukkan dalam kriteria tingkat reliabilitas dan didapatkan hasil uji reliabilitas variabel penerapan literasi digital dikatakan sangat tinggi atau sangat reliable.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Penerapan Pembelajaran Daring
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.810	20

Pada uji reliabilitas pembelajaran daring dengan analisis SPSS 22.0 diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,810 nilai ini kemudian dimasukkan dalam kriteria tingkat reliabilitas dan didapatkan hasil uji reliabilitas variabel pembelajaran daring dikatakan sangat tinggi atau sangat reliabel.

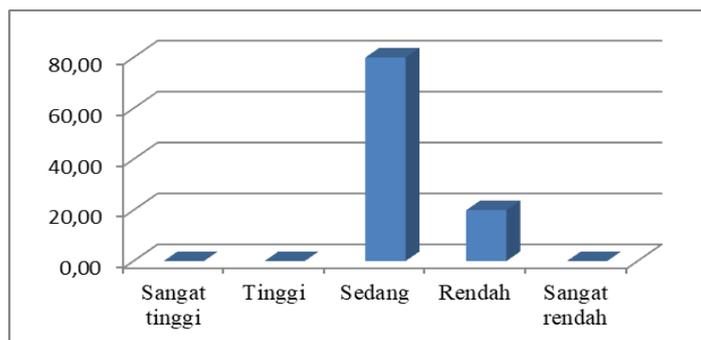
Apabila diuji analisis deskriptif, dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas yaitu penerapan literasi digital (X1) dan pembelajaran daring (X2) dan satu variabel terikat hasil belajar IPS (Y) pada siswa kelas V SDN 3 Karang Kecamatan Badegan, menunjukkan bahwa dari 15 siswa terdapat 2 siswa (13,33 %) memiliki tingkat literasi digital sangat tinggi, kemudian 10 siswa (66,67 %) memiliki tingkat literasi digital tinggi dan 3 siswa (20,00 %) memiliki tingkat literasi digital sedang yang dapat dilihat dari gambar 1 berikut :



Gambar 1. Diagram Penerapan Literasi Digital

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa tingkat penerapan literasi digital dominan tinggi. Hal ini disebabkan karena beberapa indikator seperti siswa paham tentang pencarian internet, paham tentang panduan arah hypertext, bisa mengevaluasi konten informasi yang didapatnya dan bisa menyusun pengetahuan dari informasi yang didapat dari media digital.

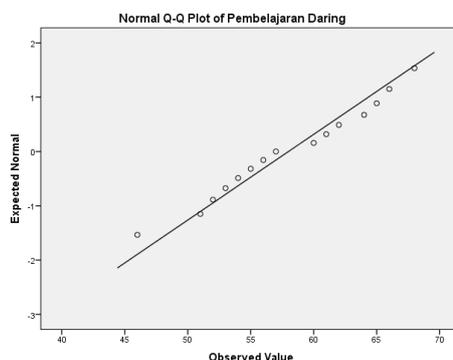
Analisis deskriptif pembelajaran daring menunjukkan bahwa dari 15 siswa terdapat 12 siswa (80,00%) memiliki tingkat pembelajaran daring sedang, kemudian 3 siswa (20 %) memiliki tingkat pembelajaran daring rendah. untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 2 berikut :



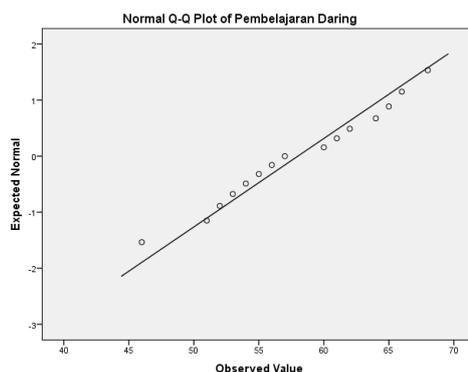
Gambar 2. Diagram Penerapan Pembelajaran Daring

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa tingkat penerapan pembelajaran daring dominan sedang. Hal ini disebabkan karena beberapa indikator seperti sikap siswa terhadap pembelajaran dengan *E-Learning*, minat siswa terhadap pembelajaran dengan *E-Learning*, keterkaitan *E-Learning* terhadap kemampuan representasi matematis siswa dan biaya pelaksanaan pembelajaran.

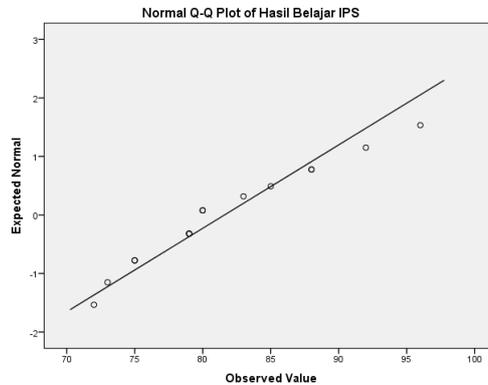
Uji normalitas merupakan salah satu uji asumsi klasik yang dilakukan sebelum menganalisis hasil regresi. Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen atau independen memiliki distribusi normal. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *SPSS 22.0*. Untuk menguji normal atau tidaknya dapat menggunakan uji statistik menggunakan *Shapiro-Wilk* (Ghozali, 2013: 160-164). Berdasarkan uji normalitas dapat diketahui bahwa angka Sig. tiap variabel pada uji Shapiro-Wilk diperoleh 0,342 pada variabel literasi digital (X_1), 0,898 pada variabel pembelajaran daring (X_2) dan 0,457 pada variabel hasil belajar IPS (Y). Nilai signifikansi (Sig.) dari masing-masing variabel $> 0,05$ yang artinya distribusi sampel adalah normal dan H_0 diterima. Selain menggunakan *Uji Shapiro-Wilk*, uji normalitas juga dapat diketahui melalui *Plot of Regression Standardized Residual* Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik di bawah ini



Gambar 3. Grafik Uji Normalitas Literasi Digital



Gambar 4. Grafik Uji Normalitas Pembelajaran Daring



Gambar 5. Grafik Uji Normalitas Hasil Belajar IPS

Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis. Terlihat pada grafik hampir semua data tersebar pada garis lurus walaupun ada beberapa data terletak jauh dari garis. Pada kesimpulannya data berdistribusi normal.

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah pengaruh masing-masing variabel bebas yang dijadikan predictor mempunyai hubungan linear atau tidak terhadap variabel terikat. Dalam hal ini uji linearitas digunakan untuk melihat garis regresi antara variabel X_1 (literasi digital) dan X_2 (pembelajaran daring) terhadap Y (hasil belajar IPS) membentuk garis linear atau tidak. Untuk menguji linearitas pada variabel penelitian, peneliti menggunakan program SPSS 22.0. Dasar pengambilan keputusan menggunakan *signifikansi deviation from linearity*, yaitu apabila nilai *sig. Deviation from linearity* $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan terikat, begitu juga apabila *sig. Deviation from linearity* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas Variabel X_1 terhadap Y

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar IPS * Literasi Digital	Between (Combined) Groups	657.600	13	50.585	1.581	.559
	Linearity	223.040	1	223.040	6.970	.231
	Deviation from Linearity	434.560	12	36.213	1.132	.634
Within Groups		32.000	1	32.000		
Total		689.600	14			

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas Variabel X₂ terhadap Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar IPS *	Between Groups	(Combined)	657.600	13	50.585	1.581	.559
		Linearity	76.787	1	76.787	2.400	.365
		Deviation from Linearity	580.813	12	48.401	1.513	.568
	Within Groups		32.000	1	32.000		
	Total		689.600	14			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel 3 dan tabel 4 diketahui hasil Sig. Deviation from linearity kedua tabel sebesar 0,634 untuk X₁ terhadap Y dan 0,568 untuk X₂ terhadap Y. Apabila Signifikansinya > 0,05 hubungan antara variabel X₁ terhadap Y dan X₂ terhadap Y dapat dikatakan linier. Dari data di atas hasil uji linearitas variabel X₁ terhadap Y dan variabel X₂ terhadap Y menyatakan bahwa Signifikansinya > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara penerapan literasi digital terhadap hasil belajar IPS dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS.

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui apakah ada model regresi yang diajukan telah ditemukan korelasi yang kuat antara variabel independen (bebas) (Ghozali, 2001:105). Uji multikolinearitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah mungkin terjadi interkorelasi (hubungan yang kuat) diantara variabel independen (bebas). Model regresi yang baik tidak terjadi gejala tanda-tanda multikolinearitas. Untuk mengukur tingkat multikolinearitas dapat diketahui dengan besaran VIF (*variance inflation factor*), dan besaran *tolerance*.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
		1	(Constant)	97.105			23.959	
	Literasi Digital	-.504	.246	-.507	-2.051	.063	.884	1.131
	Pembelajaran Daring	.202	.274	.182	.739	.474	.884	1.131

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada tabel 5 di atas, dapat dilihat bahwa nilai VIF sebesar 1,131 dan nilai tolerance sebesar 0,884. Dasar kita dalam mengambil keputusan uji multikolinearitas adalah jika $VIF > 10$ maka terjadi gejala multikolinearitas diantara variabel independen (bebas), sebaliknya jika nilai $VIF < 10$ maka tidak terjadi gejala multikolinearitas. Jika nilai tolerance $> 0,10$ maka tidak terjadi gejala multikolinearitas, namun sebaliknya jika nilai tolerance $< 0,10$ maka terjadi gejala multikolinearitas diantara variabel independen (bebas). Jadi kesimpulannya yang dapat kita ambil dari hasil uji multikolinearitas di atas adalah pada variabel X1 (literasi digital) dan variabel X2 (pembelajaran daring) adalah tidak terjadi gejala multikolinearitas diantara variabel independen (bebas) karena nilai $VIF < 10$ yaitu 1,131 sedangkan nilai tolerance $> 0,10$ yaitu 0,884.

Uji heteroskedastisitas mempunyai tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan kepengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan kepengamatan yang lain tetap, maka data tersebut disebut homokedastisitas akan tetapi jika berbeda maka data tersebut disebut heteroskedastisitas. Data tersebut diambil berdasarkan pengambilan keputusan yaitu apabila $Sig < 0,05$, maka terjadi masalah heteroskedastisitas, jika $Sig > 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Homokedastisitas ditunjukkan dengan nilai $Sig < 0,05$. Model regresi yang baik adalah yang mempunyai sifat homokedastisitas (Ghozali, 2013:139).

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	97.105	23.959		4.053	.002
	Literasi Digital	-.504	.246	-.507	-2.051	.063
	Pembelajaran Daring	.202	.274	.182	.739	.474

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas yang dapat dilihat dari tabel 6 di atas, didapatkan data yaitu bahwa nilai Sig pada variabel bebas X₁ (penerapan literasi digital) adalah 0,063 dan variabel bebas X₂ (penerapan pembelajaran daring) adalah 0,474. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu hasil uji heteroskedastisitas adalah kedua variabel bebas mempunyai nilai Sig. masing-masing $> 0,05$ artinya kedua variabel tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas atau dapat disebut homokedastisitas.

Uji autokorelasi mempunyai tujuan menguji apakah dalam model regresi linear ada hubungan korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode tertentu (t) dengan kesalahan pengganggu pada periode t-1 (periode sebelumnya). Untuk menentukan ada tidaknya autokorelasi dalam regresi dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Durbin-Watson*, yang dilakukan dengan cara membandingkan langsung nilai DW (d_{hitung}) dengan nilai d_{tabel} .

Tabel 7. Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.586 ^a	.343	.234	6.142	1.379

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring, Literasi Digital

b. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil uji autokorelasi pada tabel di atas, dapat dilihat nilai Durbin-Watson sebesar 1,379. Dari tabel DW untuk $k=2$ (jumlah variabel bebas) dan $n=15$, diperoleh nilai $d_l=1,076$ dan nilai $d_u=1,360$. Nilai $DW >$ batas atas (d_u) = 1,360, dan kurang dari $4-d_u$ (2,640), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi atau H_0 diterima.

Uji korelasi digunakan untuk menganalisis apakah variabel mempunyai hubungan yang signifikan dengan variabel lainnya. Alat yang digunakan adalah *korelasi product moment person* (Rusman, 2015).

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi

		Correlations		
		Literasi Digital	Pembelajaran Daring	Hasil Belajar IPS
Literasi Digital	Pearson Correlation	1	-.354	-.569*
	Sig. (2-tailed)		.196	.027
	N	15	15	15
Pembelajaran Daring	Pearson Correlation	-.354	1	.334
	Sig. (2-tailed)	.196		.224
	N	15	15	15
Hasil Belajar IPS	Pearson Correlation	-.569*	.334	1
	Sig. (2-tailed)	.027	.224	
	N	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Korelasi antara penerapan literasi digital dengan hasil belajar IPS, terlihat pada probabilitas (Sig.) $0,027 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah ada hubungan yang signifikan antara penerapan literasi digital dengan hasil belajar IPS. besarnya koefisien r adalah 0,569 jika dikonsulkan dengan tabel interpretasi nilai r hubungan antara penerapan literasi digital dengan hasil belajar IPS termasuk dalam kategori cukup/sedang.

Korelasi antara pembelajaran daring dengan hasil belajar IPS, terlihat pada probabilitas (Sig.) $0,224 > 0,05$ maka H_0 diterima. Kesimpulannya adalah tidak ada hubungan yang signifikan antara pembelajaran daring dengan hasil belajar IPS. besarnya koefisien r adalah 0,334 jika dikonsulkan dengan tabel interpretasi nilai r hubungan antara pembelajaran daring dengan hasil belajar IPS termasuk dalam kategori rendah.

Korelasi antara penerapan literasi digital dengan pembelajaran daring, terlihat pada probabilitas (Sig.) $0,196 > 0,05$ maka H_0 diterima. Kesimpulannya adalah tidak ada hubungan yang pembelajaran daring belajar. besarnya koefisien r adalah 0,354 jika dikonsulkan dengan tabel interpretasi nilai r hubungan antara penerapan literasi digital dengan pembelajaran daring termasuk dalam kategori rendah.

Uji Regresi Linear Sederhana digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara satu variabel bebas dengan variabel terikat. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan literasi digital terhadap hasil belajar IPS dan pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS.

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X_1 terhadap Y
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	112.169	12.359		9.076	.000
	Literasi Digital	-.566	.227	-.569	-2.493	.027

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Dari tabel 4.28 dapat diketahui bahwa nilai (Sig.) $0,027 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa penerapan literasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi Covid-19 siswa kelas V SDN 3 Karang. juga diketahui bahwa nilai a sebesar 112,169 dan nilai b sebesar 0,566 yang artinya setiap penambahan 1% penerapan literasi digital, hasil belajar IPS akan meningkat 0,566. Maka persamaan regresi sebesar : $Y = 112,169 + 0,566X$.

Tabel 10. Hasil Uji Nilai R Square Literasi Digital

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.586 ^a	.343	.234	6.142

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring, Literasi Digital

Pada tabel 10 diketahui bahwa R Square adalah 0,343 maka jika dimasukkan pada rumus :

$$KD = r^2 \times 100 \%$$

$$KD = 0,343 \times 100 \%$$

$$KD = 34,3 \%$$

Besarnya pengaruh penerapan literasi digital saat pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar IPS adalah sebesar 34,3 %.

Tabel 11. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X₂ terhadap Y
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.692	24.191		4.121	.001
	Literasi Digital	-.513	.249	-.515	-2.060	.062
	Pembelajaran Daring	.167	.276	.151	.605	.556

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Dari tabel 11 dapat diketahui bahwa nilai (Sig.) $0,031 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi Covid-19 siswa kelas V SDN 3 Karanganyar juga diketahui bahwa nilai a sebesar 99,692 dan nilai b sebesar 0,167 yang artinya setiap penambahan 1% penerapan pembelajaran daring, hasil belajar IPS akan meningkat 0,167. Maka persamaan regresi sebesar $Y = 99,692 + 0,167 X$.

Tabel 12. Hasil Uji Nilai Regresi R Square Pembelajaran Daring

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	60.450	16.666		3.627	.003
	Pembelajaran Daring	.368	.289	.334	1.276	.224

a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Pada tabel 4.31 di atas dapat diketahui bahwa R Square adalah 0,368 maka jika dimasukkan ke dalam rumus :

$$KD = r^2 \times 100 \%$$

$$KD = 0,368 \times 100 \%$$

$$KD = 36,8 \%$$

Besarnya pengaruh penerapan pembelajaran daring pada saat pandemi covid-19 adalah sebesar 36,8 %.

Uji regresi linear berganda digunakan untuk memprediksi bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel terikat apabila dua variabel bebas sebagai faktor prediktor dimanipulasi. Dalam hal ini untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan literasi digital dan pembelajaran daring secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS. Di bawah ini disajikan kriteria pengambilan keputusan :

- Untuk bagian Anova “apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang k dan dk penyebut $n-k-1$ dan α tertentu maka H_0 ditolak, jika terjadi sebaliknya maka H_0 diterima.
- Apabila Signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau Signifikan, tetapi jika terjadi sebaliknya maka H_0 diterima.
- Pada bagian Koefisien, apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dan α tertentu misalnya (0,05) maka H_0 ditolak, jika terjadi sebaliknya maka H_0 diterima.

Apabila probabilitas (Sig.) < 0,05 maka Ho ditolak, jika terjadi sebaliknya maka Ho diterima.

Tabel 13. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.692	24.191		4.121	.001
	Literasi Digital	-.513	.249	-.515	-2.060	.002
	Pembelajaran Daring	.167	.276	.151	.605	.045
Dependent Variable: Hasil Belajar IPS						

Berdasarkan tabel 4.32 dapat dilihat bahwa nilai Sig. literasi digital sebesar 0,002 dan Sig. pembelajaran daring sebesar 0,045 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang artinya terdapat pengaruh penerapan literasi digital dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi *Covid-19*. Pada tabel 4.32 juga dapat diketahui nilai koefisien literasi digital sebesar 0,513 yang artinya setiap terjadi peningkatan 1 % penerapan literasi digital maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar IPS sebesar 0,513. Sedangkan koefisien pembelajaran daring sebesar 0,167 yang berarti setiap terjadi peningkatan 1 % pembelajaran daring maka akan menyebabkan kenaikan hasil belajar IPS sebesar 0,167. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan penerapan literasi digital dan pembelajaran daring siswa ke arah positif akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar IPS. Persamaan rumus regresi dapat disimpulkan sebagai berikut :

$$Y = 99,692 + 0,513X_1 + 0,167X_2$$

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pembahasan penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (a) Penerapan literasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi Covid-19 siswa kelas V SDN 3 Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terbukti dengan hasil uji linier sederhana yang didapatkan nilai (Sig.) 0,027 < 0,05. Koefisien determinasi sebesar 34,3 % dan persamaan regresi linier adalah $Y = 112,169 + 0,566X$. (b) Penerapan pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil IPS pada masa pandemi Covid-19 siswa kelas V SDN 3 Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji linier sederhana yang didapatkan nilai (Sig.) 0,031 < 0,05. Koefisien determinasi sebesar 36,8 % dan persamaan regresi sederhana adalah $Y = 99,692 + 0,167X$. (c) Penerapan literasi digital dan pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada masa pandemi Covid-19 siswa kelas V SDN 3 Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021. Dalam hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji linier berganda dengan nilai (Sig.) 0,002 < 0,005 pada literasi digital dan nilai (Sig.) 0,045 < 0,05 pada pembelajaran daring. Koefisien determinasi adalah sebesar 34,3 %, dalam hal ini menunjukkan besar pengaruhnya penerapan literasi digital dan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS sebesar 34,3 % sedangkan 65,7 %

lainnya dipengaruhi variabel yang tidak diteliti. Persamaan regresi linier adalah $Y = 99,692 + 0,566X_1 + 0,167X_2$

Daftar Pustaka

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghozali, I. (2001). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Peneliti Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Herlina, D. (2015). Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. 47.
- Martin, A. (2008). Digital Literacy and the "Digital Society". 151-176.
- Muhajang, P. (2018). Pengaruh Litreasi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Siswa. *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15-22.
- Mujiono, D. d. (2009). Belajar dan Pembelajaran. 200.
- Mulyadi. (2010). Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah. 3.
- Rahmatia, M. M. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 212-227.
- Ruhaena, L. S. (2017). Early Literacy Stimulation Of Preschool Children Using. *Jurnal Psikologi Islam*, 11-22.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. (2006). *Pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.