

Pengaruh Budaya Literasi Digital Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Indonesia (Survey SMA Negeri di Kota Jakarta Timur)

Laksita Nirmala Putri^{1*}, Sugeng Santoso²⁾, & Taufik³⁾
^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Lack of student literacy results in students' insight and knowledge about history being very minimal. The method used in this study is a survey with a correlational technique. The variables of this study consist of a dependent variable, namely learning achievement (Y) and two independent variables, namely digital literacy culture (X1), and learning motivation (X2). The results of the study above conclude that digital literacy culture and student learning motivation together have a significant influence on the learning achievement of Indonesian history of class XI SMA Negeri in East Jakarta. There is a significant influence of digital literacy culture and learning motivation together on the learning achievement of Indonesian history of students in SMA Negeri in East Jakarta. This is evidenced by the Sig. 0.000 0.05 and F count 25.337. There is a significant influence of digital literacy culture on the learning achievement of Indonesian history of students in SMA Negeri in East Jakarta. This is evidenced by the Sig. 0.001 0.05 and t count 3.428. There is a significant influence of learning motivation on the learning achievement of Indonesian history of students in SMA Negeri in East Jakarta. This is evidenced by the Sig. 0.001 0.05 and t count 3.500.

Keywords: Policy; Deregulation; Economy; Banking

ABSTRAK

Kurangnya literasi siswa mengakibatkan wawasan dan pengetahuan siswa tentang sejarah sangat minim. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan teknik korelasional. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel terikat, yaitu prestasi belajar (Y) dan dua variabel bebas, yaitu budaya literasi digital (X₁), dan motivasi belajar (X₂). Hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa budaya literasi digital dan motivasi belajar siswa secara bersama – sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia kelas XI SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini Terdapat pengaruh yang signifikan budaya literasi digital dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. 0,000 0,05 dan Fhitung 25,337. Terdapat pengaruh yang signifikan budaya literasi digital terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. 0,001 0,05 dan thitung 3,428. Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. 0,001 0,05 dan thitung 3,500.

Kata Kunci: Budaya Literasi Digital; Motivasi Belajar; Prestasi Belajar

Penulis Korespondensi: (1) Laksita Nirmala Putri, (2) Universitas Indraprasta PGRI, (3) Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat. Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, Indonesia, (4) Email: nirmalaputrisita@gmail.com

Copyright © 2024. The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan gerakan literasi yang aktivitasnya banyak dilakukan di sekolah dengan melibatkan siswa, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua dengan menampilkan praktik baik tentang literasi dan membiasakan budaya literasi di lingkungan sekolah. Tujuan dari Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran berbudaya literasi, dan membentuk warga sekolah yang literat dalam hal baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, dan berbudaya. Dalam pelaksanaannya, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) ditargetkan pada ekosistem sekolah di jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Literasi merupakan kemampuan individu mengolah informasi dengan membaca atau menulis dan mengakses dengan berbagai macam pengetahuan atau pengalaman dan diolah secara kritis. Budaya literasi yang paling awal berkembang adalah pada anak secara individu yang dibentuk melalui tradisi membaca dan menulis yang diberikan oleh keluarga. Dalam pengembangan budaya literasi di dalam masyarakat, keluarga menjadi unit terkecil yang membekali anak dengan kemampuan literasi di dalam rumah. Budaya literasi oleh keluarga dibentuk pada anak secara menyenangkan. Hasil dari budaya literasi anak meliputi kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi serta munculnya daya cipta dan kolaborasi dalam memecahkan masalah. Selain itu, budaya literasi juga dapat menghasilkan karakter individu dan timbulnya empati pada anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membawa perubahan analogi dan konsepsi literasi yang cakupannya semakin komprehensif sebagai kontruksisosial. Memasuki era revolusi industri 4.0, khususnya dunia pendidikan, pihak sekolah, guru dan peserta didik hidup dalam dunia digital yang serba canggih. Dalam kaitan ini, keberadaan dan peran guru menjadi amat penting agar melek pada literasi digital. Sebagai bangsa yang besar harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, sampai dengan masyarakat.

Motivasi belajar siswa yang tumbuh dari dalam dirinya sendiri adalah modal utama yang sangat baik dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia. Pembelajaran sejarah pada kenyataannya di lapangan, sering dijumpai adanya kesan bahwa pelajaran sejarah itu merupakan pelajaran yang sangat membosankan, kurang di motivasi siswa, dianggap sebagai pelajaran yang hanya memaparkan fakta-fakta yang ada, kurang penting, sehingga sering terdengar bahwa pelajaran sejarah dianggap remeh oleh siswa. Kurangnya literasi siswa mengakibatkan wawasan dan pengetahuan siswa tentang sejarah sangat minim.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey dengan teknik korelasional. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel terikat, yaitu prestasi belajar (Y) dan dua variabel bebas, yaitu budaya literasi digital (X1), dan motivasi belajar (X2). Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas X₁ yaitu budaya literasi digital dan variabel bebas X₂ yaitu motivasi belajar dan variabel terikat Y yaitu prestasi belajar sejarah Indonesia.

Dalam metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, Sugiyono (2009) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25 % atau lebih. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI dari SMA Negeri 88 Jakarta, SMA Negeri 98 Jakarta dan SMA Negeri 106 Jakarta yang berjumlah 858 orang. Supardi (2013) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.

Sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan subjek penelitian yang dianggap mewakili populasi dan biasanya disebut responden penelitian.

Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian dari populasi yang berjumlah 792 orang adalah 89 orang siswa. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa dari SMA Negeri 88 Jakarta, SMA Negeri 98 Jakarta dan SMA Negeri 106 Jakarta yang dibagi menjadi beberapa kelas. Data yang digunakan ialah, teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen yang digunakan menggunakan rumus koefisien korelasi point biserial sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Hasil perhitungan yang diperoleh dibandingkan dengan table r point biserial, dengan ketentuan :

Bila $r_{\text{(hitung)}} > r_{\text{tabel}}$: maka instrumen dinyatakan valid

Bila $r_{\text{(hitung)}} < r_{\text{tabel}}$: maka instrumen dinyatakan tidak valid

HASIL

Dalam bab ini penulis menyajikan data penelitian untuk variabel prestasi belajar sejarah Indonesia (Y), budaya literasi digital (X₁) dan motivasi belajar (X₂) yang dilakukan dengan bantuan SPSS 20.0.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Pengujian Koefisien Korelasi Ganda Variabel X₁ dan X₂ terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.609 ^a	.371	.356	9,312

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Budaya Literasi Digital

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pengujian Signifikansi Koefisien Regresi Variabel X₁ dan X₂ terhadap Y
ANOVA^a

Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	4393,803	2	2196,902	25,337	.000 ^b
Residual	7456,758	86	86,706		
Total	11850,562	88			

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Sejarah Indonesia

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Budaya Literasi Digital

Tabel 3. Hasil Perhitungan Persamaan Regresi Ganda Variabel X₁ dan X₂ terhadap Y
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Bera		
(Constant)	,576	9,934		-,058	,954
Budaya Literasi Digital	,466	,136	,345	3,428	,001
Motivasi Belajar	,507	,145	,352	3,500	,001

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Sejarah Indonesia

Pengaruh budaya literasi digital (X₁) dan motivasi belajar (X₂) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia (Y)

Hipotesis yang diuji:

$$H_0: \beta_{y1} = \beta_{y2} = 0$$

$$H_1: \beta_{y1} \neq 0 \text{ dan } \beta_{y2} \neq 0$$

Artinya:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh budaya literasi digital dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia.

H_1 : Terdapat pengaruh budaya literasi digital dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia.

Dari tabel 2. dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan budaya literasi digital dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. = 0,000 < 0,05 dan $F_h = 25,337$.

Sementara itu dari tabel 4.11, persamaan garis regresi ganda dapat dinyatakan dengan $y = -0,576 + 0,466 X_1 + 0,507 X_2$. Hal ini memiliki pengertian bahwa kenaikan satu skor variabel budaya literasi digital dan motivasi belajar siswa memberikan kontribusi sebesar 46,6 % oleh X_1 dan 50,7 % oleh X_2 terhadap variabel prestasi belajar sejarah Indonesia. Dari tabel 2 juga dapat menjelaskan bahwa secara bersama-sama variabel budaya literasi digital dan motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 37,1% terhadap variabel prestasi belajar sejarah Indonesia. Sisanya 62,9% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pengaruh budaya literasi digital (X_1) terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia (Y)

Hipotesis yang diuji:

$$H_0: \beta_{y1} = 0$$

$$H_1: \beta_{y1} \neq 0$$

Artinya:

H_0 : tidak terdapat pengaruh budaya literasi digital terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia.

H_1 : terdapat pengaruh budaya literasi digital terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia.

Dari table 3. dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan budaya literasi digital terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. = 0,001 < 0,05 dan thitung = 3,428. Adapun kontribusi variabel budaya literasi digital terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia dapat dinyatakan dengan rumus:

$$KD = \text{Nilai } \beta_{z1y} \times \text{Nilai Korelasi Piasialnya } (r_{x1y}) \times 100 \%$$

$$KD = 0,345 \times 0,347 \times 100 \% = 11,97 \%$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat dinyatakan bahwa kontribusi budaya literasi digital dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah Indonesia sebesar 11,97 %.

Pengaruh motivasi belajar siswa (X_2) terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia (Y)

Hipotesis yang diuji:

$$H_0: \beta_{y2} = 0$$

$$H_1: \beta_{y2} \neq 0$$

Artinya:

H_0 : tidak terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia.

H_1 : terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sejarah Indonesia.

Dari tabel 3. dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sejarah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. = 0,001 < 0,05 dan thitung = 3,500. Adapun kontribusi variabel sikap siswa terhadap pemahaman konsep kimia dapat dinyatakan dengan rumus:

$$KD = \text{Nilai } \beta_{z2y} \times \text{Nilai Korelasi Piasialnya } (r_{x2y}) \times 100 \%$$

$$KD = 0,352 \times 0,353 \times 100 \% = 12,43 \%$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat dinyatakan bahwa kontribusi motivasi belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah Indonesia sebesar 12,43 %.

DISKUSI

Pengaruh Budaya Literasi Digital (X1) dan Motivasi Belajar Siswa (X2) Secara Bersama – sama Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Indonesia (Y).

Hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa budaya literasi digital dan motivasi belajar siswa secara bersama – sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia kelas XI SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dilihat dari pengujian signifikansi koefisien regresi yang dilakukan dengan program SPSS 20.0. didapat nilai Sig. = 0,000 (Sig. < 0,05) dan Fhitung = 25,337 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif variabel bebas X1 (Literasi Budaya Digital) dan X2 (Motivasi Belajar) secara bersama – sama terhadap variabel terikat Y (Prestasi Belajar Sejarah Indonesia).

Salah satu upaya menciptakan manusia yang berkualitas dan berprestasi tinggi yaitu siswa harus memiliki prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar merupakan tolak ukur yang telah dicapai siswa setelah melakukan proses belajar mengajar. Prestasi belajar digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran. Pada umumnya faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain fisik/jasmani, kematangan fisik, kelelahan, psikologi berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif maupun prestasi. Faktor eksternal meliputi lingkungan alam, lingkungan keluarga (relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua), lingkungan sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, realasi siswa dengan siswa) dan lingkungan masyarakat (teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat). Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa, sebagai contoh yaitu literasi digital.

Saat ini kita berada pada era yang hampir semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam pembelajaran yang lebih banyak memanfaatkan digital, dan dapat juga dikatakan sebagai era digital. Dalam kondisi seperti ini, maka setiap siswa harus memiliki budaya literasi digital yang memadai. Menurut Bawden (2001) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, salah satunya dalam bidang akademik. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Sedangkan menurut Cassie Hague and Sarah Payton (2010:3) Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, berkreasi dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis. Hague & Payton mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menerapkan keterampilan fungsional pada media digital sehingga mampu menemukan dan memilih informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, efektifitas dalam berkomunikasi, dan tetap memperhatikan aspek keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang semakin berkembang di masyarakat luas.

Pada konteks pendidikan, budaya literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Saat ini sekolah semakin didorong untuk menanamkan penggunaan teknologi informasi

dan komunikasi di semua bidang pelajaran. Dalam dunia pendidikan, siswa merupakan salah satu pengguna informasi. Informasi yang dibutuhkan siswa tidak hanya dalam media cetak. Internet menyajikan informasi dalam format berbeda, yaitu digital. Pengerjaan tugas sangat efisien penyelesaiannya dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital. Fenomena tersebut memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan bisa diakses untuk memperoleh berbagai informasi yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah. Hal ini tentu saja akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa lebih banyak sehingga menimbulkan motivasi belajar dari dalam diri siswa itu sendiri untuk belajar lebih giat.

Motivasi adalah dorongan yang terjadi dalam diri seseorang yang dapat membangkitkan, mengelola, mempertahankan dan menyalurkan tingkah laku agar tujuannya dapat tercapai. Dalam kegiatan pembelajaran pemberian motivasi sangat penting untuk diperhatikan, karena tidak semua pengajaran di sekolah dapat menarik prestasi belajar siswa. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu terutama dalam mata pelajaran sejarah Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Indonesia seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena yang dipelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya terutama dalam hal ini pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Dari uraian teoritis diatas, dapat diasumsikan bahwa apabila budaya literasi digital yang ada pada diri siswa tinggi, maka akan memberikan motivasi belajar yang tinggi pula untuk mau mempelajari mata pelajaran dalam hal ini mata pelajaran sejarah dengan lebih mendalam sehingga akan meningkatkan pula prestasi belajar siswa terutama dalam mata pelajaran sejarah Indonesia.

Pengaruh Budaya Literasi Digital (X1) Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Indonesia (Y).

Dari pengujian hipotesis diperoleh bahwa nilai Sig. = 0,001 (Sig. < 0,05) dan thitung = 3,428 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel X1 (Budaya Literasi Digital) terhadap variabel terikat Y (Prestasi Belajar Sejarah Indonesia).

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2016 telah menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membentuk kelompok kerja Gerakan Literasi Nasional untuk mengkoordinasikan berbagai kegiatan literasi yang dikelola unit-unit kerja terkait. Salah satu unit dari gerakan tersebut adalah Literasi Digital. Gerakan Literasi Digital dibuat agar siswa dapat memanfaatkan sumber informasi yang bersumber dari mana saja, termasuk internet.

Generasi saat ini dituntut untuk memiliki kompetensi literasi digital. Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang yang dapat mengoperasikan media digital. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer.

Literasi digital membawa banyak keuntungan bagi siswa agar mengetahui informasi terkini baik mengenai akademik maupun non-akademik. Perkembangan teknologi saat ini banyak memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan di Indonesia, siswa kini dapat dengan mudah mengakses informasi atau materi pembelajaran dengan bantuan internet dengan lebih efisien terutama untuk materi-materi pembelajaran tentang sejarah Indonesia.

Dari uraian teoritis diatas, dapat diasumsikan bahwa siswa yang memiliki budaya literasi digital yang tinggi, maka siswa tersebut akan mampu untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif sehingga akan berdampak pada prestasi belajar yang tinggi terutama pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Pengaruh Motivasi Belajar (X2) Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Indonesia (Y).

Dari pengujian hipotesis diperoleh bahwa nilai Sig. = 0,001 (Sig.< 0,05) dan thitung = 3,500 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel X2 (Motivasi Belajar) terhadap variabel terikat Y (Prestasi Belajar Sejarah Indonesia).

Faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik siswa), kondisi psikologi (kecerdasan, bakat, minat, motivasi). Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti faktor lingkungan, keluarga, alat instrumen (kurikulum, sarana dan prasarana serta pendidik). Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah motivasi belajar.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik pada setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajarnya terutama dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Peserta didik akan berhasil dalam belajar apabila dalam dirinya ada keinginan untuk belajar. Peserta didik yang memiliki keinginan belajar atau motivasi belajar akan berpengaruh pada kegiatan belajar di sekolah sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses belajar di kelas.

Rasa malas akan timbul kapan saja jika seseorang tidak memiliki motivasi, seperti saat pelajaran berlangsung, belajar mandiri atau individu, ataupun saat mengerjakan tugas - tugas dari guru. Begitupun sebaliknya dengan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tentunya akan timbul niat untuk belajar, mengerjakan tugas-tugas, membangun niat belajar biasanya dengan memulai membuat jadwal belajar dan akan melaksanakannya dengan tekun dan teratur.

Siswa yang memiliki motivasi belajar sejarah Indonesia yang tinggi akan terlihat dari cara belajar, mereka akan bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi yang diberikan, terlibat aktif saat pelajaran berlangsung, mengerjakan soal yang diberikan guru, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tidak akan puas dengan apa yang diperoleh, selalu ada rasa ingin tahu untuk mengetahui sesuatu secara lebih luas. Jika menemukan kesulitan siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk menemukan solusi dari persoalan yang dihadapi sehingga prestasi belajar siswa menjadi sangat baik.

Hal ini berbanding terbalik dengan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah dimana siswa akan menyepelkan tugas yang diberikan guru, hanya sebagai pendengar pasif saat pelajaran berlangsung, tanpa memberikan pertanyaan jika mengalami kesulitan atau berusaha mencari tau sesuatu jika menemukan kesulitan. Walaupun diberi perhatian dan bimbingan atau arahan khusus dari orang tua, guru maupun dari temannya hal itu hanya mempunyai peluang yang sangat kecil yang merubah perilakunya dan mengarahkannya ke arah yang lebih yang lebih baik.

Dari informasi kuantitatif dan teori tersebut maka peneliti berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran Sejarah Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data penelitian dan setelah dilakukan analisis maka dapat disimpulkan :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan budaya literasi digital dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dan Fhitung = 25,337.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan budaya literasi digital terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. $0,001 < 0,05$ dan thitung = 3,428.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sejarah Indonesia siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. $0,001 < 0,05$ dan thitung = 3,500.

REFERENSI

- Andi Prastowo. (2012). *Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional*. Yogyakarta: Diva Press
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bawden, D. (2001). *Information and digital literacy: a review of concepts*, Journal of Documentation.
- Beers, C. S., Beers, J. W., & Smith, J. O. (2009). *A Principal's Guide to Literacy Instruction*. New York: Guilford Press.
- Dian Sinaga. (2011). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Bandung: Bejana.
- Desma Yulia. (2021). *Pengaruh Gerakan Literasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa XI IPS MAN Bintan Tahun Pelajaran 2021\2022*. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah. vol 6 No 2
- Firdaus Jamaluddin. Ahmad Asmuni,dkk. (2021). *Peran Budaya Literasi Dalam Pembentukan Karakter dan Meningkatkan Pretasi Belajar Siswa di Indramayu*. Jurnal Education. Volume 7, No 4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*, New York: Wiley,
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Benteng Pustaka.
- Lawalata, Ajeng.K. (2020). *Pengaruh Program Literasi Terhadap Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung*. Universitas Negeri Surabaya.
- Meilina Bustari. (2000). *Manajemen Perpustakaan Pendidikan*. Yogyakarta
- Nasionalita, K. & Nugroho, C. (2020). *Indeks Literasi Digital Generasi Milenial Di Kabupaten Bandung*. Jurnal Komunikasi,.
- Soegeng Santoso. (2000). *Probelamatika Pendidikan dan Cara Pemecahannya*. Kreasi Pena Gading. Jakarta
- Rahayu, Ega Puji. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN Tarik*. Vol. 7 No 3. Jurnal Pendidikan Sejarah.
- Sarilan. (2010). *Hubungan Pemahaman Sejarah Kebangkitan Nasional Indonesia Dan Motivasi Belajar Sejarah Dengan Wawasan Kebangsaan Pada Siswa Kelas XI IPA SMAN Kabupaten Karanganyar*. Thesis. Universitas Sebelas Maret.
- Sartono Kartodirdjo. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia.

- Surata. (2017). Pemahaman Konsep Biologi Dari Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar (Survey Siswa Kelas X SMA Negeri Jakarta Selatan). Thesis. Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta. CV.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sudjana, 1996, Teknik Analisis Regresi dan Korelasi Bagi Peneliti, Bandung: Tarsito.
- Welford, Rod. Literacy The Key to Learning Framework for Action 2006 - 2008. Queensland: Queensland Government, Department of Education and The Arts.