

ANALISIS HUBUNGAN EFIKASI DIRI DAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DENGAN HASIL BELAJAR SIMULASI DIGITAL

Cahyono^{1*)}, Soeprijanto¹, Priyono¹

¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur 13220, Indonesia

*) E-mail: cahyonon@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis hubungan positif antara efikasi diri dan kemampuan literasi digital, baik bersama-sama maupun mandiri dengan hasil belajar simulasi digital. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Taman Harapan 1 Bekasi tahun ajaran 2020/2021. Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling sebanyak 72 siswa dari empat program keahlian. Instrumen hasil belajar Simulasi Digital menggunakan tes sedangkan instrumen efikasi diri dan kemampuan literasi digital menggunakan non tes berupa skala Likert. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan korelasi dan regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat hubungan yang positif antara efikasi diri dengan hasil belajar Simulasi Digital, 2) Terdapat hubungan yang positif antara kemampuan literasi digital dengan hasil belajar Simulasi Digital, dan 3) Terdapat hubungan yang positif antara efikasi diri dan literasi digital secara bersama-sama dengan hasil belajar Simulasi Digital. Kesimpulan penelitian adalah efikasi diri dan kemampuan literasi digital berhubungan positif dengan hasil belajar Simulasi Digital, baik secara bersama sama maupun mandiri. Dengan demikian makin tinggi efikasi diri dan kemampuan literasi digital siswa makin tinggi pula hasil belajar simulasi digital pada siswa SMK Taman Harapan 1 Bekasi.

Kata kunci: Efikasi Diri, Literasi Digital, Hasil Belajar, Simulasi Digital

Analysis of the Relationship of Self-Efficacy and Digital Literation With Digital Simulation Learning Outcomes

Abstract: *The research objective was to analyze the positive relationship between self-efficacy and digital literacy skills, both together and independently, with digital simulation learning outcomes. The population in this study were all students of SMK Taman Harapan 1 Bekasi in the 2020/2021 academic year. Sampling was done by random sampling as many as 72 students from four expertise programs. The digital simulation learning outcome instrument uses a test while the self-efficacy instrument and digital literacy skills use a non-test in the form of a Likert scale. The research hypothesis was tested using correlation and multiple regression. The results show that: 1) There is a positive relationship between self-efficacy and digital simulation learning outcomes, 2) there is a positive relationship between digital literacy skills and digital simulation learning outcomes, and 3) there is a positive relationship between self-efficacy and digital literacy together with Digital Simulation learning outcomes. The conclusion of this research is that self-efficacy and digital literacy skills are positively related to Digital Simulation learning outcomes, both together and independently. Thus, the higher the self-efficacy and digital literacy skills of the students, the higher the learning outcomes of digital simulation for students of SMK Taman Harapan 1 Bekasi.*

Keywords: Self-Efficacy, Digital Literacy, Learning Outcomes, Digital Simulation

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital harus diiringi dengan kemampuan adaptasi. Suka atau tidak suka, teknologi digital saat ini telah masuk ke seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Teknologi digital memberikan manfaat dalam bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar, dan hasil belajar

(Hidayat & Khotimah, 2019). Oleh karena itu guru maupun siswa harus memiliki kemampuan menggunakan teknologi digital agar tidak tertinggal dalam proses belajar mengajar, termasuk siswa SMK. Kemampuan menggunakan teknologi digital tersebut dapat dilihat dari seberapa baiknya seorang siswa SMK memiliki kemampuan dalam literasi digital. Literasi digital adalah kesadaran sikap dan kemampuan individu dalam mengoptimalkan alat dan fasilitas digital secara benar dan tepat (Hidayat & Khotimah, 2019). Kenyataannya, dari hasil penelitian yang ada, kemampuan literasi digital siswa SMK di beberapa daerah di Indonesia masih rendah. Penelitian di Kota Madiun, menunjukkan bahwa tingkat literasi digital siswa SMK Kota Madiun dalam pembelajaran fisika masih rendah, khususnya pada aspek sosial-emosional masih di bawah 50% (Rahayu & Mayasari, 2018). Selain itu, penelitian di Kota Makassar memperlihatkan bahwa kemampuan literasi digital siswa SMK Negeri di Kota Makassar, dalam kategori sedang dengan presentase 66,0% (Lamada, Rahman, & Herawati, 2019). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, kemampuan literasi digital siswa SMK baru sampai tahap kemampuan sedang. Seharusnya siswa SMK memiliki kemampuan 2 literasi digital yang baik. Hal ini bukan tanpa alasan, mengingat di dalam kurikulum 2013, siswa SMK wajib mengikuti mata pelajaran Simulasi Digital untuk semua program studi keteknikan.

Rendahnya kemampuan literasi digital siswa SMK berkaitan dengan materi TIK sebelumnya. Sebagaimana diketahui bersama bahwa dalam kurikulum 2013 tidak ada lagi mata pelajaran TIK di tingkat SMP. Sehingga siswa SMP yang melanjutkan ke SMK perlu adaptasi baru dalam pengenalan materi yang berkaitan dengan TIK tetapi hal ini mungkin berbeda dengan siswa SMK yang berada di perkotaan. Kemampuan siswa SMK dalam hal literasi digital tergantung pula pada efikasi diri siswa tersebut. Efikasi diri adalah persepsi keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk dapat melakukan kinerja/tugas dengan hasil yang baik (Bandura, 1986). Efikasi diri seorang siswa SMK yang tinggi akan berusaha melakukan kinerja yang terbaik agar memperoleh hasil belajar yang baik. Tetapi jika efikasi diri siswa rendah maka ia akan mudah menyerah dalam mengerjakan tugas tertentu sehingga hasil belajarnya rendah. Keyakinan efikasi mempengaruhi cara orang dalam merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri, dan berperilaku. Hasil penelitian meta analisis mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif (Ghuron & Suminta, 2013). Penelitian lain di Indonesia banyak yang menyimpulkan bahwa efikasi diri berpengaruh terhadap berbagai mata pelajaran (Firdaningsih, 2016; Rosyida, Fatiya; Utaya, 2016; Sihaloho, Rahayu, & Wibowo, 2018). Dari sejumlah penelitian tersebut kita dapat memperoleh informasi bahwa efikasi diri memiliki peranan dalam membantu melihat keberhasilan belajar siswa termasuk siswa SMK.

Fakta di lapangan, masih banyak siswa SMK yang memiliki efikasi diri rendah. Penelitian Dewi, Atmoko dan Triyono (2016), pada siswa kelas X di SMKN 2 Malang menunjukkan tingkat efikasi diri rendah. Hasil survey awal di sebuah SMK di Bekasi, rata-rata nilai mata pelajaran Simulasi Digital 70,5. Ada dua hal penyebab utama bagi siswa dalam hal mata pelajaran tersebut. Pertama, sebanyak 68,4% siswa kesulitan dalam penguasaan Bahasa Inggris. Kedua, 71,2% siswa tidak memiliki kemampuan TIK. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa untuk belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa merasa kesulitan karena penguasaan Bahasa Inggris yang kurang sehingga siswa mengalami kesulitan belajar. Hal ini diungkapkan oleh seorang siswa SMK kelas X sebagai berikut: "Pelajaran itu banyak Bahasa Inggrisnya..., Saya ga ngerti jadi agak susah buat belajar pelajaran itu" . (Wawancara, 28 Pebruari, 2020). Siswa lainnya juga beranggapan bahwa, dirinya mengalami kesulitan karena saat di SMP tidak mendapatkan pelajaran TIK, sebagaimana hasil wawancara berikut ini: "iya karena waktu SMP ga ada komputer. Saya pegang komputer pas UNBK aja. Ngetik-ngetik masih bingung...". (Wawancara, 28 Pebruari 2020).

Berdasarkan tanggapan dua orang siswa tersebut, dapat kita ketahui bahwa keyakinan diri atas kemampuannya dalam mempelajari mata pelajaran Simulasi Digital masih rendah. Siswa pertama merasa kemampuan dirinya dalam pelajaran Bahasa Inggris kurang dan siswa yang kedua merasa tidak memiliki kemampuan dalam TIK sehingga mereka menemukan kesulitan belajar. Padahal jika siswa tersebut memiliki efikasi diri yang tinggi akan merasa tertantang untuk dapat menguasai pelajaran Simulasi Digital tersebut. Secara positif efikasi diri berhubungan dengan upaya pencapaian pembelajaran siswa dalam menjawab soal tes yang dianggap sulit (Salomon, 1984). Efikasi diri juga memiliki pengaruh langsung dalam motivasi belajar (Zimmerman, 2000). Sehingga siswa SMK dengan efikasi diri yang tinggi, akan lebih efektif dan gigih dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan yang berkaitan dengan masalah belajar.

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan efikasi diri dan literasi digital pada siswa SMK keteknikan masih sangat sedikit. Antara lain penelitian mengenai kemampuan siswa SMK dalam hal literasi digital (Lamada et al., 2019; Rahayu, Mayasari, & Huriawati, 2019). Penelitian Efikasi diri yang berhubungan dengan minat belajar keteknikan pada siswa SMK (Sandi, 2017) dan motivasi berprestasi (Lestari & Afifah, 2016) serta penelitian efikasi diri yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar keteknikan (Manafe, Setyosari, Kuswandi, & Ulfa, 2016). Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, maka dalam penelitian ini perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis hubungan antara kemampuan efikasi diri dan literasi digital dengan hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik korelasi. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Taman Harapan 1, Kota Bekasi Tahun ajaran 2020/2021. Sampel penelitian diambil secara acak sejumlah 72 orang siswa dari kelas X program keahlian TKRO, TKJ, MM, dan TBSM. Pengujian validitas isi oleh ahli dengan menggunakan teknik V-Aiken dan CVR. Dilanjutkan dengan uji coba instrumen, yaitu untuk menentukan daya pembeda untuk menentukan butir yang baik sebagai instrumen penelitian (Azwar, 2018) dan reliabilitas instrumen. Dari hasil analisis daya pembeda diperoleh butir yang baik sebagai berikut: 20 butir pernyataan Skala Efikasi Diri, 16 butir pernyataan Skala Kemampuan Literasi Digital, dan 21 butir pertanyaan hasil belajar Simulasi Digital. Sedangkan nilai koefisien reliabilitas instrumen Skala Efikasi Diri adalah 0,881; Skala Kemampuan Literasi Digital adalah 0,810, dan koefisien reliabilitas instrumen hasil belajar Simulasi Digital adalah 0,822.

Penelitian ini menggunakan dimensi Skala Efikasi Diri yang diadaptasi dari Bandura, yaitu: *level, strength, dan generality* (Bandura, 1997). Instrumen Skala Efikasi Diri menggunakan skala Likert dengan 5 kategori agar lebih akurat (Setiadi, Kamaruddin, & Soeprijanto, 2020), yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Antara Sesuai dan Tidak, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Begitupun untuk Skala Kemampuan Literasi Digital. Dimensi kemampuan literasi digital yaitu: kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi utama literasi digital, serta sikap dan perspektif informasi. Sedangkan untuk instrumen hasil belajar menggunakan tes obyektif pilihan ganda.

Data penelitian diperoleh dengan menggunakan *google form* dan dianalisis menggunakan teknik korelasi-regresi ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian variabel efikasi diri diperoleh sebagai berikut; Skor tertinggi 94 dan terendah 50 dengan rerata skor 73,72. Sedangkan simpangan bakunya 9,843. Untuk variabel literasi digital diperoleh skor tertinggi 74 dan terendah 44. Adapun reratanya adalah

57,00 dengan simpangan baku 6,618. Untuk hasil belajar Simulasi Digital diperoleh skor tertinggi 18 dan terendah 9. Sedangkan rerata dan simpangan baku masing-masing sebesar 12,96 dan 1,819. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, linieritas, dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov. Hasil uji normalitas galat taksiran variabel Y atas X_1 , Y atas X_2 , serta Y atas X_1 dan X_2 dengan bantuan program SPSS sebagaimana Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rangkuman Uji Normalitas Galat Taksiran

No	Regresi	(sign) hitung	(sign) = α	Keterangan
1	Y atas X_1	0,081	0,05	normal
2	Y atas X_2	0,061	0,05	normal
3	Y atas X_1 dan X_2	0,089	0,05	normal

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $(sign) > 0,05$, yang berarti bahwa nilai residual data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian ketiga hasil uji normalitas tersebut disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji hipotesis statistik kesatu dan kedua menggunakan regresi dan korelasi sederhana. Sedangkan untuk uji hipotesis statistik ketiga menggunakan regresi dan korelasi berganda. Berikut adalah hasilnya.

1. Hubungan Antara Efikasi Diri dengan Hasil Belajar Simulasi Digital

Hipotesis penelitian pertama yang diajukan adalah terdapat hubungan positif antara efikasi diri (X_1) dengan hasil belajar Simulasi Digital (Y). Melalui analisis regresi dan korelasi sederhana diperoleh hasil sebagaimana Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Rangkuman Uji Hipotesis Statistik

Persamaan Regresi	Uji Linieritas Persamaan Regresi	Uji Signifikansi Persamaan Regresi	Uji Signifikansi Koefisien Korelasi
$\hat{Y} = 6,987 + 0,081X$ $t_{hit} = 4,080$ p-value $0,000 < 0,05$	$f_{hit} = 0,848$; p-value $0,682 > 0,05$	$f_{hit} = 16,650$; p-value $0,000 < 0,05$	$r_{xy} = 0,438$ $f_{hit} = 16,650$; p-value $0,000 < 0,05$

Hasil analisis menggunakan bantuan program SPSS. Berdasarkan tabel tersebut maka diperoleh informasi bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 6,987 + 0,081X$ memiliki $t_{hit} = 4,080$ dan p-value = $0,000 < 0,05$. Artinya efikasi diri memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar simulasi digital. Uji linieritas persamaan regresi menunjukkan bahwa p-value $> 0,05$, artinya persamaan regresi hasil belajar simulasi digital atas efikasi diri adalah linier. Untuk uji signifikansi persamaan regresi p-value $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa regresi hasil belajar simulasi digital atas efikasi diri adalah signifikan. Sedangkan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,438$ dinyatakan signifikan karena p-value $0,000 < 0,05$.

2. Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar Simulasi Digital

Hipotesis penelitian kedua yang diajukan adalah terdapat hubungan positif antara literasi digital (X_2) dengan hasil belajar Simulasi Digital (Y). Melalui analisis regresi dan korelasi sederhana diperoleh hasil sebagaimana Tabel 2 berikut ini.

Tabel 3. Rangkuman Uji Hipotesis Statistik

Persamaan Regresi	Uji Linieritas Persamaan Regresi	Uji Signifikansi Persamaan Regresi	Uji Signifikansi Koefisien Korelasi
$\hat{Y} = 4,399 + 0,150X$ $t_{hit} = 5,458$ p-value $0,000 < 0,05$	$f_{hit} = 1,549$; p-value $0,100 > 0,05$	$f_{hit} = 29,795$; p-value $0,000 < 0,05$	$r_{xy} = 0,546$ $f_{hit} = 29,795$; p-value $0,000 < 0,05$

Hasil analisis menggunakan bantuan program SPSS. Berdasarkan tabel tersebut maka diperoleh informasi bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 4,399 + 0,150X$ memiliki $t_{hit} = 5,458$ dan p-value = $0,000 < 0,05$. Artinya literasi digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar simulasi digital. Uji linieritas persamaan regresi menunjukkan bahwa p-value $> 0,05$, artinya persamaan regresi hasil belajar simulasi digital atas literasi digital adalah linier. Untuk uji signifikansi persamaan regresi p-value $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa regresi hasil belajar simulasi digital atas literasi digital adalah signifikan. Sedangkan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,546$ dinyatakan signifikan karena p-value $0,000 < 0,05$.

3. Hubungan Antara Efikasi Diri dan Literasi Digital dengan Hasil Belajar Simulasi Digital

Hipotesis penelitian ketiga yang diajukan adalah terdapat hubungan positif antara efikasi diri (X_1) dan literasi digital (X_2) dengan hasil belajar Simulasi Digital (Y). Melalui analisis regresi dan korelasi ganda diperoleh hasil sebagaimana Tabel 3 berikut ini.

Tabel 2. Rangkuman Uji Hipotesis Statistik

Persamaan Regresi	Uji Signifikansi Persamaan Regresi Ganda	Uji Signifikansi Koefisien Korelasi Ganda	Uji Signifikansi Koefisien Korelasi Parsial
$\hat{Y} =$ $0,506 + 0,066X_1$ $+ 0,133X_2$ p-value $0,000 < 0,05$	$f_{hit} = 25,112$; p-value $0,000 <$ $0,05$	$R_{y.12} = 0,649$; $f_{hit} = 25,112$; p-value $0,000 <$ $0,05$ $R^2 = 0,421$	$r_{y.12} = 0,418$; p-value $0,000 <$ $0,05$ $r_{y.12} = 0,533$; p-value $0,000 <$ $0,05$

Hasil analisis menggunakan bantuan program SPSS. Berdasarkan tabel tersebut maka diperoleh informasi bahwa persamaan regresi $\hat{Y} = 0,506 + 0,066X_1 + 0,133X_2$. Harga statistik untuk koefisien variabel X_1 memiliki $t_{hit} = 3,825$ dan p-value = $0,000 < 0,05$. Artinya efikasi diri berpengaruh positif terhadap hasil belajar simulasi digital. Sedangkan untuk koefisien variabel X_2 memiliki $t_{hit} = 5,226$ dan p-value = $0,000 < 0,05$; artinya literasi digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar simulasi digital. Untuk uji signifikansi persamaan regresi ganda, p-value $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bersama-sama efikasi diri dan literasi digital terhadap hasil belajar simulasi digital. Hasil uji signifikansi koefisien korelasi ganda, diperoleh koefisien korelasi ganda $R_{y.12} = 0,649$ dan p-value $0,000 < 0,05$, artinya koefisien korelasi ganda antara efikasi diri dan literasi digital dengan hasil belajar digital adalah signifikan. Sedangkan koefisien determinasi $R^2 = 0,421$ memiliki makna bahwa pengaruh efikasi diri dan literasi digital secara bersama-sama terhadap hasil belajar simulasi digital sebesar 42,1%.

Uji signifikansi koefisien korelasi parsial dilakukan dengan cara mengontrol salah satu variabel bebas. Untuk korelasi antara X_1 dan Y dengan mengontrol pengaruh X_2 diperoleh

$(r_{y1.2})=0,418$; p-value $0,000 < 0,05$. Artinya koefisien korelasi antara efikasi diri dan hasil belajar simulasi digital dengan mengontrol variabel literasi digital adalah signifikan. Sedangkan untuk korelasi antara X_2 dan Y dengan mengontrol pengaruh X_1 diperoleh $(r_{y2.1})=0,533$; p-value $0,000 < 0,05$. Artinya koefisien korelasi antara literasi digital dan hasil belajar simulasi digital dengan mengontrol variabel efikasi diri adalah signifikan.

Efikasi diri seorang siswa SMK memengaruhi hasil belajar simulasi digital. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa efikasi diri berhubungan positif dengan hasil belajar simulasi digital. Makin tinggi efikasi diri siswa makin tinggi pula hasil belajar simulasi digital pada siswa. Hal ini berarti efikasi diri bukan hanya memengaruhi mata pelajaran umum, melainkan juga terbukti memengaruhi mata pelajaran keteknikan, yaitu simulasi digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Manafe et al., 2016), yang menyimpulkan bahwa perbedaan efikasi diri pada siswa memengaruhi pencapaian hasil belajar keterampilan keteknikan. Selain itu efikasi diri juga memengaruhi hasil belajar secara langsung (Rasha, 2016). Dalam penelitian ini, kontribusi efikasi diri terhadap hasil belajar simulasi digital sebesar 19,2% terbukti signifikan. Artinya efikasi diri siswa perlu diperhitungkan dan dibangun agar dapat meningkatkan hasil belajar simulasi digital. Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Rosyida, Fatiya; Utaya, 2016), bahwa efikasi diri memberikan sumbangan efektif sebesar 15,8% terhadap hasil belajar. Bukan saja efikasi diri yang memiliki hubungan positif dengan hasil belajar simulasi digital. Literasi digital terbukti memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar simulasi digital secara signifikan. Artinya makin tinggi kemampuan literasi digital maka makin tinggi pula hasil belajar simulasi digital.

Kontribusi kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar simulasi digital sebesar 29,9%. Ini menandakan bahwa kemampuan literasi digital cukup besar dalam menyumbang keberhasilan belajar simulasi digital. Kemampuan literasi digital penting artinya agar siswa mampu berpikir kritis untuk dapat menyaring informasi benar atau tidak (Patmanthara & Hidayat, 2018). Hasil belajar simulasi digital akan meningkat apabila literasi komputer, kemampuan belajar mandiri, dan keingintahuan siswa juga tinggi. Sedangkan secara bersama-sama, efikasi diri dan literasi digital berhubungan positif dengan hasil belajar simulasi digital. Koefisien korelasi ganda diperoleh $R_{y1.2}= 0,649$ sedangkan $R^2 =0,421$, artinya kontribusi efikasi diri dan literasi digital secara bersama-sama terhadap hasil belajar simulasi digital sebesar 42,1%. Dengan demikian efikasi diri dan kemampuan literasi digital yang tinggi akan berdampak pada peningkatan hasil belajar simulasi digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Efikasi diri berhubungan positif dengan hasil belajar simulasi digital. Oleh karena itu makin tinggi efikasi diri siswa maka makin tinggi pula hasil belajar simulasi digital. Guru perlu membangun efikasi diri siswa. Efikasi diri dapat dibentuk selama proses pembelajaran. Pengalaman keberhasilan siswa saat mengerjakan tugas dan pujian dari guru ketika siswa berhasil, merupakan cara yang dapat dilakukan guru di kelas. Efikasi diri siswa yang terbentuk akan berkontribusi terhadap hasil belajar simulasi digital. 2) Kemampuan literasi digital berhubungan positif dengan hasil belajar simulasi digital. Makin tinggi kemampuan literasi digital makin tinggi pula hasil belajar literasi digital. Literasi komputer, kemampuan belajar mandiri, dan keingintahuan merupakan beberapa aspek yang perlu menjadi perhatian agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kontribusi kemampuan literasi digital terhadap hasil belajar simulasi digital layak diperhitungkan. 3) Efikasi diri dan kemampuan literasi digital berhubungan positif secara bersama-sama dengan hasil belajar simulasi digital. Tetapi kontribusi kemampuan literasi digital lebih tinggi dibandingkan efikasi diri terhadap hasil

belajar. Namun kedua variabel tersebut secara bersama-sama berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Guru sebaiknya membangun efikasi diri siswa baik di dalam maupun di luar kelas agar terbentuk secara perlahan-lahan efikasi diri siswa. 2) Guru sebaiknya melatih siswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan sumber informasi belajar digital. 3) Bagi peneliti selanjutnya, agar menggunakan jumlah sampel yang lebih besar lagi dan tidak hanya dari satu SMK saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (2018). Penyusunan Skala Psikologi. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Bandura, A. (1986). The Explanatory And Predictive Scope Of Self-Efficacy Theory. *Journal Of Social And Clinical Psychology*., 4(I), 359–373. <https://doi.org/10.1521/jscp.1986.4.3.359>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy, The Exercise Of Control*. New York: W.H. Freeman And Company.
- Firdaningsih. (2016). Efikasi Diri Dan Motivasi Berprestasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah. *Jppp | Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, 1(1), 47–60. <https://doi.org/10.22236/jppp>
- Ghuron, M. N., & Suminta, R. R. (2013). Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika: Meta-Analisis, 21(1), 20–30. <https://doi.org/10.22146/bpsi.9843>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jppguseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Lamada, M., Rahman, E. S., & Herawati. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Smk Negeri Di Kota Makassar. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.26858/mekom.v6i1.12000>
- Lestari, W. P., & Afifah, D. R. (2016). Pengaruh Sel-Efficacay Dan Kecerdasan Emosi Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Smk Pgri 1 Madiun. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2). <https://doi.org/10.25273/counsellia.v4i2.263>
- Manafe, Y. Y., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2016). Pengaruh Strategi Kerjasama Kelompok Dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Teknikal. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 4(3), 152–162. Retrieved From <http://journal.um.ac.id/index.php/jph>
- Patmanthara, S., & Hidayat, W. N. (2018). Improving Vocational High School Students Digital Literacy Skillthrough Blended Learning Model. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012076>
- Rahayu, T., & Mayasari, T. (2018). Profil Kemampuan Awal Literasi Digital Dalam Pembelajaran Fisika Siswa Smk Kota Madiun. In *Seminar Nasional Quantum* (Vol. 25, Pp. 431–437). Retrieved From <http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/download/294/244>
- Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F. (2019). Pengembangan Media Website Hybrid Learning Berbasis Kemampuan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130. <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>
- Rasha. (2016). Pengaruh Efikasi Diri, Pemahaman Prosedur Dan Keterampilan Diri Terhadap Hasil Belajar Tata Boga (Mata Kuliah Pengolahan Makanan Kontinental). *Jptv*, 2(2), 50–56. <https://doi.org/10.21009/jptv.2.2.6>
- Rosyida, Fatiya; Utaya, S. B. (2016). Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Geografi Di Sma. *Jurnal Pendidikan Geografi*., 21(2), 17–28. Retrieved

- From [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Pendidika N-Geografi/Index](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Pendidika-N-Geografi/Index)
- Salomon, G. (1984). Television Is " Easy " And Print Is " Tough ": The Differential Investment Of Mental Effort In Learning As A Function Of Perceptions And Attributions. *Journal Of Educational Psychology*, 76(4), 647–658.
<https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-0663.76.4.647>
- Sandi, M. (2017). Hubungan Efikasi Diri Dengan Minat Belajar Siswa-Siswi Smk Ypk Tenggara. *Jurnal Psikoborneo*, 5(Ii), 375–385. Retrieved From <https://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/>
- Setiadi, I., Kamaruddin, E., & Soeprijanto. (2020). The Effect Of Scale Category Number On Accuracy Of Predictive Validity Of Mathematical Self-Efficacy Scale. *Jisae: Journal Of Indonesian Student Assesment And Evaluation*, 6(1), 103–112.
<https://doi.org/10.21009/jisae.061.09>
- Sihaloho, L., Rahayu, A., & Wibowo, L. A. (2018). Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri Se-Kota Bandung. *Jinop: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 62–70. Retrieved From [Http://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jinop](http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop)
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-Efficacy: An Essential Motive To Learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 82–91. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1016>