

PENGARUH KOMPTENSI LITERASI DIGITAL DAN *SELF REGULATED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Sri Mulyati

Pendidikan Ekonomi, Universitas Kuningan

email: srimulyati@uniku.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 22 Mei 2023

Revisi, 4 Juni 2023

Diterima, 30 Agustus 2023

Publish, 15 September 2023

Kata Kunci :

Motivasi Belajar

Literasi Digital

Self Regulated Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh kompetensi literasi digital dan *self regulated learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan pola pembelajaran *blended learning*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Ekonomi tingkat I s.d IV tahun akademik 2022-2023 yang berjumlah 83 mahasiswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui penyebaran angket. Teknik analisis data dilakukan dengan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan antara literasi digital dan *self regulated learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan kompetensi serta skill dalam penguasaan literasi digital dan pengoptimalan *self regulated learning* pada mahasiswa di abad 21 yang sering disebut dengan era digitalisasi sangat dibutuhkan untuk senantiasa meningkatkan motivasi belajar. Upaya peningkatan motivasi belajar secara kontinuitas perlu ditingkatkan mengingat kualitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana mahasiswa terdorong aktif dan semangat dalam mengikuti perkuliahan.

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Sri Mulyati

Universitas Kuningan

email: srimulyati@uniku.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma pendidikan abad 21 merupakan salah satu dampak dari berkembangnya era globalisasi. Berbagai tantangan di abad 21 menuntut adanya tatanan pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu membangun dan berkontribusi terhadap sosial ekonomi masyarakat serta berkompeten. Pendidikan mengalami pembaharuan dari masa ke masa dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenjang. Pembaharuan terjadi pada setiap aspek pendidikan seperti kurikulum, syllabus model atau satuan acara perkuliahan (SAP) untuk pendidikan tinggi, strategy, teknik, pendekatan, dan media pembelajaran. Semua aspek pendidikan tersebut mengalami pembaharuan berdasarkan kebutuhan peserta didik sesuai perkembangan zaman atau era. Pada dewasa ini disebutlah pendidikan di era

reformasi berbasis teknologi. Peran teknologi dalam pendidikan terwujud nyata pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi pada saat ini dikenal dengan pendidikan berbasis digital, dimana digital merupakan media utama sebagai alat untuk pelaksanaan pendidikan. Hal ini terlihat jelas pada saat terjadinya pandemic covid-19 sejak Maret 2020 hingga pada saat ini tahun 2022. Digital memiliki peran penting dengan fungsi untuk memediasi pendidikan agar dapat berjalan dengan baik tanpa mengurangi makna dan pesan dari pendidik terhadap peserta didik meski pada tempat yang berbeda dan jarak yang cukup jauh.

Dampak dari adanya pandemic sebelumnya hingga saat ini proses perkuliahan masih menggunakan system campuran yaitu yang kita sebut dengan istilah *blended learning*. Sebagai salah satu program studi di Universitas Kuningan, perkuliahan

pada program studi Pendidikan Ekonomi mengikuti arahan dan aturan yang berlaku dimana proses pembelajaran dilakukan dengan normal yaitu dilaksanakan secara tatap muka (*offline*) dan secara daring (*online*) melalui LMS yaitu *e-learning* Hybrid Universitas Kuningan. Model pembelajaran Blended Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran selain itu metode ini juga mengkombinasikan antara pembelajaran langsung, pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri (Purwasih & Apsari, 2021). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* sangat relevan untuk digunakan oleh mahasiswa (Istiningasih & Hasbullah, 2015).

Namun berdasarkan beberapa temuan dilapangan menunjukkan bahwa walaupun dengan variasi pembelajaran yang telah dilakukan, tingkat keaktifan dan semangat belajar mahasiswa masih cenderung rendah. Sebenarnya jika diamati lebih jauh, perkuliahan dengan strategi seperti ini memiliki beberapa keunggulan antara lain membantu para mahasiswa terus berkembang lebih baik dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar; menyediakan peluang praktis bagi pengajar dan peserta didik belajar secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; dan meningkatkan fleksibilitas dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka yang lebih terkesan kaku dan klasikal. Melalui pembelajaran online, perkuliahan menjadi lebih mudah dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa batas ruang dan waktu. Tetapi faktanya yang terjadi adalah penerapan *blended learning* dapat juga memiliki kekurangan bagi para mahasiswa, aspek pedagogis yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran tidak termaksimalkan sehingga pada akhirnya mempengaruhi tingkat motivasi belajar pada diri mahasiswa.

Aspek motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi stimulus dan rangsangan, semangat dan dorongan kuat dalam belajar sehingga bagi mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan senantiasa mengikuti perkuliahan dengan optimal yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa (Iskandar, 2012). Mahasiswa yang memiliki intelegensi cukup tinggi, tetapi tidak memiliki motivasi belajar cenderung memiliki tingkat indeks prestasi kumulatif yang justru rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan kunci keberhasilan para mahasiswa dalam mencapai prestasi belajar sesuai dengan penelitian dari Schunk, Meece dan Pintrich (2014), Alhabeeb & Rowley (2018).

Motivasi merupakan konstruksi teoretis untuk menggambarkan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Motivasi memberikan dorongan untuk tindakan yang terarah

yang diinginkan baik secara fisik maupun mental, sehingga aktivitas dan proses menjadi bagian yang sangat penting dalam motivasi (Lee & Martin, 2017). Motivasi dapat mempengaruhi apa yang kita pelajari, bagaimana kita belajar, dan kapan kita memilih untuk belajar (Alhabeeb & Rowley, 2018). Hal ini juga ditunjukkan dari penelitian yang menjelaskan bahwa mahasiswa yang termotivasi lebih cenderung melakukan kegiatan yang lebih kompleks, terlibat aktif, menikmati proses kegiatan untuk belajar dan menunjukkan peningkatan hasil belajar, ketekunan dan kreativitas (Dewi et al., 2020), selain itu, merancang lingkungan belajar yang memotivasi pelajar akan lebih menarik perhatian (Anastasiadis et al., 2018).

Dalam tataran ideal Nasution, Jalinus & Syahril (2019) menyatakan bahwa mahasiswa diharapkan mampu berpikir secara lebih kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata serta menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Mahasiswa juga diharapkan dalam proses pembelajaran memiliki ketrampilan belajar dan berinovasi, ketrampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Namun beberapa fenomena yang terjadi selama pembelajaran daring siswa mengalami penurunan motivasi belajar, hal ini dikarenakan karena lemahnya pengawasan dari dosen sehingga menjadikan mahasiswa yang lambat dan tidak maksimal dalam pengerjaan tugas-tugas. Pengerjaan kewajiban mahasiswa berupa tugas dan lainnya pada pembelajaran daring ini tidak dapat terkontrol sehingga akibatnya kebanyakan mahasiswa menunda-nunda mengerjakan tugas dan kadang hingga lupa mengumpulkan atau lewat dari tanggal penentuan pengumpulan tugas. Dan begitupun kualitas pengerjaan tugas yang disetorkan oleh mahasiswa rata-rata mengambil jawaban dari sumber internet bukan merupakan hasil pemikiran dan pengerjaan secara mandiri melalui pemikiran dan analisis mahasiswa. Melalui pengamatan dan observasi dilapangan juga menunjukkan rasa ingin tahu dan kreativitas mahasiswa sangat rendah. Aktivitas berdiskusi dan bertanya jawab tidak maksimal karena diantara mahasiswa cenderung hanya mengikuti perkuliahan tanpa ada semangat belajar yang tinggi untuk senantiasa terus mengembangkan skill dan potensinya.

Berdasarkan beberapa fakta tersebut, terdapat beberapa factor yang mempengaruhi diantaranya adalah kompetensi literasi digital. Kebutuhan mahasiswa akan media digital seperti menjadi sebuah kebutuhan primer, mahasiswa memiliki ketergantungan yang tinggi untuk selalu mencari informasi. Berbagai media digital telah menawarkan kemudahan seiring perkembangan zaman, mahasiswa sebagai generasi muda yang terdidik secara teori harus memiliki *individual competence* yang lebih tinggi dibandingkan individu lain.

Kedekatan mahasiswa dengan media digital telah membawa perubahan yang sangat berarti. Perubahan yang telah terjadi dan sedang berproses membawa mereka menjadi lebih mudah dalam mendapatkan akses terhadap informasi yang ada. Tetapi dengan banyaknya kemudahan informasi yang didapatkan tentu perlu diimbangi dengan skill dan keterampilan khusus untuk memilah-memilih informasi yang dibutuhkan (*digital literacy*). Kaitannya dalam hal ini adalah bahwa bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan menggunakan dan memanfaatkan dunia digital dengan bijak akan mampu secara signifikan meningkatkan motivasi dan semangat belajar lebih tinggi (Xie *et.al*, 2016., Greene *et.al*, 2014).

Selain literasi digital, salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk mengatur proses pembelajaran secara aktif dan mandiri selama pembelajaran baik secara daring maupun *offline* yaitu *self-regulated learning*. Kemampuan ini mencakup kemampuan individu dalam hal ini mahasiswa untuk secara aktif dan kreatif menetapkan tujuan, mengawasi, mengatur, dan mengontrol strategi berpikir, motivasi, serta perilaku sesuai dengan tujuan dan konteks belajar selama proses pembelajaran. *Self regulated learning* dapat memfasilitasi mahasiswa dalam mengolah informasi dan mengikuti proses belajar di lingkungan digital pada pembelajaran *blended learning* yang banyak dilaksanakan hingga saat ini. Berbagai penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa variabel *Self Regulated Learning* (SRL) turut mempengaruhi motivasi belajar. Santrock (2008:285) mengemukakan bahwa SRL pada mahasiswa dalam pembelajaran memiliki kemampuan tertentu, seperti membuat konsep, merencanakan strategi, mengatur diri sendiri dan menunjukkan diri sendiri. Zimmerman & Szhunck (2008) mengidentifikasi SRL sebagai sebuah perasaan atau perilaku serta pemikiran sendiri yang ditujukan dan dihasilkan secara teratur untuk mencapai tujuan. Kaitannya dalam hal ini jelas bahwa *self regulated learning* secara teoritis dan berdasarkan penelitian terdahulu menyatakan bahwa SRL mempengaruhi tingkat motivasi belajar mahasiswa.

Bagi para mahasiswa yang memiliki *self regulated learning* baik maka akan memiliki kontrol yang baik pula dalam mengorganisasikan diri sendiri, salah satunya dalam menentukan strategi belajar yang efektif untuk terus berupaya melakukan aktivitas yang maksimal selama proses belajar. Beberapa kondisi karakteristik mahasiswa yang memiliki *self regulated learning* yang baik maka mereka mampu mengenal dan mengetahui tentang bagaimana cara untuk menggunakan serangkaian strategi kognitif yang meliputi *recall*, elaborasi, dan organisasi, juga mampu mengetahui tentang bagaimana Menyusun rencana, kontrol, dan arahan proses mental dalam diri sendiri terhadap pencapaian tujuan belajar, serta mampu menunjukkan keyakinan dalam diri dengan motivasi belajar dan emosi yang adaptif.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk adalah penelitian kuantitatif korelasional karena dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi hubungan dan pengaruh antar variabel (Curtis, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan menguji hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih, ada tidaknya pengaruh antar variabel serta membuat prediksi berdasarkan korelasi antar variabel. Jika tingkat hubungan antar variabel relatif tinggi, maka sifat hubungannya merupakan sebab akibat (*causal-effect*). Pendekatan penelitian kuantitatif menekankan pada penelitian untuk menguji teori yang sudah ada melalui pengukuran variabel secara kuantitatif (menggunakan angka) dan menganalisis data dengan bantuan statistik (Iskandar & Mulyati, 2023:17). Mengumpulkan dan menganalisa data yang diperoleh merupakan langkah konkret dalam suatu penelitian kuantitatif (Gelo, 2008). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh literasi digital dan *self regulated learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa dan Mahasiswi Pendidikan Ekonomi Universitas Kuningan Tahun Akademik 2022/2023 yang seluruhnya berjumlah 83. Secara lebih jelas maka responden dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Responden Penelitian

Tingkat	Jumlah
I (satu)	19 Mahasiswa
II (dua)	30 Mahasiswa
III (tiga)	15 Mahasiswa
IV (empat)	19 Mahasiswa
Jumlah	83 Mahasiswa

Karena jumlah populasi kurang dari 100 (< 100) maka semua populasi dijadikan sebagai responden penelitian, sehingga penelitian ini disebut sebagai penelitian populasi karena semua populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket. Penyebaran angket atau kuesioner dengan media *google form*. Hal ini dilakukan karena kemudahan dan kecepatan pengumpulan data. Instrumen pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah metode yang “mengukur sikap dengan menyatakan setuju atau tidak setujunya terhadap subjek, objek atau kejadian tertentu”. Dengan skor tertinggi adalah 5 (lima) dan skor terendah 1 (satu) berlaku untuk pernyataan positif maupun negatif. Dalam mempermudah pengukuran variabel X1 (literasi digital), X2 (*self regulated learning*) dan Y (motivasi belajar) dalam penelitian ini, penulis menetapkan konsep empirik dalam indikator sebagai pedoman item yang merupakan instrumen penelitian dari masing-masing variabel.

Untuk mengukur kompetensi literasi digital dalam penelitian ini, menggunakan dimensi pengukuran dari Eshet (2012) yang dikembangkan oleh Porat dkk (2018) yaitu *Self-Perceived*

Evaluations of Digital Literacy Competencies (SPEDLC). Alat ukur SPEDLC ini disusun berdasarkan komponen literasi digital dengan enam dimensi di antaranya yaitu *photo-visual literacy*, *reproduction literacy*, *branching literacy*, *information literacy*, *socio-emotional literacy*, dan *real-time thinking literacy*. Kemudian disusun item pernyataan sebanyak 17 item, setelah dilakukan uji kualitas data semua item yang telah disusun memenuhi uji kelayakan instrument yaitu valid dan reliabilitas (0, 802-tinggi). Selanjutnya untuk pengukuran variabel *self regulated learning* (SRL) peneliti menggunakan indicator pengukuran berdasarkan aspek dalam *self regulated learning* menurut Wolters (2005) berupa metakognisi, motivasi, dan perilaku untuk mengetahui tingkat tinggi rendahnya yang disusun sebanyak 18 item pernyataan dan setelah diuji kelayakan dan kualitas instrument dinyatakan memenuhi uji validitas melalui uji *korelasi product moment* dan uji reliabilitas dengan *Cronbach-alpha* bahwa instrument dinyatakan valid dan reliabel (0, 831-tinggi). Selanjutnya untuk pengukuran tingkat motivasi belajar mahasiswa dilakukan pengukuran dengan indicator dari Sardiman (2011) yaitu tekun menghadapi tugas-tugas dan dapat bekerja terus-menerus sampai pekerjaannya selesai, ulet dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan, memungkinkan memiliki minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih sering bekerja secara mandiri, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya, tidak akan melepaskan sesuatu yang telah diyakini dan sering mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang disusun berdasarkan 20 item pernyataan. Berdasarkan hasil pengujian kualitas data maka item pernyataan yang telah disusun memenuhi uji validitas dan reliabilitas (0,850-tinggi).

Teknik analisa data atau uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji regresi berganda dengan proses analisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23.0 for windows. Hasil regresi ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variable bebas dengan satu variable terikat, di mana dalam penelitian ini yaitu literasi digital sebagai variabel bebas (X1) dan *self regulated learning* sebagai variabel bebas (X2), serta motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y). Tahapan dalam analisa data ini yaitu 1) Uji asumsi berupa uji normalitas dan uji multikolinearitas. Untuk Uji normalitas dilakukan melalui *kolmogorov smirnov test for normality* sedangkan uji multikolinearitas dengan menggunakan nilai koef VIP, secara teknis pengujiannya dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 23.0 for windows.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empirik pengaruh kompetensi literasi digital dan *self regulated learning* terhadap motivasi belajar

mahasiswa Program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan Tahun Akademik 2022/2023 yang seluruhnya berjumlah 83 responden penelitian. Berdasarkan hasil pengujian statistic deskriptif diperoleh gambaran dari setiap variabel penelitian yang dilakukan secara teknis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0 for windows dan diperoleh hasil untuk variabel literasi digital (X1) berada pada kriteria sedang yaitu 72% dari skala 100, untuk variabel *self regulated learning* (X2) berada pada kriteria sedang yaitu berkisar di 70%, selanjutnya untuk variabel motivasi belajar berada pada kategori sedang yaitu 69% dari skor kriteria 100. Berdasarkan hasil deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian termasuk pada kategori yang sedang (68-70).

Setelah dilakukan uji statistic deskriptif, dilanjutkan dengan uji prasyarat statistic yaitu uji normalitas dan uji multikolinearitas data. Untuk pengujian normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-smirnov*. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi, nilai residual berdistribusi normal. Hal ini penting untuk dilakukan karena, baik uji t maupun uji F, mengasumsikan nilai residual berdistribusi normal. Nilai residual adalah selisih antara nilai sebenarnya dengan nilai prediksinya. Apabila nilai residual tidak berdistribusi normal maka peneliti harus menggunakan teknik statistik nonparametric. Secara lebih jelas hasil pengujian normalitas data diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.21224197
Most Extreme Differences	Absolute	.131
	Positive	.070
	Negative	-.131
Test Statistic		.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan pada hasil output diatas, kita dapat melihat nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 syarat lulus uji normalitas adalah nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05. Dengan demikian, berdasarkan pada data diatas Asymp. Sig. (0,200 > 0,05) maka data yang kita uji berasal dari data yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan Uji multikolinieritas, uji ini dilakukan apabila penelitian menggunakan model regresi dengan variabel independen lebih dari satu (*multiple regression*). Uji ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi tinggi atau sempurna antar variabel independen. Untuk uji multikolinearitas data dalam penelitian ini menggunakan nilai VIF. Kriteria pengujian dengan VIF adalah dengan melihat apakah nilai VIF untuk masing-masing variabel lebih besar

dari 10, bila nilai VIF < 10 maka diindikasikan model tersebut tidak memiliki gejala Multikolinieritas. Secara lebih jelas hasil pengujian multikolinieritas data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinieritas Data

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Tolerance	VIF
1	(Constant)	-5.172	6.166		
	X1	.294	.111	.383	2.612
	X2	.906	.248	.383	2.612

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan pada hasil output pada tabel Coefficients^a diatas, maka diperoleh nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) pada Variabel Literasi Digital (X1) dan *SelfRegulated Learning* (X2) adalah 2,612 (<10) dan nilai *Tolerance* lebih besar dari 0.1 (0,383) dengan demikian pada variabel bebas data penelitian tidak terjadi multikolinieritas. Setelah semua asumsi statistik yang dipersyaratkan terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi berganda. Model regresi ganda merupakan model yang menunjukkan pengaruh beberapa variabel independen terhadap satu variabel dependen. Secara teknik analisis, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS dan hasil pengujian hipotesis secara lebih jelas disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	2.334	.968	2.412	.019
	X1	.308	.026	5.461	.036
	X2	.355	.038	7.872	.011

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dalam hasil uji hipotesis penelitian diatas, kita dapat melihat apakah Hipotesis pertama yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital terhadap motivasi belajar **diterima** ini terlihat dari hasil Uji t yaitu 5,461 lebih besar t tabel (1,66) dan koef signifikan 0,036 (kurang dari 0,05). Artinya semakin tinggi kompetensi literasi digital yang dikuasai mahasiswa maka secara langsung mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *self regulated learning* terhadap motivasi belajar **diterima**, hal ini ditunjukkan dari hasil Uji t yaitu 7,872 lebih besar t tabel (1,66) dan koef signifikan 0,011 (kurang dari 0,05). Artinya semakin baik *self regulated learning* pada diri mahasiswa maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar. Secara simultan melalui Uji F dari hasil pengujian dengan tabel Anova juga menunjukkan bahwa secara bersama-sama terdapat pengaruh positif dan signifikan literasi digital dan *self regulated learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa yaitu sebanyak 72,1 dan sisanya dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian.

Literasi digital dan *self regulated learning* pada penelitian ini memiliki pengaruh positif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kompetensi literasi digital dan semakin baik *self regulated learning* pada diri mahasiswa maka akan meningkat pula motivasi dan semangat belajar, terutama dalam proses perkuliahan. Peningkatan motivasi belajar merupakan yang sangat penting mengingat efektif tidaknya proses perkuliahan akan sangat bergantung pada bagaimana motivasi dan dorongan yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Hasil penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya Chaw (2016); Lee dkk., (2015); Jannah, (2019); Muthupoltotage & Gardner, (2018); Yang & Kim, (2014) yang menyatakan bahwa literasi digital turut serta mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran dengan *blended learning*. Literasi digital sebagai salah satu keterampilan prasyarat yang harus dimiliki individu untuk mampu belajar secara efektif dalam konteks *blended learning*. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran online, individu akan mendapatkan materi dan berbagai perintah yang disampaikan secara tidak langsung oleh dosen, tetapi melalui perangkat teknologi (Johnson & Davies, 2014). Bagi Sebagian mahasiswa yang memiliki kompetensi literasi digital akan membantu memudahkan mahasiswa tersebut dalam melakukan pengaturan terkait lingkungan belajar yang melibatkan teknologi, sehingga memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti dan melaksanakan proses perkuliahan dari awal sampai akhir dengan sangat baik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara literasi digital dan kemampuan *self regulated learning* dalam lingkungan digital.

Literasi digital yang baik dapat berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang mereka miliki (Hague & Payton, 2011). Terdapat penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan teknologi seperti *e-book* dan *e-library* dapat menjadikan mahasiswa lebih baik dalam melakukan komunikasi dan kolaborasi dan mempresentasikan hasilnya secara kreatif dan *update* (Hyland & Kranzow, 2012). Berdasarkan hal ini maka dapat dipastikan bahwa literasi digital memiliki peran yang penting dalam meningkatkan semangat dan dorongan lebih besar untuk mengefektifkan setiap proses belajar seseorang, terlebih saat ini pembelajaran masih dilakukan secara daring sehingga membutuhkan kemandirian. Payton dan Hague (2011) juga memperjelas bahwa seseorang yang secara ekstensif dan intensif menggunakan teknologi, cenderung mudah menggunakan strategi pembelajaran dengan berbagai alat teknologi dalam proses belajar.

Selain itu, pengalaman dan pengetahuan awal yang dimiliki sebelumnya menjadi faktor yang

memengaruhi keyakinan individu untuk belajar dalam lingkungan digital (Peechapol dkk., 2018). Dengan kata lain, pengalaman dan pengetahuan sebagai bagian dari literasi digital akan membuat individu lebih kreatif dan merasa mampu untuk dapat belajar dalam *blended learning*. Keyakinan atas kemampuannya tersebut akan menjadi salah satu sumber motivasi bagi individu untuk dapat meregulasi proses belajarnya secara mandiri (Lee dkk., 2020; Swafford, 2018). Dengan demikian, literasi digital yang baik sebelumnya dan didukung juga dengan *self regulated learning* pada diri mahasiswa yang lebih baik jauh akan lebih meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Self regulated learning dapat muncul karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi di dalamnya (Ghufron, 2010; Mirmoadi & Satwika, 2022) diantaranya faktor dalam diri individu, faktor perilaku, dan faktor lingkungan. Masing-masing dari faktor tersebut terdiri dari beberapa hal yang berperan penting di dalamnya. Faktor dalam diri individu meliputi pengetahuan, tingkat kemampuan, dan tujuan yang ingin dicapai. Tingkat kemampuan dalam hal ini berkaitan dengan individu selama pelaksanaan dan pengelolaan diri, terutama dalam hal proses belajar. Faktor berikutnya yaitu perilaku, yang mana berkaitan dengan usaha individu dalam menggunakan kemampuan secara optimal. Semakin besar usaha individu maka semakin tinggi pula kemampuan individu dalam mengatur dan mengelola aktivitas selama proses belajar. Faktor yang terakhir mengenai lingkungan, berkaitan dengan bagaimana lingkungan dapat mendukung atau mempengaruhi proses belajar seseorang. Masing-masing faktor yang telah disebutkan memiliki perannya tersendiri dengan besaran yang sama antara satu sama lain. Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, faktor yang menggambarkan hasil ini yaitu faktor dalam diri individu terutama dalam hal tingkat kemampuan. Papalia, Olds, dan Feldman (2014) menyimpulkan bahwa *self regulated learning* merupakan kemampuan yang erat kaitannya dengan proses belajar, di mana banyak mengarah pada individu yang secara aktif dalam melakukan regulasi diri, metakognisi, motivasi dan perilaku diri sendiri. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa *self regulated learning* merupakan pondasi dalam proses belajar yang melibatkan perkembangan fisik, kognitif, dan emosi. Seorang mahasiswa yang memiliki *self regulated learning* baik maka akan memiliki kontrol yang baik pula dalam mengorganisasikan diri sendiri, salah satunya dalam melakukan strategi belajar dan kegiatan-kegiatan selama proses belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh kompetensi literasi digital yang disertai dengan adanya *self regulated learning* terhadap tingkat

motivasi belajar pada mahasiswa selama mengikuti kegiatan perkuliahan dengan *blended learning* sebagai bagian dari pembelajaran formal dalam pendidikan tinggi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini baik secara simultan dan parsial menyatakan bahwa literasi digital dan *self regulated learning* secara bersama-sama berkontribusi terhadap pengaruh tingkat motivasi belajar pada mahasiswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk membuat strategi yang lebih tepat dan spesifik untuk meningkatkan motivasi belajar selama perkuliahan dengan melibatkan faktor literasi digital dan aspek *self regulated learning*, sehingga mahasiswa mampu meningkatkan keyakinan diri secara akademik, mampu memiliki target, senantiasa mengintegrasikan unsur emosional yang lebih positif, memiliki skill untuk mengontrol, serta beradaptasi dengan berbagai tugas dan tuntutan selama mengikuti perkuliahan.

5. REFERENSI

- Alhabeeb, A., & Rowley, J. (2018). E-learning critical success factors: Comparing perspectives from academic staff and students. *Computers and Education*, 127 (August), 1–12.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.007>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144.
<https://doi.org/10.31695/ijasre.2018.33016>.
- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Curtis, E. A., Comiskey, C., & Dempsey, O. (2016). Importance and use of correlational research. *Nurse Researcher*, 23(6).
<https://journals.rcni.com/doi/pdfplus/10.7748/nr.2016.e1382>
- Dewi, N. R., Saputri, E., Nurkhalisa, S., & Akhlis, I. (2020). The effectiveness of multicultural education through traditional games-based inquiry toward improving student scientific attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042051>.
- Eshet, Y. (2012). Thinking in the digital era: A revised model for digital literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9(2), 267–276.
<https://www.researchgate.net/publication/312281798>
- Feldman, P., & Papalia, D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia (Experience Human Development)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Gelo, O., Braakmann, D., & Benetka, G. (2008). Quantitative and qualitative research: Beyond the debate. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 42(3), 266–290.

- <https://link.springer.com/article/10.1007/s12124-008-9078-3>
- Greene, J.A., Yu, S.B., & Copeland, D.Z. (2014). Measuring Critical Components Of Digital Literacy And Their Relationships With Learning Computers And Education. <https://doi.org>
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital literacy across the curriculum. *Curriculum Leadership*, 9(10). <http://www.curriculum.edu.au/leader/default.asp?id=33211&issueID=12380>
- Hyland, N., & Kranzow, J. (2012). Faculty And Student Views Of Using Digital Tools To Enhance Self-Directed Learning And Critical Thinking. *International Journal of Self-Directed Learning*, 8(2), 11–27. https://www.researchgate.net/publication/303818385_Faculty_and_student_views_of_using_digital_tools_to_enhanceself-directed_learning_and_critical_thinking
- Iskandar, A. (2012). Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Iskandar., & Mulyati, Sri. (2023). Menulis Skripsi Itu Mudah. Kuningan: Edukati Inti Cemerlang.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1). <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Jannah, S. M. (2019). Analysis Level of Digital Literacy of Digital Natives: How The Impact On Their Self-Regulated Learning?. *Ekspektra: Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 3(2), 173–185. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/manajemen/article/view/1756/1711>
- Johnson, G., & Davies, S. (2014). Self-Regulated Learning In Digital Environments: Theory, Research, Praxis. *British Journal of Research*, 1(2), 1–14.
- Lee, J., & Martin, L. (2017). Investigating Students' Perceptions of Motivating Factors of Online Class Discussions. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(5), 148–172.
- Mirmoadi, Bagaskara. S., & Satwika. Y.S. (2022). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan (JDMP)*, Volume 07, Nomor 01, hlm. 8-23.
- Mulyati, S., & Setiawan, I. (2019). Pengembangan Pembelajaran Ekonomi Pendekatan Konstruktivistik-Kontekstual Dengan Perspektif Self Regulated Learning. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, Volume 16, Issue 1. <https://doi.org/10.25134/equi.v16i01.2016>
- Muthupolotage. U., P., & Gardner, L. (2018). Analysing the relationships between digital literacy and self-regulated learning of undergraduates—A preliminary investigation. Dalam N. Paspallis, M. Raspopoulos, C. Barry, M. Lang, H. Linger, & C. Schneider (Eds.). *Advances in information systems development* (hlm. 1-16). Springer International Publishing.
- Nasution. N., Jalinus. N., & Syahril. (2019). Buku Model Blended Learning. Pekanbaru: Unilak Press. <http://repository.unp.ac.id/26576/>
- Porat, E., Blau, I., & Barak, A. (2018). Measuring digital literacies: Junior high-school students' perceived competencies versus actual performance. *Computers & Education*, 126, 23–36. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.030>
- Purwasih, R., & Apsari, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru-Guru Ma Cahaya Harapan Melalui Pelatihan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Lms Moodle Di Era Post Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 4(1). <https://doi.org/10.31932/jpmk.v4i1.1060>
- Santrock.J.W. (2008) Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Schunk, D. H., Meece, J. R., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (4th Ed). Pearson
- Sun, Z., Xie, K., Anderman, L.H. 2016. The Role of Self Regulated Learning in Student's Success in Flipped Undergraduate Math Courses. Journal address for the Cosresponding Author was Captured ar affiliation for All Authors.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2016). Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment?. *Electronic Journal of E-Learning*, 14(1), 54–65. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099109>
- Wolters, C. A., Pintrich, P. R., & Karabenick, S. A. (2005). Assessing academic self-regulated learning. In *What do children need to flourish?* (pp. 251–270). Springer.
- Zimmerman, B.J. (1989). Self Regulated Learning and Academic Achievement. *Journal Edducational Psychology*.
- Zimmerman, B.J. & Bandura, A. (1994). Dimension of Academic Self regulation A Conceptual Framework for Education. In D.H.Schunk