



## The Influence of the Free Curriculum and Technology-based Learning Media on Digital Literacy

Ahmad Nasori<sup>1\*</sup>, Dwiastarani Aslindar<sup>2</sup>, Elsa Puspasari<sup>3</sup>

ahmad.nasori@unsoed.ac.id<sup>1\*</sup>, dwiastarani@gmail.com<sup>2</sup>, elsa.puspasari@unsoed.ac.id<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Administrasi Perkantoran

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi

<sup>1,2,3</sup>Universitas Jendral Soedirman

Received: 01 04 2024. Revised: 21 05 2024. Accepted: 01 06 2024.

**Abstract :** The aim of this research is to understand the influence of the Free Curriculum and Technology-based Learning Media on Digital Literacy. This research is quantitative research with the type of research used in this research is associative research. On data analysis using double linear regression analysis tests and t tests then continued with f tests and desimination tests. The results of the study show that digital literacy has a very good category. In the application of the Free Curriculum is included in the good category and the use of technology-based learning media is in the excellent category. based on the results of a double regression analysis on the simultaneous test between the independent curriculum and the technologically based learning media jointly influenced on digital literature with a F value of 76,752 and a significance value of 0,000.

**Keywords :** Digital, Literation, Curriculum.

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Literasi Digital. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Pada analisis data menggunakan uji Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji t kemudian dilanjutkan Uji f dan uji desiminasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memiliki kategori sangat baik. Pada implementasi Kurikulum Merdeka termasuk dalam kategori baik dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi termasuk dalam kategori sangat baik. berdasarkan hasil analisis regresi berganda pada uji secara simultan antara kurikulum merdeka dan media pembelajaran berbasis teknologi secara bersama-sama berpengaruh terhadap literasi digital dengan nilai sebesar F sebesar 76,752 dan nilai signifikansi sebesar 0,000.

**Kata Kunci :** Digital, Literasi, Kurikulum.

### PENDAHULUAN

Pada abad 21 sekarang ini peserta didik mempunyai tantangan yang cukup besar dalam menjalani kehidupan yang menuntut peserta didik untuk dapat menguasai keterampilan- keterampilan penting guna dapat berkontribusi dalam dunia kerja dan

**How to cite:** Nasori, A., Aslindar, D., & Puspasari, E. (2024). The influence of the Free Curriculum and Technology-based Learning Media on Digital Literacy. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (1), 284-295.

Copyright © 2024 Ahmad Nasori, Dwiastarani Aslindar, Elsa Puspasari

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

kehidupan sosial. untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut, pendidikan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk menguasai keterampilan tersebut melalui kegiatan belajar di berbagai jenjang pendidikan. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai dengan berkembangnya teknologi saat ini adalah kemampuan literasi digital. Literasi digital adalah sebuah kemampuan didalam memanfaatkan informasi secara tepat kemudian dilakukan evaluasi dan penempatan secara efektif di era digital. Dengan adanya kemampuan literasi digital, seseorang dapat berkomunikasi dan bekerja secara efektif dan secara tidak langsung dapat meningkatkan produktivitas. Untuk itu perlulah kiranya literasi digital dimiliki oleh seorang individu (Mohammadyari & Singh, 2015).

Ada beberapa manfaat jika seseorang memiliki literasi digital yaitu dapat lebih cepat dalam menyelesaikan pekerjaan, dapat lebih produktif, memperoleh informasi akurat dan faktual sehingga membantu dalam pengambilan keputusan (Sindar et al., 2023). Dengan adanya literasi digital memungkinkan seseorang dapat memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan produktif (Restianty, 2018). Keterampilan digital yang dimiliki merupakan bekal bagi lulusan yang akan memasuki dunia kerja sesuai dengan kompetensi kebutuhan dunia kerja. Fenomena pertumbuhan dan perkembangan dunia kerja serta industri semakin meningkat setiap tahun mengakibatkan peningkatan persentase pengangguran di kalangan terdidik meningkat sedangkan lapangan pekerjaan yang ditawarkan semakin kecil. Berdasarkan hasil survey Badan Pusat Statistik tahun 2020 menunjukkan dari tahun ke tahun jumlah pengangguran mengalami peningkatan seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Penduduk Bekerja Menurut Pendidikan Tertinggi yang ditamatkan, Februari 2018 – Februari 2020

Menurut (Delipiter Lase, 2019) education 5.0 merupakan pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang selaras dengan perkembangan teknologi digital yaitu memadukan antara lulusan pendidikan yang memiliki keterampilan teknologi digital. Untuk mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi dunia kerja di era Education 5.0, dibuat kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka oleh Direktorat Jenderal PendidikanTinggi Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan (Jenderal & Tinggi, 2022) kebijakan kurikulum merdeka juga berdasarkan hasil penelitian dari Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2019 yang menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara untuk bidang literasi. Melalui kurikulum merdeka pada tingkat pendidikan, diharapkan literasi digital dapat diterapkan yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan akses ke sumber daya belajar dan informasi yang lebih luas dan terkini, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Kusumawati et al., 2021). Adanya kurikulum merdeka menekankan dalam proses pembelajarannya menggunakan media digital untuk memperoleh konten maupun materi pembelajaran sehingga guru dan siswa diharapkan memiliki literasi digital yang baik dalam menunjang proses belajar mengajar agar dapat berhasil (Wati et al., 2023).

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021, terdapat sekitar 196 juta pengguna internet di Indonesia, yang merupakan sekitar 72% dari total populasi Indonesia. Berdasarkan survei Kemendikbud dan UNICEF pada tahun 2019, hanya sekitar 7% siswa SD, 13% siswa SMP, dan 21% siswa SMA di Indonesia yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Menurut Global Digital Report 2021 yang diterbitkan oleh *We Are Social* dan *Hootsuite*, waktu rata-rata yang dihabiskan pengguna internet Indonesia per hari mencapai 4 jam 27 menit, dan penetrasi penggunaan internet di Indonesia mencapai 64% dari total populasi. Namun, masalah literasi digital juga menjadi tantangan dalam sistem pendidikan di Indonesia (Mulia Rahman Kandau & Munawaroh, 2023). Beberapa masalah literasi digital yang dihadapi antara lain minimnya akses dan infrastruktur teknologi di daerah-daerah tertentu, minimnya kompetensi literasi digital pada guru, serta minimnya kurikulum yang mengintegrasikan pembelajaran literasi digital.

Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan literasi digital di Indonesia. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan ruang kebebasan pada peserta didik untuk mempelajari sesuai dengan minat dan keinginannya. Sedangkan, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi bertujuan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Kemudian tantangan dalam meningkatkan literasi digital bagi peserta didik dan pengajar adalah dalam pemanfaatan teknologi berbasis digital yang membutuhkan keterampilan literasi digital yang memadai, seperti kemampuan untuk mencari informasi secara efektif, kritis, dan aman di internet. Keterampilan tersebut perlu ditanamkan sejak dini agar siswa dan guru

dapat mengambil manfaat yang optimal dari media pembelajaran berbasis teknologi (Kusumawati et al., 2021).

Menurut Beetham, Littlejohn dan McGill (Vevy Liansari, 2018) terdapat tujuh elemen penting dalam literasi digital diantaranya *information literacy, digital scholarship, learning skills, ICT Literacy, management privasi, communication and collaboration & media literacy*. Ketujuh elemen tersebut dimasukkan kedalam dimensi pendidikan yang tertuang dalam kurikulum. Untuk itu, kurikulum merdeka yang didalamnya terdapat pembelajaran berbasis teknologi digital diharapkan menjadi solusi atas permasalahan literasi digital yang terjadi. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis apakah dengan adanya Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi mempunyai pengaruh terhadap Literasi Digital. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena analisis yang digunakan secara kuantitatif dan penelitian ini juga memasukkan unsur media pembelajaran untuk melihat pengaruh literasi digital. Penelitian ini diharapkan mampu menjawab permasalahan peneliti dan menambah khasanah ilmu tentang Literasi Digital in Society 5.0.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Adiyaksa 1 Jambi yang penelitiannya dilakukan pada tanggal 5 - 14 April 2023. Dengan jumlah laki-laki sebanyak 37 siswa dan jumlah perempuan berjumlah 54 siswi. Jadi keseluruhan total siswa/i pada tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 91 siswa. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Metode Angket dan Metode Dokumentasi secara daring. Penggunaan instrument penelitian untuk mengukur variabel independent pertama yaitu kurikulum merdeka dengan indikator pemahaman akan kurikulum merdeka, implementasi kurikulum merdeka, efektivitas dan kreativitas, *problem solving*. Selain itu variabel independent kedua yaitu media pembelajaran berbasis teknologi dengan indikator minat belajar siswa. *problem solving, implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi*. Sedangkan variabel dependen yaitu literasi digital dengan indikator *functional skill and beyond, creativity, collaboration, communication, the ability to find and select information, critical thinking and evaluation dan e-safety*.

Penelitian ini Penggunaan Analisis Statistic Deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran hasil penelitian secara apa adanya dan tidak menganalisis dan menarik kesimpulan

secara umum. Uji Prasyarat Analisis dilakukan sebelum analisis data dengan menggunakan Uji validitas dan reabilitas. Uji Validitas dalam penelitian ini menggunakan metode rumus korelasi *pearson product moment* dan Uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbacgh's Alpha*. Pada analisis data menggunakan uji Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji t kemudian dilanjutkan uji f dan uji desiminasi (r)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan angket berupa google form dengan sebanyak 29 butir pertanyaan pada variabel kurikulum merdeka (X1), sebanyak 25 butir pada variabel media Pembelajaran Berbasis Teknologi (x2) dan sebanyak 29 butir pertanyaan pada variabel Literasi digital (Y). Diperoleh data literasi digital berupa sebagai berikut :

Tabel 1. Interval Nilai Literasi Digital

No	Interval nilai	F	Presentase (%)	Kategori
1	32 -54	1	1,6	Sangat Kurang
2	55-77	2	3,2	Kurang
3	78-100	10	15,9	Cukup
4	101-123	23	36,5	Baik
5	124-145	27	42,9	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		63	100%	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa literasi digital yang dimiliki siswa berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 42,9 %. Dengan skor minimum 32,00 dan skor maksimum 145,00 kemudian mean 114,53, median 118,00, modus 126,00, serta standar deviasi 20,79. Untuk data implementasi kurikulum adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Interval Nilai Implementasi Kurikulum Merdeka

No	Interval nilai	F	Presentase (%)	Kategori
1	47-63	1	1,6	Sangat Kurang
2	64-80	2	3,2	Kurang
3	81-98	7	11,1	Cukup
4	99-116	32	50,8	Baik
5	117-134	21	33,3	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		63	100%	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa Implementasi kurikulum berada dalam kategori baik dengan persentase 50,8 %. Dengan skor minimum 47,00 dan skor maksimum 134,00 kemudian mean 108,50, median 109,00, modus 99,00, serta standar deviasi 15,72. Untuk data Media Pembelajaran Berbasis Teknologi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Interval Nilai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

No	Interval nilai	F	Presentase (%)	Kategori
1	39-55	1	1,6	Sangat Kurang
2	56-72	1	1,6	Kurang
3	73-89	10	15,9	Cukup
4	90-107	22	34,8	Baik
5	108-125	29	46,0	Sangat Baik
Jumlah		63	100%	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Teknologi berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 46,0 %. Dengan skor minimum 39,00 dan skor maksimum 125,00 kemudian mean 102,14, median 105,00, modus 109,00, serta standar deviasi 16,09. Selanjutnya pada uji validitas dan reabilitas, datanya sebagai berikut :

Tabel 4. Rekapitan Hasil Uji Validitas

No.	Variabel	Hasil Uji Validitas	
		Valid	Tidak Valid
	Kurikulum Merdeka (X1)	29	0
	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X2)	25	0
	Literasi digital (Y)	29	0
<b>Total</b>		83	0

Berdasarkan pada tabel di atas, pada variabel Kurikulum Merdeka (X1) dan variabel Literasi Digital (Y) dengan jumlah pernyataan sebanyak 29 item dan hasilnya valid dengan 0 item pernyataan tidak valid. Begitupun dengan variabel Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X2) disediakan 25 item pernyataan dan valid.

Tabel 5. Rekapitan Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
1	Kurikulum Merdeka	,857	Reliabilitas Tinggi
2	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	,922	Reliabilitas Sangat Tinggi
3	Literasi Digital	,946	Reliabilitas Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel Kurikulum Merdeka (X1) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,857 yang berada pada kategori Reliabilitas Tinggi. Pada variabel Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X2) diperoleh *Cronbach's Alpha* yang besar yakni 0,922 yang berada pada kategori reliabilitas Sangat Tinggi. Pada variabel Literasi Digital (Y) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,946 berada pada kategori reliabilitas Sangat Tinggi.

Tabel 8. Hasil Uji Analisis Linier Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-13,682	10,853		-1,261	,212
	Kurikulum Merdeka	,391	,108	,295	3,625	,001
	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	,840	,105	,650	7,980	,000

a. Dependent Variable: Literasi Digital

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai konstanta (nilai  $\alpha$ ) sebesar -13,682 dan untuk kurikulum merdeka (nilai  $\beta$ ) sebesar 0,391 sementara media pembelajaran berbasis teknologi (nilai  $\beta$ ) sebesar 0,840. Sehingga dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:  $Y = -13,682 + 0,391X_1 + 0,840X_2 + e$ . Pada tabel diatas, variabel kurikulum merdeka ( $X_1$ ) memperoleh nilai t hitung sebesar 3,625 lebih besar dari t tabel sebesar 2,000 dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_{a1}$  diterima dan  $H_{o1}$  ditolak. Dengan nilai t positif berarti bahwa kurikulum merdeka ( $X_1$ ) memiliki hubungan searah dengan variabel literasi digital ( $Y$ ) maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kurikulum merdeka ( $X_1$ ) terhadap literasi digital ( $Y$ ).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sari, 2023). Hasil penelitian menyatakan bahwa literasi digital sangat penting dikuasai dan membutuhkan kesiapan adaptasi teknologi bagi guru dan murid pada era kurikulum merdeka. Guru dituntut agar menjadi guru unggul memiliki literasi digital untuk menyiapkan diri dalam mengimplementasikan kedalam kurikulum merdeka. Pada zaman sekarang, Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pengimplementasian dari penganjuran Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah sangat erat kaitannya dengan literasi digital yang diterapkan di Sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka berpengaruh positif terhadap literasi digital, dikarenakan kurikulum merdeka menjadi dasar utama dimulainya keputusan pemerintah mengharuskan pelajar Indonesia menguasai literasi digital. Dengan adanya kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah dengan baik, maka pemahaman dan keterampilan siswa dalam literasi digital akan meningkat. Namun sebaliknya, jika sekolah tidak menerapkan kurikulum merdeka dengan baik, maka pemahaman dan keterampilan siswa akan menurun.

Pada tabel Hasil Uji Analisis Linier Berganda juga diketahui variabel media pembelajaran berbasis teknologi (X2) memperoleh nilai t hitung sebesar 7,980 lebih besar dari t tabel sebesar 2,000 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka Ha2 diterima dan Ho2 ditolak. Dengan nilai t positif berarti bahwa media pembelajaran berbasis teknologi (X2) memiliki hubungan searah dengan variabel literasi digital (Y) maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis teknologi (X2) terhadap literasi digital (Y).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Heryani et al., 2022). dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran turut berkontribusi di dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Hal ini sangat mungkin terjadi apabila guru di dalam mendesain proses pembelajaran yang menghendaki peserta didik untuk memanfaatkan dan mempraktikkan secara langsung perangkat teknologi yang dijadikan sebagai penunjang kegiatan belajar berbentuk suatu media. Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan literasi digital dalam proses pembelajaran. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang diikuti (Hasan et al., 2021) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut (Syastra, 2015) media belajar adalah segalanya, baik fisik maupun teknis dalam pembelajaran yang dapat membantu guru memfasilitasi komunikasi mata pelajaran kepada siswa untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh positif terhadap literasi digital, dikarenakan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan bagian utama dari literasi digital, sebagai pokok utama terjadinya keberhasilan penerapan literasi digital pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan di sekolah dengan baik, maka pelaksanaan dan keberhasilan literasi digital disekolah akan meningkat.

Tabel 9. Hasil Uji Simultan (Uji f)

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	19271,116	2	9635,558	76,752	,000 <sup>b</sup>
Residual	7532,535	60	125,542		
Total	26803,651	62			

a. Dependent Variable: Literasi Digital  
 b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Kurikulum Merdeka



Berdasarkan uji F yang dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh variabel Kurikulum Merdeka ( X1) dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi ( X2) terhadap Literasi Digital (Y) dengan nilai f hitung lebih besar dari f tabel yaitu  $76,752 > 3,148$  dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$ .

Tabel 10 Hasil Uji Koefisiensi Determinan

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,848 <sup>a</sup>	,719	,710	11,20456

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Kurikulum Merdeka

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh nilai R<sup>2</sup> square sebesar 0,719. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel variabel Kurikulum Merdeka (X1) dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X2) terhadap Literasi Digital (Y) sebesar 71,9%. Sedangkan sisanya 28,1% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Dikarenakan R<sup>2</sup> square lebih dari 50% maka kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen memiliki pengaruh yang besar.

Berdasarkan tabel hasil uji simultan dan hasil uji koefisien determinasi maka diketahui bahwa Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh variabel Kurikulum Merdeka ( X1) dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi ( X2) terhadap Literasi Digital (Y). Hasil ini sejalan dengan penelitian (Maarif et al., 2023) Kurikulum merdeka belajar memiliki fungsi dalam meningkatkan sumber daya manusia melalui kompetensi professional dan berdaya saing. bahan ajar perlu menyesuaikan informasi sesuai level awal peserta didik serta dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Salah satu cara penyampaian bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan adalah melalui virtual tour. Virtual tour dapat diimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi, sebab pesan pembelajaran dapat tersampaikan lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan kesimpulan bahwa metode virtual tour yang digunakan sebagai upaya peningkatkan literasi ini nyatanya cukup efektif sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 97.9% responden setuju bahwa metode tersebut mampu meningkatkan budaya literasi siswa. Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang sebagian besar menunjukkan bahwa penggunaan metode ini membuat kegiatan belajar atau literasi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pengukuran pemahaman para siswa berkenaan dengan materi yang disampaikan menggunakan metode

virtual tour ini. 11.5% responden menunjukkan pemahaman sempurna yakni 100 %, 53.1% dengan pemahaman tinggi yakni 75%, 31,3% menunjukkan pemahaman sedang 50% dan sisanya 4.1% responden menunjukkan pemahaman rendah sebesar 25 %. Dari temuan tersebut, dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman serta penguasaan materi yang diperoleh siswa dengan metode ini mengacu ke arah yang positif dimana lebih dari setengah responden memiliki pemahaman yang relatif tinggi. Meskipun demikian para guru harus tetap mengupayakan agar 4.1% siswa yang masih memiliki tingkat pemahaman rendah supaya dapat memahami materi sehingga nantinya materi pembelajaran yang ingin disampaikan mampu dipahami dengan baik oleh para siswa. Dari beberapa penemuan tersebut disimpulkan bahwa metode virtual tour dinilai dapat meningkatkan minat baca siswa, dilihat dari responden yang 95% setuju.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan kurikulum merdeka dan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap literasi digital. Penerapan kurikulum merdeka yang baik diiringi dengan implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman literasi digital pada siswa dan siswa kelas VII dan VIII SMP Adiyaksa Kota Jambi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan mengenai pengaruh kurikulum merdeka dan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap literasi digital di SMP Adiyaksa Kota Jambi, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis regresi berganda pada uji secara simultan antara kurikulum merdeka dan media pembelajaran berbasis teknologi secara bersama-sama terhadap literasi digital di kelas VII dan VIII SMP Adiyaksa Kota Jambi, menunjukkan nilai sebesar 76,752 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Untuk mengetahui apakah variabel Kurikulum Merdeka (X1) dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap Literasi Digital (Y). Variabel kurikulum merdeka mempengaruhi literasi digital. Oleh sebab itu, sekolah harus menerapkan kurikulum merdeka dengan baik agar nantinya kemampuan dan pemahaman siswa mengenai literasi digital dapat berkembang lebih baik. variabel media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh terhadap literasi digital. Oleh karena itu, guru sebagai sarana utama dalam keberhasilan proses pembelajaran harus mampu menguasai dan mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi didalam proses pembelajaran agar tingkat motivasi belajar siswa meningkat dan tentunya pemahaman siswa mengenai literasi digital juga akan meningkat.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2). <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Delipiter Lase. (2019). Education And Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Handayani*, 10(1), 9–15. <https://doi.org/10.24114/jh.v10i1.14138>
- Edwar, M. (2019). Motivasi Berwirausaha. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 13(1), 90–98. <https://doi.org/10.31851/jmwe.v13i1.2734>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta media grup.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Jenderal, D., & Tinggi, P. (2022). *Buku Panduan*.
- Kandau, M., & Munawaroh, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Differentiation Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Erni Dimsum Di Medan Johor. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(3), 547-554. <https://doi.org/10.47492/jip.v4i3.2745>
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). Dampak Literasi Digital terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)*, Vol 3(Sistem Bilangan Biner), 158. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/20172>
- Maarif, M. F. Al, Wijayanti, A., Prasetyani, D. D., Yulandari, E., Zaliarisma, N. Y., Aisyah, R., & Suprihatiningsih, R. (2023). *Peningkatan Literasi Digital Melalui Bahan Ajar Berbasis Virtual Tour Pada*. 9(1), 367–372. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4578/http>
- Mohammadyari, S., & Singh, H. (2015). Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy. *Computers and Education*, 82, 11–25. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.025>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Sari, I. W. (2023). *Implementasi Literasi Digital Pada Era Kurikulum Merdeka*. 2(April), 155–159. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/14228>
- Sindar, A., Sitio, A. S., Ginting, F., & Ramen, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Dalam

- Peningkatan Skill Pemrograman. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 59–68. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1336>
- Vevey Liansari, E. Z. N. (2018). Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 241–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1397>
- Wati, I., Ernita, M., Ristiliana, R., & Lubis, M I. (2023). Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran di Era Society 5. 0 pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UIN Suska Riau. *Eklektik : Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*. 6(1). <http://dx.doi.org/10.24014/ekl.v6i1.22723>
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>