

**PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN TEMAN SEBAYA
TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI BISNIS SISWA KELAS XI
JURUSAN BISNIS DIGITAL DI SMK NEGERI 4 SURABAYA**

Hardiyanti Rukmana¹, Septyan Budy Cahya²
Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya
hardiyantirukmana.20046@mhs.unesa.ac.id
septyancahya@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menekankan analisis literasi digital dan peran interaksi teman sebaya dalam memengaruhi pencapaian belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi sejauh mana literasi digital serta interaksi dengan teman sebaya memengaruhi pencapaian akademik siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di kelas XI Program Keahlian Bisnis Digital SMK Negeri 4 Surabaya. Metode yang diterapkan adalah kuantitatif deskriptif dengan subjek penelitian berupa 102 siswa angkatan 2023/2024 yang telah mengikuti pembelajaran Ekonomi Bisnis. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa serta wawancara dengan kepala program. Analisis data dilakukan menggunakan kombinasi uji asumsi klasik dan regresi linier berganda. Hasil menunjukkan bahwa literasi digital memiliki efek signifikan terhadap hasil belajar Ekonomi Bisnis, sedangkan pengaruh teman sebaya tidak terbukti signifikan. Lebih lanjut, ketika kedua variabel diuji secara bersamaan, tidak ditemukan pengaruh nyata terhadap pencapaian akademik siswa kelas XI Bisnis Digital di SMK Negeri 4 Surabaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Literasi Digital, Teman Sebaya

Abstract

This study scrutinizes the interplay between digital literacy and peer interactions in influencing students' academic outcomes. Its primary objective is to evaluate the extent to which proficiency in digital literacy and the nature of peer engagement affect performance in Business Economics among eleventh-grade students enrolled in the Digital Business Program at SMK Negeri 4 Surabaya. Utilizing a descriptive quantitative design, the research involves 102 students from the 2023/2024 cohort who have completed the Business Economics curriculum. Data were collected through structured questionnaires administered to participants and semi-structured interviews with the program head. Analytical procedures combined classical assumption testing with multiple linear regression. Findings indicate that digital literacy exerts a significant and positive effect on learning outcomes, whereas peer influence does not show a measurable impact. Furthermore, when both variables are examined simultaneously, no joint effect on the academic achievement of eleventh-grade Digital Business students is observed.

Keywords: Learning Outcomes, Digital Literacy, Peers.

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industry 4.0 atau bisa disebut abad ke 21 yang terlihat pada perkembangan teknologi serta serba digitalisasi. Perkembangan teknologi ini sejalan dengan kebutuhan masyarakat mengenai informasi seperti pada bidang ekonomi, sosial budaya, politik, pendidikan dan informasi lainnya.

Pendidikan memberi kita pengetahuan sebagai bekal bertahan hidup di dunia yang terus berubah seiring waktu, dikarenakan pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan sehingga pendidikan sangat penting bagi masyarakat. Dampak

langsung pada pendidikan ialah memperoleh pengertian yang banyak.pendidikan yang semestinya didapatkan pada pembelajaran yang diberikan pada kehidupan kita (Alpian dkk., 2019). Dalam proses pembelajaran diperlukan hasil belajar untuk mengukur dan mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan kepada siswa serta mengukur kemampuan siswa. Hasil pembelajaran ialah didapatkan murid guna mengembangkan pemahaman kognitif, afektif serta psikomotorik, sampai membuat perubahan pola-pola tindakan, perubahan tindakan serta peningkatan memahamilewat belajar yang dibina guru, mengarah pada yang lebih bermanfaat (Arima dkk., 2021).

Literasi bisa dimaksudkan jadi faktor yang paling berdampak dari sebuah tinggi kecilnya nilai hasil pendidikan murid sebabnya murid telah seharusnya bisa memahami informasi baru dari saat menulis atau membaca (Putri & Dewi, 2022). Namun terdapat efek positif dan negatif, sehingga dibutuhkan literasi digital di pendidikan, supaya siswa mampu menyaring informasi yang diperoleh berdasarkan umur dan kebutuhannya. Terlebih lagi, keterampilan abad 21 memerlukan literasi digital selaku landasan literasi (Kemendikbud, 2019). Literasi digital ialah potensi serta kecakapan pada mengatur media digital, peralatan digital saat menjelaskan evaluasi, membuat informasi serta memanfaatkan dengan sungguh saat mengajarkan kaitan komunikasi pada keseharian (Nasrullah dkk., 2017). Pada era digitalisasi disaat ini siswa diharapkan memiliki keterampilan digitalisasi, karena pada saat ini kurikulum selalu mengalami perubahan dengan menyesuaikan zaman. Menurut (Manalu dkk., 2022) menjelaskan jika kehadiran kurikulum merdeka belajar berupaya guna memberi jawaban pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 dimana penciptaan mesti mendapatkan keahlian berfikir tajam serta menemukan jalankeluar dan dapat berkolaborasi pada murid.

Selain literasi digital, kolaborasi dengan teman sebaya memiliki aspek penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Kombinasi dan kolaborasi tersebut dapat memperdalam pengetahuan serta kemampuan berpikir kritis sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Teman sebaya merupakan suatu kelompok yang baru diluar lingkungan keluarga, dimana kelompok tersebut terdiri dari teman bermain, teman di sekolah dan lain sebagainya (Hikmah dkk., 2022). Teman sebaya bisa menjadi cerminan dari pengalaman, sikap, pola pikir, hingga kehidupan siswa. Teman sebaya memiliki peran penuh dalam dukungan bagi remaja terutama pada siswa dalam dunia pendidikan, peran tersebut dapat mengembangkan ketrampilan sosial, mempengaruhi tindakan hingga motivasi belajar siswa.

Lingkungan sebaya merupakan wadah interaksi antarindividu yang memiliki kesamaan umur serta kedudukan sosial (Swarni, 2022). Tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dipengaruhi oleh

kualitas hubungan yang mereka bangun dengan lingkungan sekitarnya (Swarni, 2022). Siswa cenderung lebih sering bertanya dengan teman sebaya saat merasa kesulitan pemahaman mengenai mata pelajaran dalam proses belajar (Parmadani & Latifah, 2016). Siswa dapat melakukan belajar secara aktif diartikan siswa memiliki keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran terutama pada mata pelajaran ekonomi bisnis.

SMK Negeri 4 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di wilayah Kota Surabaya. dengan misi sekolah yaitu menciptakan lulusan yang siap kerja sesuai dengan kompetensi keahlian sehingga membuat siswa setelah lulus sekolah semakin tertarik untuk mengambil jurusan dan menekuninya kompetensi kejuruan yang diinginkan. SMK ini termasuk salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang mempunyai beragam program keahlian, salah satunya yakni jurusan Bisnis Daring. Program Keahlian Bisnis Daring memiliki tiga tingkat kelas, yaitu kelas X BD sebanyak tiga rombongan belajar, kelas XI BD sebanyak tiga rombongan belajar, serta kelas XII BD juga terdiri atas tiga rombongan belajar. Berdasarkan observasi bersamaan dengan penulis melakukan PLP selama 4 bulan di SMK Negeri 4 Surabaya, siswa mengandalkan materi yang diajarkan oleh bapak/ibu guru tanpa mencari informasi tambahan, ketika dibagikan materi PPT sebelum kelas berlangsung sebagian dari mereka tidak mempelajarinya terlebih dahulu sebelum pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, lingkungan pertemanan yang terjalin di kelas masih berkelompok, pembentukan kelompok ini dapat menciptakan perbedaan pendapat antar kelompok, sehingga guru berperan menjembatani dalam pembagian kelompok untuk melakukan pengerjaan tugas kelompok agar terbagi rata. Selain itu, hasil belajar siswa kelas XI Bisnis Digital juga masih terdapat beberapa nilai siswa dibawah Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) dengan presentase pada tabel 1 dibawah ini

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian Ekonomi Bisnis

No	Kelas	Nilai(%)		
		60-74	75-80	81-100

1	BD 1	22.8%	45,7%	31.4%
2	BD 2	34,3%	25.7%	40%
3	BD 3	15.6%	12.5%	71,8%

Sumber: data peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 1 yang menampilkan hasil Ulangan Harian Ekonomi Bisnis, prestasi belajar siswa kelas XI Program Keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 4 Surabaya menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih memperoleh nilai yang tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. KKM yakni standar terendah yang wajib diraih siswa dalam setiap pembelajaran (Revanaliza Wike dkk., 2023). Literasi digital penting dalam pembelajaran ekonomi bisnis karena memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber informasi yang terbaru melalui internet, termasuk data ekonomi, artikel jurnal, dan analisis ekonomi selain itu lingkungan teman sebaya yang suportif juga dapat meningkatkan kondisi emosional siswa, yang berdampak pada konsentrasi dan keterlibatan mereka dalam belajar. Sehingga, lingkungan teman sebaya yang positif sangat penting untuk mendukung hasil belajar yang baik.

Melalui latar belakang tersebut, peneliti terdorong dalam meneliti dengan tujuan mampu berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di era digital dan merumuskan strategi untuk meningkatkan hasil belajar dengan judul **“Pengaruh Literasi Digital Dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Siswa Kelas XI Jurusan Bisnis Digital Di Smk Negeri 4 Surabaya”**

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan untuk membaca, menulis dan menggunakan media digital yang berupa komputer dan handphone (Arima et al., 2021). Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat (Manubey dkk., 2022). Sedangkan menurut (Mukhofifah,

2022) Literasi digital bukan hanya kemampuan atau keterampilan untuk mengoperasikan teknologi namun juga kemampuan untuk membaca dan memahami informasi yang disampaikan oleh media serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas dan tepat dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi solusi yang baik dan inovatif dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton. Menurut (Nasrullah dkk., 2017) memaparkan ada delapan indikator literasi digital mencakup: komunikatif, Kultural, kreatif, konstruktif, percaya diri, kognitif, kritis dalam menyikapi konten, bertanggung jawab.

Teman Sebaya

Lingkungan teman sebaya merupakan lingkungan yang didalamnya terdapat interaksi yang intensif dan cukup teratur serta mempunyai kesamaan dalam usia hingga status, yang memberikan dampak positif maupun negatif dikarenakan interaksi tersebut (Parmadani & Latifah, 2016). Teman sebaya adalah anak-anak yang memiliki usia kematangan kurang lebih sama yang saling berinteraksi dengan teman seusianya dan mempunyai peran yang unik pada budaya ataupun kebiasaannya (Handika, 2019). Menurut (Parmadani & Latifah, 2016) terdapat enam indikator pada variabel teman sebaya yaitu: cara bergaul, tempat pengganti keluarga, partner belajar yang baik, kerja sama, serta tanggung jawab.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Sejalan dengan pernyataan diatas, menurut (Nabillah & Abadi, 2019) hasil belajar adalah hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Educational Objectives*, tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nabillah & Abadi, 2019).

Hubungan Antar Variabel Penelitian

H1: Literasi Digital terhadap Hasil Belajar

Literasi digital mampu meningkatkan kompetensi hasil belajar melalui aktivitas yang lebih baik, cepat, serta mudah di lingkungan belajar (Mukhofifah, 2022). Literasi digital merupakan kemampuan atau keterampilan untuk mengoperasikan teknologi serta kemampuan untuk membaca dan memahami informasi yang disampaikan oleh media serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas dan tepat dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi solusi yang baik dan inovatif dalam proses pembelajaran (Mukhofifah, 2022). Proses belajar memerlukan literasi digital guna mengembangkan minat membaca siswa mengenai materi pelajaran dan didukung oleh rasa ingin tahu siswa serta menjadi kebutuhan dalam kegiatan belajar sehingga meningkatkan hasil belajar (Arima dkk., 2021).

H2 : Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar

Kelompok sebaya muncul dari interaksi yang terjadi secara berkesinambungan dan menjadi salah satu faktor sosial eksternal yang berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa (Rahayu, 2018). Teman sebaya memiliki peran penting saat proses pembelajaran misalkan dilakukannya tanya jawab ketika siswa malu bertanya kepada guru (Maheni, 2019). Interaksi dengan teman sebaya mampu memengaruhi perilaku, kebiasaan, serta cara berpikir siswa, sehingga berdampak pula pada pencapaian hasil belajar mereka. Kebiasaan teman sebaya yang positif dapat meningkatkan pola pikir siswa hingga hasil belajar siswa seperti diskusi pembelajaran didalam kelas yang menghasilkan hasil positif dan sebaliknya.

H3 : Literasi Digital dan Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk literasi digital dan pengaruh teman sebaya. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga meliputi keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memanfaatkan berbagai sumber informasi, baik berupa media cetak, visual, maupun digital (Rohim & Rahmawati, 2020). Literasi digital yang baik serta keterampilan yang dimiliki siswa dapat meningkatkan siswa lebih mandiri, kreatif serta memiliki pemikiran yang kritis dalam memahami pembelajaran sehingga dapat mendukung dalam peningkatan dalam hasil belajar siswa. Di samping itu, peran

teman sebaya juga memiliki arti penting dalam berlangsungnya proses belajar, dengan interaksi sosial antar teman dapat memberikan dukungan emosional dan juga dapat menciptakan ruang bertukar ide, berdiskusi, hingga berbagi informasi pembelajaran dari sumber-sumber yang telah di dapatkan seperti dari buku bahkan dari internet. negatif, maka perkembangan sosial akan terhambat (Maheni, 2019). Kombinasi dari kedua variabel ini berpotensi dalam peningkatan hasil belajar siswa, dengan penguasaan literasi digital mendukung penguasaan materi secara lebih dalam, dengan dukungan sosial dari teman sebaya yang dapat memperkaya pemahaman belajar melalui kolaborasi dan interaksi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan di SMK Negeri 4 Surabaya, yang beralamat di Jl. Kraggan No. 81–101, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya. Kegiatan penelitian berlangsung dari Januari 2024 hingga selesai. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Bisnis Digital, yang terbagi dalam tiga rombongan belajar, dengan total 102 siswa. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampling jenuh, di mana seluruh populasi secara keseluruhan dijadikan bagian dari sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner. Wawancara dan observasi bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Ekonomi Bisnis pada siswa kelas XI Bisnis Digital, sementara kuesioner dengan skala Likert 4 digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih akurat mengenai pendapat, sikap, dan persepsi responden terkait fokus penelitian.

Sebelum instrumen penelitian didistribusikan, dilakukan pemeriksaan validitas dan reliabilitas untuk memastikan alat pengumpulan data dapat dipercaya. Proses analisis data dilakukan secara deskriptif, disertai pengujian asumsi klasik yang mencakup normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan linearitas. Selanjutnya, data dianalisis lebih lanjut menggunakan uji t, uji f, serta perhitungan koefisien determinasi (R^2). Seluruh tahapan analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Uji Asumsi Klasik

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Smirnov Test	Kolmogorov-
Asymp. Sig. (2-tailed)	.142

Sumber: data peneliti (2024)

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,142** yang lebih besar dari **0,05**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual memiliki distribusi normal.

Coefficients^a

		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	Literasi Digital	.685	1.459
	Teman Sebaya	.685	1.459

Tabel 5 Hasil Uji Multikolinieritas

Sumber: data peneliti (2024)

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, nilai toleransi untuk variabel X1 dan X2 sama-sama tercatat sebesar 0,685, sedangkan nilai VIF masing-masing adalah 1,459. Karena nilai toleransi lebih besar dari 0,10 dan VIF berada di bawah 10, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas antarvariabel independen.

Tabel 6 Hasil Uji Heteroskedasitas

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	7.143	5.276		1.354	.179
Literasi Digital	-.178	.104	-.204	-1.711	.090
Teman Sebaya	.272	.153	.212	1.782	.078

Sumber: data peneliti (2024)

Melalui output uji heteroskedasitas terlihat nilai signifikansi variabel literasi digital (X1) yakni 0,90 dan nilai signifikan variabel dari teman sebaya (X2) yakni 0,78, sehingga diketahui nilai signifikansi dari kedua variabel memiliki nilai > 0,05, kesimpulannya tidak terjadi heteroskedasitas pada variabel literasi digital (X1) dan teman sebaya (X2).

Linearity	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Y*X1	0,508	Linier
Y*X2	0,589	Linier

Tabel 7 Hasil Uji Linieritas

Sumber: data peneliti (2024)

Didasarkan dari output uji linieritas terlihat nilai **sig. Deviation from linearity** > 0,05, maka diambil kesimpulan bahwasannya model regresi memiliki hubungan yang linier.

Tabel 8 Uji Linier Berganda dan t Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	63.188	10.051		6.287	.000
Literasi Digital	.410	.198	.244	2.065	.042
Teman Sebaya	-.108	.291	-.044	-.370	.712

Sumber: data peneliti (2024)

Didasarkan tabel di atas, didapatkan persamaan regresi linier berganda di bawah:

$$Y = 63,188 + 0,410X_1 - 0,108X_2 + e$$

- 1) Nilai konstan (α) sebesar 63,188 dan bernilai positif, ini menunjukkan bahwa ketika variabel literasi digital (X1) dan Teman sebaya (X2) bernilai nol (0) maka konstanta (hasil belajar sebesar 63,188).

- 2) Koefisien regresi pada variabel literasi digital (X1) bernilai positif sebesar 0,410. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan literasi digital akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,410 dengan asumsi variabel independen lainnya tetap konstan. Selain itu, nilai probabilitas variabel literasi digital tercatat $0,042 < 0,05$, serta nilai t hitung sebesar 2,065 lebih besar daripada t tabel 1,987. Maka diperoleh kesimpulan variabel literasi digital (X1) secara parsial mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar (Y).
- 3) Nilai koefisien regresi untuk variabel teman sebaya (X2) bernilai negatif sebesar -0,108, ini menunjukkan jika teman sebaya mengalami kenaikan, maka hasil belajar akan penurunan sebesar 0,108 dengan asumsi variabel independent lainnya dianggap konstan. Nilai probabilitas variabel teman sebaya diperoleh sebesar $0,712 > 0,05$, dan nilai t hitung sebesar $-0,370 < t$ tabel sebesar 1,987. Maka diambil kesimpulan bahwasannya variabel teman sebaya (X2) secara parsial tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar (Y).

Tabel 9 Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	466.977	2	233.489	2.586	.080 ^b
Residual	8937.699	99	90.280		
Total	9404.676	101			

Sumber: data peneliti (2024)

Berdasarkan data pada tabel di atas, nilai F hitung tercatat sebesar 2,586, yang berada di bawah angka kritis 3,09, sementara nilai probabilitas tercatat 0,080, lebih tinggi daripada 0,05. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan dalam uji F, hal ini menunjukkan bahwa literasi digital (X1) dan teman sebaya

(X2) tidak memberikan pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar (Y). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, sedangkan hipotesis ketiga (H_3) ditolak, menandakan bahwa kedua variabel independen tersebut tidak memiliki pengaruh gabungan terhadap prestasi belajar Ekonomi Bisnis siswa.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.223 ^a	.050	.030	9.502

Tabel 10 Uji koefisien determinasi (R^2)

Sumber: data peneliti (2024)

Didasarkan pada tabel tersebut, terlihat nilai koefisien determinasi sebesar 0,050 atau sebesar 5%, sehingga dapat diartikan hasil belajar dipengaruhi oleh literasi digital sebesar 5% dan 95% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model regresi.

PEMBAHASAN

Pengaruh literasi digital (X1) terhadap Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa secara parsial literasi digital memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas literasi digital siswa akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini mendukung temuan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nisa & Fitrayati, (2022) yang mengemukakan ketrampilan siswa mempergunakan teknologi digital dalam mendapatkan informasi serta melakukan analisis akurat tidaknya informasi yang ditemukan dengan kategori baik, riset ini juga linear dengan riset Widiastini N.K., (2021) di mana literasi digital terbukti berperan positif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Dengan kata lain, kemampuan siswa dalam

mengakses, memahami, dan memanfaatkan sumber digital berkorelasi dengan peningkatan prestasi akademik mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menguasai literasi digital, siswa akan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis. Dengan siswa menguasai literasi digital maka siswa mampu lebih kritis, kreatif, komunikatif, percaya diri, serta memahami pembelajaran dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital secara efektif sangat penting dalam mencapai prestasi akademik yang lebih baik. Kemampuan literasi digital yang optimal berperan dalam memperluas pemahaman individu terhadap materi pelajaran tertentu melalui peningkatan rasa ingin tahu serta kreativitas siswa (Kajin, 2018).

Penguasaan literasi digital ini memungkinkan siswa lebih mandiri dalam menggali informasi, menyelesaikan tugas, menghadapi tantangan di era digital, serta dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan analisis dalam memilah informasi yang tepat dan relevan, sehingga siswa dapat mengambil keputusan yang tepat. Siswa dapat memeriksa sumber informasi dari berbagai media untuk memastikan kebenarannya, memanfaatkan berbagai sumber daya digital untuk meningkatkan pengetahuan pembelajaran, serta siswa mampu mempertimbangkan dampak dari penyebaran informasi yang diperoleh dari internet dan memastikan kebenarannya sebelum membagikannya kepada teman-temannya.

Berdasarkan hasil analisis variabel literasi digital, nilai mean dari indikator kognitif, kepercayaan diri, kritis, kreatif, serta bertanggung jawab memiliki skor paling tinggi, sedangkan kultural, konstruktif dan komunikatif memiliki skor yang kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi digital serta siswa lebih bertanggung jawab dalam memanfaatkan

informasi dan komunikasi secara efektif sehingga dapat mendukung peningkatan pembelajaran ekonomi bisnis mereka di era digital. Siswa kelas XI Bisnis Digital di SMK Negeri 4 Surabaya dapat dikatakan mampu menguasai digitalisasi dengan pendampingan peran guru sebagai fasilitator yang mendorong siswa dalam memanfaatkan perangkat digital sebagai wadah dalam melakukan literasi digital yang efektif dalam pembelajaran.

Pengaruh teman sebaya (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwasannya tidak ada pengaruh hasil belajar dalam meningkatkan hasil belajar, ini memperlihatkan bahwasannya Meskipun teman sebaya mampu mendukung sosial dan motivasi, hasil dari penelitian ini bahwa dukungan tersebut tidak secara langsung menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan kesamaan dengan hasil studi Kumalasari & Kasidi (2021), yang menyatakan bahwa interaksi dengan teman sebaya tidak memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Dengan kata lain, keterlibatan sosial antar teman sebaya tampaknya tidak berperan secara nyata dalam meningkatkan prestasi akademik. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Ridha (2021), yang menemukan bahwa pengaruh teman sebaya terhadap hasil belajar bersifat tidak signifikan bahkan cenderung negatif.

Didasarkan hasil analisis variabel penelitian, didapatkan nilai mean dari indikator cara bergaul, partner belajar yang baik, kerjasama, tempat pengganti keluarga, serta indikator tanggung jawab, memiliki nilai sangat tinggi semua. Rasa nyaman saat berinteraksi dengan teman sebaya dan dukungan dari teman sebaya tidak membuat siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara langsung, hal ini menunjukkan meskipun pengaruh teman sebaya bisa lebih terasa dalam aspek sosial dan emosional, tetapi belum tentu dalam konteks akademik, sehingga meskipun siswa merasa bahwa teman sebaya memiliki peran penting

dalam pembelajaran, ini tidak selalu berhubungan langsung dengan peningkatan hasil belajar yang terukur. Selain itu, meskipun teman sebaya dianggap sebagai partner belajar yang baik, hal ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain, seperti metode pembelajaran, kemampuan siswa itu sendiri, dan sumber daya pendidikan yang lebih dominan dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian, menjadi penting untuk meneliti faktor-faktor lain yang berpotensi memiliki pengaruh lebih besar terhadap prestasi akademik siswa dan mempertimbangkan tindakan untuk mendukung pendidikan yang lebih menyeluruh dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, diharapkan guru sebagai fasilitator mampu mendampingi serta mengarahkan siswa untuk dapat aktif dalam diskusi kelompok, serta adil dan seimbang dalam pembagian kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Pengaruh Literasi Digital (X1) dan Teman Sebaya (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Dari output pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa literasi digital dan teman sebaya tidak berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Ratnasari, (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi digital dan dukungan teman sebaya secara bersama-sama memiliki Pengaruh Secara Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi siswa XI PISMAN I Kota Jambi.

Pada hasil analisis mendapati kontribusi literasi digital terhadap hasil belajar cukup kecil, hal ini mengidentifikasi bahwa pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar tidak terlalu dominan, sementara sebagian besar pengaruh terhadap hasil belajar dari faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Literasi digital memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan pengaruh teman sebaya tidak berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga bisa dikatakan siswa yang lebih terampil dalam menggunakan teknologi dan informasi secara mandiri memungkinkan siswa lebih memahami mata pelajaran serta tidak bergantung pada

teman sebaya meskipun mereka merasakan dukungan sosial dari teman sebaya. Sementara itu, meskipun teman sebaya memberikan dukungan social, namun pengaruhnya terhadap hasil belajar cenderung tidak langsung dan lebih berperan dalam aspek non-akademik, seperti kepercayaan diri atau membangun relasi sosial. Sehingga untuk mempertahankan serta meningkatkan hasil belajar di SMK Negeri 4 Surabaya diperlukannya strategi pembelajaran yang mampu menyelaraskan literasi digital dengan metode kolaboratif yang efektif. Selain itu guru berperan sebagai fasilitator sangat penting dalam mengarahkan siswa agar mampu menggunakan literasi digital dengan tepat dan memastikan bahwa siswa mampu memilah informasi yang relevan dan valid guna mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan sosial pertemanan di dalam kelas membutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif, lingkungan belajar yang mendukung, serta memastikan setiap siswa dapat berperan aktif dalam forum diskusi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemrosesan dan interpretasi data yang disajikan dalam Bab IV mengenai peran literasi digital dan pengaruh pergaulan sebaya terhadap hasil pembelajaran Ekonomi Bisnis pada siswa kelas XI Program Bisnis Digital di SMK Negeri 4 Surabaya, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama:

1. Kemampuan literasi digital menunjukkan pengaruh positif dan bermakna terhadap peningkatan prestasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis, sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, ini menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital berperan dalam mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan capaian akademik ekonomi bisnis. Literasi digital dapat membantu pengembangan pengetahuan tentang materi pembelajaran.
2. Teman sebaya tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, sehingga hipotesis kedua (H2) ditolak dan H0 diterima. Meskipun teman sebaya dapat memberikan dukungan atau motivasi, mereka tidak

selalu secara langsung mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

3. Secara simultan, literasi digital dan interaksi teman sebaya tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Ekonomi Bisnis pada siswa kelas XI Program Bisnis Digital di SMK Negeri 4 Surabaya. Karena kedua variabel tersebut tidak secara langsung memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Meskipun literasi digital dapat mendukung proses belajar dengan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, namun jika lingkungan belajar seperti teman sebaya juga cenderung memberikan pengaruh sosial dan tidak selalu terkait langsung dengan peningkatan hasil belajar akademis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraini, S. W., Wiharti, U., & Sholeha, N. M. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. Jurnal Buana Pengabdian, 1, 69. DOI: 10.36805/jurnal buanapengabdian.v1i1.581
- Arima, M. T., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2021). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makasar*. Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/Pm.V6i2.818>
- Handika, A. (2019). *Interaksi Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat*
- Hikmah, N., Haliq, M. I., & Ekasari, E. (2022). *Pengaruh Minat Belajar dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar*. Vol 6-NO.1, 1248–1254. DOI: [10.33487/edumaspul.v6i1.3470](https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3470)
- Kajin, S. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Di Mts N Mojokerto dan MTS N Sooko Mojokerto*. Progressa: Journal Of Islamic Religious Instruction, Vol 2-No 1, 133–142. <https://doi.org/10.32616/Pgr.V2.1.119.133-142>
- Kumalasari, R., & Kasidi, K. (2021). *Pengaruh Efikasi Diri, Pemanfaatan Gaya Belajar, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi*. Journal Of Economic Education And Entrepreneurship, 2(2), 69. <https://doi.org/10.31331/Jee.V2i2.1923>
- Maheni, N. P. K. (2019). *Pengaruh Gaya Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 11 No, 86–88. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20077>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. Journal Mahesacenter, 1 No., 82. DOI: <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Manubey, J., dkk. (2022). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 4 No 3. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2590>
- Mukhofifah, U. A. (2022). *Penerapan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Man 5 Kediri*. 15–43. <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/5599>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika. <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/2685>
- Nasrullah, R., dkk (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 43.
- Nisa, Z., & Fitrayati, D. (2022). *Pengaruh*

- Kemampuan Literasi Digital dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi*. Herodotus: Jurnal Pendidikan Ips, 7(1), 10. <https://doi.org/10.30998/Herodotus.V7i1.20186>
- Parmadani, T. S., & Latifah, L. (2016). *Pengaruh Minat Baca, Sumber Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi*. Economics Education Analysis Journal, Vol 5 no 2. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Putri, S. A., & Dewi, R. M. (2022). *Pengaruh Literasi Ekonomi dan Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X-E3 Sma Negeri 3*. 10(2), 145. DOI: <https://doi.org/10.26740/jupe.v10n2.p139-147>
- Rahayu, S. (2018). *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017*. Pendidikan Ekonomi, 7. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/54016>
- Ratnasari, D. (2024). *Pengaruh Penerapan Literasi Digital dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa XI PIS MAN 1 Kota Jambi*. Edu Sosial. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/62146>
- Revanaliza Wike, Tasnim Rahmat, Rusdi, & Haida Fitri. (2023). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9 (2)(2), 659. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7585022>
- Ridha, N. (2021). *Pengaruh Lingkungan Sebaya Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA PAB 4 Sampali Medan Tahun Ajaran 2020/2021* (Vol. 75). <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15185>
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). *Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar*. Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 6(3). DOI: <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Swarni, I. (2022). *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pendalihan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu*. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/63530>
- Widiastini N.K. (2021). *Pengaruh Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Melajah.Id Terhadap Hasil Belajar Membaca*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 10(2), 219–228. DOI: https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.723