

## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Literasi Dan Minat Belajar Siswa

Junardi<sup>1)</sup>, Sandi<sup>2)</sup>, Emmi Azis<sup>3)</sup>

Universitas Muhammadiyah Bone

e-mail: [junardi9299@gmail.com](mailto:junardi9299@gmail.com)<sup>1</sup>, [sandidila261@gmail.com](mailto:sandidila261@gmail.com)<sup>2</sup>, [emmiazis@gmail.com](mailto:emmiazis@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan Canva terhadap peningkatan literasi dan minat belajar siswa MTs Negeri 3 Bone. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, literasi, dan minat belajar siswa di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Sampel penelitian ini adalah 30 siswa yang dipilih secara full sampling di MTs Negeri 3 Bone. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, regresi linear, uji asumsi klasik, serta uji mediasi dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi siswa. Namun, media pembelajaran tidak berpengaruh langsung secara signifikan terhadap minat belajar siswa, meskipun arah pengaruhnya positif. Selanjutnya, literasi terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Lebih lanjut, literasi memediasi secara signifikan pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar, yang berarti peningkatan literasi menjadi jalur penting dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital berperan penting dalam meningkatkan literasi siswa, dan melalui peningkatan literasi tersebut, minat belajar siswa juga dapat di tingkatkan. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi pendidik dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara efektif.

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Teknologi Digital, Literasi, Minat Belajar.*

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of digital technology-based learning media using Canva on improving the literacy and learning interest of students at MTs Negeri 3 Bone. The background of this research stems from the need for innovative learning media that can enhance students' motivation, literacy, and learning interest in the digital era. This research employs a quantitative approach with an associative research type. The sample consisted of 30 students, selected using a full sampling technique at MTs Negeri 3 Bone. Data were collected through questionnaires and analyzed using validity tests, reliability tests, linear regression analysis, classical assumption tests, and mediation tests with the aid of the SPSS program. The results of the study show that digital technology-based learning media have a positive and significant effect on students' literacy. However, the learning media do not have a direct significant effect on students' learning interest, although the direction of influence is positive. Furthermore, literacy has been proven to have a positive and significant effect on students' learning interest. In addition, literacy significantly mediates the influence of learning media on learning interest, which means that the improvement of literacy serves as an important pathway to enhancing students' learning interest through the use of digital media. Thus, it can be concluded that digital technology-based learning media play an important role in improving students' literacy, and through the enhancement of literacy, students' learning interest can also be increased. The results of this study are expected to serve as a reference for educators in selecting and utilizing digital technology-based learning media effectively.

**Keywords:** *Learning Media, Digital Technology, Literacy, Learning Interest.*

## I. PENDAHULUAN

Pada era digital dewasa ini, kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap bidang Pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital semakin berkembang luas sebagai salah satu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media seperti e-learning, video interaktif, aplikasi edukasi, dan platform digital lainnya telah digunakan untuk membantu proses belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan.

Media pembelajaran memberikan kontribusi positif terutama dalam mendukung proses belajar mengajar. Bagi pendidik, keberadaan media diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, dan bagi peserta didik dinilai mampu mempermudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh gurunya pada saat proses pembelajaran berlangsung

Terdapat berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran di kelas, di antaranya Canva, Powtoon, Prezi, Kinemaster, dan Assemblr Edu. Lebih lanjut, Fikriati (2022) selaku guru TIK terbiasa memberikan tugas kepada siswa secara digital. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah Canva, yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis green IT. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengaksesnya menggunakan smartphone masing-masing untuk membuat video presentasi, poster, maupun peta konsep. Penerapan Canva dalam pembelajaran berbasis green IT terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa, karena mendorong mereka untuk lebih aktif

dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Literasi merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan keterampilan dan potensi untuk mengelola serta memahami informasi melalui kegiatan membaca, menulis, berhitung, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Literasi memiliki peran penting karena menjadi cerminan kemajuan suatu peradaban di setiap negara.

National Institute for Literacy mendefinisikan literasi sebagai kemampuan individu dalam membaca, menulis, berhitung, berbicara, serta memecahkan masalah pada Tingkat keterampilan dan penalaran yang dibutuhkan dalam pekerjaan, keluarga, dan kehidupan bermasyarakat. Sementara itu, menurut KBBI (2019:123), literasi diartikan sebagai hal yang berkaitan dengan tulis-menulis. Dalam perkembangan saat ini, literasi memiliki cakupan yang lebih luas, meliputi keterampilan melek teknologi, politik, data, berpikir kritis, hingga kepedulian terhadap lingkungan.

Menurut Guilford (Lestari & Mokhammad, 2017 :9 93 ), minat belajar merupakan dorongan internal siswa untuk mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga mendorong mereka tetap aktif serta bersemangat dalam menerapkannya. Hal ini penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Hidayat dan Djamilah (2018:66) mendefinisikan minat belajar sebagai keinginan dalam diri siswa yang membantu mereka membangun sikap positif serta

memberdayakan diri untuk menyelesaikan berbagai tugas dengan tetap termotivasi, bersemangat, dan sejalan dengan proses pembelajaran.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh (Basyarudin : 2002) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

“Aplikasi *Canva* merupakan program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, instagram cover dan facebook cover”.

## II. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis dan Desain Penelitian

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merujuk pada metode atau pendekatan yang menggunakan data numerik atau kuantitatif untuk mengukur atau menganalisis fenomena atau variabel.

#### B. Desain Penelitian

Desain penelitian yaitu *ex post facto*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Canva*

terhadap literasi dan minat belajar siswa. Metode *ex post facto* bertujuan untuk menemukan penyebab kemungkinan perubahan perilaku, gejala atau fenomena, disebabkan oleh suatu peristiwa yang menyebabkan perubahan pada variabel yang secara keseluruhan terjadi.

### 2. Lokasi dan Waktu Penelitian

A. Lokasi Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 3 Bone, Kecamatan Lappariaja Jalan Poros Bone Makassar, Kabupaten Bone.

#### B. Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April - Juni 2025.

### 3. Populasi dan Sampel

#### A. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari data yang menjadi topik utama atau pusat perhatian dari suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ( IPS ) khususnya di MTs Negeri 3 Bone dengan jumlah siswa sebanyak 272 orang yang terdiri dari 137 laki-laki dan 135 perempuan.

#### B. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi itu sendiri yang diambil sebagai objek dalam sebuah pengamatan atau penelitian lantaran dianggap mampu mewakili populasi. Adapun sampel dalam penelitian ini ditentukan secara *full sampling*, yakni keseluruhan populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel.

### 4. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel X atau variabel bebas (*independent*) yakni Media Pembelajaran berbasis digital. Serta variabel Y atau variabel terikat (*dependent*) yakni Y1 : Literasi dan Y2 : Minat belajar.

## 5. Instrumen Penelitian

### a. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal-hal yang diamati itu bisa gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, ataupun mati.

### b. Angket

Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Canva. Angket yang digunakan adalah angket model ARCS (*Attention, Relevance, Confidere, Satisfaction*) oleh John Keller.

## 6. Teknik Pengumpulan Data

### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung fenomena atau perilaku subjek dalam lingkungan tertentu.

### b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis dokumen atau arsip yang berkaitan dengan penelitian.

### c. Angket atau Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan

sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, sesuai dengan pengalaman, opini, atau fakta yang meraka ketahui.

## 7. Teknik Analisis Data

### A. Uji Instrumen

#### 1. Uji Validasi

Uji validitas adalah prosedur untuk menentukan validitas penelitian. Validitas survei adalah ukuran apakah pertanyaan-pertanyaan kuesioner benar-benar dapat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Pengujian validitas dicoba dengan memakai program SPSS dengan kriteria selaku berikut:

- a. Jika nilai  $R_{hitung} > \text{nilai } R_{tabel}$  dari taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ , maka item itu dikatakan valid.
- b. Begitupun sebaliknya jika nilai  $R_{hitung} < \text{nilai } R_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $5\%$  maka item ini dikatakan tidak valid.

#### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas didefinisikan sebagai serangkaian pengukuran atau alat ukur yang konsisten ketika pengukuran yang dilakukan diulangi. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS, pertanyaan yang lulus uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitasnya dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,7$ , maka reliabilitas sangat baik
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $< 0,7$ , maka reliabilitas baik

- c. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6, maka reliabilitas tidak reliable

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, menggunakan analisis deskriptif dan analisis jalur. Analisis deskriptif merupakan metode analisa yang bersifat menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi, situasi, atau berbagai variabel dengan mengumpulkan data untuk memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep atau gejala, juga menjawab pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan status subjek penelitian saat ini. Sedangkan analisis jalur digunakan untuk mengetahui nilai pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel eksogen terhadap variabel endogen melalui *intervening*. Variabel *intervening* merupakan variabel independen dengan variabel dependen.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Deskripsi data penelitian ini mencakup rincian tentang karakteristik responden serta gambaran umum data dari ketiga variabel yang diteliti, yaitu media pembelajaran (variabel independen), literasi (variabel *intervening*/variabel deviasi), dan minat belajar (variabel independen). Data ini dikumpulkan melalui kuesioner dan/atau tes yang disebarkan kepada seluruh siswa kelas VIII E di MTs Negeri 3 Bone.

### 4.2 Deskripsi Data Variabel Penelitian

Bagian ini menyajikan gambaran umum dari data yang dikumpulkan untuk ketiga variabel penelitian. Deskripsi ini dibuat berdasarkan skor rata-rata (mean), standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum dari hasil kuesioner atau instrumen penelitian.

- a) Deskripsi Data Variabel Media Pembelajaran (X)  
Variabel media

Pernyataan	Rata-Rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Standar Deviasi
Membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik	4.41	3	5	0.70
Lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media ini	4.59	3	5	0.65
Membuat saya lebih bersemangat untuk belajar dan menyelesaikan tugas	4.54	3	5	0.69
Lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang melibatkan teknologi	4.77	4	5	0.44
Membuat proses belajar terasa menyenangkan	4.64	3	5	0.58
Lebih antusias mengikuti pelajaran jika menggunakan teknologi digital	4.64	3	5	0.58

rata-rata skor media pembelajaran sebesar 4,60 menunjukkan bahwa secara umum, persepsi siswa terhadap

penggunaan media pembelajaran di kelas tergolong sangat tinggi. Sebaran skor yang terlihat dari nilai minimum dan maksimum menunjukkan adanya variasi persepsi, namun nilai rata-rata standar deviasi 0,61 berada di bawah 0,70, hal ini menunjukkan adanya konsensus yang tinggi di antara para responden. Artinya, mayoritas siswa memberikan jawaban yang sangat mirip untuk pertanyaan-pertanyaan dalam variabel tersebut, seperti memilih 'Sangat Setuju' atau 'Setuju' secara

konsisten. Selain itu, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam persepsi atau pengalaman siswa. Ini berarti bahwa variabel yang diukur (misalnya, motivasi, antusiasme, atau kemudahan akses) dirasakan secara seragam oleh hampir semua responden.

b) Deskripsi Data Variabel Literasi (Y1)

Variabel literasi diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert.

Pernyataan	Rata-Rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Standar Deviasi
Meningkatkan kemampuan literasi saya (Membaca, menulis, dan memahami informasi)	4.38	3	5	0.68
Merasa lebih mudah mengakses referensi melalui media digital	4.38	3	5	0.74
Terbiasa mencari informasi tambahan menggunakan internet atau aplikasi belajar	4.27	3	5	0.77
Kemampuan membaca dan memahami informasi saya meningkat karena media digital	4.50	3	5	0.70
Penggunaan media digital membuat saya ingin terus belajar hal baru	4.25	3	5	0.82
Media pembelajaran digital membantu saya mengakses materi di luar jam pelajaran	4.56	3	5	0.64

diperoleh rata-rata skor literasi sebesar 4,39, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan responden literasi yang tinggi. Skala yang digunakan adalah skala likert sehingga nilai rata-rata 4,39 berada dikategori “setuju” dan “sangat

setuju”, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung setuju atau bahkan sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan.

c) Deskripsi Data Variabel Minat Belajar (Y2)

Pernyataan	Rata-Rata	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Standar Deviasi
------------	-----------	---------------	----------------	-----------------

Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar jika materi disajikan dalam format yang dibuat dengan Canva.	4.49	3	5	0.73
Penggunaan Canva membuat saya merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.	4.64	3	5	0.58
Saya merasa termotivasi untuk belajar mandiri setelah menggunakan Canva.	4.25	3	5	0.82
Saya merasa kemampuan berpikir kreatif saya dalam memecahkan masalah meningkat berkat seringnya menggunakan Canva.	4.64	3	5	0.61
Saya lebih antusias mengikuti pelajaran jika menggunakan teknologi digital.	4.64	3	5	0.58
Penggunaan media digital membuat saya ingin terus belajar hal baru.	4.25	3	5	0.82

Menunjukkan rata-rata skor minat belajar sebesar 4,49. Nilai ini mengindikasikan bahwa secara umum, tingkat minat belajar siswa di MTs Negeri 3 Bone tergolong sangat tinggi. Sebaran skor yang ada juga menunjukkan adanya mayoritas responden cenderung memilih 'sangat setuju'. Dengan kata lain, Variabel ini dianggap sebagai faktor yang sangat efektif, berhasil, atau sangat relevan oleh sebagian besar siswa.

Nilai standar deviasi 0,69 berada sedikit di bawah angka 0,70. Nilai ini menunjukkan bahwa respons responden cenderung homogen. Meskipun tidak seragam sepenuhnya, sebaran data tidak terlalu lebar.

Sebagian besar jawaban terpusat di sekitar nilai rata-rata 4,49.

### **4.3 Pengujian Instrumen**

#### **4.3.1 Uji validitas**

Tujuan dari uji validitas adalah untuk memverifikasi validitas setiap pertanyaan yang telah dibuat dalam kuesioner. Sebuah pertanyaan dianggap valid jika memenuhi kriteria dimana nilai R-hitung lebih besar dari nilai R-tabel pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Tabel berikut menunjukkan hasil uji validasi untuk setiap butir pertanyaan pada kuesioner yang diberikan pada responden.

### Uji Validasi Butir Pertanyaan Media Pembelajaran (X)

P	R hitung	R table	Hasil
X1	0,701	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
X2	0,472	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
X3	0,623	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
X4	0,613	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
X5	0,612	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
X6	0,656	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
X7	0,699	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)

Berdasarkan tabel diatas, variabel Media Pembelajaran (X) memiliki 7 butir pertanyaan, dimana pada uji validitas menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai R-hitung untuk setiap butir pertanyaan lebih tinggi daripada nilai R-tabel (0,361)

Hal ini menunjukkan bahwa setiap pertanyaan untuk variabel media pembelajaran (X) dalam kuesioner valid dan mampu mengukur variabel yang sedang diteliti

### Uji Validasi Butir Pertanyaan Literasi (Y1)

P	R hitung	R table	Hasil
Y1.1	0,716	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y1.2	0,733	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y1.3	0,649	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y1.4	0,720	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y1.5	0,440	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 5 butir pertanyaan untuk mengukur variabel Literasi (Y1). Setelah dilakukan uji validitas diperoleh nilai R-hitung untuk setiap butir pertanyaan juga lebih tinggi

daripada nilai R-tabel (0,361). Hal ini menunjukkan bahwa setiap pertanyaan untuk variabel Literasi (Y1) dalam kuesioner valid dan mampu mengukur variabel yang sedang diteliti.

### Uji Validasi Butir Pertanyaan Minat Belajar (Y2)

P	R hitung	R table	Hasil
Y2.1	0,598	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y2.2	0,662	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y2.3	0,628	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y2.4	0,657	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)

Y2.5	0,600	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)
Y2.6	0,736	0,361	Rhitung > Rtabel (valid)

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 6 butir pertanyaan untuk mengukur variabel minat belajar (Y2). Uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai R-hitung untuk setiap butir pertanyaan juga lebih tinggi daripada nilai R-tabel (0,361). Hal ini menunjukkan bahwa setiap pertanyaan untuk variabel minat belajar (Y2) dalam kuesioner valid dan mampu mengukur variabel yang sedang diteliti.

### 4.3.2 Uji Realibilitas

Uji realibilitas dilakukan pada instrumen yang telah lulus uji validitas dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat konsistensi dan stabilitas dari instrumen yang digunakan pada penelitian. Dengan kata lain, uji realibilitas dilakukan untuk memastikan bahwa jika instrumen yang digunakan dalam penelitian digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama, hasilnya akan tetap konsisten. Pengukuran realibilitas instrumen dilakukan dengan menghubungkan skor setiap butir pertanyaan dalam setiap variabel. Metode yang diterapkan untuk menilai tingkat realibilitas intrumen pada penelitian ini adalah Cronbach's Alpha dengan membandingkan nilai alpha terhadap standar yang ada dengan kriteria sebagai berikut : Jika nilai Cronbach's

Alpha: < 0,60: Reliabilitas rendah, instrumen kurang konsisten dalam mengukur.

1. Jika nilai Cronbach's Alpha: 0,60 - 0,70: Reliabilitas sedang, instrumen cukup konsisten.
2. Jika nilai Cronbach's Alpha: 0,70 - 0,90: Reliabilitas tinggi, instrumen sangat konsisten.
3. Jika nilai Cronbach's Alpha: > 0,90: Reliabilitas sangat tinggi, mungkin ada redundansi (item yang terlalu mirip).

Variabel	Cronbach's Alpha	Hasil
Media Pembelajaran (X)	0,763	Reliabel
Literasi (Y1)	0,749	Reliabel
Minat Belajar (Y2)	0,744	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil uji realibilitas pada setiap butir pertanyaan pada masing-masing variabel memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel dalam intrumen penelitian memiliki realibilitas tinggi atau intrumen yang digunakan sangat konsisten.

## 4.4 Uji Asumsi Klasik

### 4.4.1 Uji Normalitas (Kolmogorov Smirnov)

Untuk uji normalitas, kriteria yang digunakan dengan menggunakan nilai

Asymp. Sig. (2-tailed) adalah jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari atau sama dengan 0,05

( $p \leq 0,05$ ), maka data tidak berdistribusi normal.

Unstandardized  
Residual

N		30	
Normal Paramet ers <sup>a,b</sup>	Mean	.00000 00	
	Std. Deviation	1.4177 2635	
Most Extreme Differen ces	Absolute	.138	
	Positive	.070	
	Negative	-.138	
Test Statistic		.138	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.153	
Monte Carlo Sig. (2- tailed) <sup>e</sup>	Sig.		.154
	99% Confid ence Interval	Lo wer Bou nd	.144
		Upp er Bou nd	.163

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji normalitas menggunakan *One-sample kolmogorov-smirnov test* yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,153, nilai ini lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi yakni 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Model	Unstandardized Coefficients		Unstandardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. error			
(Constant)	2.854	1.761		1.621	.117
Media Pembelajaran	.050	.090	.160	.549	.588
Literasi	-.182	.126	-.421	-1.442	.161

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi media pembelajaran sebesar

#### 4.4.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah Teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah ada hubungan linear yang kuat antara variabel independen (variable bebas) dalam suatu model regresi. Adapun tujuan utama dari uji multikolinearitas adalah untuk memastikan bahwa variabel bebas tidak berhubungan satu sama lain, sehingga hasil analisis regresi dapat diinterpretasikan dengan benar.

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Media Pembelajaran	.391	2,555
Literasi	.391	2,555

#### 4.4.3 Uji Heterokedastisitas (Uji Glejser)

Uji Glejser digunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas atau adanya ketidaksamaan varians residual dalam analisis regresi. Jika dalam suatu data penelitian terjadi heteroskedastisitas maka dapat menyebabkan ketidakefisienan estimasi parameter regresi serta akan mempengaruhi hasil uji hipotesis menjadi tidak akurat.

0,588 dan nilai signifikansi literasi sebesar 0,161 sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak terjadi

heterokedastisitas karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

#### 4.5 Uji Hipotesis (Uji Pengaruh Langsung)

Untuk mengidentifikasi apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen dilakukan uji pengaruh langsung. Dalam penelitian ini, uji pengaruh langsung digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan antara satu variabel dengan variabel lainnya secara langsung.

##### 4.5.1 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Literasi

Penyajian hasil analisis statistik untuk mengidentifikasi adanya pengaruh media pembelajaran terhadap literasi berfokus pada uji pengaruh langsung. Tujuan dari pengujian ini untuk menentukan signifikansi pengaruh variabel media pembelajaran secara individu terhadap variabel literasi. Analisis ini penting dilakukan untuk membuktikan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak berdasarkan data empiris.

Model	Unstandarized Coefficients		Unstandarized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. error			
(Constant)	.255	.614		.416	.681

Media	.94	.13	.790	6.	<.
Pembelajaran	1	8		812	001

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai koefisien regresi media pembelajaran adalah 0,941 (Positif) dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001 kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan literasi

##### 4.5.2 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar

Untuk mengidentifikasi pengaruh langsung variabel media pembelajaran terhadap minat belajar pada penelitian ini dilakukan dengan memaparkan hasil analisis statistik melalui uji t (uji pengaruh langsung). Pengujian ini penting dilakukan untuk menentukan apakah media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar secara statistik.

Model	Unstandarized Coefficients		Unstandarized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. error			
(Constant)	1.652	.537		3.077	.005
Media Pembelajaran	.101	.196	.107	.514	.612

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai koefisien regresi media pembelajaran adalah 0,101 dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh

positif terhadap minat belajar (Y) tetapi tidak signifikan

### 4.5.3 Pengaruh Literasi terhadap Minat Belajar

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan, diketahui nilai koefisien regresi literasi adalah 0,521 dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa literasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

Model	Unstandardized Coefficients		Unstandardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	1.652	.537		3.077	.005
Literasi	.521	.165	.659	3.161	.004

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada tabel diatas, diketahui nilai koefisien regresi literasi adalah 0,521 dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa literasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

### 4.6 Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan atau uji F mengukur seberapa besar pengaruh kolektif variabel-variabel independen terhadap variabel dependen dalam sebuah model regresi. Metode ini membandingkan nilai signifikansi hasil analisis dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan. Apabila nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa variabel-

variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

Uji signifikansi simultan pada penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah Media pembelajaran dan Literasi secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan atau tidak terhadap minat belajar.

### 4.7 Uji Sobel

Metode Uji Sobel mengevaluasi signifikansi efek tidak langsung (ab), yang dihasilkan dari perkalian koefisien jalur antara media pembelajaran dan literasi (a), dengan koefisien jalur antara literasi dan minat belajar (b). Proses ini melibatkan perhitungan standar kesalahan gabungan dari kedua koefisien jalur tersebut untuk menilai validitas efek mediasi.

Rumus untuk standar kesalahan (SE) Uji Sobel adalah:

$$Z = \frac{ab}{\sqrt{a^2SE_b^2 + b^2SE_a^2}}$$

Di mana:

a = Koefisien jalur dari media pembelajaran ke literasi.

b = Koefisien jalur dari literasi ke minat belajar

SEa = Standar kesalahan dari koefisien jalur a.

SEb = Standar kesalahan dari koefisien jalur b.

### Pembahasan

#### 4.7.1 Statistik Analisis Deskriptif

##### a) Variabel Media Pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa pertanyaan terkait motivasi dan antusiasme mendapatkan nilai rata-rata tertinggi (4,77) dengan standar deviasi yang sangat rendah (0,44). Hal ini berarti ada konsensus yang sangat kuat di antara semua responden

bahwa penggunaan teknologi digital secara signifikan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Standar deviasi yang rendah mengonfirmasi bahwa hampir semua siswa merasakan dampak positif yang sama. Ini membuktikan bahwa faktor emosional seperti rasa senang, semangat, dan antusiasme adalah daya tarik utama dari media digital dalam konteks pembelajaran.

b) Variabel Literasi

Nilai rata-rata tertinggi pada variabel ini adalah 4,56, untuk pernyataan tentang kemudahan akses materi di luar jam pelajaran. Ini menunjukkan bahwa siswa secara konsisten melihat teknologi digital sebagai alat yang sangat berguna untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Ini adalah salah satu kekuatan utama dari media digital.

c) Variabel: Minat Belajar

Peningkatan Keterlibatan dan Kreativitas (rata-rata 4,64; Standar Deviasi Rendah). Sama seperti variabel media pembelajaran secara umum, Canva sangat berhasil dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas. Nilai rata-rata 4,64 dengan standar deviasi rendah (0.58 dan 0.61) menunjukkan bahwa Canva adalah alat yang konsisten dan sangat efektif dalam membuat siswa merasa aktif, terlibat, dan kreatif.

#### **4.7.2 Pengaruh Langsung Media Pembelajaran terhadap Literasi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap literasi. Nilai koefisien regresi sebesar 0,941 dan nilai signifikansi kurang dari 0,001 mengonfirmasi pengaruh yang kuat antara media pembelajaran dan literasi. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif secara

langsung meningkatkan kemampuan literasi.

#### **4.7.3 Pengaruh Langsung Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif namun tidak signifikan terhadap minat belajar. Meskipun ada sedikit pengaruh (koefisien regresi 0,101), nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa pengaruhnya tidak cukup kuat atau pasti.

#### **4.7.4 Pengaruh Langsung Literasi terhadap Minat Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap minat belajar. Nilai koefisien regresi sebesar 0,521 dan nilai signifikansi 0,004 menunjukkan hubungan yang kuat dan tidak acak. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat literasi seseorang, semakin tinggi pula minat belajarnya.

#### **4.7.5 Pengaruh Tidak Langsung Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar dengan Literasi Sebagai Variabel Mediasi.**

Berdasarkan hasil penelitian melalui uji sobel menunjukkan nilai Z-hitung sebesar 2,865. Nilai ini lebih besar dari nilai Z kritis yang umumnya digunakan, yaitu 1,96 pada Tingkat signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh tidak langsung media pembelajaran terhadap minat belajar melalui literasi adalah signifikan. Dengan kata lain, hasil uji sobel menunjukkan bahwa literasi memainkan peran penting dimana penggunaan media pembelajaran

akan meningkatkan literasi, dan peningkatan literasi inilah yang kemudian secara signifikan memicu peningkatan minat belajar.

#### IV. KESIMPULAN

##### 1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan literasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan kesimpulan dari penelitian ini antara lain:

1. Media pembelajaran memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap literasi pada siswa kelas VIII E di MTs Negeri 3 Bone.
2. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif namun tidak signifikan terhadap minat belajar. Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas VIII E di MTs Negeri 3 Bone.
3. Literasi memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII E di MTs Negeri 3 Bone.
4. Literasi secara signifikan memediasi pengaruh tidak langsung media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas VIII E di MTs Negeri 3 Bone.

##### 2. Saran

1. Bagi guru, penggunaan media Canva sebaiknya difokuskan pada peningkatan literasi digital

terlebih dahulu sebagai fondasi minat belajar.

2. Bagi Siswa, keterlibatan aktif dalam memahami konten digital penting untuk membangun motivasi belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas sampel dan membandingkan dengan media digital lainnya.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Aulia Nuri Najmi Rindani, Lafida Nisa Fauziah, I. F. R. (2024). Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Penanaman Karakter Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni (JISHS)*, 2(3), 348–352.
- Fitri, Y., & Erita, Y. (2023). Analysis Of The Application Of Audio-Visual Media-Based Concept Map Strategy To Improve The Quality Of Elementary School IPS Learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(12), 370–377. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i12.67>
- Ginting, E. S. (2020). Penguatan literasi di era digital. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 35–38. <https://www.nfra.ac.uk/publication/FUTL06/FUTI.06.pdf>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran.

- Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Ngurah Surangga, I. M. (2017). Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 154. <https://doi.org/10.25078/jpm.v3i2.195>
- Nurchayono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v1i1.4924>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Saraswati, E., & Novallyan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.30631/ijer.v2i2.37>
- View Of Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi Dalam Meningkatkan Literasi Dan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar.* (N.D.).
- Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 135–143. <https://doi.org/10.33365/jimr.v5i1.5187>