



Pengaruh Desain Pembelajaran ASSURE dalam Peningkatan Kompetensi Literasi Digital di MAN Sidoarjo

Mila Haibatu Al Watsiqoh^{1✉}, Ni'matul Alfien², Husniyatus Salamah Zainiyati³

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : milaalfn@gmail.com¹, nimathulalfienn@gmail.com², husniyatussalamah@uinsby.ac.id³

Abstrak

Penerapan berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi, literasi digital juga berarti mampu memahami dan menilai informasi secara kritis sehingga dapat membuat kontennya sendiri. Jadi, literasi digital adalah kemampuan menggunakan media digital secara cerdas dan bertanggung jawab dalam menemukan, menggunakan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi. Penelitian ini didasarkan pada angka dan menggunakan metode jajak pendapat korelasional. Variabel dependen adalah jumlah pengetahuan digital, dan variabel bebas adalah sistem pembelajaran ASSURE. Sebagian besar yang mengikuti penelitian ini adalah mahasiswa didik Man Sidoarjo. Rumus Slovin digunakan untuk mengetahui ukuran sampel, dan metode *multistage sampling* dan *probability sampling* digunakan untuk memperoleh informasi dari 91 mahasiswa didik di Man Sidoarjo. Penelitian kuantitatif dalam penelitian ini, statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk melihat data. Analisis regresi-korelasi adalah cara untuk menarik kesimpulan dari Statistik. Hasil pengujian dapat dilihat pada nilai R Square sebesar 0,261 yang merupakan nilai koefisien determinasi. Ini berarti bahwa kekuatan variabel bebas untuk menjelaskan variabel dependen sama dengan 26%. 73,9% lainnya dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Ini mendemonstrasikan desain pembelajaran yang aman dengan keterampilan literasi digital peserta didik, dengan koefisien korelasi yang menunjukkan seberapa kuat keterkaitannya. Hal ini memperlihatkan desain pembelajaran assure dengan kompetensi literasi digital peserta didik, dengan koefisien korelasi yang termasuk dalam kekuatan hubungan yang sedang.

Kata Kunci: Digital Literasi, Desain Pembelajaran ASSURE, ICT.

Abstract

Application of various types of information and communication technology, digital literacy also means being able to understand and critically assess information so that it can create its own content. So, digital literacy is the ability to use digital media intelligently and be responsible for finding, using, Processing, Packaging, evaluating and disseminating information. The study was based on numbers and used the method of correlational polls. The dependent variable is the amount of digital knowledge, and the independent variable is the ASSURE learning system. Most of those who participated in this study were students of Man Sidoarjo. Slovin formula was used to determine the sample size, and multistage sampling and probability sampling methods were used to obtain information from 91 students in Man Sidoarjo. Quantitative research in this study, descriptive and inferential statistics were used to look at the data. Regression-correlation analysis is a way to draw conclusions from Statistics. The test results can be seen in the square Number R of 0.261 which is the value of the coefficient of determination. This means that the power of the independent variable to explain the dependent variable is equal to 26%. Another 73.9% were explained by other factors not covered in the study. It demonstrates the design of safe learning with learners' digital literacy skills, with correlation coefficients indicating how strongly they are related.

Keyword: Digital Literacy, ASSURE Learning Desain, ICT.

Copyright (c) 2024 Mila Haibatu Al Watsiqoh, Ni'matul Alfien, Husniyatus Salamah Zainiyati

✉ Corresponding author :

Email : milaalfn@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.4593>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kompetensi literasi digital menjadi sangat penting bagi individu, terutama di kalangan pelajar. Literasi digital mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan berpartisipasi secara kritis dalam lingkungan digital. Di era di mana teknologi dan informasi berperan sentral dalam kehidupan sehari-hari, keahlian literasi digital menjadi landasan yang penting untuk menghadapi tantangan yang ada.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kompetensi literasi digital pada peserta didik. Salah satu pendekatan desain pembelajaran yang dapat digunakan adalah model ASSURE (*Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*). Model ASSURE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran literasi digital yang efektif.

Di MAN Sidoarjo, penggunaan desain pembelajaran ASSURE menjadi penting untuk meningkatkan kompetensi literasi digital peserta didik. MAN Sidoarjo merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi literasi digital yang kuat agar dapat bersaing dan beradaptasi dengan perubahan zaman yang terus berlangsung.

Penggunaan desain pembelajaran ASSURE dalam konteks kompetensi literasi digital di MAN Sidoarjo memberikan sejumlah pengaruh positif yang signifikan. Pertama-tama, dengan menganalisis peserta didik sebagai langkah pertama dalam model ASSURE, pendidik dapat memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam hal kompetensi literasi digital. Dengan demikian, guru dapat menyusun strategi yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik, serta memilih materi pembelajaran yang relevan dan efektif.

Selanjutnya, dengan menyatakan tujuan pembelajaran yang jelas dalam merancang rencana pembelajaran, penggunaan desain pembelajaran ASSURE dapat membantu guru di MAN Sidoarjo untuk menetapkan harapan yang realistis dan mengukur kemajuan peserta didik. Tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur dapat memfasilitasi proses evaluasi yang efektif dan membantu guru dalam mengidentifikasi kekurangan peserta didik dalam kompetensi literasi digital.

Dalam memilih media dan materi pembelajaran, desain pembelajaran ASSURE memungkinkan guru di MAN Sidoarjo untuk memilih metode yang tepat dan alat pembelajaran yang efektif yang sesuai dengan konteks literasi digital. Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi digital menjadi sangat penting. Melalui desain pembelajaran ASSURE, guru dapat memilih media dan materi yang relevan, seperti aplikasi komputer, perangkat lunak, atau sumber daya digital lainnya, untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengembangkan kemampuan literasi digital mereka.

Penggunaan media dan materi pembelajaran yang dipilih dalam model ASSURE memungkinkan peserta didik di MAN Sidoarjo untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran literasi digital. Melalui interaksi langsung dengan media dan materi pembelajaran yang relevan, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan literasi digital mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Mereka dapat berlatih menggunakan alat-alat teknologi yang diperlukan, mengasah kemampuan mereka dalam mencari, memfilter, dan mengevaluasi informasi secara kritis, serta belajar berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik dalam lingkungan digital.

Terakhir, desain pembelajaran ASSURE memberikan kerangka evaluasi yang baik bagi guru di MAN Sidoarjo untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam kompetensi literasi digital. Melalui langkah evaluasi dan revisi dalam model ASSURE, guru dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan

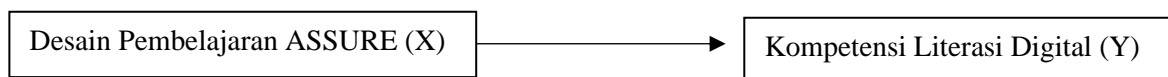
memperbaiki pendekatan pembelajaran jika diperlukan. Hal ini memastikan bahwa peserta didik di MAN Sidoarjo mendapatkan pengalaman pembelajaran literasi digital yang holistik dan efektif.

Berdasarkan yang latar belakang tersebut, penulis memiliki minat untuk melakukan penelitian dengan topik “Pengaruh Desain Pembelajaran ASSURE Dalam Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik Di MAN Sidoarjo”.

METODE

Penelitian ini mengambil pendekatan kuantitatif dan menggunakan metodologi survei yang korelasional. Dalam penelitian khusus ini, desain pembelajaran ASSURE berfungsi sebagai variabel independen, sedangkan kecakapan literasi digital berfungsi sebagai variabel dependen. Peserta didik dari Man Sidoarjo merupakan bagian terbesar dari kumpulan sampel penelitian ini. Sampel sebanyak 91 anak dari Man Sidoarjo dikumpulkan melalui penggunaan pendekatan probability sampling yang dikenal dengan *multistage sampling* bersama dengan rumus Slovin. Dalam penelitian ini, statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan untuk menilai data penelitian kuantitatif. Metode statistik inferensi dikenal sebagai analisis regresi-korelasi.

Analisis data diawali dengan pemeriksaan analisis prasyarat uji, yang terdiri dari: uji normalitas, uji linearitas, dan uji homogenitas varian. Dilanjutkan dengan analisis statistik, yang terdiri dari: analisis korelasi, penentuan persamaan regresi, uji signifikansi persamaan regresi, dan pengujian hipotesis menggunakan tabel ANOVA. Kuisioner yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini merupakan instrumen yang memiliki indikasi *ASSURE learning design*. Indikator-indikator tersebut antara lain analisis peserta didik, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Tanda-tanda kompetensi literasi digital adalah sebagai berikut: kemampuan mencari di internet, mendapatkan bimbingan arah, mengevaluasi substansi informasi, dan mengumpulkan pengetahuan.



Gambar 1. Kontelasi Masalah Penelitian

Keterangan :

X : Desain Pembelajaran ASSURE

Y : Kompetensi Literasi Digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Pembelajaran ASSURE

Desain pembelajaran model ASSURE merupakan rumusan kegiatan belajar mengajar (KBM) atau model berorientasi kelas, sesuai dengan perspektif yang ditunjukkan di atas. Namun, perencanaan pelajaran untuk aplikasi dalam skenario pembelajaran kelas yang sebenarnya adalah fokus utama dari desain pembelajaran model ASSURE. Desain pembelajaran model ASSURE mencakup satu instruksi dan perencanaan yang dapat membantu perencanaan, identifikasi, penetapan tujuan, pemilihan model dan sumber daya, dan penilaian.

Berdasarkan paparan diatas memungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa desain pembelajaran yang menggunakan model ASSURE adalah salah satu yang dirancang untuk menempatkan penekanan pada perencanaan pembelajaran. Mengembangkan kegiatan pendidikan yang efektif dan efisien, dengan fokus terutama pada mereka yang melibatkan penggunaan berbagai bentuk media dan kemajuan teknologi. Model ini adalah serangkaian operasi yang dirancang untuk merencanakan penggunaan teknologi yang mendukung pendidik dalam merencanakan dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran. Operasi ini didefinisikan untuk

merencanakan penggunaan teknologi model ini. Untuk membangun pengalaman belajar yang efektif dan efisien, dikembangkan desain pembelajaran berdasarkan model ASSURE. Model desain pembelajaran yang disediakan oleh ASSURE dimaksudkan untuk memberikan bantuan kepada pendidik dalam proses pengembangan rencana pembelajaran yang memanfaatkan kombinasi teknologi dan bentuk media lainnya di kelas secara tepat.

Desain pembelajaran yang efektif merupakan salah satu faktor kunci dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Salah satu model desain pembelajaran yang populer dan teruji adalah model ASSURE (*Analyze Learners, State Objectives, Select Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*). Model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang berorientasi pada hasil.

a) *Analisis Learners* (Menganalisis Peserta Didik)

Langkah pertama dalam model ASSURE adalah menganalisis peserta didik. Pada tahap ini, guru harus memahami kebutuhan, kemampuan, minat, dan latar belakang peserta didik. Dengan memahami karakteristik individu peserta didik, guru dapat merancang pengalaman pembelajaran yang relevan dan menarik. Studi yang dilakukan oleh Al-Saggaf dan Mac Callum menyoroti pentingnya memahami praktik literasi digital peserta didik dalam konteks sosial dan budaya mereka. Hasil analisis ini memberikan wawasan yang berharga bagi guru dalam merancang pembelajaran literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b) *State Objectives* (Menetapkan Tujuan)

Langkah selanjutnya dalam model ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan yang jelas dan terukur memberikan arah yang jelas bagi guru dan peserta didik. Dalam konteks literasi digital, tujuan pembelajaran dapat meliputi kemampuan mencari informasi secara efektif, mengevaluasi keaslian sumber informasi, berkolaborasi secara online, dan mengelola identitas digital. Menurut Eshet-Alkalai, tujuan pembelajaran literasi digital juga harus mencakup aspek kritis, kreatif, dan etis dalam menggunakan teknologi digital.

c) *Select Media and Materials* (Memilih Media dan Materi)

Pada tahap ini, guru memilih media dan materi yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam era digital, teknologi menjadi alat penting dalam pembelajaran literasi digital. Pilihan media dan materi harus didasarkan pada konteks pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Kay menekankan pentingnya mengintegrasikan teknologi secara tepat dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Guru perlu memilih aplikasi, perangkat lunak, atau sumber daya digital lainnya yang relevan dan bermanfaat bagi pengembangan literasi digital peserta didik.

d) *Utilize Media and Materials* (Memanfaatkan Media dan Materi)

Setelah memilih media dan materi, guru menggunakan media dan materi tersebut dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dan sumber daya digital harus memperhatikan karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran, dan kurikulum yang relevan. Model ASSURE menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Spires, Lee, Turner, dan Johnson menyebutkan bahwa menggunakan sistem navigasi berbasis minat dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran literasi digital.

e) *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Peserta didik)

Langkah penting berikutnya dalam model ASSURE adalah mewajibkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Melalui partisipasi aktif, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Proses pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan reflektif memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan literasi digital dalam konteks yang relevan. Thalheimer dalam tinjauan penelitiannya menekankan pentingnya

penggunaan pertanyaan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam mendorong partisipasi peserta didik.

f) *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Memperbaiki)

Langkah terakhir dalam model ASSURE adalah mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik dan melakukan revisi jika diperlukan. Evaluasi yang cermat membantu guru dalam mengidentifikasi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran literasi digital. Morrison, Ross, Kalman, dan Kemp menyebutkan bahwa evaluasi yang efektif melibatkan pengumpulan data yang relevan dan memadai, baik melalui pengamatan, tes, atau portofolio peserta didik. Hasil evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki pendekatan dan desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Desain pembelajaran ASSURE memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran literasi digital yang efektif. Melalui langkah-langkah seperti menganalisis peserta didik, menetapkan tujuan, memilih media dan materi, memanfaatkan media dan materi, mewajibkan partisipasi peserta didik, dan mengevaluasi hasil, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan menarik. Tinjauan literatur menunjukkan pentingnya pemahaman terhadap karakteristik peserta didik, pilihan media dan materi yang tepat, partisipasi aktif peserta didik, dan evaluasi yang cermat dalam merancang pembelajaran literasi digital yang efektif berdasarkan model ASSURE.

a. Literasi Digital

1) Pengertian literasi digital

Dalam bukunya yang diterbitkan pada tahun 1997 berjudul "Literasi Digital", Paul Gilster mengusulkan definisi "literasi digital" sebagai berikut: "kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk yang berasal dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui perangkat komputer." Bawden (2001) menyajikan definisi literasi digital yang direvisi, yang sekarang mencakup literasi komputer dan literasi informasi sebagai konsep utamanya. Pada 1980-an, karena mikrokomputer banyak digunakan tidak hanya di lingkungan perusahaan, tetapi juga di masyarakat, bidang studi baru yang dikenal sebagai literasi komputer muncul. Di sisi lain, Literasi Informasi tidak menjadi praktik umum sampai tahun 1990-an, ketika informasi menjadi lebih sederhana untuk diatur, diambil, dan ditransmisikan melalui penggunaan teknologi informasi berjejaring.

Mengingat hal tersebut, jika mengacu pada perspektif Bawden, literasi digital lebih erat kaitannya dengan kemampuan teknis dalam memperoleh, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Sementara itu, Douglas A. J. Belshaw menjawab pertanyaan dalam tesisnya Apa yang dimaksud dengan istilah 'Literasi Digital?', ada delapan komponen fundamental yang perlu dibangun literasi digital. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kultural, pada tataran budaya, yang mengacu pada kesadaran akan beragam pengaturan di mana pengguna dunia digital beroperasi
- b) kognitif, yang mengacu pada kemampuan berpikir dalam mengevaluasi materi
- c) konstruktif, yang mengacu pada penciptaan sesuatu yang berwawasan luas dan nyata
- d) komunikatif, yang berarti memiliki kesadaran tentang bagaimana jaringan dan komunikasi beroperasi di dunia digital;
- e) rasa percaya diri yang bertanggung jawab;
- f) kreatif, yang berarti menciptakan hal-hal baru dengan cara baru;
- g) kritis dalam menangani konten; dan
- h) tanggung jawab sosial.

Menurut Belshaw, faktor yang paling signifikan adalah komponen budaya, dan alasannya adalah karena memiliki kesadaran akan lingkungan tempat pengguna beroperasi bermanfaat bagi aspek kognitif dalam mengevaluasi informasi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat informasi, serta menggunakannya dengan cara yang sehat, bijaksana, cerdas, cermat, tepat, dan taat hukum untuk menumbuhkan komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat disimpulkan dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas.

2) Faktor yang mempengaruhi literasi digital

Menurut Hague dan Payton (2010), literasi digital dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan kemampuan berfungsi pada perangkat digital agar mereka dapat memahami dan menyeleksi informasi, berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif., dan tetap mewujudkan kedamaian elektronik dan konteks sosial budaya yang berkembang. Untuk memiliki literasi digital yang tinggi, kita perlu memahami variabel-variabel krusial yang harus diperhatikan untuk memastikan penyampaian informasi yang akurat dan tepat. Berikut ini adalah beberapa elemen yang berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital:

- a) Keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Bakat teknis dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan berbagai instrumen digital secara efektif disebut sebagai keterampilan fungsional. Kemampuan untuk memodifikasi kemampuan yang diperoleh sebelumnya agar menjadi mahir dalam penggunaan teknologi baru merupakan komponen penting dalam mengembangkan keterampilan fungsional. Penekanannya adalah pada banyak hal yang dapat dicapai dengan menggunakan teknologi digital serta pengetahuan yang diperlukan untuk memanfaatkannya dengan sukses.
- b) Interaksi dan komunikasi satu sama lain. Komunikasi dan engagement yang bercirikan diskursus, debat, dan konstruksi gagasan yang didasarkan pada gagasan orang lain untuk mencapai saling pengertian. Kapasitas untuk bekerja sama adalah mampu bekerja secara efektif dengan orang lain untuk menghasilkan makna dan pengetahuan bersama. Pengembangan kesadaran anak muda tentang bagaimana menghasilkan secara kolaboratif melalui penggunaan teknologi digital serta cara-cara di mana teknologi digital dapat berhasil mendukung proses kolaboratif di dalam kelas dan di dunia yang lebih luas merupakan langkah penting dalam proses pembinaan literasi digital. pada anak muda.
- c) Terlibat dalam pemikiran kritis. Kapasitas berpikir adalah ciri khas yang membedakan manusia dari semua makhluk hidup lainnya. Manusia diberi akal sehat. Menurut Suradika (2000), seseorang yang memiliki kecerdasan manusia harus terus-menerus berpikir untuk mengidentifikasi sesuatu dan harus bertanya tentang dirinya dan alam di sekitarnya. Selain itu, manusia mampu berpikir kritis. Tindakan memodifikasi, mengevaluasi, atau mencerna fakta, informasi, atau gagasan yang telah disajikan untuk menginterpretasikan makna pada penciptaan wawasan disebut sebagai pemikiran kritis. Untuk memberikan satu contoh saja, asumsi-asumsi penting yang mendukung prosedur pemberian pengetahuan dapat diterima secara rasional. Kemampuan untuk menggunakan keterampilan penalaran untuk berinteraksi dengan media digital dan isinya, selain mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi materi, merupakan komponen penting dari literasi digital. Pemikiran kritis dengan penggunaan teknologi digital diperlukan untuk keterlibatan.

3) Literasi digital dalam lingkungan sekolah

Inisiatif literasi sekolah ini diinisiasi pada tahun 2015 oleh Kemdikbud. Gerakan Literasi Sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Gerakan ini diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan terhadap sastra di kalangan seluruh warga sekolah. Masuknya informasi digital mengharuskan semua peserta didik menganalisis dan memahami informasi yang mereka terima dengan cermat. Menurut O'brein & Scharber dalam (Puspito, 2017), literasi digital merupakan sumber pembelajaran nyata yang dapat dijadikan acuan.

Agar berhasil menerapkan literasi digital dalam lingkungan pendidikan, sangat penting untuk membangun program yang dapat dimasukkan dengan mulus ke dalam rencana pelajaran yang ada. Peserta didik perlu mendapatkan pelatihan keterampilan yang diperlukan untuk literasi digital, instruktur membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kreativitas mereka, dan administrator sekolah perlu mempromosikan dan membantu gerakan menuju literasi digital di sekolah. Menurut (Tim Kemendikbud GLN, 2017), ada lima taktik yang dapat digunakan dalam upaya mempromosikan literasi digital di lembaga pendidikan. Strategi tersebut adalah sebagai berikut:

- a) meningkatkan kemampuan fasilitator, dan
- b) memperluas kuantitas dan jangkauan materi pendidikan berkualitas tinggi
- c) meningkatkan akses ke materi pendidikan berkualitas tinggi dan jumlah orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini
- d) peningkatan keterlibatan masyarakat umum
- e) Meningkatkan kualitas tata kelola

Tren yang dikenal sebagai "literasi digital" terkait dengan kerangka berpikir analitis dan inventif. Penghuni sekolah peka terhadap informasi yang terus meningkat, tidak mudah termakan kekhawatiran yang tidak sehat, mampu menyeleksi dan memilah materi yang sangat baik, dan merupakan pengguna media digital yang berpengetahuan luas. Alhasil, jika dorongan menuju literasi digital ini tertanam dalam budaya sekolah-sekolah tertentu, maka akan berdampak pada kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Hal ini dikarenakan sekolah merupakan lokasi penting dalam pengembangan karakter. Partisipasi seluruh pemangku kepentingan terkait sangat diperlukan untuk berhasil membangun budaya literasi digital. Menjamin keberhasilan pencapaian indikator-indikator tertentu di bidang pendidikan dan kebudayaan melalui promosi literasi digital sebagai bagian dari upaya mendukung revolusi industri. 4.0.

2. Pengaruh Desain Pembelajaran ASSURE Dalam Peningkatan Kompetensi Literasi Digital

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorof-Smirnov* pada program *IBM SPSS 26*, dengan syarat bahwa normal yaitu $\text{Sig} > 0,05$, dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Ringkasan Uji Normalitas

Variabel	Koefisien Alpha	Nilai Probabilitas	Kesimpulan
X_1 -Y	0,05	0,200	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data yang disajikan di atas, diperoleh nilai Asymp.sig. diperoleh sebesar 0,200 untuk variabel desain pembelajaran ASSURE kompetensi literasi digital, dan diperoleh sebesar 0,200 untuk data residual. Jika nilai Asimp.sig lebih dari 0,05, seperti yang disarankan oleh semua nilai ini, maka dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa data mengikuti distribusi normal. Karena faktor ini, evaluasi hipotesis dapat dilakukan melalui penggunaan analisis korelasi.

Tabel 2. Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	7562.310	39	193.905	1.809	.024
	Linearity	3397.864	1	3397.864	31.699	.000
	Deviation from Linearity	4164.445	38	109.591	1.022	.465
Within Groups		5466.833	51	107.193		
Total		13029.143	90			

Berdasarkan nilai Sig. Deviation from Linearity diperoleh hasil $0,465 > 0,05$. Artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel Desain Pembelajaran ASSURE dengan Kompetensi Literasi Digital.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Pengelompokan Data	N	Signifikansi	Kesimpulan
X ₁ -Y	91	$0,229 > 0,05$	Berdistribusi Homogen

Dengan melihat nilai signifikansi, kompetensi literasi digital $0,229 > 0,05$ artinya data berasal dari kelompok yang memiliki varians homogen.

Tabel 4. Coefisient Analisis Korelasi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	47,22	10.217		4.62	0
	Desain Pembelajaran ASSURE	0.477	0.08	0.511	5.6	0

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 26, maka diperoleh hasil persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 47,221 + 0,447x + e$.

Persamaan regresi disana memperlihatkan hubungan antara variable dependent dan variabel indepedent secara parsial, dari persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa: pertama nilai adalah 47,221 artinya jika tidak terjadi perubahan variabel Desain Pembelajaran ASSURE dan Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik MAN Sidoarjo ada sebesar 47,221 satuan. Kedua, nilai Koefisien Desain Pembelajaran ASSURE 0,447 artinya jika variabel Desain Pembelajaran ASSURE 1 meningkat 1% dengan asumsi publik variabel Desain Pembelajaran ASSURE dan konstanta (a) adalah (0) nol maka Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik MAN Sidoarjo meningkat sebesar 0,447%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Desain Pembelajaran ASSURE yang disediakan berkontribusi positif terhadap Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik, sehingga penerapan Desain Pembelajaran ASSURE secara kompeten mempengaruhi Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik di MAN Sidoarjo.

Tabel 5. Uji T Par

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	47,22	10.217		4.622	0
Desain Pembelajaran ASSURE	0.477	0.08	0.511	5.603	0

Pengaruh Variabel Desain Pembelajaran ASSURE Terhadap Kompetensi Literasi Digital (H1)

Variabel Desain Pembelajaran ASSURE berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik, hal ini terlihat dari Desain Pembelajaran ASSURE $5.603 > 0,05$

Dan nilai t tabel = $\text{Alpha}/2$; $n-k-1 = t$ ($0,05/2$; $91-2-1 = 0,025$; $88 = 1.66235$)

N = sample

K = banyaknya variabel

Berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($5,603 > 1,678$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh Desain Pembelajaran ASSURE terhadap Kompetensi Literasi Digital peserta didik diterima secara parsial.

Tabel 6. Uji Korelasi Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.511 ^a	0.261	0.252	10.403

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan mencari koefisien korelasi variabel desain pembelajaran *assure* dengan kompetensi digital peserta didik. Hasil uji analisis dapat diketahui nilai koefisien determinasi terdapat pada nilai R square sebesar 0,261. Hal ini berarti kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah sebesar 26% sisanya 73,9% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hal ini bermakna persamaan uji korelasi determinasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan, memprediksi serta mendapatkan kesimpulan hubungan antara variabel desain pembelajaran *assure* dengan kompetensi literasi digital. Hal ini memperlihatkan desain pembelajaran *assure* dengan kompetensi literasi digital peserta didik, dengan koefisien korelasi yang termasuk dalam kekuatan hubungan yang sedang ($r_y.1 = 0,511$).

SIMPULAN

Kemampuan untuk memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang bijaksana dan terinformasi dengan baik adalah apa yang kami maksud ketika kami berbicara tentang literasi digital. Penelitian berbasis survei ini melihat bagaimana kerangka pembelajaran ASSURE memengaruhi tingkat literasi digital peserta didik. Sementara desain pembelajaran ASSURE merupakan variabel independen, tingkat literasi digital peserta didik merupakan variabel dependen. Dengan menggunakan

multistage sampling dan algoritma Slovin, diperoleh data dari 91 peserta didik Man Sidoarjo. Hipotesis diuji dengan menggunakan analisis regresi-korelasi.

Hasil pengujian dapat dilihat pada nilai R Square sebesar 0,261 yang merupakan nilai koefisien determinasi. Ini berarti bahwa kekuatan variabel bebas untuk menjelaskan variabel dependen sama dengan 26%. 73,9% lainnya dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Ini mendemonstrasikan desain pembelajaran yang aman dengan keterampilan literasi digital peserta didik, dengan koefisien korelasi yang menunjukkan seberapa kuat keterkaitannya. Hal ini memperlihatkan desain pembelajaran *assure* dengan kompetensi literasi digital peserta didik, dengan koefisien korelasi yang termasuk dalam kekuatan hubungan yang sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Saggaf, Y., & Mac Callum, K. (2018). Students' Digital Literacy Practices Within A Sociocultural Context. *Education And Information Technologies*, 23(1), 337-354.
- David Bawden, "Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts," *Journal Of Documentation* 57, No. 2 (2001): 218–259.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework For Survival Skills In The Digital Era. *Journal Of Educational Multimedia And Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Haickal Attallah Naufal, "Literasi Digital," *Perspektif* 1, No. 2 (2021): 195–202.
- Ibid.
- Jonassen, D. H., Howland, J., Moore, J., & Marra, R. M. (2003). *Learning To Solve Problems With Technology: A Constructivist Perspective* (2nd Ed.). Pearson.
- Kay, R. H. (2006). Evaluating Strategies Used To Incorporate Technology Into Preservice Education: A Review Of The Literature. *Journal Of Research On Technology In Education*, 38(4), 383-408.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Materi Pendukung Literasi Digital," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* (2017): 43, [Http://Gln.Kemdikbud.Go.Id/Glnsite/Wp-Content/Uploads/2017/10/Literasi-Digital.Pdf](http://Gln.Kemdikbud.Go.Id/Glnsite/Wp-Content/Uploads/2017/10/Literasi-Digital.Pdf).
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2010). *Designing Effective Instruction* (6th Ed.). Wiley.
- Ida Safitri Et Al., "Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar" 2, No. 2 (2020): 176–180.
- Sharon. 2011. *Intructisional Technology And Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Thalheimer, W. (2017). *The Learning Benefits Of Questions: A Review Of The Research*. Work-Learning Research. Retrieved From [Https://www.worklearning.com/2017/09/27/Learning-Benefits-Questions/](https://www.worklearning.com/2017/09/27/Learning-Benefits-Questions/)
- Voogt, J., & Knezek, G. (Eds.). (2008). *International Handbook Of Information Technology In Primary And Secondary Education*. Springer.