



Pengaruh Media *Interland* Untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Siswa Dalam Menghadapi Ancaman Era Digital

Muhammad Syahfiar¹, Asep Mahpudin²
Universitas Muhammadiyah Kuningan

Jl. Raya Pangeran Adipati No. D4, Kel. Cipari, Kec. Cigugur, Kuningan, Jawa Barat

muhammadsyahfiar17@gmail.com

asepadin@umkuningan.ac.id

Kuningan - Indonesia

Article History

Received: 2 Agustus 2025, Accepted: 13 Agustus 2025, **Published: 9 Oktober 2025**

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak positif sekaligus tantangan, khususnya bagi kalangan pelajar yang aktif menggunakan internet. Rendahnya literasi digital menyebabkan siswa rentan terhadap berbagai ancaman digital seperti penipuan daring (*phishing*), perundungan siber (*cyberbullying*), dan pelanggaran privasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Interland* dalam meningkatkan pemahaman literasi digital siswa dalam menghadapi ancaman digital. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII.H sebagai kelas eksperimen dan VIII.D sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest untuk mengukur tingkat literasi digital siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor posttest kelas eksperimen sebesar 79,29, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,14, dengan selisih peningkatan sebesar 12,15 poin. Uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} sebesar 3,568 lebih besar dari T_{tabel} sebesar 2,032, dengan nilai signifikansi (p) sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media *Interland* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman literasi digital siswa.

Kata Kunci: literasi; media; digital; interland

Abstract

The rapid development of digital technology brings both positive impacts and challenges, especially for students who are actively engaged with the internet. Low levels of digital literacy make students vulnerable to various digital threats such as online scams (*phishing*), cyberbullying, and privacy violations. This study aims to determine the influence of using the *Interland* learning media on improving students' understanding of digital literacy in dealing with digital threats. The research employed a quantitative method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The subjects consisted of students from class VIII.H as the experimental group and VIII.D as the control group, with 28 students in each class. The research instruments were pretest and posttest to measure students' digital literacy levels. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 79.29, while that of the control class was 67.14, with an improvement difference of 12.15 points. The hypothesis testing using a t-test revealed that the t-value (3.568) was greater than the t-table value (2.032), with a significance value (p) of $0.001 < 0.05$. Thus, there was a significant difference between the two groups. These findings demonstrate that the use of *Interland* has a significant influence on improving students' understanding of digital literacy.

Keyword: literacy, media, digital, interland

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media digital telah mengubah secara drastis cara kita berinteraksi, belajar, dan bekerja. Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak hanya mempermudah kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Menurut [1], akses terhadap internet telah menjadi kebutuhan pokok bagi individu, termasuk siswa, yang mencari informasi dengan cepat dan efisien.

Namun, perkembangan ini juga menuntut siswa untuk memiliki keterampilan literasi digital yang memadai agar dapat memanfaatkan teknologi secara ideal. Dalam konteks ini, penting bagi institusi pendidikan untuk memadukan literasi digital ke dalam kurikulum mereka agar siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi tetapi juga memahami cara mengevaluasi dan mengelola informasi yang mereka temui di dunia maya. Hal ini sejalan dengan arahan pemerintah melalui program literasi nasional yang mencakup enam aspek, termasuk literasi digital [2]. Literasi digital siswa saat ini merupakan salah satu target pendidikan di Indonesia yang telah diupayakan dalam berbagai kegiatan untuk membangun peserta didik di sekolah yang tidak hanya sebagai pengguna teknologi saja tetapi juga mampu mendayagunakan teknologi melalui kemampuan literasi digitalnya [3]. Literasi digital sangat penting bagi siswa karena tidak hanya membantu mereka dalam mengakses dan menggunakan informasi secara efektif, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis, etika digital, serta kemampuan melindungi diri dari berbagai risiko dunia maya seperti hoaks, penipuan siber, dan pelanggaran privasi [4]. Menurut Normuratova (2024), literasi digital memainkan peran penting dalam membentuk generasi yang adaptif dan selektif terhadap informasi di era teknologi yang terus berkembang [5].

Literasi digital adalah keterampilan yang sangat penting bagi individu di era informasi saat ini karena mampu menentukan bagaimana seseorang berinteraksi dengan dunia digital. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, dan mengkomunikasikan informasi menggunakan teknologi digital [6].

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia, kesenjangan dalam literasi digital masih menjadi masalah serius. Berdasarkan penelitian dalam [7], menemukan bahwa tingkat literasi digital siswa di Indonesia bervariasi tergantung pada faktor geografis dan sosial ekonomi mereka. Siswa dari daerah perkotaan cenderung memiliki tingkat literasi digital yang lebih tinggi dibandingkan dengan rekan-rekan mereka di daerah pedesaan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan akses terhadap pendidikan teknologi antara daerah yang berbeda. Selain itu, banyak siswa masih kurang memahami bagaimana cara melindungi diri mereka dari ancaman online seperti penipuan siber dan *cyberbullying* [8]. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Lebakwangi, masih banyak siswa yang kemampuan literasi digitalnya masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan awal melalui wawancara dan kuesioner singkat terhadap 20 siswa, diketahui bahwa lebih dari 65% siswa belum memahami secara jelas konsep keamanan digital, termasuk cara mengenali tautan mencurigakan (*phishing*), mengelola privasi di media sosial, dan membedakan informasi valid dan hoaks. Meskipun hampir semua siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital dan aktif di media sosial, sebagian besar hanya sebatas pengguna pasif tanpa memahami ancaman dunia maya. Misalnya, hanya 4 dari 20 siswa yang dapat menjelaskan cara mengaktifkan autentikasi dua langkah pada akun digital mereka, dan lebih dari separuh siswa pernah membagikan informasi pribadi tanpa menyadari risikonya. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat literasi digital siswa masih tergolong rendah, khususnya dalam aspek keselamatan digital dan evaluasi informasi, yang menjadi fokus penting dalam pembelajaran berbasis literasi digital.

Media pembelajaran interaktif telah terbukti menjadi alat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep kompleks seperti literasi digital serta keamanan online. Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui permainan edukatif yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional [9].

Penelitian oleh sari, surani, dan Fricticarani (2023), menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif pada mata pelajaran TIK dapat meningkatkan literasi digital siswa secara signifikan. Hasil penelitian mereka pada jenjang SMP mengungkapkan bahwa lebih dari 82% siswa berada pada kategori literasi digital tinggi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Media yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa multimedia interaktif berbasis ICT, yang terdiri dari kombinasi komputer/laptop, proyektor LCD, animasi, teks, gambar, video, serta kuis digital yang disampaikan secara visual dan partisipatif dalam pembelajaran TIK. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pemikiran kritis, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keamanan digital secara menyenangkan dan tidak membosankan. [3].

Penggunaan media *Interland* sebagai solusi untuk meningkatkan literasi digital siswa menawarkan pendekatan inovatif dalam pendidikan saat ini dengan memanfaatkan elemen permainan edukatif untuk menarik perhatian serta minat siswa. Media *Interland* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk membantu pengguna memahami konsep-konsep dasar tentang keamanan online serta penggunaan media sosial secara bijak. Melalui gameplay interaktifnya, *Interland* memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat semangat dan minat belajar siswa sekolah dasar. Dengan melibatkan aspek visual, kinestetik, dan kolaboratif, permainan edukatif memungkinkan siswa belajar secara lebih menarik dan bermakna. [10].

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *Interland* dalam meningkatkan pemahaman literasi digital siswa, khususnya dalam menghadapi berbagai ancaman digital di dunia maya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman.

KAJIAN LITERATUR

Literasi digital adalah kemampuan individu dalam menggunakan perangkat digital untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, dan mengkomunikasikan informasi menggunakan teknologi digital [6]. Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) menekankan bahwa literasi digital tidak hanya tentang penggunaan teknologi, tetapi juga pemahaman tentang cara teknologi dapat digunakan dengan bijaksana dan bertanggung jawab. Literasi digital meliputi beberapa keterampilan penting, mulai dari kemampuan mengoperasikan perangkat digital hingga keterampilan dalam menganalisis informasi yang ditemukan di dunia maya.

Literasi digital telah menjadi keterampilan fundamental di era modern yang semakin didominasi oleh teknologi. Kemampuan ini mencakup pemahaman dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif serta aman. Dalam dunia pendidikan, literasi digital memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu siswa memahami informasi yang benar, dan menghindari penyebaran misinformasi. Menurut Normuratova (2024), literasi digital tidak hanya melibatkan keterampilan teknis dalam

mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup pemikiran kritis dalam mengevaluasi informasi yang diperoleh secara daring [5].

Media pembelajaran berbasis teknologi merujuk pada penggunaan perangkat teknologi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memfasilitasi interaksi, menyajikan materi, dan meningkatkan pemahaman siswa [11]. Teknologi ini mencakup perangkat keras seperti komputer, tablet, dan perangkat seluler, serta perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar secara interaktif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran digital yang tepat tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan keterampilan literasi digital, yang menjadi kebutuhan penting di era digital [11].

Salah satu tantangan utama dalam literasi digital yang perlu diantisipasi melalui media pembelajaran adalah penyebaran hoaks. Hoaks adalah informasi palsu atau menyesatkan yang sengaja disebarkan untuk mempengaruhi opini publik, yang dapat merugikan individu dan kelompok masyarakat [7]. Dalam era digital, penyebaran hoaks semakin meluas, terutama melalui platform media sosial yang memungkinkan informasi tersebar dengan sangat cepat. Oleh karena itu, media berbasis teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan keterampilan berpikir kritis kepada siswa agar mampu mengenali dan menangkal hoaks secara efektif [12].

Di era digital saat ini, perlindungan data pribadi menjadi salah satu tantangan terbesar. Banyak orang, termasuk siswa, tidak menyadari betapa pentingnya menjaga data pribadi mereka di dunia maya [13]. Setiap kali kita menggunakan internet, terutama media sosial dan aplikasi, kita berbagi sejumlah data pribadi yang rentan untuk disalahgunakan. Keamanan data pribadi sangat krusial, mengingat bahwa informasi ini bisa digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari pencurian identitas hingga penipuan finansial [14].

Selain risiko penyalahgunaan data pribadi, bentuk ancaman digital lainnya yang semakin marak di kalangan siswa adalah cyberbullying. Cyberbullying adalah bentuk perundungan yang terjadi melalui teknologi digital, terutama media sosial, pesan teks, dan aplikasi online lainnya [15]. Jenis perundungan ini memiliki dampak psikologis yang besar bagi korban, karena mereka merasa terisolasi dan cemas akibat ancaman atau pelecehan yang mereka terima secara online [15]. Kedua bentuk ancaman digital ini menegaskan pentingnya penguasaan literasi digital oleh siswa, baik dalam hal menjaga privasi maupun menghadapi kekerasan digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Interland adalah sebuah platform pembelajaran digital yang dikembangkan oleh Google untuk membantu meningkatkan literasi digital siswa [16]. Media ini menghadirkan empat dunia tematik yang secara gamifikatif mengajarkan aspek-aspek penting literasi digital, seperti menjaga privasi, mengenali hoaks, dan melawan perundungan digital [17]. Menurut Forsman (2020), Interland tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga menyajikan pengalaman belajar yang menarik dan reflektif melalui desain naratif yang mendorong partisipasi dan berpikir kritis siswa [17].

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Lebakwangi, Kabupaten Kuningan, dengan tujuan mengetahui pengaruh media *interland* terhadap literasi digital siswa melalui media pembelajaran interaktif Interland. Sampel penelitian terdiri dari kelas VIII.H yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Interland dan VIII.D yang berjumlah 28 orang sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berdasarkan kurikulum Tangkas Berinternet. Penelitian dilaksanakan pada 24 April hingga 7 Mei 2025, diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum perlakuan diberikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengolah serta menganalisis data berbentuk angka secara terstruktur dan sistematis. Pendekatan kuantitatif berlandaskan pada paradigma positivisme yang menekankan pentingnya pengukuran dan objektivitas dalam memahami suatu fenomena. Metode ini diterapkan pada populasi atau sampel yang telah ditentukan sebelumnya, dengan pengumpulan data melalui instrumen yang dirancang untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik guna mengidentifikasi pola, menguji hubungan antar variabel, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, digunakan metode quasi eksperimen dengan melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experiment control group design, *Quasi Eksperimen* memiliki kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya efektif dalam mengendalikan variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen [18], penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan atau intervensi oleh peneliti, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan apa pun dan berfungsi sebagai pembanding.

Pengambilan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 20%, yang digunakan apabila jumlah populasi lebih dari 100 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VIII H sebagai kelompok eksperimen sebanyak 28 siswa (15 laki-laki dan 13 perempuan), serta kelas VIII D sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 28 siswa (13 laki-laki dan 15 perempuan).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan dan konsistensi data. Instrumen tes literasi digital dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator yang mengacu pada pendapat Syaripudin (2020). Indikator tersebut mencakup kemampuan siswa dalam mengakses informasi melalui perangkat digital dan internet, mengevaluasi kebenaran serta keandalan informasi secara kritis, menggunakan informasi secara etis dan bertanggung jawab, serta menjaga keamanan dan privasi data pribadi saat beraktivitas di dunia maya [6]. Seluruh butir soal pada pretest dan posttest dirancang agar mencerminkan keempat aspek tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi digital. Adapun teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk melihat kesamaan varians antar kelompok, serta uji hipotesis yang bertujuan menguji kebenaran dugaan terhadap parameter dalam sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan analisis pengaruh media Interland terhadap literasi digital siswa, terlebih dahulu dilakukan pengolahan data yang mencakup serangkaian uji statistik. Langkah awal adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa varians data dari kedua kelompok memiliki kesamaan.

Jika kedua asumsi ini terpenuhi, maka dapat dilanjutkan ke uji N-Gain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest. Terakhir, dilakukan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Interland dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Seluruh pengujian dilakukan menggunakan software SPSS versi 25.0.

A. Uji Normalitas

Setelah Penelitian ini selesai dan didapatkannya hasil belajar akhir (posttest) maka dilanjutkan dengan Uji Normalitas seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil uji normalitas pretest dan posttest

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest Kelas Eksperimen	,160	28	,065	,915	28	,026
	Pretest Kelas Eksperimen	,151	28	,104	,966	28	,468
	Posttest Kelas Kontrol	,161	28	,060	,907	28	,016
	Pretest Kelas Kontrol	,149	28	,112	,959	28	,332

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Uji Normalitas pre-test mendapatkan hasil berdistribusi normal karena pada kelas VIII.D (kelas kontrol) diperoleh Sig 0,112 > 0,05 dinyatakan berdistribusi normal dan pada kelas VIII.H (kelas eksperimen) diperoleh Sig 0,104 > 0,05 dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk Uji Normalitas pada Posttest kelas VIII.D diperoleh Sig 0,60 > 0,05 dinyatakan berdistribusi normal dan pada kelas VIII.H diperoleh Sig 0,65 dinyatakan berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil uji homogenitas pretest

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,158	1	54	,692
	Based on Median	,132	1	54	,718
	Based on Median and with adjusted df	,132	1	53,363	,718
	Based on trimmed mean	,180	1	54	,673

Setelah itu dilanjutkan dengan uji homogenitas pretest diperoleh nilai $p = 0,673$ dimana $p > 0,05$ jadi dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,673 > 0,05$.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas posstest

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,017	1	54	,896
	Based on Median	,000	1	54	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	53,814	1,000
	Based on trimmed mean	,022	1	54	,884

Kemudian untuk hasil uji homogenitas posttest diperoleh nilai $p = 0,884$ dimana $p > 0,05$ dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,884 > 0,05$.

C. Uji N-gain

Tabel 4. Hasil uji n-gain Descriptives

Kelas		Statistic		Std. Error
N-Gain	Eksperimen	Mean		,5263
		95 % Confidence Interval for Mean	Lower Bound	,3975
			Upper Bound	,6551
		5 % Trimmed Mean		,5292
		Median		,5857
		Variance		,110
		Std. Deviation		,33213
		Minimum		,00
		Maximum		1,00
		Range		1,00
		Interquartile Range		,60
		Skewness		-,181
		Kurtosis		-,441
	Kontrol	Mean		,0753
		95 % Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-,1971
			Upper Bound	,3477
		5 % Trimmed Mean		,1432
		Median		,2917
		Variance		,494
		Std. Deviation		,70250
		Minimum		-2,00
		Maximum		,80
		Range		2,80
		Interquartile Range		,78
		Skewness		-1,572
		Kurtosis		,441

Setelah itu dilanjutkan dengan uji N-gain test diperoleh bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media Interland adalah sebesar 0,5263 termasuk dalam kategori sedang karena $0,3 \leq 0,5263 \leq 0,7$. Sementara untuk rata-rata N-gain score di kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah adalah sebesar 0,0753 termasuk dalam kategori rendah karena $0,0753 < 0,3$. Kategori ini mengacu pada interpretasi yang dikemukakan oleh Hake (1999), yang membagi rentang N-Gain menjadi tiga klasifikasi, yaitu:

- N-Gain $< 0,3$ dikategorikan rendah,
- $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$ dikategorikan sedang, dan
- N-Gain $> 0,7$ dikategorikan tinggi [19].

D. Uji hipotesis (T-test)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan independent samples t-test karena melibatkan dua kelompok yang tidak berpasangan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Sugiyono (2020), uji-t dua sampel independen digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat dalam desain penelitian kuantitatif komparatif, selama data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas [18]. Penggunaan uji ini memungkinkan peneliti

untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat, dengan asumsi data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis group statistic

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	28	79,29	12,745	2,409
	Kontrol	28	67,14	12,724	2,405

Hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) diketahui rata-rata kenaikan kelas eksperimen sebesar 79,29 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 67,14 sehingga diketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 12,15 dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil uji hipotesis independent samples test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	,017	,896	3,568	54	,001	12,143	3,403	5,319 18,966
	Equal variances not assumed			3,568	54,000	,001	12,143	3,403	5,319 18,966

Diketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 3,568 dengan signifikasi 0,001 . Nilai T_{tabel} adalah 2,052. Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($3,568 > 2,052$). Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interland terhadap peningkatan pemahaman literasi digital siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Interland berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman literasi digital siswa kelas VIII di SMPN 1 Lebakwangi. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata skor posttest antara kelas eksperimen (79,29) dan kelas kontrol (67,14), dengan selisih sebesar 12,15 poin.

Selain itu, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} sebesar 3,568 lebih besar dari T_{tabel} sebesar 2,052 dan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Interland terhadap peningkatan pemahaman literasi digital siswa.

Dengan demikian, penggunaan media Interland dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam menghadapi berbagai ancaman di era digital, terutama dalam aspek literasi digital seperti keamanan data pribadi, etika bermedia, serta kemampuan memilah informasi yang benar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dukungan, partisipasi, dan kerja sama yang telah diberikan sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan literasi digital di kalangan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] N. Yanti, Y. Mulyati, D. Sunendar, and V. Damaianti, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia," *Diksa Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 1, pp. 59–71, 2021, doi: 10.33369/diksa.v7i1.22391.
- [2] Kemdikbud, "Yuk Mengenal 6 Literasi Dasar Yang Harus Kita Ketahui dan Miliki," *ditpsd.kemdikbud.go.id*, 2021. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/yuk-mengenal-6-literasi-dasar-yang-harus-kita-ketahui-dan-miliki> (accessed Dec. 25, 2024).
- [3] M. Sari, D. Surani, and A. Fricticarani, "Literasi Digital Siswa Dengan Pemanfaatan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran TIK Untuk Kelas VIII SMPIT Bina Bangsa," *PETIK J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 2, pp. 156–163, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31980/jpetik.v9i2.3255>
- [4] S. Pratama, M. Ashari, S. A. B. Zulkarnain, and E. Sabrina, "JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Importance of Digital Literacy in the World of Education : Learning Transformation in the Digital Era Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan : Transformasi Pembelajaran di Era Digital," vol. 6, no. 2, pp. 554–561, 2025.
- [5] V. I. Normuratova, "Digital literacy in modern education," vol. 06, pp. 61–65, 2024.
- [6] A. Syaripudin, D. Ahmad, D. Widya Ningrum, I. Banyumurti, and M. Magdalena, *Kerangka Literasi Digital Indonesia*, vol. 11, no. 1. 2020. [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- [7] A. Rizki, A. H. Rangga, R. Indriani, and Dkk, "Status Literasi Digital di Indonesia Ringkasan Eksekutif," *Indeks Literasi Digit. Indones.*, pp. 1–73, 2021, [Online]. Available: <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>
- [8] K. Syafuddin, Jamalullail, and Rafi'i, "Peningkatan Literasi Keamanan Digital Dan Perlindungan Data Pribadi Bagi Siswa Di Smpn 154 Jakarta," *Eastasouth J. Impactive Community Serv.*, vol. 1, no. 03, pp. 122–133, 2023, doi: 10.58812/ejimcs.v1i03.119.
- [9] Nurasmi, D. Zakir, and Sumarni, "Jurnal Gema Pustakawan," *J. Gema Pustak.*, vol. 10, no. 1, pp. 33–46, 2022.
- [10] D. Y. Sinaga *et al.*, "Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," vol. 3, no. 2022, 2025.
- [11] E. Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J. Educ. Teach.*, vol. 2, no. 2, p. 213, 2021, doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- [12] D. P. Arini, A. A. Pramudito, R. Riyanto, and S. Sukarman, "Peningkatan Literasi Digital untuk Menangkal Hoaks pada Siswa SMP," *Indones. J. Soc. Responsib.*, vol. 5, no. 1, pp. 129–139, 2023, doi: 10.36782/ijsr.v5i02.215.
- [13] Z. A. Rahman, T. Informatika, F. Teknik, U. Asahan, K. Naga, and S. Utara, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Edukasi Literasi Digital untuk Peningkatan Keamanan Data dan Pencegahan Kejahatan Siber di Masyarakat Rawang Panca Arga," no. 6, 2024.
- [14] K. R. Anggen Suari and I. M. Sarjana, "Menjaga Privasi di Era Digital: Perlindungan Data Pribadi di Indonesia," *J. Anal. Huk.*, vol. 6, no. 1, pp. 132–142, 2023, doi: 10.38043/jah.v6i1.4484.

- [15] M. F. T. Palupi and F. Norhabiba, “Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying,” *J. Abdidas*, vol. 2, no. 4, pp. 1014–1020, 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i4.408.
- [16] Google, “Be Internet Awesome – Interland,” 2025. <https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/> (accessed Aug. 03, 2025).
- [17] M. N. N. Forsman, “Com uma mentalidade crítica em Google ’ s Interland : a With a Critical Mindset i n Google ’ s Interland : The platformization of media literacy,” no. Mil, pp. 1–8, 2019.
- [18] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.
- [19] R. R. Hake, “Analyzing change/gain scores,” *Unpubl. URL* <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>, vol. 16, no. 7, pp. 1073–80, 1999, [Online]. Available: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+Change/Gain+ScoreS#0%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>