

## Pengaruh Penggunaan Literasi Digital terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024

Nopitasari Simamora<sup>1\*</sup>, Rida Gultom<sup>2</sup>, Maria Widiastuti<sup>3</sup>, Frainskoy Rio Noibaho<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Jurusan Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Korespondensi penulis: [nopitasari2807@gmail.com](mailto:nopitasari2807@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this study was to determine whether there is a positive and significant influence between the Use of Digital Literacy on PAK Learning Creativity of Class XII SMA Negeri 1 Balige Toba Regency Learning Year 2023/2024. The research method used is quantitative inferential statistical method. The population is class XII students of SMA Negeri 1 Balige Toba Regency who are Protestant Christians totaling 286 people and a sample of 43 people was determined using the Random Sample technique. Data were collected using a positive closed questionnaire of 40 items, namely 20 items for variable X and 20 items for variable Y. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence between the Use of Digital Literacy on PAK Learning Creativity of Class XII Students of SMA Negeri 1 Balige Toba Regency Learning Year 2023/2024: 1) Analysis requirements test: a) positive relationship test obtained  $r_{xy} = 0.559 > r_{table} (a=0.05, n=43) = 0.301$ . b) Significant relationship test obtained  $t_{count} = 4.322 > t_{table} (a=0.05, dk=n-2=41) = 2.021$ . 2) Effect test: a) Regression equation test, obtained regression equation  $\hat{Y} = "7.00" + 0.60X$ . b) Regression determination coefficient test  $(r^2) = 31.3\%$ . 3) Hypothesis testing using the F test obtained  $F_{hitung} > F_{tabel} = (a=0.05, dk \text{ numerator } k = 12, dk \text{ denominator } = n-2 = 43-2 = 41)$ , namely  $18.68 > 2.00$ . Thus  $H_a$ , namely there is a positive and significant influence on the use of literacy d. b) Test the regression determination coefficient  $(r^2) = 31.3\%$ . 3) Hypothesis testing using the F test obtained  $F_{hitung} > F_{tabel} = (a=0.05, dk \text{ numerator } k = 12, dk \text{ denominator } = n-2 = 43-2 = 41)$ , namely  $18.68 > 2.00$ . Thus  $H_a$ , namely that there is a positive and significant effect of the use of digital literacy on the learning creativity of XII grade students of SMA Negeri 1 Balige, Toba Regency for the 2023/2024 Learning Year, is accepted and  $H_0$  is rejected.*

**Keywords:** *Use of Digital Literacy, PAK Learning Creativity, Students*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode statistik inferensial kuantitatif. Populasi adalah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba yang beragama Kristen Protestan berjumlah 286 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 43 orang dengan menggunakan teknik *Random Sample*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 40 item yaitu 20 item untuk variabel X dan 20 item untuk variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,559 > r_{tabel(a=0,05,n=43)} = 0,301$ . b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,322 > t_{tabel(a=0,05,dk=n-2=41)} = 2,021$ . 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 7,00 + 0,60X$ . b) Uji koefisien determinasi regresi  $(r^2) = 31,3\%$ . 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel(a=0,05,dk \text{ pembilang } k=12,dk \text{ penyebut } =n-2=43-2=41)}$  yaitu  $18,68 > 2,00$ . Dengan demikian  $H_a$  yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh penggunaan literasi digital terhadap kreativitas belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024 diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Penggunaan Literasi Digital, Kreativitas Belajar PAK, Siswa

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri yakni untuk mencerdaskan. Dalam proses mencerdaskan siswa perlu mewujudkan hubungan dan suasana belajar yang baik antara guru sebagai guru dengan siswa sebagai nara didik.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu. Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk mengajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam melakukan pembelajaran guru juga menggunakan media belajar sebagai pendukung dalam proses pembelajaran salah satunya menggunakan literasi digital.

Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam mencari, menerima, menggunakan dan mengevaluasi informasi secara cerdas yang didapatkan melalui teknologi digital untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Menurut Kamil bahwa Literasi Digital adalah kemampuan dalam mencari, menerima, menggunakan dan mengevaluasi informasi secara cerdas yang didapatkan melalui teknologi digital.<sup>2</sup> Belajar dan pembelajaran berhubungan erat karena pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan dalam belajar. Proses belajar mengajar dapat berhasil apabila terdapat perubahan dalam nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Dengan penggunaan literasi digital maka siswa akan memiliki Kreativitas belajar yang baik karena siswa akan mengerjakan tugas dengan bantuan digital, pengerjaannya bisa dilakukan di kelas ataupun di luar kelas, juga dilakukan dalam bentuk individu maupun kelompok sehingga lebih memanfaatkan waktu untuk belajar.

Kreativitas belajar adalah kemampuan individu atau kelompok dalam menemukan ide ide baru untuk memecahkan suatu permasalahan, atau kreativitas belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menemukan cara- cara bagi pemecahan masalah masalah yang dihadapi dalam belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses pembelajaran siswa.

Dalam belajar Pendidikan Agama Kristen diperlukan literasi digital, untuk mencapai keefektifan belajar. Dalam pendidikan upaya pembelajaran yang dilakukan manusia dengan sadar dan terencana secara terus menerus sehingga terjadi perubahan baik dari pengetahuan,

---

<sup>1</sup> Dinn Wahyudin, dkk, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm.12

<sup>2</sup>Sitti Utami Reskiawaty Kamil, *Literasi Digital Generasi Milenial* (Kendari: Literacy Institute, 2018), 48.

sikap/tingkah laku dan kerampilan. Maka objek Pendidikan Agama Kristen (PAK) ialah membimbing dan mengajar siswa kepada pengetahuan dan pengertian serta penerimaan yang sungguh-sungguh akan Kristus sebagai Guru, Tuhan dan Juruselamatnya.<sup>3</sup>

Dalam melakukan proses pembelajaran ada beberapa metode, strategi, model dan juga media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran untuk mencapai kreativitas belajar salah satunya dengan penggunaan literasi digital. Literasi digital kemampuan seseorang dalam mencari, menerima, menggunakan dan mengevaluasi pembelajaran. Literasi digital tersebut seperti mengamati, membaca materi, memperdalam bahan pelajaran setelah itu mengevaluasi tugas yang telah dikerjakan, seperti mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di mana siswa akan belajar mengenai Allah memperbaharui hidup manusia, maka guru memberi suatu tugas mengenai materi tersebut kepada siswa baik dalam bentuk latihan-latihan, mengamati dan memperdalam materi dengan tujuan siswa tersebut dapat berubah baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan itulah yang menjadi hasil dari belajar siswa tersebut.

Dalam observasi yang dilakukan oleh penulis melihat bahwa Di SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba kreativitas belajar siswa menunjukkan ketidak efisiensi melalui proses belajar mengajar yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari pengetahuan (rasa ingin tahu siswa, mengajukan pertanyaan yang berbobot memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah), dan keaktifan serta keterampilan siswa saat belajar disekolah. Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas maka penulis tertarik untuk mengetahui dan melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2023/2024”**.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Kreativitas Belajar**

Ditinjau dari kehidupan termasuk dalam dunia Pendidikan, kreativitas sangatlah dibutuhkan pada saat ini. Kemajuan IPTEK yang sangat pesat membuat jumlah penduduk yang semakin banyak sehingga berkurangnya sumber sumber alami di banyak wilayah, terlebih lagi harus bisa beradaptasi secara kreatif agar memiliki kemampuan untuk mencari pemecahan yang imajinatif (daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang secara umum).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan daya cipta. Kreativitas didefinisikan secara berbeda beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing masing.

---

<sup>3</sup> Dame Taruli Simamora, Rida Gultom. *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja dan Pemuda*. (Medan: CV. Mitra;2011), 12.

Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreatifitas dengan penekanan yang berbeda beda. Barron mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru dalam arti bukan sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dan unsur unsur yang telah ada sebelumnya. Rogers Dalam Mohammad Ali mengemukakan kreativitas sebagai proses munculnya hasil baru kedalam suatu tindakan. Hasil hasil baru itu muncul dari sifat sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain pengalaman maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi apabila relasi antar individu ditandai oleh hubungan hubungan yang bermakna.<sup>4</sup> Selanjutnya menurut Torrance dalam Suyadi kreativitas merupakan proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis baru dan mengomunikasikan hasil hasilnya serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Terdapat banyak pengertian kreativitas tetapi semua defenisi tersebut sepakat bahwa kreativitas merupakan aktifitas berfikir diluar kebiasaan cara berfikir orang biasa pada umumnya. Termasuk dalam hal ini adalah berfikir meluas (devergen) untuk mencari solusi alternative atau persoalan yang muncul tanpa diperkirakan sebelumnya. Walaupun kreativitas banyak dipersepsikan sebagai bakat alamiah sejak lahir, tetapi fakta yang berkembang menunjukkan bahwa kreativitas dapat dipelajari dan disiapkan.<sup>5</sup>

Kreativitas merupakan keterampilan untuk menentukan hal baru, melihat subjek dan prespektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pemikiran. Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide ide, produksi produksi, warna-warna, tekstur-tekstur, produksi baru yang inovatif, seni dan literatur, semua itu memuaskan kebutuhan umat manusia. Kreativitas merupakan panduan dari pengetahuan, imajinasi dan evaluasi. Proses ini terjadi melalui pengetahuan kembali dan asosiasi pengetahuan serta pengalaman dalam cara yang baru. Kreativitas menggunakan apa yang ada dan tersedia serta mengubah dalam cara yang tidak dapat diramalkan dengan membuat hasil yang tidak pernah diharapkan.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan ide ide baru berupa karya karya nyata atau pemikiran gagasan yang baru, baik dalam karya maupun kombinasi dengan hal hal yang sudah ada sebelumnya, yang semuanya itu relatif dan berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dalam mengatasi persoalan dalam memecahkan masalah.

---

<sup>4</sup> Mohammad Ali dkk, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019) hal 41-42

<sup>5</sup> Suyadi, *Teori pembelajaran anak usia dini*, (Bandung: PT remaja rosdakarya, 2017) hal 170-171

Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>6</sup> Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental (mendasar) dalam masing-masing tingkatan pendidikan.

Martini Jamaris dalam Daniel Nuhamara mengemukakan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara yang baru dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran. Moreno mengemukakan dalam buku Slameto, yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Dari pengertian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa untuk melahirkan ide ide baru dengan gagasan baru atau karya nyata dalam proses belajar mengajar. Kreativitas belajar ditandai dengan adanya ciri-ciri kemampuan individual untuk melahirkan ide baru dalam mengatasi persoalan dari seorang siswa. Pendidikan secara mutlak adalah usaha mencapai yang transenden dan suatu ekspresi dari keinginan manusia tersebut, maka semua Pendidikan yang baik dapat disebut religius walaupun pengertian secara fundamental benar.<sup>7</sup>

### **Pengertian dan Tujuan PAK**

Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang diberikan sekolah sejak tahun 2004 yang dikenal dengan sistem kurikulum berbasis kompetensi (KBK) menekankan pada ajaran Allah Tritunggal dan karya-Nya serta penumbuhan dan pengembangan nilai nilai Kristen.<sup>8</sup> Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah sebuah proses pembelajaran yang utuh, bukan hanya pembelajaran secara kognitif, melainkan juga secara emosional. Peserta didik dipandu melalui setiap proses pembelajaran untuk mengenal Allah, karya-Nya, dan melakukan perintah-Nya di dalam kehidupan.

---

<sup>6</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor Faktor yang mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal 2

<sup>7</sup> Daniel Nuhamara, *Pembimbing PAK*, (Bandung: Jurnal Info Media, 2009) hal 8

<sup>8</sup> Sidjabat, *Membesarkan anak dengan kreatif*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2008) hal 3

Sehingga dari pengertian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah Pendidikan mendidik jiwa sehingga menjadi bait Tuhan, dan mengajar orang supaya melihat Allah.

### **Pengertian Penggunaan Literasi Digital**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Menurut *National Institute For Literasi* dalam buku Kamil mendefinisikan literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, berhitung dan memecahkan masalah, pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat.<sup>9</sup>

Jika menilik pendapat Bawden, maka literasi digital merupakan keterampilan mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi. Pandangan lain dikemukakan Martin dalam Husna bahwa literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media dan komunikasi.<sup>10</sup>

Menurut UNESCO dalam Indrajit Mengemukakan literasi digital ialah sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, mengomunikasikan konten/informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial, emosional, dan aspek teknis teknologi.<sup>11</sup>

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan literasi digital adalah sikap dan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dalam mengakses, mengelola, menganalisis, mengevaluasi serta berfikir kritis, kreatif, inovatif, memecahkan masalah, berkomunikasi lancar, dan berkolaborasi dengan banyak orang, serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaanya.

### **Hipotesis Penelitian**

Hipotesa penelitian merupakan perumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya melalui kegiatan penelitian. Sugiyono mengemukakan “Hipotesa dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.<sup>12</sup>

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka peneliti merumuskan penelitian ini dengan hipotesa sebagai berikut: “Terdapat Pengaruh

---

<sup>9</sup>Kamil Sitti Utami Reskiawaty, *Literasi Digital Generasi Milenial* (Kendari: Literacy Institute, 2018) 46.

<sup>10</sup> Jajimatul Husna & Arina Faila Saufa dkk, *Antologi Literasi Digital* (Yogyakarta: Azyan Mitra Media, 2017), 7-9.

<sup>11</sup>Indrajit Richardus Eko, *Literasi Digital Nusantara* (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2020) 56.

<sup>12</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2016), 64.

penggunaan Literasi Digital yang positif dan signifikan Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba 2023/2024”.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini ditinjau dari jenis datanya maka, penulis menggunakan penelitian dengan metode kuantitatif. Sugiyono, mengemukakan bahwa: Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesa yang telah ditetapkan.<sup>13</sup>

Adapun jenis pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah deskriptif inferensial. Menurut Sugiyono, Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.<sup>14</sup>

## **HASIL PENELITIAN**

### **Data Variabel X (Penggunaan Literasi Digital)**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba, diperoleh distribusi pilihan jawaban dan konversi pilihan jawaban tentang Penggunaan Literasi Digital (Variabel X).

Dari lampiran 11 dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Penggunaan Literasi Digital adalah item nomor 1 dengan skor nilai 42 dan nilai rata-rata 0,98 yaitu sebanyak 42 orang siswa dari 43 orang siswa menjawab “Ya” atas pertanyaan yang menyatakan bahwa presentasi yang dibuat oleh guru PAK memberikan informasi yang mudah dipahami. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 17 dengan skor 31 dan nilai rata-rata 0,72 yaitu sebanyak 31 orang siswa dari 43 orang siswa menjawab “Ya” atas pertanyaan yang mengatakan bahwa guru PAK menjelaskan pentingnya respek dan penghormatan saat menyelesaikan konflik.

Dari lampiran 11 dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Penggunaan Literasi Digital adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 0,93 yaitu indikator keterampilan teknologi, antara lain guru mampu membuat presentasi yang efektif dengan menggunakan power point dan mampu mencari informasi di internet menggunakan mesin pencari. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 5 dengan nilai rata-rata 0,82 yaitu indikator keterampilan berkomunikasi antara lain guru

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 8

<sup>14</sup> Ibid, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 147-148

mampu menangani konflik dan guru tentang media sosial dan komunikasi digital. Berdasarkan hasil rata-rata keseluruhan tentang Penggunaan Literasi Digital berada pada angka 0,85. Maka disimpulkan bahwa Penggunaan Literasi Digital di XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba sudah baik.

### **Data Variabel Y (Kreativitas Belajar PAK Siswa)**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba, diperoleh distribusi pilihan jawaban dan konversi pilihan jawaban tentang Kreativitas Belajar PAK Siswa (Variabel Y).

Dari lampiran 13 dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kreativitas Belajar PAK Siswa adalah item nomor 36 dengan skor nilai 38 dan nilai rata-rata 0,88 yaitu sebanyak 36 orang siswa dari 43 orang siswa menjawab “Ya” atas pertanyaan yang menyatakan bahwa siswa merasa bahwa memiliki sikap antusias terhadap konsep pendekatan baru membantu siswa lebih cepat menguasai materi pembelajaran. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 35 dengan skor 31 dan nilai rata-rata 0,72 yaitu sebanyak 31 orang siswa dari 43 orang siswa menjawab “Ya” atas pertanyaan yang menyatakan bahwa siswa ingin belajar lebih banyak tentang cara menjaga antusiasme dan semangat saat mencoba konsep pendekatan baru.

Dari lampiran 13 dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Kreativitas Belajar PAK Siswa adalah indikator nomor nomor 1 dengan nilai rata-rata 0,84 yaitu indikator memiliki keingin tahuan yang besar antara lain peserta didik secara mandiri mencari informasi tambahan tentang topik yang dipelajari diluar materi yang diajarkan dan peserta menggunakan berbagai sumber, seperti buku, artikel, dan internet, untuk memperluas pemahaman mereka. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 2 dengan nilai rata-rata 0,81 yaitu indikator mandiri antara lain peserta didik mampu membuat rencana belajar dan mengatur waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas-tugas dan proyek-proyek dan peserta didik mampu belajar secara mandiri dan memahami bagaimana cara belajar yang efektif untuk diri mereka sendiri. Berdasarkan hasil rata-rata keseluruhan tentang Kreativitas Belajar PAK Siswa berada pada angka 0,82. Maka dapat disimpulkan bahwa Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba sudah baik.

### **Uji Korelasi Variabel X dengan Variabel Y**

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Penggunaan Literasi Digital) dengan variabel Y (Kreativitas Belajar PAK Siswa) XII SMA Negeri 1 Balige

Kabupaten Toba maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden<sup>15</sup>

**Tabel 1. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	19	20	361	400	380
2	16	20	256	400	320
3	17	18	289	324	306
4	18	19	324	361	342
5	17	11	289	121	187
6	16	19	256	361	304
7	20	18	400	324	360
8	18	17	324	289	306
9	14	19	196	361	266
10	16	19	256	361	304
11	20	18	400	324	360
12	18	13	324	169	234
13	16	8	256	64	128
14	18	19	324	361	342
15	18	18	324	324	324
16	16	18	256	324	288
17	11	15	121	225	165
18	19	13	361	169	247
19	13	19	169	361	247
20	20	20	400	400	400
21	19	15	361	225	285
22	13	17	169	289	221
23	13	11	169	121	143
24	11	14	121	196	154
25	10	12	100	144	120
26	16	18	256	324	288
27	16	17	256	289	272
28	9	10	81	100	90
29	17	19	289	361	323
30	16	19	256	361	304
31	18	20	324	400	360
32	17	19	289	361	323
33	10	12	100	144	120
34	16	17	256	289	272
35	18	19	324	361	342
36	8	9	64	81	72
37	15	19	225	361	285
38	19	17	361	289	323
39	10	12	100	144	120
40	14	19	196	361	266
41	14	13	196	169	182
42	17	20	289	400	340
43	17	18	289	324	306
Jumlah	673	707	10957	12117	11321

<sup>15</sup> Arikunto, op.cit hal 213

Sehingga dapat dicari nilai  $r_{xy}$  yaitu:

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\r_{xy} &= \frac{43.11321 - (673)(707)}{\sqrt{(43.10957 - (673)^2)(42.12117 - (707)^2)}} \\r_{xy} &= \frac{486803 - 475811}{\sqrt{(471151 - 452929)(521031 - 499849)}} \\r_{xy} &= \frac{10992}{\sqrt{(18222)(21182)}} = \frac{10992}{\sqrt{385978404}} \\r_{xy} &= \frac{10992}{19646.33} \\r_{xy} &= 0.559\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment Pearson* tersebut diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,559$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=43)$  yaitu 0,301 diperoleh nilai  $r_{hitung} > t_{tabel}$  dengan demikian terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

### Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono<sup>16</sup>:

$$\begin{aligned}t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\&= \frac{0.559 \times \sqrt{43-2}}{\sqrt{1-(0.559)^2}} \\&= \frac{0.559 \times \sqrt{41}}{\sqrt{1-0.313}} \\&= \frac{0.559 \times 6,403}{\sqrt{1-0.313}} \\&= \frac{3.583}{\sqrt{0.687}} \\&= \frac{3.583}{0.829} \\&= 4.322\end{aligned}$$

Diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,322. Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan  $dk=n-2=43-2=41$ , maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,322 > 2,021$  dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu

<sup>16</sup> Sugiyono, op.cit hal 187

pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

### Analisis Regresi

Menurut Sugiyono, “Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya.” Persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah.” Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

$\hat{Y}$  = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X<sup>17</sup>

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \quad b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

**Tabel 2. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai a dan b**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	19	20	361	400	380
2	16	20	256	400	320
3	17	18	289	324	306
4	18	19	324	361	342
5	17	11	289	121	187
6	16	19	256	361	304
7	20	18	400	324	360
8	18	17	324	289	306
9	14	19	196	361	266
10	16	19	256	361	304
11	20	18	400	324	360
12	18	13	324	169	234
13	16	8	256	64	128
14	18	19	324	361	342
15	18	18	324	324	324
16	16	18	256	324	288
17	11	15	121	225	165
18	19	13	361	169	247
19	13	19	169	361	247
20	20	20	400	400	400
21	19	15	361	225	285
22	13	17	169	289	221
23	13	11	169	121	143
24	11	14	121	196	154
25	10	12	100	144	120
26	16	18	256	324	288
27	16	17	256	289	272
28	9	10	81	100	90
29	17	19	289	361	323
30	16	19	256	361	304
31	18	20	324	400	360

<sup>17</sup> Ibid hlm. 315

32	17	19	289	361	323
33	10	12	100	144	120
34	16	17	256	289	272
35	18	19	324	361	342
36	8	9	64	81	72
37	15	19	225	361	285
38	19	17	361	289	323
39	10	12	100	144	120
40	14	19	196	361	266
41	14	13	196	169	182
42	17	20	289	400	340
43	17	18	289	324	306
Jumlah	673	707	10957	12117	11321

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(707)(10957) - (673)(11321)}{43(10957) - (673)^2}$$

$$a = \frac{(7746599) - (7619033)}{(471151) - (452929)}$$

$$a = \frac{127566}{18222}$$

$$a = 7.00$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{43(11321) - (673)(707)}{43(10957) - (673)^2}$$

$$b = \frac{(486803) - (475811)}{(471151) - (452929)}$$

$$b = \frac{10992}{18222}$$

$$b = 0.60$$

Sehingga diperoleh nilai a dan b seperti di bawah ini:

Untuk mengetahui persamaan regresi Y atas X digunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan memasukkan nilai-nilai yang diperoleh dari perhitungan di atas, maka diperoleh persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = 7,00 + 0,60X$$

Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 7,00 maka untuk setiap penambahan variabel X (Penggunaan Literasi Digital) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (Kreativitas Belajar PAK Siswa) sebesar 0,60 dari nilai Penggunaan Literasi Digital (variabel X).

### Uji Koefisien Determinasi ( $r^2$ )

Menurut Sugiyono<sup>18</sup>, "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi ( $r^2$ ) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$

$$r^2 = (0.559)^2$$

$$r^2 = 0.313$$

<sup>18</sup> Ibid, hal, 369

Selanjutnya menurut Sugiyono<sup>19</sup>, "Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai  $r^2$  dengan 100% ( $r^2 \times 100\%$ ).” Dari hasil perhitungan diperoleh  $r^2 = 0,313$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba adalah:  $(r^2) \times 100\% = 0,313 \times 100\% = 31,3\%$ .

### Pengujian Nilai F

Rumusan Hipotesa:

Ha : Jika F hitung lebih besar dari F tabel artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y

Ho : Jika F hitung lebih kecil dari F tabel, artinya tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y.

Untuk mengetahui nilai  $F_{hitung}$  menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana<sup>20</sup> yaitu Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana yaitu:

**Tabel 3. Tabel Rumusan Analisa Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana**

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	$\Sigma Y^2$	$\Sigma Y^2$	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y)^2/n$	$(\Sigma Y)^2/n$	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk (b/a)$	$S^2_{reg} = Jk (b/a)$	
Residu	n-2	$JK_{res} = \Sigma(Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	Jk (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n-k	Jk (E)	$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$	

Berikut ini adalah perhitungan yang dibutuhkan pada tabel Analisis Varians (ANAVA):

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(707)^2}{43} = \frac{499849}{43} = 11624.40$$

$$\begin{aligned}
 JK(b/a) &= b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right\} \\
 &= 0.60 \left\{ 11321 - \frac{(673)(707)}{43} \right\} \\
 &= 0.60 \left\{ 11321 - \frac{475811}{43} \right\} \\
 &= 0.60 \{ 11321 - 11065.37 \} \\
 &= 0.60 \times 255.63 \\
 &= 154.20
 \end{aligned}$$

$$S^2_{reg} = JK_{(b/a)} = 154.20$$

<sup>19</sup> Ibid, hal, 369

<sup>20</sup> Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung:Tarsito, 2016), hal 328

Tabel 4. Tabel Penolong Untuk Perhitungan Nilai  $\Sigma(Y - \hat{Y})^2$

No. Resp.	X	Y	$\hat{Y}$	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$
1	19	20	18.40	1.60	2.56
2	16	20	16.60	3.40	11.56
3	17	18	17.20	0.80	0.64
4	18	19	17.80	1.20	1.44
5	17	11	17.20	-6.20	38.44
6	16	19	16.60	2.40	5.76
7	20	18	19.00	-1.00	1.00
8	18	17	17.80	-0.80	0.64
9	14	19	15.40	3.60	12.96
10	16	19	16.60	2.40	5.76
11	20	18	19.00	-1.00	1.00
12	18	13	17.80	-4.80	23.04
13	16	8	16.60	-8.60	73.96
14	18	19	17.80	1.20	1.44
15	18	18	17.80	0.20	0.04
16	16	18	16.60	1.40	1.96
17	11	15	13.60	1.40	1.96
18	19	13	18.40	-5.40	29.16
19	13	19	14.80	4.20	17.64
20	20	20	19.00	1.00	1.00
21	19	15	18.40	-3.40	11.56
22	13	17	14.80	2.20	4.84
23	13	11	14.80	-3.80	14.44
24	11	14	13.60	0.40	0.16
25	10	12	13.00	-1.00	1.00
26	16	18	16.60	1.40	1.96
27	16	17	16.60	0.40	0.16
28	9	10	12.40	-2.40	5.76
29	17	19	17.20	1.80	3.24
30	16	19	16.60	2.40	5.76
31	18	20	17.80	2.20	4.84
32	17	19	17.20	1.80	3.24
33	10	12	13.00	-1.00	1.00
34	16	17	16.60	0.40	0.16
35	18	19	17.80	1.20	1.44
36	8	9	11.80	-2.80	7.84
37	15	19	16.00	3.00	9.00
38	19	17	18.40	-1.40	1.96
39	10	12	13.00	-1.00	1.00
40	14	19	15.40	3.60	12.96
41	14	13	15.40	-2.40	5.76
42	17	20	17.20	2.80	7.84
43	17	18	17.20	0.80	0.64
Jumlah	673	707	704.80	2.20	338.52

$$JK(res) = \Sigma(Y - \hat{Y})^2 = 338.52$$

$$S_{res}^2 = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{N - 2} = \frac{338.52}{43 - 2} = \frac{338.52}{41} = 8.26$$

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2} = \frac{154.20}{8.26} = 18.68$$

**Tabel 5. Pasangan data Y Pengulangan Terhadap X**

No. Resp.	X	K	N	Y	Y <sup>2</sup>	ΔY <sup>2</sup>	ΔY	(ΔY) <sup>2</sup>	$\frac{(\Delta Y)^2}{N}$	JK(E)
1	20	1	3	20	400	1124	58	3364	1121.33	2.67
2	20			20	400					
3	20			18	324					
4	19	2	4	19	361	1167	67	4489	1122.25	44.75
5	19			11	121					
6	19			19	361					
7	19			18	324					
8	18	3	7	17	289	1929	113	12769	1824.14	104.86
9	18			19	361					
10	18			19	361					
11	18			18	324					
12	18			13	169					
13	18			8	64					
14	18			19	361					
15	17	4	6	18	324	1803	103	10609	1768.17	34.83
16	17			18	324					
17	17			15	225					
18	17			13	169					
19	17			19	361					
20	17			20	400					
21	16	5	9	15	225	2049	133	17689	1965.44	83.56
22	16			17	289					
23	16			11	121					
24	16			14	196					
25	16			12	144					
26	16			18	324					
27	16			17	289					
28	16			10	100					
29	16			19	361					
30	15	6	1	19	361	361	19	361	361	0.00
31	14	7	3	20	400	905	51	2601	867	38.00
32	14			19	361					
33	14			12	144					
34	13	8	3	17	289	731	45	2025	675	56.00
35	13			19	361					
36	13			9	81					
37	11	9	2	19	361	650	36	1296	648	2.00
38	11			17	289					
39	10	10	3	12	144	674	44	1936	645.333	28.67
40	10			19	361					
41	10			13	169					
42	9	11	1	20	400	400	20	400	400	0.00
43	8	12	1	18	324	324	18	324	324	0.00
Jumlah										395.33

Berdasarkan tabel 4.9. dapat dilihat bahwa data variabel X dan variabel Y didapat 12 kelompok artinya nilai X ada 13 angka yang berbeda, maka nilai k = 12, sehingga nilai kd untuk Tuna Cocok = k-2 = (12- 2) = 10. Derajat untuk kekeliruan yaitu (n-k) = 43 - 12 = 31.

$$JK(ET) = 395.33$$

$$JK(Tc) = JK(res) - JK(ET)$$

$$= 338.52 - 395.33$$

$$= -56.81$$

$$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$$

$$= \frac{-56.81}{12 - 2}$$

$$= \frac{-56.81}{10}$$

$$= -5.68$$

$$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$$

$$= \frac{395.33}{43 - 12}$$

$$= \frac{395.33}{31}$$

$$= 12.75$$

$$F = \frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$$

$$= \frac{-5.68}{12.75}$$

$$= -0.45$$



etika dalam mengakses dan menggunakan informasi; dan 5) Keterampilan berkomunikasi, yaitu guru mampu menangani konflik dan mampu memahami tentang media social dan komunikasi digital. Dengan Penggunaan Literasi Digital tersebut di XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba, maka Kreativitas Belajar PAK Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan melalui sikapnya diantaranya: 1) Memiliki keingintahuan yang besar, antara lain peserta didik secara mandiri mencari informasi tambahan tentang topik yang dipelajari diluar materi yang diajarkan dan mampu menggunakan berbagai sumber, seperti buku, artikel, dan internet, untuk memperluas pemahaman mereka; 2) Mandiri, antara lain peserta didik mampu membuat rencana belajar dan mengatur waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas-tugas dan proyek-proyek dan mampu belajar secara mandiri dan memahami bagaimana cara belajar yang efektif untuk diri mereka sendiri; 3) Berfikir yang fleksibel, antara lain peserta didik bersedia menerima kritik dan umpan balik dengan sikap terbuka dan menggunakan informasi tersebut untuk perbaikan dan bersedia mempertimbangkan cara atau pendekatan yang berbeda dalam mencapai tujuan; 4) Senang mencoba hal baru, antara lain peserta didik mampu mencoba teknik atau strategi belajar baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka dan mampu menunjukkan antusiasme dalam mencoba konsep pendekatan baru; dan 5) Memiliki keterampilan, antara lain peserta didik mampu mengatur waktu, mengorganisir tugas, dan mengelola tanggung jawab belajar secara mandiri dan mengusahakan untuk terus mengasah dan meningkatkan keterampilan.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,559$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) =  $100\% - 5\% = 95\%$  dan untuk  $n = 43$  yaitu 0,301. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,559 > 0,301$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 4,322$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan  $\alpha = 5\%$  dan  $n-2 = 41$  yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $4,322 > 2,021$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $\hat{Y} = 7,00 + 0,60X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 7,00 maka untuk setiap penambahan Penggunaan Literasi Digital maka Kreativitas Belajar PAK Siswa akan meningkat sebesar 0,60 dari Penggunaan Literasi Digital. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,313$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase pengaruh Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba adalah 31,3%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 18,68$  dan nilai ini lebih besar dari  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang  $k=12$  dan dk penyebut  $= n-2 = 43-2 = 41$  yaitu 2,00. Dengan demikian  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $18,68 > 2,00$  maka  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

#### **Kesimpulan Berdasarkan Teori**

- a. Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi serta kumpulan informasi yang berisi pengetahuan untuk membantu siswa agar terampil dalam literasi yang diakses melalui media digital seperti smartphone atau komputer yang terhubung dengan jaringan dan memanfaatkannya secara baik, sehat, cerdas dan tepat. Dengan indikator: 1). Keterampilan teknologi, 2). Keterampilan Kritis, 3). Keterampilan keamanan Perangkat, 4). Keterampilan informasi, 5). Keterampilan berkomunikasi.
- b. Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa untuk melahirkan ide ide baru dengan gagasan baru atau karya nyata dalam proses belajar mengajar yang memiliki indikator: 1). Memiliki keingintahuan yang besar, 2). Mandiri, 3). Berfikir yang fleksibel, 4). Senang mencoba hal baru, dan 5). Memiliki keterampilan.

#### **Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $18,68 > 2,00$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Literasi Digital Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba yaitu sebesar 31,3%.

## **Kesimpulan Akhir**

Berdasarkan teoritis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Penggunaan Literasi Digital yang maksimal dapat meningkatkan Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

## **Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

### **1. Guru PAK**

Guru PAK hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya yaitu dengan Penggunaan Literasi Digital secara maksimal demi memaksimalkan Kreativitas Belajar PAK Siswa. Guru PAK hendaknya memaksimalkan Penggunaan Literasi Digital yaitu dengan memaksimalkan indikator-indikator yang dianggap belum maksimal pelaksanaannya. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi SMA Negeri 1 Balige Kabupaten Toba.

### **2. Siswa**

Meskipun secara keseluruhan Kreativitas Belajar PAK Siswa sudah baik, namun siswa diharapkan senantiasa mampu mempertahankan bahkan semakin meningkatkan Kreativitas Belajar PAK-nya yang sudah baik tersebut.

Dalam hal ini siswa telah merasa memiliki sikap antusias terhadap konsep pendekatan baru membantu siswa lebih cepat menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu siswa hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan sikap antusias konsep pendekatan baru tersebut

### **3. Peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Kreativitas Belajar PAK Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Kreativitas Belajar PAK Siswa tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Penggunaan Literasi Digital ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya keaktifan belajar siswa, motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto Suharismis. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dame Taruli Simamora dan Rida Gultom. 2011 *Pendidikan Agama Kristen Kepada Remaja dan Pemuda*. Medan: CV. Mitra.
- Daniel Nuhamara. 2009. *Pembimbing PAK*. Bandung: Jurnal Info Media
- Indrajit Richardus Eko. 2020. *Literasi Digital Nusantara*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Indrajit Richardus Eko. 2020. *Literasi Digital Nusantara*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Jajimatul Husna & Arina Faila Saufa. 2017 *Antologi Literasi Digital*. Yogyakarta: Azyan Mitra Media.
- Mohammad Ali, dan Mohammad Asrori. 2019 *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sidjabat. 2008. *Membesarkan anak dengan kreatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sitti Utami Reskiawaty Kamil. 2018 *Literasi Digital Generasi Milenial*. Kendari: Literacy Institute.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2017. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2017. *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT remaja rosdakarya.
- Wahyudin, Dinn, Kurniasih, Tatang Saripudin, and Ocih Setiasih. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.