



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105
Vol. 1, No. 4b, Oktober 2024

MISTER

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 1, No. 4b, Oktober 2024

Pages: 2608–2617

Pengaruh Media Pembelajaran Digital dan *Self-Regulated Learning* Terhadap Hasil Belajar

Rafha Naisa Alifah, Marsofiyati

Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri
Jakarta, Jakarta, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v1i4b.2313>

How to Cite this Article

APA : Naisa Alifah, R., & Marsofiyati, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital dan Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(4b), 2608 – 2617. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i4b.2313>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Pengaruh Media Pembelajaran Digital dan *Self-Regulated Learning* Terhadap Hasil Belajar

Rafha Naisa Alifah¹, Marsofiyati²

Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia^{1,2}

Email korespondensi: rafhanaisa4@gmail.com

Diterima: 29-10-2024

| Disetujui: 30-10-2024

| Diterbitkan: 31-10-2024

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of Digital-Based Learning and Self-Regulated Learning on Learning Outcomes. The research method used is a survey, with a sample of 30 respondents who are students of the Economics and Administration Study Program at the State University of Jakarta. Data were collected through a Likert scale-based questionnaire and analyzed using descriptive and inferential statistics with SPSS. This study shows that the relationship between Digital-Based Learning and Self-Regulated Learning on Learning Outcomes is not significant. Although theories such as Bandura (1997) and Pintrich & Zusho (2007) emphasize the importance of self-regulation in learning, the results indicate that other factors may play a larger role in determining learning outcomes. The low R^2 test (9.2%) and the insignificant F test ($p > 0.05$) indicate that there are many external factors, such as intrinsic motivation or social support, that potentially have a greater impact on learning outcomes. This research underscores the need for a comprehensive learning approach that integrates technology, interpersonal support, and the development of metacognitive skills to effectively improve students' academic outcomes.

Keywords: Digital-Based Learning; Self-Regulated Learning; Learning Outcomes; Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital dan Self-Regulated Learning terhadap Hasil Belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah survei, dengan sampel sebanyak 30 responden yang merupakan mahasiswa Program Studi Ekonomi dan Administrasi di Universitas Negeri Jakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala Likert dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan SPSS. Penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara Pembelajaran Berbasis Digital dan Self-Regulated Learning terhadap Hasil Belajar tidak signifikan. Meskipun teori seperti Bandura (1997) dan Pintrich & Zusho (2007) menyebut pentingnya pengaturan diri dalam pembelajaran, hasil menunjukkan bahwa faktor lain mungkin berperan lebih besar dalam menentukan hasil belajar. Uji R^2 yang rendah (9,2%) dan uji F yang tidak signifikan ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa ada banyak faktor eksternal, seperti motivasi intrinsik atau dukungan sosial, yang berpotensi lebih mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini menggarisbawahi perlunya pendekatan pembelajaran yang komprehensif, yang mengintegrasikan teknologi, dukungan interpersonal, dan pengembangan keterampilan metakognitif untuk meningkatkan hasil akademik siswa secara efektif.

Katakunci: Media Pembelajaran Digital; Canva; *Self-Regulated Learning*; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi ini tidak hanya mencakup metode pengajaran, tetapi juga cara mahasiswa dalam mengakses dan memproses informasi. Media pembelajaran digital, seperti Canva, telah menjadi salah satu alat yang banyak digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Canva adalah platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan fitur interaktif, yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami (Pedroso et al., 2023). Dengan menggunakan Canva, materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan tinggi semakin diakui. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media interaktif tidak hanya membuat materi lebih menarik tetapi juga membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Miller, 2018). Dalam konteks Program Studi Ekonomi dan Administrasi, di mana pemahaman konseptual dan keterampilan analitis sangat dibutuhkan, penggunaan media pembelajaran seperti Canva menjadi sangat relevan.

Namun, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan. Kemampuan mahasiswa untuk mengelola proses belajar mereka sendiri, yang dikenal sebagai self-regulated learning (SRL), juga sangat penting. SRL mencakup kemampuan untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses belajar (Zhang et al., 2023). Broadbent, J., & Poon, W. L. (2015) Penelitian ini mengkaji hubungan antara penggunaan strategi SRL dan hasil belajar di pendidikan tinggi, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi SRL, seperti pengelolaan waktu, pencatatan kemajuan belajar, dan pencarian bantuan secara mandiri, memiliki korelasi positif dengan pencapaian akademik. Penggunaan SRL yang efektif membantu siswa mengelola beban belajar yang lebih mandiri, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Rodríguez-Ardura & Meseguer-Artola (2021) Dalam penelitian ini, penulis mengeksplorasi bagaimana "flow" dalam lingkungan pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar. "Flow" merujuk pada keadaan keterlibatan penuh siswa dalam aktivitas belajar yang membuat mereka merasa termotivasi dan fokus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital, terutama yang dirancang dengan elemen interaktif dan kolaboratif, dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa. Keterlibatan yang lebih tinggi ini, pada gilirannya, berdampak positif pada hasil belajar siswa di berbagai disiplin ilmu.

Namun, masih terdapat gap dalam penelitian mengenai pengaruh gabungan antara penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan kemampuan SRL terhadap hasil belajar, khususnya mahasiswa di bidang ekonomi dan administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana kedua variabel ini berinteraksi dan mempengaruhi hasil belajar. Dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia, khususnya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), penting untuk memahami bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan media pembelajaran digital. Banyak mahasiswa saat ini sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, namun belum tentu mereka memiliki keterampilan SRL yang memadai. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya akan mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar tetapi juga akan mengeksplorasi bagaimana kemampuan SRL mahasiswa dapat memoderasi hubungan tersebut.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa dalam mengelola proses belajarnya sendiri menurut Schunk & Zimmerman, 2012 dalam (Prasetyana & Mariyati, 2020). Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan tentang pentingnya integrasi antara media pembelajaran digital dan pendekatan SRL dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mengumpulkan data dari mahasiswa Program Studi Ekonomi dan Administrasi UNJ. Data akan dianalisis untuk menentukan sejauh mana pengaruh penggunaan Canva dan kemampuan SRL terhadap hasil belajar mahasiswa. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva dan kemampuan self-regulated learning berperan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di UNJ. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi akademis tetapi juga praktis bagi pengembangan pendidikan tinggi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dan pengambilan sampel dilakukan secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, serta analisis data bersifat statistik. Paradigma penelitian kuantitatif dianggap sebagai hubungan sebab akibat (kausal) antar variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh sebab akibat (cause effect relationship, cause effectual relationship) antara dua variabel atau lebih dengan tujuan menjelaskan gejala atau fenomena tertentu. (Fadli, 2021)

Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, khususnya Fakultas Ekonomi Program Studi Ekonomi dan Administrasi angkatan 2022 yang berjumlah 30 orang.

Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang menunjukkan kuantitas, bentuk angka absolute atau parametrik sehingga dapat ditentukan magnitudenya atau besarannya. Dengan kata lain data kuantitatif adalah data yang dapat diukur dan dihitung secara langsung, mengenai informasi atau penjelasan dalam bentuk angka atau statistik.

Sumber Data

Sedangkan sumber data dalam penelitian ini diambil dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya dengan melakukan pengukuran,

menghitung sendiri dalam bentuk angket, observasi, wawancara, dan lain-lain. Sumber data primer penelitian ini adalah Kuesioner yang diberikan oleh peneliti kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Data sekunder adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang telah ada dari data primer atau penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, data sekunder yang digunakan penulis diperoleh dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, artikel dan sejenisnya.

Populasi

Populasi adalah subjek lengkap dari penelitian dan mencakup orang, benda, hewan, tumbuhan, penyakit, hasil tes, atau peristiwa sebagai sumber data dengan karakteristik tertentu. Semua 30 responden adalah Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, khususnya Fakultas Ekonomi Program Studi Ekonomi dan Administrasi angkatan 2022. Mereka merupakan populasi dalam studi ini.

Sample

Sampel sebagai bagian dari populasi yang dipilih melalui metode sampling. Agar kesimpulan yang diambil dari sampel dapat mencerminkan populasi dengan akurat, sampel tersebut harus mencerminkan status populasi dengan akurat. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel Non-Probability Sampling yaitu sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil. Sampling jenuh memiliki ciri utama yaitu apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampling jenuh baik digunakan apabila jumlah populasinya relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat dengan kesalahan yang sangat kecil,

Penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang berada pada Program Studi Ekonomi dan Administrasi. Berdasarkan teknik pengambilan sampel, maka dapat diketahui bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini seluruh karyawan sebanyak 30 responden Mahasiswa Ekonomi dan Administrasi.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, memakai teknik pengumpulan kuesioner yang dibantu dengan platform media sosial dan Google Form untuk mengisi kuesioner tersebut. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan variabel terikat X (Media Pembelajaran Berbasis Digital Canva dan Self Regulated Learning) terhadap variabel independen Y (Hasil Belajar)

Teknik Analisis Data

Agar suatu data yang dikumpulkan dapat bermanfaat, maka harus diolah dan dianalisis terlebih dahulu sehingga dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan. Tujuan analisis data adalah untuk menginterpretasikan dan menarik kesimpulan dari sejumlah data yang terkumpul. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda menggunakan software SPSS versi 26. Dalam prosesnya analisis regresi berganda juga dilakukan uji kualitas data yang terdiri dari uji validitas dan uji reabilitas. Kemudian uji asumsi klasik yang terdiri dari uji multikolinearitas, uji normalitas dan uji heteroskedastisitas. Untuk uji hipotesis terdiri dari uji F dan uji t. Dilanjutkan dengan analisis dan interpretasi yang menghasilkan kesimpulan dan saran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui hasil dari penelitian pengaruh Media Pembelajaran Digital dan Self-Regulated Learning terhadap Hasil Belajar, peneliti telah mengolah data yang didapatkan dari kuisioner yang telah disebarkan kepada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dan telah melakukan proses pengujian yaitu Uji Instrument, Uji Asumsi Klasik, Uji Hipotesis dan Uji Koefisien Determinasi.

1) Uji Validitas dan Reabilitas

Setelah melakukan Uji validitas output dari SPSS menunjukkan bahwa nilai r hitung dari semua item variable X1, X2 dan Y mempunyai nilai lebih besar dari nilai r tabel dengan $\alpha=0,05$, kemudian degree of freedom (df) $n-2$ dimana n adalah jumlah sample, jadi $df = 61 - 2 = 59$ adalah 0,2960. Maka, dari data semua indikator yang digunakan dalam penelitian ini, untuk mengukur variabel – variabel yang digunakan memiliki r hitung yang lebih besar dibanding dengan r tabel. Sehingga, semua indikator yang ada dalam penelitian ini adalah Valid.

Uji Variable juga dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semua variabel memiliki cronbach alpha cukup besar yaitu diatas 0,60. Dengan nilai yang didapatkan dari variable (X1) adalah 0.855 > 0.60 variable (X2) Sebesar 0.904 > 0.60 serta variable (Y) sebesar 0.792. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa realibilitas dari variabel kepemimpinan, lingkungan kerja, motivasi kerja dan kinerja karyawan yang diteliti adalah reliabel.

2) Uji Normalitas

Untuk menentukan normal tidaknya data pada variabel dependen dapat dilakukan dengan menggunakan kolmogorovsmirnov agar lebih akurat. Jika signifikan kolmogorov-smirnov bernilai < 0,05 maka distribusinya tidak normal, lalu sebaliknya jika nilai signifikansi kolmogorov-smirnov > 0,05 maka data terdistribusi tersebut normal. Hasil pengujian adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.38234165
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.087
	Negative	-.068
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(Sumber: Olahan data SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikasi kolmogorov-smirnov sebesar $0,200 > 0,05$, karena nilai signifikansinya lebih besar maka dapat dikatakan model regresi dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

3) Uji Multikolinearitas

Untuk Untuk mengetahui apakah variabel independen dalam model regresi berkorelasi, dilakukan pengujian multikolinearitas. Tidak boleh ada korelasi antara variabel independen dalam model regresi yang baik. Jika nilai toleransi lebih besar dari ($>$) 0,1 dan VIF kurang dari ($<$) 10, data dianggap tidak memiliki multikolinearitas, menurut diagnosis sederhana untuk kurangnya multikolinearitas pada model regresi. Tabel di bawah ini menampilkan hasil uji multikolinearitas:

Tabel 2. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	26.261	8.561		.067	.005		
X1	-.054	.259	-.042	.210	.835	.823	1.215
X2	.362	.230	.318	.573	.127	.823	1.215

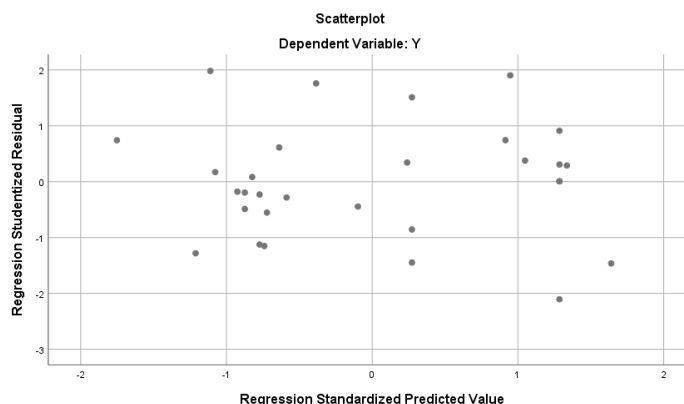
a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Olahan data SPSS, 2024)

Dari hasil pengujian multikolinearitas, mendapatkan hasil nilai Tolerance sebesar 0,823 lebih besar dari 0,1. Lalu nilai VIF mendapatkan hasil 1.215 yang mana kurang dari 10,00. Maka kesimpulannya variable X1 dan X2 tidak terjadi gejala multikolinearitas.

4) Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk menentukan apakah varians residual dalam model regresi bervariasi dari satu pengamatan ke pengamatan berikutnya. Model regresi tanpa heteroskedastisitas dianggap berkualitas tinggi. Dengan dasar analisis sebagai berikut, Heteroskedastisitas tidak terjadi dalam penelitian jika tidak ada pola yang dapat dikenali dan titik-titik tersebar di atas dan di bawah 0 pada sumbu Y.



Gambar 1. Uji Multikolinearitas
(Sumber: Olahan data SPSS, 2024)

Jelas dari Scatterplot di atas bahwa titik-titik tersebut tersebar dan terdispersi secara acak di atas dan di bawah sumbu Y serta angka 0. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model regresi ini tidak mengandung heteroskedastisitas. Akibatnya, pengujian dapat dilakukan menggunakan model regresi.

5) Uji T

Pada dasarnya, uji-t menggambarkan sejauh mana satu variabel independen dapat menjelaskan variasi dependen, dan digunakan untuk memeriksa signifikansi hubungan antara variabel X dan Y. Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan dengan SPSS:

Table.3 Uji t (Parsial)

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	26.261	8.561		.067	.005		
X1	-.054	.259	-.042	.210	.835	.823	.215
X2	.362	.230	.318	.573	.127	.823	.215

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Olahan data SPSS, 2024)

Hasil uji-t pada tabel koefisien menunjukkan bahwa nilai konstanta adalah 26.261 dengan nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,005, yang berarti signifikan pada taraf 5%. Sementara itu, untuk variabel independen:

- X1 memiliki koefisien -0,054, t-hitung -0,210, dan nilai Sig. 0,835, yang menunjukkan bahwa X1 tidak berpengaruh signifikan terhadap Y karena $p > 0,05$.
- X2 memiliki koefisien 0,362, t-hitung 1,573, dan nilai Sig. 0,127, yang berarti X2 juga tidak signifikan terhadap Y pada taraf 5% karena $p > 0,05$.

5) Uji F

Uji statistik F digunakan untuk memastikan apakah variable Pembelajaran Berbasis Digital, Self-Regulated Learning, terhadap Hasil Belajar semuanya secara bersamaan dipengaruhi oleh variabel independen dalam model. Tabel di bawah ini menampilkan temuan dari uji statistik F menggunakan SPSS:

Table.4 Uji F (Simultan)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square		Sig.
Regression	33.433		16.717	1.360	.274 ^b
Residual	331.767	27	12.288		
Total	365.200	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

(Sumber: Olahan data SPSS, 2024)

Hasil uji F pada tabel ANOVA menunjukkan bahwa nilai F sebesar 1,360 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,274. Karena nilai Sig. > 0,05, dapat disimpulkan bahwa variabel independen secara keseluruhan, yaitu Media Pembelajaran Berbasis Digital dan Self-Regulated Learning, tidak memiliki pengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Hasil Belajar) dalam model ini. Hal ini berarti model regresi tidak cukup kuat untuk menjelaskan variasi pada Hasil Belajar yang diakibatkan oleh variabel-variabel independen tersebut.

6) Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengolahan data dengan program SPSS 22, memberikan hasil sebagai berikut:

Table.5 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.303 ^a	.092	.024	3.50538

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

(Sumber: Olahan data SPSS, 2024)

Hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,092 atau 9,2%. Ini berarti bahwa variabel independen, yaitu X1 (Pembelajaran Berbasis Digital) dan X2 (Self-Regulated Learning), hanya menjelaskan 9,2% dari variabel dependen Y (Hasil Belajar). Sisanya, sebesar 90,8%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model ini. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,024

menunjukkan bahwa setelah penyesuaian, kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen tetap rendah.

KESIMPULAN

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model yang menghubungkan Pembelajaran Berbasis Digital dan Self-Regulated Learning terhadap Hasil Belajar tidak signifikan. Teori yang mendasari penelitian ini berakar pada pemikiran Bandura (1997), yang mendefinisikan pembelajaran yang diatur sendiri sebagai kemampuan individu untuk mengontrol proses pembelajarannya. (Zhang et al., 2023) Ini termasuk penetapan tujuan, pengaturan strategi, dan pengawasan kemajuan belajar. Namun, dalam penelitian ini, variabel X1 (Pembelajaran Berbasis Digital) tidak memberikan kontribusi signifikan ($p > 0,05$), menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, implementasinya tanpa dukungan yang tepat mungkin tidak cukup untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

Selain itu, hasil uji t untuk variabel X2 (Self-Regulated Learning) juga menunjukkan bahwa pengaruhnya terhadap Hasil Belajar tidak signifikan. Pintrich dan Zusho (2007) berpendapat bahwa keterampilan dalam pengaturan diri sangat berkontribusi terhadap keberhasilan akademik, tetapi dalam konteks penelitian ini, mungkin ada faktor lain yang lebih dominan yang berperan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Misalnya, aspek-aspek seperti dukungan sosial dari guru dan teman, atau kemampuan siswa dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, bisa jadi lebih penting daripada sekadar pemanfaatan teknologi dan pengaturan diri. (Wolters et al., 2023)

Uji koefisien determinasi (R^2) yang menunjukkan nilai 9,2% menegaskan bahwa variabel independen hanya mampu menjelaskan sebagian kecil dari variasi pada hasil belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada 90,8% variasi hasil belajar yang dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kondisi lingkungan belajar, motivasi intrinsik siswa, atau kualitas interaksi antara guru dan siswa. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya mempertimbangkan variabel tambahan yang mungkin memiliki dampak signifikan dalam pembelajaran.

Hasil dari uji F yang menunjukkan nilai signifikansi 0,274 juga memperkuat temuan ini, bahwa secara simultan, kedua variabel independen tidak cukup kuat untuk menjelaskan variabel dependen. Kesimpulan ini mendorong perlunya penelitian lebih lanjut yang mencakup variabel lain yang mungkin lebih berpengaruh dalam konteks pendidikan. Secara keseluruhan, meskipun teori mendukung pentingnya Pembelajaran Berbasis Digital dan Self-Regulated Learning, hasil empiris dalam penelitian ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih komprehensif untuk memahami berbagai faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran, integrasi teknologi harus disertai dengan pengembangan keterampilan metakognisi dan dukungan yang tepat dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Broadbent, J., & Poon, W. (2015). Self-regulated learning strategies & academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review. *The Internet and Higher Education*, 27, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.04.007>

- Miller, A. L. (2018). Connecting creative coursework exposure and college student engagement across academic disciplines. *Gifted and Talented International*, 33(1–2), 26–40. <https://doi.org/10.1080/15332276.2019.1655681>
- Nur Ainun, Jalaluddin, Khairul Asri, Yenni Agustina, Cut Nurul Fahmi, Indah Suryawati, Irwan, Sri Ismulyati, Azwir, Edi Azwar, Muhammad Azzarkasyi, Eli Nurliza, Septhia Irnanda, Dedi Sufriadi, Mukhtasar, & Zakaria. (2023). MENINGKATKAN LITERASI DAN KUALITAS PEMBELAJARAN YANG KREATIF BERORIENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 27–31. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v1i2.586>
- Pedroso, J. E., Sulleza, N. R. S., Francisco, N. K. H. M. C., Noman, N. a. J. O., & Martinez, N. C. a. V. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 2(2), 443–461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Prasetyana, Z., & Mariyati, L. I. (2020). HUBUNGAN ANTARA RELIGIUSITAS DENGAN REGULASI DIRI PADA SANTRI MADRASAH DINIYAH DI SIDOARJO. *PSYCHE Jurnal Psikologi*, 2(2), 76–86. <https://doi.org/10.36269/psyche.v2i2.240>
- Rodríguez-Ardura, I., & Meseguer-Artola, A. (2019). Flow experiences in personalised e-learning environments and the role of gender and academic performance. *Interactive Learning Environments*, 29(1), 59–82. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1572628>
- Wolters, C. A., Iaconelli, R., Peri, J., Hensley, L. C., & Kim, M. (2023). Improving self-regulated learning and academic engagement: Evaluating a college learning to learn course. *Learning and Individual Differences*, 103, 102282. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102282>
- Zhang, Z., Xu, Q., Koehler, A., & Newby, T. (2023). Comparing Blended and Online Learners' Self-Efficacy, Self-Regulation, and Actual Learning in the context of Educational Technology. *Online Learning*, 27(4). <https://doi.org/10.24059/olj.v27i4.4039>