



The Effect of Digital Learning Media Usage on Digital Economic Literacy with Self-Efficacy as an Intervening Variable among Students of SMA Negeri 62 Jakarta

Innisa Kumala Hayati¹, Suparno², Aditya Pratama³

innisakumala@gmail.com, suparno@unj.ac.id, adityapratama@unj.ac.id

¹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

This study aim for know influence use of digital learning media towards literacy digital economy with *self-efficacy* as intervening variables in students State Senior High School 62 Jakarta . Research This For know influence direct and indirect direct . Research This use method quantitative with method data collection using questionnaire . Number the sample was 169 students from population used student Class X. Data analysis using SEM-PLS with SmartPLS software . Research results this , influence direct use of digital learning media towards literacy student digital economy with the path coefficient showing original sample value $0.399 > 0$, t- statistic $5.868 > 1.96$ and p-value $0.000 < 0.05$, the influence direct limited use of digital learning media *self-efficacy* student with the path coefficient showing original sample value $0.660 > 0$, t- statistic $12.792 > 1.96$ and p-value $0.000 < 0.05$, the influence direct *self-efficacy* student to literacy student digital economy with the path coefficient showing original sample value $0.497 > 0$, t- statistic $6.935 > 1.96$ and p-value $0.000 < 0.05$. And the influence No direct use of digital learning media towards literacy digital economy through *self-efficacy* with the path coefficient showing original sample value $0.328 > 0$, t- statistic $6.421 > 1.96$ and p-value $0.000 < 0.05$.

Kata Kunci: Digital Economic Literacy, Digital Learning Media, Self Efficacy.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memungkinkan munculnya berbagai inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital tidak hanya menjadi solusi bagi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar, tetapi juga memungkinkan akses terhadap sumber daya belajar yang lebih luas dan bervariasi. Penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin relevan dalam era digital seperti saat ini.

Di Indonesia, penggunaan media pembelajaran digital telah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2022, lebih dari 80% sekolah di Jakarta telah mengadopsi media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan (Puslitjak) yang menunjukkan bahwa 75% siswa di Jakarta merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran digital dalam memahami materi pelajaran. Namun, survei yang sama juga mengungkapkan bahwa 40% siswa mengalami kendala dalam memahami materi akibat keterbatasan akses internet dan kurangnya interaksi langsung dengan guru.



Menurut Mayer (2021), media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk seperti video interaktif, modul digital, platform Learning Management System (LMS), dan aplikasi edukasi. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan efektivitas proses pembelajaran. Adapun menurut Shodiq dan Zainiyati (2020) media pembelajaran digital adalah penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan materi ajar secara fleksibel dan meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Sadiman dkk. (2019), media pembelajaran digital memiliki peran dalam menyajikan informasi dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Adapun media pembelajaran digital dapat berbentuk video, audio, animasi, dan simulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran

Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan literasi ekonomi digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis siswa, salah satunya adalah *Self Efficacy*. *Self Efficacy* atau efikasi diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran digital, siswa dengan tingkat *Self Efficacy* yang tinggi cenderung lebih percaya diri dalam mengakses, memahami, dan menerapkan informasi yang diperoleh dari media pembelajaran digital. Sebaliknya, siswa dengan *Self Efficacy* yang rendah mungkin mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital, yang pada akhirnya dapat berdampak pada rendahnya literasi ekonomi digital mereka.

Teori belajar yang dikembangkan oleh Albert Bandura yaitu *Social Cognitive Theory* (SCT) yang menyatakan bahwa proses belajar manusia tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti kognisi, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan perilaku individu itu sendiri. Dengan kata lain, manusia tidak belajar dalam ruang hampa, melainkan dalam interaksi sosial yang kompleks dan dinamis. Salah satu kontribusi terbesar dari teori ini adalah konsep *Self Efficacy*, yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Bandura menyatakan bahwa *Self Efficacy* memengaruhi bagaimana individu berpikir, merasa, dan bertindak. Seseorang dengan *Self Efficacy* tinggi akan lebih mungkin menghadapi tantangan, menetapkan tujuan belajar yang tinggi, dan bertahan saat menghadapi kesulitan.

Dalam konteks SMA Negeri 62 Jakarta, terdapat variasi dalam tingkat literasi ekonomi digital di antara siswa yang menggunakan media pembelajaran digital. Beberapa siswa mampu dengan cepat memahami konsep-konsep ekonomi digital dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sementara yang lain mengalami kesulitan meskipun telah menggunakan media pembelajaran digital secara intensif. Hal ini menunjukkan bahwa ada faktor lain yang memediasi hubungan antara penggunaan media pembelajaran digital dan literasi ekonomi digital, yang dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai *Self Efficacy*.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2023, tingkat literasi ekonomi digital di kalangan pelajar Indonesia masih tergolong rendah. Hanya sekitar 45% siswa SMA yang memiliki pemahaman yang cukup terhadap konsep ekonomi digital, seperti transaksi elektronik, keamanan data, serta investasi berbasis digital. Penelitian yang dilakukan oleh *Indonesia Digital Literacy Forum* (IDLF) juga menunjukkan bahwa meskipun siswa semakin sering menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman mereka terhadap aspek ekonomi digital masih terbatas.

Literasi ekonomi digital adalah kemampuan individu dalam memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi ekonomi yang tersedia dalam lingkungan digital untuk membuat keputusan keuangan yang tepat (Martin dan Madigan (2019). Literasi ekonomi digital juga

kemampuan individu dalam memahami, menganalisis, dan mengambil keputusan ekonomi dalam lingkungan digital. Literasi ini meliputi pemahaman terhadap konsep ekonomi digital, penggunaan teknologi finansial, serta kesadaran akan risiko dan regulasi yang terkait. Dalam kajiannya, OECD (2020) menyatakan bahwa literasi ekonomi digital mencakup keterampilan dalam menggunakan alat digital untuk mengelola keuangan, melakukan transaksi elektronik, serta memahami konsep ekonomi digital secara lebih luas. Selain itu, menurut Apriliani (2024), literasi ekonomi digital berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengelola sumber daya keuangan menggunakan teknologi digital secara efisien dan bertanggung jawab.

Meskipun media pembelajaran digital memiliki banyak manfaat, penerapannya di Indonesia, termasuk di Jakarta, masih menghadapi berbagai tantangan. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan internet yang stabil. Di beberapa daerah di Indonesia, konektivitas internet yang terbatas menjadi hambatan utama dalam efektivitas pembelajaran daring. Adaptasi guru terhadap media pembelajaran digital masih bervariasi. Beberapa guru belum sepenuhnya menguasai metode pengajaran berbasis digital, yang dapat berdampak pada efektivitas penyampaian materi. Kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa dalam pembelajaran digital dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan diskusi aktif. Adapun Pembelajaran online menuntut tingkat disiplin dan motivasi yang lebih tinggi dari siswa. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menjaga fokus dan disiplin dalam mengikuti kelas daring. Dengan meningkatnya penggunaan platform digital, muncul tantangan baru terkait keamanan data siswa dan privasi dalam pembelajaran daring.

Dengan mempertimbangkan tantangan dan solusi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital dapat mempengaruhi literasi ekonomi digital siswa SMAN 62 Jakarta dengan mempertimbangkan peran *Self Efficacy* sebagai variabel intervening. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan literasi ekonomi digital siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran digital.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan landasan paradigma positivis. Tujuan penelitian ini adalah untuk menetapkan hubungan sebab-akibat dan melakukan prediksi, serta untuk mengungkapkan fakta dan prediksi yang mendukung pendekatan paradigma positivis. Dalam melakukan penelitian, terdapat berbagai metode penelitian seperti survei, observasi, eksperimen, dan analisis jaringan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode survei.

Metode survei diterapkan untuk menghimpun pandangan dari sejumlah besar individu mengenai subjek atau permasalahan tertentu. Metode penelitian ini mempunyai beberapa ciri. Informasi yang dikumpulkan berasal dari penelitian terhadap populasi, dimana informasi tersebut diperoleh dari sejumlah besar orang dengan tujuan untuk menggambarkan ciri-ciri tertentu, dan terakhir informasi yang diperoleh diperoleh dari sampel bukan dari populasi. Penentuan jumlah sampel dari suatu populasi yang diketahui dapat dilakukan melalui perhitungan statistik yaitu persamaan Taro Yamane. Dengan itu, sampel yang digunakan yaitu 169 siswa kelas X yang berasal dari 6 kelas.

Sampel-sampel yang sudah didapatkan dari kuesioner yang telah disebar akan dikumpulkan untuk diolah dan dianalisis. Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid, maka akan dilakukan *preliminary test* dari sebagian data yang sudah terkumpul untuk memastikan tidak ada data yang tidak valid, tidak konsisten, ataupun bahkan kosong. Penelitian

ini akan menggunakan metode *Struktural Equation Modeling (SEM)* dan *Partial Least Square (PLS)* untuk menganalisis data yang terkumpul. Teknik ini diterapkan untuk mengungkap hubungan dan efek dari variabel-variabel terkait yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam studi ini, kami menerapkan teknik SEM-PLS dengan menggunakan perangkat lunak SmartPLS versi 4.0.9.2 untuk mengidentifikasi indikator yang valid dan tidak valid, serta untuk mengevaluasi langkah-langkah dalam model analisis faktor konfirmatori (CFA) guna menilai keandalan dan memverifikasi keabsahan model. Tujuannya adalah untuk membuat estimasi model struktural lebih kuat dan memberikan bukti yang berarti ketika menguji pengaruh variabel (Sholihin dan Ratmono, 2021).

Aktivitas merangkum sekelompok data secara deskriptif melalui penggunaan statistik yang lebih signifikan dan mudah dimengerti, seperti rata-rata, standar deviasi, disperse, distribusi frekuensi dan ukuran tendensi sentral diuraikan sebagai statistik deskriptif. Frekuensi adalah informasi yang menunjukkan jumlah perhitungan berapa kali suatu fenomena khusus dapat terjadi. Selanjutnya statistik inferensial adalah teknik statistik yang menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Hal ini menggambarkan hasil dari relasi antara variabel-variabel tersebut melalui pengujian hipotesis yang telah dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis nol harus diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Outer Model

Menurut Ghozali (2018) tujuan dari evaluasi outer model adalah untuk menilai validitas melalui *convergent validity* dan *discriminant validity*, serta reliabilitas model yang di evaluasi *composite reliability* serta *cronbach's alpha* untuk blok indikatornya.

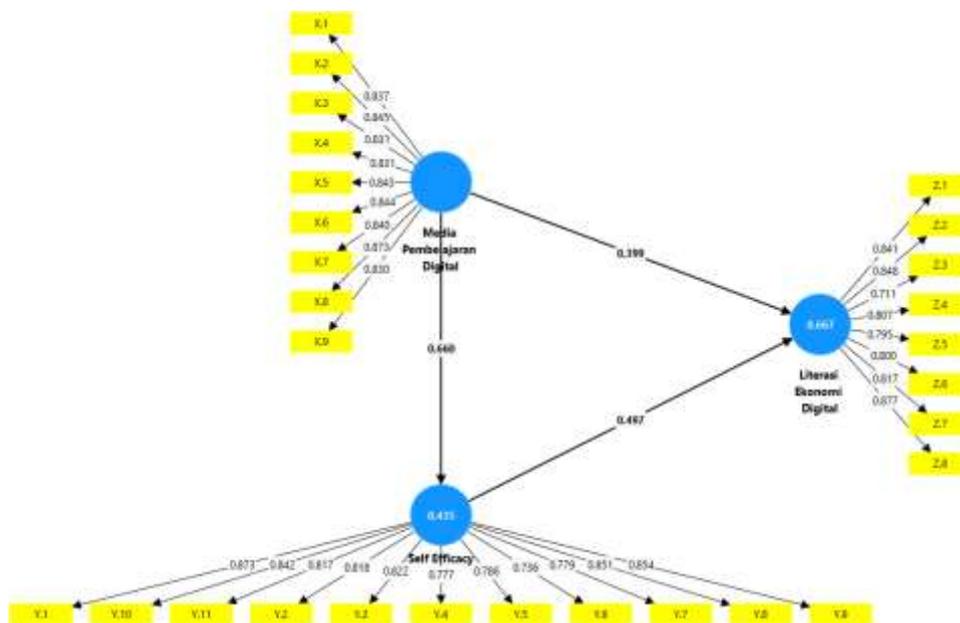
Convergent Validity

Pengujian *convergent validity* diuji dari masing-masing indikator konstruk. Menurut Sugiyono (2019), suatu indikator dikatakan valid jika nilainya lebih besar dari 0,70, sedangkan *loading factor* 0,50 sampai 0,60 dapat dianggap cukup. Berdasarkan kriteria ini bila ada *loading factor* dibawah 0,50 maka akan di drop dari model. Adapun hasil pengujian convergent validity disajikan sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Pengujian Convergent Validity

	Media Pembelajaran Digital (X1)	Self Efficacy_(X2)	Literasi Ekonomi Digital (Y)
X.1	0,837		
X.2	0,845		
X.3	0,831		
X.4	0,831		
X.5	0,843		
X.6	0,844		
X.7	0,840		
X.8	0,873		
X.9	0,830		
Y.1		0,873	
Y.10		0,842	
Y.11		0,817	
Y.2		0,818	
Y.3		0,822	
Y.4		0,777	

Y.5	0,786	
Y.6	0,736	
Y.7	0,779	
Y.8	0,851	
Y.9	0,854	
Z.1		0,841
Z.2		0,848
Z.3		0,711
Z.4		0,807
Z.5		0,795
Z.6		0,800
Z.7		0,817
Z.8		0,877



Gambar 1 Outer Model

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua indikator variabel penelitian ini dinyatakan valid, karena nilai *Outer Loadings* masing-masing indikator lebih besar dari 0,7. Dengan demikian item kuesioner dapat digunakan pada analisis-analisis selanjutnya.

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan software SmartPLS 4.0 dengan pendekatan Partial Least Square - Structural Equation Modeling (PLS-SEM). Tahapan pertama dalam analisis ini adalah menjalankan algoritma PLS guna memperoleh nilai koefisien jalur (*path coefficient*), nilai loading faktor pada setiap indikator (*outer loading*), serta nilai koefisien determinasi (*R-Square*).

Nilai Outer Loading (Model Pengukuran)

Hasil algoritma menunjukkan bahwa seluruh indikator pada masing-masing variabel memiliki nilai outer loading di atas 0.70, yang berarti seluruh indikator dalam model ini valid secara konvergen dan layak digunakan dalam pengukuran konstruk.

- Indikator pada variabel Media Pembelajaran Digital (X) memiliki nilai loading antara 0.830 hingga 0.873.
- Indikator pada variabel Self Efficacy (Y) menunjukkan nilai loading antara 0.736 hingga 0.873.

- c. Indikator pada variabel Literasi Ekonomi Digital (Z) memiliki nilai loading antara 0.711 hingga 0.877.

Dengan demikian, seluruh indikator dalam model ini memenuhi syarat validitas konvergen (loading > 0.70), yang berarti indikator-indikator tersebut mampu merepresentasikan konstruk variabelnya secara baik.

Nilai Path Coefficient (Model Struktural)

Hasil perhitungan algoritma juga menunjukkan adanya hubungan positif antar variabel laten dengan nilai koefisien jalur sebagai berikut:

- Media Pembelajaran Digital → Self Efficacy = 0.660
- Media Pembelajaran Digital → Literasi Ekonomi Digital = 0.399
- Self Efficacy → Literasi Ekonomi Digital = 0.497

Nilai koefisien jalur yang semuanya bernilai positif menunjukkan bahwa peningkatan pada variabel bebas (Media Pembelajaran Digital) akan meningkatkan variabel mediasi (Self Efficacy) maupun variabel terikat (Literasi Ekonomi Digital). Koefisien tertinggi terlihat pada hubungan Media Pembelajaran Digital terhadap Self Efficacy, yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran sangat kuat dalam mempengaruhi kepercayaan diri peserta didik.

Nilai R-Square (Koefisien Determinasi)

Nilai R-Square digunakan untuk mengukur seberapa besar variabel bebas menjelaskan variabel terikatnya.

- Nilai R-Square untuk Self Efficacy adalah 0.435, yang berarti 43.5% variasi Self Efficacy dijelaskan oleh Media Pembelajaran Digital.
- Nilai R-Square untuk Literasi Ekonomi Digital adalah 0.667, yang berarti 66.7% variasi Literasi Ekonomi Digital dijelaskan oleh Media Pembelajaran Digital dan Self Efficacy secara simultan.

Berdasarkan interpretasi R-Square menurut Sugiyono (2019), nilai R^2 sebesar 0.67 dikategorikan sebagai kuat, sedangkan 0.33–0.66 dikategorikan sebagai sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki daya jelas yang baik terhadap konstruk dependen yang digunakan dalam penelitian.

Discriminant Validity

Pemeriksaan selanjutnya adalah membandingkan korelasi antar variabel dengan akar AVE (\sqrt{AVE}). Model pengukuran mempunyai *discriminant validity* yang baik jika \sqrt{AVE} setiap variabel lebih besar dari pada korelasi antar variabel. Nilai \sqrt{AVE} dapat dilihat dari Output *Fornell Larcker Criterion Smart-PLS 4.0* yang tersaji dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2 Hasil Uji Discriminant Validity (Fornell Larcker Criterion)

Variabel	Literasi Ekonomi Digital (Y)	Media Pembelajaran Digital (X1)	Self Efficacy (X2)
Literasi Ekonomi Digital (Y)	0,813		
Media Pembelajaran Digital (X1)	0,727	0,842	
Self Efficacy (X2)	0,760	0,660	0,815

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa akar kuadrat dari *Average Variance Extracted* untuk setiap konstruk lebih besar daripada korelasi antara konstruk yang satu dan konstruk lainnya dalam model. Nilai berdasarkan pernyataan diatas maka konstruk dalam model yang diestimasi memenuhi kriteria *discriminant validity*. Adapun di bawah ini adalah

hasil dari Cross Loading:

	Media Pembelajaran Digital (X1)	Self Efficacy (X2)	Literasi Ekonomi Digital (Y)
X.1	0,837	0,559	0,639
X.2	0,845	0,514	0,516
X.3	0,831	0,498	0,509
X.4	0,831	0,549	0,675
X.5	0,843	0,582	0,677
X.6	0,844	0,531	0,584
X.7	0,840	0,557	0,624
X.8	0,873	0,556	0,554
X.9	0,830	0,626	0,678
Y.1	0,552	0,873	0,594
Y.10	0,600	0,842	0,709
Y.11	0,516	0,817	0,595
Y.2	0,585	0,818	0,654
Y.3	0,509	0,822	0,532
Y.4	0,503	0,777	0,655
Y.5	0,450	0,786	0,561
Y.6	0,473	0,736	0,588
Y.7	0,600	0,779	0,652
Y.8	0,544	0,851	0,628
Y.9	0,547	0,854	0,609
Z.1	0,665	0,658	0,841
Z.2	0,636	0,670	0,848
Z.3	0,489	0,509	0,711
Z.4	0,619	0,606	0,807
Z.5	0,517	0,655	0,795
Z.6	0,467	0,567	0,800
Z.7	0,616	0,614	0,817
Z.8	0,679	0,647	0,877

**Tabel 3 Hasil Cross Loading
Heterotrait-Monotrait Ratio HTMT
Tabel 4 Hasil HTMT**

	Heterotrait-monotrait ratio (HTMT)
Media Pembelajaran Digital <-> Literasi Ekonomi Digital	0,762
Self Efficacy <-> Literasi Ekonomi Digital	0,804
Self Efficacy <-> Media Pembelajaran Digital	0,688

Sementara itu, tingkat ambang validitas diskriminan yang dapat diterima juga diperoleh dilihat dari nilai Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT) yang lebih kecil dari 0,90 seperti yang

disarankan oleh (Hair et al., 2017). Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut memberikan semua konstruk telah valid secara validitas diskriminan secara perhitungan HTMT.

Average Variance Extracted (AVE)

Nilai AVE bertujuan untuk mengukur tingkat variasi suatu komponen konstruk yang dihimpun dari indikatornya dengan menyesuaikan pada tingkat kesalahan. Pengujian dengan nilai AVE bersifat lebih kritis dari pada *composite reliability*. Nilai AVE minimal yang direkomendasikan adalah 0,50. Output AVE yang diperoleh dari Smart PLS 4.0 tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Average Variance Extracted
Literasi Ekonomi Digital (Y)	0,661
Media Pembelajaran Digital (X1)	0,708
<i>Self Efficacy</i> (X2)	0,664

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai AVE telah lebih besar dari 0,50 yang berarti semua indikator tersebut telah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan dan mempunyai reliabilitas yang potensial untuk dilakukan pengujian lebih lanjut.

Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Untuk memastikan bahwa tidak ada masalah terkait pengukuran maka langkah terakhir dalam evaluasi outer model adalah menguji uji reliabilitas dari model. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan indikator *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*.

Pengujian *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* bertujuan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam suatu model penelitian. Apabila seluruh nilai variabel laten memiliki nilai *Composite Reliability* maupun *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$ hal itu berarti konstruk memiliki reliabilitas yang baik atau kuesioner yang digunakan sebagai alat dalam penelitian ini telah konsisten.

Tabel 6 Hasil Uji Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho a)	Composite reliability (rho c)
Literasi Ekonomi Digital (Y)	0,926	0,931	0,940
Media Pembelajaran Digital (X1)	0,949	0,950	0,956
<i>Self Efficacy</i> (X2)	0,949	0,951	0,956

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pengujian *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai yang memuaskan, yaitu semua variabel laten telah reliabel karena seluruh nilai variabel laten memiliki nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kuesioner yang digunakan sebagai alat penelitian ini telah andal atau konsisten.

Analisis Inner Model

Setelah model yang diestimasi memenuhi kriteria Outer Model, berikutnya dilakukan pengujian model struktural (Inner Model). Pengujian inner model adalah pengembangan model berbasis konsep dari teori dalam rangka menganalisis pengaruh variabel eksogen dan endogen telah dijabarkan dalam kerangka konseptual. Tahapan pengujian terhadap model structural (inner model) dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

Uji Model

Tabel 7 Hasil Model Goodness of Fit

	Saturated model	Estimated model
SRMR	0,069	0,069
d_ ULS	1,943	1,943
d_ G	1,534	1,534
Chi-square	1263,798	1263,798
NFI	0,744	0,744

Berdasarkan hasil uji *Goodness of Fit*, nilai Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) yang diperoleh adalah 0,069. Karena nilai ini berada di bawah ambang batas yang diterima yaitu 0,08 (atau terkadang 0,10), maka dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini memiliki tingkat kesesuaian (fit) yang baik. Ini menunjukkan bahwa perbedaan antara matriks kovarians yang diamati dengan matriks kovarians yang diestimasi oleh model tergolong kecil, sehingga model dapat diterima.

Nilai R-Square (R²)

Melihat nilai R-Square yang merupakan uji *Goodness of Fit* model.

Tabel 8 Hasil Uji Nilai R-Square (R²)

	R-square	R-square adjusted
Literasi Ekonomi Digital	0,667	0,663
<i>Self Efficacy</i>	0,435	0,432

1. Variabel Literasi Ekonomi Digital Nilai R-Square untuk variabel ini adalah 0,667. Ini berarti bahwa variabel Media Pembelajaran Digital dan *Self Efficacy* secara bersama-sama mampu menjelaskan 66,7% dari variasi pada variabel Literasi Ekonomi Digital. Nilai ini tergolong dalam kategori kuat/substansial, yang menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan penjelasan yang sangat baik terhadap variabel Literasi Ekonomi Digital. Sisa 33,3% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.
2. Variabel *Self Efficacy* Nilai R-Square untuk variabel ini adalah 0,435. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Media Pembelajaran Digital mampu menjelaskan 43,5% dari variasi pada variabel *Self Efficacy*. Nilai ini dapat dikategorikan sebagai moderat atau sedang. Artinya, model ini cukup baik dalam menjelaskan faktor yang memengaruhi *Self Efficacy*, sementara 56,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

f² Effect Size

Nilai f-square (f²) menunjukkan besar pengaruh parsial masing-masing variabel prediktor terhadap variabel endogen. Berikut interpretasi mengenai nilai f-square (Ghozali, 2018):

- 1) Apabila nilai f-Square bernilai $\geq 0,35$, maka dapat diinterpretasikan bahwa predictor variabel laten memiliki pengaruh kuat.
- 2) Apabila nilai f-Square bernilai $0,15 \leq f \leq 0,35$, maka memiliki pengaruh medium.
- 3) apabila nilai f-Square bernilai $0,02 \leq f \leq 0,15$, maka memiliki pengaruh lemah.

Berikut hasil nilai f² masing-masing variabel eksogen terhadap variabel endogen:

Tabel 9 Hasil Uji f2 Effect Size

	f-square
Media Pembelajaran Digital -> Literasi Ekonomi Digital	0,270
Media Pembelajaran Digital -> <i>Self Efficacy</i>	0,771
<i>Self Efficacy</i> -> Literasi Ekonomi Digital	0,419

1. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Literasi Ekonomi Digital Nilai f^2 untuk pengaruh ini adalah 0,270. Berdasarkan kriteria, nilai ini berada di antara 0,15 dan 0,35 ($0,15 \leq 0,270 < 0,35$), yang menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Digital memiliki pengaruh medium atau sedang terhadap Literasi Ekonomi Digital.
2. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap *Self Efficacy* Nilai f^2 untuk pengaruh ini adalah 0,771. Nilai ini jauh lebih besar dari 0,35, yang mengindikasikan bahwa Media Pembelajaran Digital memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan *Self Efficacy*.
3. Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Literasi Ekonomi Digital Nilai f^2 untuk pengaruh ini adalah 0,419. Karena nilai ini lebih besar dari 0,35, maka dapat disimpulkan bahwa *Self Efficacy* memiliki pengaruh yang kuat terhadap Literasi Ekonomi Digital.

Q-Square (Goodness of Fit Model)

Pengujian *Goodness of Fit Model* structural pada inner model menggunakan nilai *predictive relevance* (Q^2). Nilai Q-Square lebih besar dari 0 (nol) menunjukkan bahwa model mempunyai nilai *predictive relevance*. Nilai R-Square tiap-tiap variabel endogen dalam penelitian ini dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

Tabel 10 Hasil Uji Q-Square

	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$
Literasi Ekonomi Digital	1352,000	787,973	0,417
<i>Self Efficacy</i>	1859,000	1341,143	0,279

1. Variabel Literasi Ekonomi Digital memiliki nilai Q^2 sebesar 0,417. Nilai ini menunjukkan bahwa model struktural memiliki relevansi prediktif yang besar (karena $> 0,35$) dalam menjelaskan variabel Literasi Ekonomi Digital.
2. Variabel *Self Efficacy* memiliki nilai Q^2 sebesar 0,279. Nilai ini menunjukkan bahwa model memiliki relevansi prediktif yang moderat/sedang (karena $> 0,15$) untuk variabel *Self Efficacy*.

Hasil Pengujian Hipotesis (Estimasi Koefisien Jalur)

Nilai estimasi untuk pengaruh jalur dalam model structural harus signifikan. Nilai signifikan ini dapat diperoleh dengan prosedur bootstrapping. Melihat signifikan pada hipotesis dengan melihat nilai koefisien parameter dan nilai signifikan t-statistik pada algorithm bootstrapping report. Untuk mengetahui signifikan atau tidak signifikan dilihat dari t-tabel pada alpha 0,05 (5%) = 1,96. Kemudian t-tabel dibandingkan dengan t-hitung (t-statistik).

Tabel 11 Hasil Pengujian Hipotesis

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ((O/STDEV V))	P values
Media Pembelajaran Digital -> Literasi Ekonomi Digital	0,399	0,396	0,068	5,868	0,000
Media Pembelajaran Digital -> <i>Self Efficacy</i>	0,660	0,663	0,052	12,792	0,000
<i>Self Efficacy</i> -> Literasi Ekonomi Digital	0,497	0,500	0,072	6,935	0,000

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis pada model struktural:

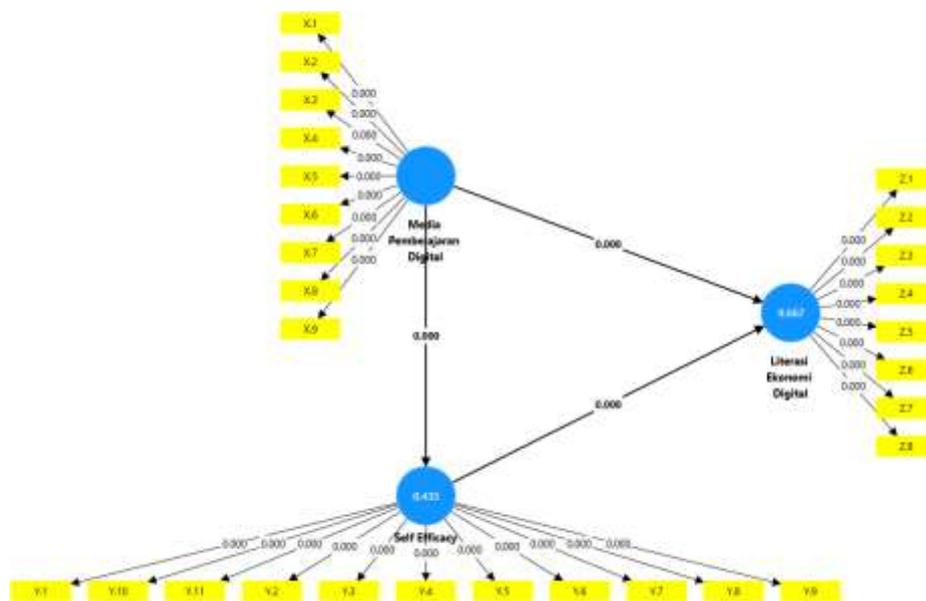
1. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Literasi Ekonomi Digital
Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi ekonomi digital. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien jalur (*original sample*) sebesar 0,399 yang menunjukkan arah pengaruh positif. Nilai T-statistik sebesar 5,868 lebih besar dari t-tabel (1,96) dan nilai P-value sebesar 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang efektif secara statistik terbukti dapat meningkatkan literasi ekonomi digital, sehingga hipotesis pertama (H1) diterima.
2. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap *Self Efficacy*
Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan dari media pembelajaran digital terhadap *Self Efficacy*. Nilai koefisien jalur yang diperoleh adalah 0,660, mengindikasikan hubungan yang positif dan kuat. Signifikansi pengaruh ini diperkuat oleh nilai T-statistik sebesar 12,792 yang jauh melampaui t-tabel (1,96) serta nilai P-value 0,000 yang berada di bawah ambang batas 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis kedua (H2) diterima, yang berarti media pembelajaran digital merupakan faktor penting dalam membangun *Self Efficacy* atau keyakinan diri siswa.
3. Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Literasi Ekonomi Digital
Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa *Self Efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi ekonomi digital. Nilai koefisien jalur sebesar 0,497 menunjukkan bahwa peningkatan *Self Efficacy* akan diikuti oleh peningkatan literasi ekonomi digital. Pengaruh ini signifikan secara statistik, yang terlihat dari nilai T-statistik sebesar 6,935 (lebih besar dari 1,96) dan nilai P-value 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Oleh karena itu, hipotesis ketiga (H3) diterima, yang menegaskan bahwa keyakinan pada kemampuan diri sendiri adalah prediktor penting bagi literasi ekonomi digital.

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis pengaruh tidak langsung (indirect) X terhadap Y melalui Z:

Tabel 12 Hasil Hipotesis

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ((O/STDEV V))	P values
Media Pembelajaran Digital - > <i>Self Efficacy</i> -> Literasi Ekonomi Digital	0,328	0,331	0,051	6,421	0,000

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan dari Media Pembelajaran Digital terhadap Literasi Ekonomi Digital melalui *Self Efficacy*. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien jalur (*Original Sample*) sebesar 0,328. Signifikansi pengaruh mediasi ini dikonfirmasi oleh nilai T-statistik sebesar 6,421, yang lebih besar dari standar kritis 1,96, serta P-value sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *Self Efficacy* terbukti secara statistik memediasi hubungan antara Media Pembelajaran Digital dan Literasi Ekonomi Digital. Artinya, penggunaan Media Pembelajaran Digital dapat meningkatkan Literasi Ekonomi Digital secara tidak langsung dengan cara terlebih dahulu meningkatkan *Self Efficacy* siswa. Oleh karena itu, hipotesis mediasi (H4) diterima.



Gambar 2 Hasil Uji Bootstrapping

Berdasarkan hasil uji bootstrapping yang ditampilkan pada gambar, terlihat bahwa seluruh hubungan antar variabel laten dalam model penelitian ini memiliki nilai p-value sebesar 0.000. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), karena nilai p-value < 0.05 merupakan syarat umum untuk menyatakan bahwa suatu hubungan dalam model memiliki pengaruh yang nyata secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Digital berpengaruh signifikan terhadap *Self Efficacy*, yang berarti penggunaan media pembelajaran digital yang optimal mampu meningkatkan keyakinan diri (efikasi diri) individu dalam menghadapi tugas dan tantangan belajar berbasis digital. Selain itu, Media Pembelajaran Digital juga berpengaruh langsung secara signifikan terhadap Literasi Ekonomi Digital, yang menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media digital dalam pembelajaran, semakin tinggi pula tingkat pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan ekonomi digital yang dimiliki peserta didik.

Lebih lanjut, hubungan antara *Self Efficacy* dan Literasi Ekonomi Digital juga signifikan, yang artinya semakin tinggi keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya sendiri, maka semakin baik pula literasi ekonomi digital yang dimilikinya. Hasil ini memperkuat temuan bahwa *Self Efficacy* dapat menjadi mediator yang menjembatani hubungan antara Media Pembelajaran Digital dan Literasi Ekonomi Digital. Dengan kata lain, penggunaan media digital tidak hanya memberikan pengaruh langsung terhadap peningkatan literasi ekonomi digital, tetapi juga memberikan pengaruh tidak langsung melalui peningkatan efikasi diri. Temuan ini memberikan implikasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital peserta didik, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri mereka agar mampu beradaptasi secara optimal di era ekonomi digital.

Pembahasan

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Literasi Ekonomi Digital

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi ekonomi digital. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien jalur (*original sample*) sebesar 0,399 yang menunjukkan arah pengaruh positif. Nilai T-statistik sebesar 5,868 lebih besar dari t-tabel (1,96) dan nilai P-value sebesar 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran digital yang efektif secara statistik terbukti dapat meningkatkan literasi ekonomi digital, sehingga hipotesis pertama (H1) diterima.

Media pembelajaran digital memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengakses materi ekonomi, berinteraksi secara aktif, serta memahami konsep-konsep ekonomi melalui sumber belajar yang variatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Literasi ekonomi digital tidak hanya mencakup pemahaman terhadap konsep ekonomi, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan teknologi informasi dalam mengakses dan mengevaluasi informasi ekonomi secara kritis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Wulandari & Nugroho (2022) yang menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam bidang ekonomi melalui integrasi konten digital yang relevan dan up-to-date. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dinilai efektif dalam membangun budaya belajar mandiri dan keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi isu-isu ekonomi di era digital. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media literasi ekonomi yang efektif.

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap *Self Efficacy*

Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan dari media pembelajaran digital terhadap *Self Efficacy*. Nilai koefisien jalur yang diperoleh adalah 0,660, mengindikasikan hubungan yang positif dan kuat. Signifikansi pengaruh ini diperkuat oleh nilai T-statistik sebesar 12,792 yang jauh melampaui t-tabel (1,96) serta nilai P-value 0,000 yang berada di bawah ambang batas 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis kedua (H2) diterima, yang berarti media pembelajaran digital merupakan faktor penting dalam membangun *Self Efficacy* atau keyakinan diri siswa.

Hasil ini selaras dengan teori Social Cognitive Theory (Bandura, 1986) yang menjelaskan bahwa efikasi diri dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, termasuk media pembelajaran. Ketika peserta didik merasa mampu menggunakan teknologi untuk belajar dan mendapatkan hasil yang positif, maka kepercayaan diri mereka terhadap kemampuan belajar pun meningkat. Studi yang dilakukan oleh Sutanto & Pratiwi (2021) juga mendukung temuan ini, di mana media digital dinilai dapat meningkatkan efikasi diri siswa karena memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, umpan balik langsung, dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Literasi Ekonomi Digital

Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa *Self Efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi ekonomi digital. Nilai koefisien jalur sebesar 0,497 menunjukkan bahwa peningkatan *Self Efficacy* akan diikuti oleh peningkatan literasi ekonomi digital. Pengaruh ini signifikan secara statistik, yang terlihat dari nilai T-statistik sebesar 6,935 (lebih besar dari 1,96) dan nilai P-value 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Oleh karena itu, hipotesis ketiga (H3) diterima, yang menegaskan bahwa keyakinan pada kemampuan diri sendiri adalah prediktor penting bagi literasi ekonomi digital.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Putri et al. (2020) yang menyatakan bahwa efikasi diri merupakan prediktor penting dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, termasuk dalam konteks literasi ekonomi. Individu yang memiliki efikasi diri tinggi cenderung lebih aktif mencari informasi, lebih mampu memahami konten digital yang kompleks, dan lebih mandiri dalam proses belajar. Dengan demikian, peningkatan efikasi diri menjadi aspek penting dalam mendukung pengembangan literasi ekonomi digital, khususnya dalam era pembelajaran berbasis teknologi yang menuntut kemandirian dan inisiatif belajar dari peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan *self efficacy* terhadap literasi ekonomi digital Siswa SMA Negeri 62 Jakarta. Maka dapat menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh positif signifikan terhadap literasi ekonomi digital. Artinya semakin tinggi atau semakin baik penggunaan media pembelajaran digital, maka akan semakin baik pula literasi ekonomi digital pada siswa SMA Negeri 62 Jakarta. Terdapat berpengaruh positif signifikan terhadap literasi ekonomi digital (Y). Maka dapat diartikan bahwa *self efficacy* akan mempengaruhi literasi ekonomi digital Siswa SMA Negeri 62 Jakarta. Artinya semakin tinggi atau semakin baik *self efficacy* yang dimiliki siswa, maka akan semakin baik pula literasi ekonomi digital pada siswa SMA Negeri 62 Jakarta. Terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan media pembelajaran digital dan *self efficacy* secara simultan terhadap literasi ekonomi digital. Dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dan *self efficacy* secara simultan mempunyai pengaruh signifikan terhadap literasi ekonomi digital Siswa SMA Negeri 62 Jakarta. Terdapat pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan dari Media Pembelajaran Digital terhadap Literasi Ekonomi Digital melalui *Self Efficacy*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *Self Efficacy* terbukti secara statistik memediasi hubungan antara Media Pembelajaran Digital dan Literasi Ekonomi Digital. Artinya, penggunaan Media Pembelajaran Digital dapat meningkatkan Literasi Ekonomi Digital secara tidak langsung dengan cara terlebih dahulu meningkatkan *Self Efficacy* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, R. (2024). *Digital Technology -Based Financial Literacy (Theory and Implementation)*. Literasi Nusantara Abadi: Malang.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: UNDIP.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Martin, J., and Madigan, P. (2019). *Digital Economic Literacy and Its Impact on Financial Decisions*.
- Mayer, R.E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- OECD. (2020). *Digital Financial Literacy: A Framework for Understanding and Measuring Skills in the Digital Economy*.
- Putri, M. E., Rahayu, S., & Nurwahidah, N. (2020). Pengaruh self efficacy terhadap literasi digital siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(2), 125–132. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4249893>
- Sadiman, AS, Rahardjo, R., Haryono, A., and Harjito, S. (2019). *Educational Media: Definition, Development, and Utilization*. Rajawali Pers.

- Shodiq , IJF, and Zainiyati , HS (2020). Utilization of E-Learning learning media using WhatsApp as solution in the middle spread of Covid-19 at MI Nurulhuda Jelu . *Al-Insyiroh : Journal of Islamic Studies* , 6 (2), 144-159.
- Sholihin, M., & Ratmono, D. (2021). *Analisis SEM-PLS dengan WarpPLS 7.0 untuk hubungan nonlinier dalam penelitian sosial dan bisnis*. Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Alfabeta.
- Sutanto, A., & Pratiwi, D. (2021). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan self efficacy siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 214–225. <https://doi.org/10.23887/jtp.v23i3.30220>
- Wulandari, F., & Nugroho, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap literasi ekonomi siswa SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 11(2), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jips.v11i2.37845>