

Pengaruh Reward & Punishment Dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Padang

Annisa sabrina^{1*}, Caterina Lo², Widya Astuti³
^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi, Universitas Ekasakti Padang
*Email: sabrinaannisa431@gmail.com

Received: 15/07/2025 ; Revised: 29/07/2025 ; Accepted: 10/08/2025 ; Published: 15/08/2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh Reward & Punishment terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang, (2) pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang, dan (3) pengaruh Reward & Punishment dan literasi digital secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan populasi penelitian sebanyak 356 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan proportional random sampling, sehingga diperoleh sampel sebanyak 188 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan SPSS versi 25, serta pengujian hipotesis menggunakan uji t dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara Reward & Punishment terhadap hasil belajar dengan nilai t hitung 3,034 > t tabel 1,972 dan nilai sig 0,003 < 0,05, (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital terhadap hasil belajar dengan nilai t hitung 2,878 > t tabel 1,972 dan nilai sig 0,004 < 0,05, (3) terdapat pengaruh secara bersama-sama antara Reward & Punishment dan literasi digital terhadap hasil belajar dengan nilai F hitung 11,735 > F tabel 3,04 dan nilai sig 0,000 < 0,05. Kesimpulan penelitian ini adalah Reward & Punishment dan literasi digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang.

Kata kunci: Reward & Punishment, Literasi Digital, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine 1) the effect of Reward & Punishment on the learning outcomes of class X phase E students in economics learning at SMA 8 Padang, 2) the effect of digital literacy on the learning outcomes of class X phase E students in economics learning at SMA 8 Padang, and 3) the combined effect of Reward & Punishment and digital literacy on the learning outcomes of class X phase E students in economics learning at SMA 8 Padang. The method used is quantitative with a research population of 356 students. The sampling technique uses proportional random sampling, so that a sample of 188 students is obtained. The data collection technique was carried out through questionnaires and analyzed using multiple linear regression analysis with SPSS version 25, as well as hypothesis testing using the t test and F test. The results of the study showed that: 1) there is a significant influence between Reward & Punishment on learning outcomes with a calculated t value of 3.034 > t table 1.972 and a sig value of 0.003 < 0.05, 2) there is a significant influence between digital literacy on learning outcomes with a calculated t value of 2.878 > t table 1.972 and a sig value of 0.004 < 0.05, 3) there is a combined influence between Reward & Punishment and digital literacy on learning outcomes with a calculated F value of 11.735 > F table 3.04 and a sig value of 0.000 < 0.05. The conclusion of this study is that Reward & Punishment and digital literacy have a significant effect on the learning outcomes of class X phase E students in economics learning at SMA Negeri 8 Padang.

Keywords: Reward & Punishment, Digital Literacy, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam pembangunan suatu bangsa dan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan karakter dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi positif dalam masyarakat (Anwar, 2022; Isnaini & Fanreza, 2024). Sejalan dengan amanat Undang-

Undang No. 20 Tahun 2003 yang menekankan pengembangan potensi peserta didik secara holistik, kebijakan pendidikan kemudian diwujudkan melalui perluasan akses pendidikan, bantuan pembiayaan pendidikan, peningkatan kapasitas pendidik, serta pembaruan kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan zaman (Ivan, 2024; Zainun & Arifin, 2024; Fakhri, 2023). Namun dalam pelaksanaannya, masih terdapat permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius, terutama kesenjangan akses dan mutu pendidikan antarwilayah/antar sekolah yang pada akhirnya tercermin pada perbedaan capaian belajar siswa (Amin et al., 2020; Anwar, 2022; Sidik, 2024).

Menurut Wulandari (2021), dalam konteks pendidikan hasil belajar merupakan aspek penting karena menjadi output pembelajaran sekaligus indikator keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil belajar dipahami sebagai kompetensi/kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran dan mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotor (Kharisma, 2020; Reksamunandar, 2020; Nurtanto & Sofyan, 2015; Aryansah, 2021; Darwanto & Herdiansyah, 2022).

Hasil observasi awal penulis di SMA Negeri 8 Padang pada pelajaran ekonomi kelas X fase E, data yang menggambarkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kurang memuaskan karena banyak siswa yang memperoleh nilai UAS di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harus dicapai siswa ditetapkan sekolah adalah 80 untuk ajaran 2024/2025. Dapat dilihat dari hasil rata rata ujian akhir semester ganjil fase E di SMA Negeri 8 Padang masih rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi fase E di SMA Negeri 8 Padang, dimana dari 356 siswa, hanya 8 siswa dengan presentase 2% yang mencapai nilai di atas rata-rata dan 348 siswa dengan presentase 98% yang mencapai nilai di bawah rata-rata. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 80 untuk tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 8 Padang ada banyak fenomena yang ditemui di sekolah pada saat penerapan *Reward & punishment* yaitu guru telah berupaya mengajar dengan berbagai metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan; namun, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas. Guru memberikan dorongan kepada siswa untuk tetap bersemangat belajar dan menegur siswa yang mengobrol selama pelajaran. Mereka juga telah membuat kesepakatan dengan siswa mengenai pemberian hukuman bagi mereka yang melanggar tata tertib kelas, seperti menyelesaikan soal di papan tulis dan memberikan tugas tambahan kepada yang melanggar. Sayangnya, langkah-langkah ini belum sepenuhnya efektif. Selain itu, guru telah berupaya memberikan penghargaan, seperti memberikan tepuk tangan kepada siswa, tetapi pendekatan ini juga belum membuahkan hasil yang diharapkan. Hal ini ditandai dengan siswa yang sering keluar masuk kelas, tidur di kelas dan berbicara dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara yang dilakukan penulis di SMA Negeri 8 Padang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi, seperti komputer dan smartphone, sebagai pendukung proses belajar. Literasi digital diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi, di mana siswa dilatih untuk menggunakan mesin pencari dan sumber daya online lainnya untuk mendukung pembelajaran mereka. Meskipun sarana dan prasarana telah disediakan di sekolah, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah, yang menjadi tantangan bagi guru.

Namun berdasarkan pengamat peneliti, dapat dilihat dari fenomena yang terjadi di SMA Negeri 8 Padang. kesadaran siswa dalam mencari informasi yang valid masih rendah. Hal ini terlihat dari kecenderungan sebagian besar siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu di media sosial dan bermain *game online*, dibandingkan memanfaatkan media digital untuk

kepentingan akademis. Akibatnya, banyak siswa yang mengabaikan potensi teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang bermanfaat. Mereka cenderung tidak memanfaatkan sumber daya online yang dapat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran, melakukan penelitian, atau mengerjakan tugas.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang "Pengaruh *Reward & Punishment* dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Padang" menjadi penting untuk dilakukan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan program pembelajaran yang efektif dan peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2023) Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk membuktikan sebuah teori dengan cara mengukur beberapa variabel yang digunakan. Pengukuran variabel ini kemudian dianalisis menggunakan statistika dan memiliki data berupa angka.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Padang yang beralamatkan di Jln. Adinegoro Perwira Kayu Kalek No.Km, Rw.18, Batipuh Panjang, Kec. Koto Tengah, Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu pelaksanaannya dimulai pada semester genap tepatnya pada bulan April 2025 sampai Mei 2025. Jadwal Pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Ekonomi Fase E.

Populasi Dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa Fase E di SMA Negeri 8 Padang yang berjumlah 356 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampel yang digunakan adalah proportional random sampling yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Maka sampel yang diambil dari Fase E di SMA Negeri 8 Padang yang berjumlah 188 siswa

Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

1. Variabel Bebas (*Independent Variables*) dalam penelitian ini adalah *Reward & Punishment* (X_1) dan Literasi digital (X_2)
2. Variabel Terikat (*Dependen Variables*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang (Y).

Jenis Data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam bentuk data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer *Reward & Punishment* (X_1) dan literasi digital (X_2). Data sekunder dalam penelitian ini

yaitu Hasil Belajar (Y).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner (Angket) dan Dokumentasi.

Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen ini dirancang untuk mengukur variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian dan dapat berupa berbagai bentuk, tergantung pada jenis penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket yang berisi serangkaian pernyataan yang akan dijawab atau ditanggapi oleh subjek penelitian.

Teknik Pengujian Data

1. Validitas

Menurut Sugiyono (2019) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut.

2. Reliabilitas.

Uji reliabilitas menurut Ghazali (2021) bertujuan untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal adalah jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Variabel

Menurut sugiyono (2021) Analisis diskripsi data yang dimaksudkan dalam penelitian ini meliputi perhitungan *mean* atau rata-rata (M), *median* (Me), *modus* (Mo) dan Standar Deviasi (SD). Selain itu, data juga digambarkan dengan tabel distribusi frekuensi dan histogram. Mean diperoleh melalaui jumlah total dibagi jumlah individu

2. Analisis Regresi Berganda

Menurut Sugiyono (2018) Regresi linear berganda digunakan oleh peneliti untuk meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen atau regresi linear berganda dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal dua.

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Riyanto (2020:81) menjelaskan uji normalitas data merupakan uji yang mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak normal, sehingga pemilihan statistik dapat dilakukan dengan tepat. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas adalah Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan apabila nilai signifikan $> 0,05$ berarti data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenittas

Menurut Field (2024) Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi dengan variansi yang

sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji levene yaitu menghitung variansi dari setiap kelompok dan membandingkannya untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan.

3. Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2021) uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Adanya multikolinieritas dapat diketahui dengan menilai nilai variance inflation factor (VIF) dan tolerance. Jika VIF kurang dari 10, maka menunjukkan tidak adanya multikolinearitas. Sedangkan jika nilai tolerance > 0.10, maka tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Hipotesis

1. Uji T (Uji Parsial)

Menurut Ghozali (2021) mengatakan bahwa uji t digunakan untuk mengetahui masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

2. Uji F (Uji Simultan)

Menurut Ghozali (2021) uji yang digunakan untuk menguji kelayakan model regresi secara simultan, yaitu untuk mengetahui apakah semua variabel independen secara bersama-sama memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghozali (2021) koefisien determinasi adalah nilai yang mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel dependen, dengan nilai antara nol dan satu ($0 \leq R^2 \leq 1$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Hasil deskriptif variabel hasil belajar menunjukkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X fase E di SMA Negeri 8 padang sebesar 61,71 dan nilai banyak diperoleh siswa berkisaran 50-53. Data hasil belajar dari interval 50-53 terdapat 51 siswa (27,1%), rentang interval 54-57 terdapat 18 siswa (9,6%), rentang interval 58-61 terdapat 26 siswa (13,8%), rentang interval 62-65 terdapat 28 siswa (14,9%), rentang interval 66- 69 terdapat 16 siswa (8,5%), rentang 70-73 terdapat 27 siswa (14,4%), rentang interval 74-77 terdapat 15 siswa (8,%), rentang 78-81 terdapat 5 siswa (2,7%), rentang interval 82-85 terdapat 2 siswa (1,1%). Hal ini menunjukkan bahwa intensitas dalam pembelajaran tergolong pada kategori cukup.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan melihat apakah yang diperoleh tersebut telah berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		188
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	8,34582445
Most Extreme Differences	Absolute	0,058
	Positive	0,058

	Negative	-0,053
Test Statistic		0,058
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 1 diatas, didapatkan nilai residual sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 nilai sampel berjumlah 188 yang berarti data di uji berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa variabel populasi data adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai persyaratan dalam analisis *Independent Sampel T Test* dan *One Way ANOVA*.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Levene Statistic		df1	df2	Sig.
Based on Mean	,426	1	374	,514
Based on Median	,419	1	374	,518
Based on Median and with adjusted df	,419	1	192,265	,518
Based on trimmed mean	,465	1	374	,496

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 2 diatas diketahui bahwa nilai signifikansi 0,05, maka untuk 0,514 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data ini homogen. Karena penelitian ini homogen maka dapat digunakan sebagai sampel penelitian.

Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen).

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
<i>Reward & Punishment</i>	0,935	1,070
Literasi digital	0,935	1,070
a. Dependent Variable: Hasil belajar		

Sumber : Hasil Olahan Data Spss Versi 25

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat disimpulkan bahwa semua variabel telah lolos dari uji multikolinearitas dengan penjabaran sebagai berikut : variabel *Reward & Punishment*,

Literasi Digital tidak terjadi multikolinearitas (tidak ada hubungan antara ketika variabel) dikarenakan nilai VIF dengan nilai $1,070 < 10,00$ dan nilai tolerance dengan nilai $0,935 > 0,10$.

Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 4. Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	29,007	6,855		4,232	0,000
	<i>Reward & punishment</i>	,271	0,089	0,217	3,034	0,003
	Literasi digital	,211	0,073	0,206	2,878	0,004
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dibuat persamaan regresi linear berganda sebagai berikut : $Y = 29,007 + 0,271X_1 + 0,211X_2 + e$

Dari persamaan di atas dapat diinterpretasikan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Konstanta sebesar 29,007 artinya jika ada *reward & punishment* dan literasi digital , maka hasil belajar siswa SMA Negeri 8 Padang tetap sebesar 29,007.
- 2) Koefisien *Reward & Punishment* (X_1) sebesar 0,271 Setiap penambahan 1% satuan pada X_1 akan menyebabkan naik Hasil Belajar (Y) sebesar 0,271 dan sebaliknya.
- 3) Koefisien literasi digital (X_2) sebesar 0,211 artinya jika (X_2) ditingkatkan 1% satuan , maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,211 dan sebaliknya.
- 4)

Uji Hipotesis

Uji hipotesis model pertama yang digunakan pada penelitian ini adalah menguji H_1 dan H_2 atau untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh *Reward & Punishment* dan Literasi Digital secara parsial terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang dengan taraf uji signifikansi (α) = 0,05, berikut pengujian hipotesis .

Tabel 5. Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,007	6,855		4,232	0,000
	<i>Reward & punishment</i>	,271	0,089	0,217	3,034	0,003
	Literasi digital	,211	0,073	0,206	2,878	0,004
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 25

Berdasarkan 5 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Variabel *Reward & Punishment* memiliki $t_{hitung} (3,034) > t_{tabel} (1,972)$ dan nilai sig sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini berarti berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa *Reward & Punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Fase E di SMA Negeri 8 Padang .

2. Variabel Literasi Digital memiliki $t_{hitung} (2,878) > t_{tabel} (1,972)$ dan nilai sig sebesar $0,004 < 0,05$. Hal ini berarti berarti H_0 tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Siswa kelas X Fase E di SMA Negeri 8 Padang

Uji F (Uji Simultan)

Tabel 6. Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1832,558	2	916,279	11,735	000 ^b
Residual	14444,351	185	78,078		
Total	16276,910	187			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar					
b. Predictors: (Constant), <i>Reward & Punishment</i> , Literasi digital					

Sumber : hasil olahan data SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel 6 diatas diketahui nilai F_{hitung} 11,735 yang lebih besar dari F_{tabel} sebesar 3,04 (lampiran tabel F) dan nilai probabilitas yang dihasilkan dari perhitungan adalah 000^b lebih kecil dari α (5%). Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya *Reward & Punishment* dan literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 8 Padang.

Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 7. Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,336 ^a	0,113	0,103	8,836
a. Predictors: (Constant), <i>Reward & Punishment</i> , Literasi Digital				

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 25

Berdasarkan Pada tabel 7 nilai koefisien determinasi ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0,113. Hal ini berarti kontribusi pengaruh *Reward & punishment* dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa X fase E di SMA Negeri 8 Padang sebesar 11,3% sedangkan sisanya 88,7% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS versi 25 membuktikan bahwa *Reward & Punishment* dan literasi digital terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang. Dari hasil analisis diperoleh bahwa sebagai berikut :

1. *Reward & Punishment* Berpengaruh positif dan signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Padang

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh *Reward & Punishment* $t_{hitung} (3,034) > t_{tabel} (1,972)$ dan nilai sig sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini berarti berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Reward & Punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E di SMA Negeri 8 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Reward & Punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X fase E di SMA Negeri 8 Padang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sudah mendapatkan penerapan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Reward yang diberikan kepada siswa dapat berfungsi sebagai motivator yang mendorong mereka untuk lebih aktif dan berprestasi dalam belajar. Penghargaan ini dapat berupa pujian, penghargaan fisik, atau bentuk pengakuan lainnya yang dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Di sisi lain, hukuman yang diterapkan dengan bijak dapat berfungsi sebagai pengingat bagi siswa untuk memperbaiki perilaku atau kinerja mereka.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh A. Amirudin (2020) dengan judul pengaruh metode *Reward & Punishment* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi pendidikan agama islam pada studi kasus di sdit tahfizh quran al jabar Karawang . berdasarkan hasil analisis dengan uji t menunjukkan $t_{hitung} 29,82 > 2,045$ maka dapat disimpulkan bahwa *reward & Punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *Reward & Punishment*, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa yang dicapai.

Hal ini didukung oleh teori Rusda (2021) dengan menggunakan pemberian *reward*, peneliti menemukan perubahan sikap siswa menjadi lebih disiplin, dan aktif dalam belajar di kelas memunculkan daya kompetisi antara siswa sehingga daya saing dalam belajar para siswa menjadi lebih tinggi dan termotivasi untuk meraih prestasi belajar. Adapun kelas kontrol dengan menggunakan pemberian *punishment* membuat siswa berubah sikap menjadi lebih baik, sehingga dalam belajar menjadi lebih fokus dalam belajar dan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

2. Literasi Digital Berpengaruh positif dan signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Padang

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Literasi Digital memiliki $t_{hitung} (2,878) > t_{tabel} (1,972)$ dan nilai sig sebesar $0,004 < 0,05$. Hal ini berarti berarti H_0 tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E di SMA Negeri 8 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi kelas X fase E di SMA Negeri 8 Padang. Hasil ini menunjukkan bahwa literasi digital mendukung kemampuan siswa dalam menggunakan dan memahami informasi teknologi dan komunikasi memberikan kontribusi secara positif terhadap pencapaian akademik mereka.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Nurramdhani, 2023) dengan judul pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ppkn di SMA Negeri 2 Sumedang. berdasarkan hasil analisis dengan uji t menunjukkan $t_{hitung} = 6.956 > t_{tabel} 1.665$ maka dapat di simpulkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin meningkat literasi digital maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang. Hal ini sesuai dengan pendapat yang didukung oleh teori Septiany (2023) menyatakan pendidikan masa kini siswa perlu dibekali kemampuan literasi digital yang baik.

Dalam meningkatkan literasi digital siswa tentu perlu dilakukan dengan mengenalkan berbagai macam teknologi yang dapat membantu pembelajaran. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan pemanfaatan teknologi yang baik maka akan menumbuhkan dorongan dalam diri siswa. Dengan adanya literasi digital dapat membantu seseorang menjadi produktif dalam meningkatkan hasil belajar .

3. *Reward & punishment* dan Literasi Digital Berpengaruh positif dan signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 8 Padang.

Berdasarkan Hasil penelitian diketahui nilai $t_{hitung} 11,735 > 3,04$ dan nilai sig yang dihasilkan dari perhitungan adalah $0,000^b < \alpha 5\% (0,05)$ yang berarti *reward & punishment* dan literasi digital secara bersama – sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 padang.

Hasil penelitian ini berpengaruh signifikan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara penerapan sistem *Reward & Punishment* dan literasi digital siswa memiliki dampak yang kuat terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Artinya siswa menerapkan *Reward & Punishment* berfungsi sebagai alat motivasi yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berprestasi dalam belajar. *Reward* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sedangkan *Punishment* yang diterapkan secara proporsional dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan mereka, sehingga mendorong perbaikan dalam perilaku belajar.

Hal ini sejalan teori Rusda (2021) dengan menggunakan pemberian *reward*, peneliti menemukan perubahan sikap siswa menjadi lebih disiplin, dan aktif dalam belajar di kelas memunculkan daya kompetisi antara siswa sehingga daya saing dalam belajar para siswa menjadi lebih tinggi dan termotivasi untuk meraih prestasi belajar. Adapun didukung oleh teori Septiany (2023) menyatakan pendidikan masa kini siswa perlu dibekali kemampuan literasi digital yang baik. Dalam meningkatkan literasi digital siswa tentu perlu dilakukan dengan mengenalkan berbagai macam teknologi yang dapat membantu pembelajaran.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan institusi pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kedua aspek ini. Misalnya, dengan menerapkan sistem *Reward* yang efektif dan memberikan pelatihan literasi digital yang memadai, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dinamika pengaruh *Reward & Punishment* dan Literasi Digital terhadap hasil belajar siswa. Diperkirakan, temuan ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan praktik pendidikan yang lebih efektif di SMA Negeri 8 Padang dan mendorong penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. *Reward & Punishment* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang . Hal ini dapat dilihat dari perolehan $t_{hitung} (3,034) > t_{tabel} (1,972)$ dan nilai sig sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini berarti berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan semakin tinggi *Reward & punishment* maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.
2. Literasi digital (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang. Hal ini dapat dilihat dari perolehan $t_{hitung} (2,878) > t_{tabel} (1,972)$ dan nilai sig sebesar $0,004 < 0,05$. Hal ini berarti

berarti H_0 tolak dan H_a diterima, yang berarti semakin meningkat literasi digital maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa.

3. *Reward & punishment* (X1) dan literasi digital (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai F_{hitung} 11,735 > 3,04 dan nilai sig yang dihasilkan dari perhitungan adalah $0,000^b < \alpha$ 5% (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa *Reward & Punishment* dan literasi digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A., Asani, R., Wattimena, C., & Yuniasih, A. (2020). Determinan ketimpangan capaian pendidikan di Indonesia tahun 2017. *Seminar Nasional Official Statistics, 2019*(1), 593–601. doi:10.34123/semnasoffstat.v2019i1.212.
- Anwar, M. S. (2022). Ketimpangan aksesibilitas pendidikan dalam perspektif pendidikan multikultural. *FOUNDASIA, 13*(1), 1–15. doi:10.21831/foundasia.v13i1.47444.
- Aryansah, A., & Djalil, A. (2021). Analisis kesulitan belajar matematika ditinjau dari hasil belajar siswa sekolah dasar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 2*(1), 91–98. doi:10.25157/j-kip.v2i1.4880
- Creswell (2023) Penelitian Kualitatif, kuantitatif dan Desain Riset. Edisi Ke-3. Edisi Indonesia, Cetakan II. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Cynthia. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*, 31712–31723.
- Darwanto, D., & Herdiansyah, K. (2022). Korelasi sikap belajar dengan hasil belajar siswa: Studi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Kotabumi. *Eksponen, 12*(1), 1–8. doi:10.47637/eksponen.v12i1.516
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum Merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran: Menjawab tantangan sosial dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Prosiding Conference of Elementary Studies (CES) 2023*.
- Field (2024) Discovering statistics using IBM SPSS statistics. Sage publications limited.
- Ghozali (2021) Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya pendidikan karakter di sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 2*(4), 279–297. doi:10.61132/semantik.v2i4.1130.
- Ivan, M. (2024). Evaluasi kebijakan bantuan pendidikan (Program Indonesia Pintar/Bantuan Operasional Sekolah) dalam mengatasi anak tidak sekolah (ATS) dan peningkatan angka partisipasi kasar/angka partisipasi murni (APK/APM) di Indonesia. *Jurnal Transformasi Administrasi, 14*(1), 80–92.
- Kharisma, A. I. (2020). Pengaruh penggunaan alat peraga Gatotkaca terbang terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 3*(1), 16–23. doi:10.31004/jrpp.v3i1.828
- May wulandari (2022) pengaruh literasi digital dengan hasil belajar siswa kelas iii sekolah dasar. Tahun 2022/2023.
- Mirna inshofiana (2023) pengaruh reward & Punishment terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sd Negeri Warulor Wiradesa Pekalingan.

- Nurramdhani (2023) pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ppkn di SMA Negeri 2 Sumedang
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352–364. doi:10.21831/jpv.v5i3.6489
- Qonaah dan annisya (2023) reward & punishment terhadap hasil belajar siswa kelas v tahun ajaran 2022/2023.
- Reksamunandar, R. P. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep sains dasar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 14(2), 205–222. doi:10.30984/jii.v14i2.1169
- Rusda sabila (2021) Pengaruh Reward & Punishment terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Islam Arridho Depok.
- Septiany (2023) "pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi di smk prima ma'arif nu." *jpgenus: jurnal pendidikan generasi nusantara* 2.2 (2023): 342-347.
- Sidik, F. (2024). Pelaksanaan kebijakan zonasi sekolah dan dampaknya terhadap kualitas sekolah pada jenjang sekolah menengah pertama: Studi kasus di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 24(1), 47–56. doi:10.21831/hum.v24i1.68551
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: 83 Alfabeta, CV
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283–290. doi:10.31764/orbita.v7i2.5173
- Yusrani (2022) Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614 722X Volume 08 Nomor 02.
- Zainun, & Arifin, M. (2024). Implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka dan dampaknya terhadap kualitas pembelajaran di sekolah menengah atas. *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, 15(2), 234–247.