

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 4 (2026): October

DOI: 10.21070/ijins.v27i4.2233

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Digital Literacy Innovation for Student Readiness in Kurikulum Merdeka Learning

Inovasi Literasi Digital untuk Kesiapan Siswa dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Disa Sri Ilma Adhitya, disasriilma95@gmail.com (*)

Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Merangin, Indonesia

Mardalena Mardalena, mardalena@stkipypmbangko.ac.id

Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Merangin, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Educational transformations necessitate robust technological competencies to support active and meaningful learning environments. **Specific Background** The Merdeka Curriculum demands independence, differentiated instruction, collaborative projects, and technological assessment adaptation, presenting unique participation challenges for rural institutions like SMPN 44 Merangin. **Knowledge Gap** Although existing literature extensively covers online learning, there remains limited quantitative research directly correlating specific DigComp dimensions with learner preparation for this precise curriculum within rural contexts. **Aims** This study investigates the relationship between technological proficiency and the capacity of junior high schoolers to participate in newly mandated instructional models. **Results** Analysis of simulated data from 72 participants revealed high technological proficiency (68.43%) and moderate-to-high preparation levels (67.48%), demonstrating a strong positive correlation ($r = 0.713$, $p < 0.001$) where technological skills explain 50.9% of the variance in learning capacity. **Novelty** This research distinctly maps the DigComp 2.2 framework against exact curriculum demands, uncovering critical participant weaknesses specifically regarding online content creation and self-regulated study habits. **Implications** Educational institutions must systematically integrate safety and content creation training into daily instruction to equip learners for independent and collaborative academic demands.

Highlights

- Statistical analysis confirms that technological proficiency significantly dictates student readiness for independent study.
- Participants exhibit strong problem-solving capabilities but require targeted support generating multimedia content.
- Integrating the DigComp framework reveals critical gaps in self-regulated study habits and online safety.

Keywords

Digital Literacy; Student Readiness; Merdeka Curriculum; Educational Technology; Junior High School

PENDAHULUAN

Transformasi digital mendukung akses informasi, kolaborasi, dan pembelajaran aktif, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, penguatan kompetensi, proyek, karakter, dan pembelajaran bermakna sesuai Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 dan Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025.

Literasi digital mencakup literasi informasi, komunikasi, kreasi konten, keamanan, dan pemecahan masalah [1]. Menurut UNESCO, kompetensi ini mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mengelola informasi secara aman [2].

Kebutuhan literasi digital semakin penting karena akses perangkat tidak otomatis menghasilkan kompetensi digital. Studi Hatlevik et al. (2015) pada siswa sekolah menengah menunjukkan adanya keragaman kompetensi digital yang dipengaruhi latar belakang, orientasi penguasaan, dan capaian akademik [3]. Ng (2012) juga menegaskan bahwa peserta didik yang tumbuh di tengah teknologi tetap memerlukan pengalaman belajar yang terarah agar mampu menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan [4]. Temuan ICILS 2018 memperlihatkan bahwa kemampuan menggunakan komputer untuk menyelidiki, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi perlu dikembangkan secara sistematis melalui sekolah [5].

Dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka, kesiapan siswa dapat dipahami sebagai kondisi kognitif, afektif, perilaku, dan teknologis yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif. Kesiapan tersebut tercermin dalam kemampuan mengatur proses belajar, mencari sumber belajar, beradaptasi dengan variasi tugas, bekerja dalam proyek, berkolaborasi, mengikuti asesmen, dan bertanggung jawab atas proses belajar. Penelitian Tang dan Chaw (2016) menunjukkan bahwa literasi digital merupakan prasyarat bagi pembelajaran efektif dalam lingkungan blended learning. Mohammadyari dan Singh (2015) menemukan bahwa literasi digital membantu individu beradaptasi terhadap e-learning dan mengelola informasi secara lebih efektif [6]. Prior et al. (2016) juga menunjukkan bahwa literasi digital berkontribusi terhadap efikasi diri dan perilaku belajar daring [7].

Kurikulum Merdeka memberi peluang besar bagi pemanfaatan teknologi, tetapi implementasinya tidak lepas dari tantangan. Rahayu et al. (2022) menekankan pentingnya kesiapan implementasi Kurikulum Merdeka [8]. Rahmadayanti dan Hartoyo (2022) menyatakan bahwa kurikulum ini berorientasi pada kebutuhan siswa [9]. Dewi dan Sunarni (2024) menunjukkan peran literasi digital dalam mendukung pembelajaran, sedangkan Adawiyah (2023) menegaskan penerapannya di berbagai mata pelajaran SMP [10], [11].

Sekolah perdesaan dan pegunungan menghadapi keterbatasan akses teknologi dan dukungan belajar. Kondisi SMPN 44 Merangin penting dikaji karena berbeda dengan sekolah perkotaan. UNESCO (2023) menegaskan bahwa keberhasilan teknologi bergantung pada akses, kesiapan guru, tata kelola, dan integrasi dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu telah membahas literasi digital, pembelajaran daring, dan implementasi Kurikulum Merdeka, tetapi kajian kuantitatif yang secara langsung menguji pengaruh literasi digital terhadap kesiapan siswa mengikuti pembelajaran Kurikulum Merdeka pada SMP di wilayah Merangin masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan dimensi DigComp 2.2 sebagai konstruk literasi digital dan pengembangan konstruk kesiapan siswa yang secara spesifik disejajarkan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yaitu kemandirian, diferensiasi, proyek, kolaborasi, pemanfaatan sumber, dan asesmen digital. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan tingkat literasi digital siswa; (2) mendeskripsikan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka; dan (3) menganalisis pengaruh literasi digital terhadap kesiapan siswa di SMPN 44 Merangin. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan siswa mengikuti pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*, dengan literasi digital (X) sebagai variabel bebas dan kesiapan mengikuti Kurikulum Merdeka (Y) sebagai variabel terikat. Penelitian dilaksanakan di SMPN 44 Merangin, Jangkat, Jambi, selama satu semester dengan analisis korelasi Pearson dan regresi linear sederhana.

Draf menggunakan data simulasi 72 siswa kelas VII-VIII sebagai ilustrasi pengelolaan data. Penelitian aktual dapat menerapkan total sampling atau proportionate stratified random sampling sesuai ukuran populasi. Kriteria responden adalah siswa aktif, telah mengikuti pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka sekurang-kurangnya satu semester, memperoleh persetujuan orang tua/wali, dan bersedia mengisi angket secara sukarela. Identitas responden wajib dianonimkan [11].

Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), ragu-ragu (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Instrumen literasi digital terdiri atas 20 butir yang dikembangkan dari lima area DigComp 2.2. Instrumen kesiapan siswa terdiri atas 18 butir yang disusun berdasarkan tuntutan partisipasi siswa dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. Kisi-kisi variabel disajikan pada Tabel 1 [12].

Variabel	Dimensi	Indikator Utama	Butir	Skala
Literasi digital (X)	Literasi informasi dan data	Mencari, menyeleksi, mengevaluasi, dan mengelola informasi digital	1-4	Likert 1-5

Variabel	Dimensi	Indikator Utama	Butir	Skala
	Komunikasi dan kolaborasi	Berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, dan menerapkan etika digital	5-8	Likert 1-5
	Kreasi konten digital	Membuat, menyunting, mengintegrasikan konten, dan memahami hak cipta	9-12	Likert 1-5
	Keamanan digital	Menjaga perangkat, data pribadi, kesehatan, dan keamanan interaksi	13-16	Likert 1-5
	Pemecahan masalah	Mengatasi kendala teknis, memilih alat, dan belajar teknologi baru	17-20	Likert 1-5
Kesiapan siswa (Y)	Kemandirian belajar	Menetapkan tujuan, mengatur waktu, dan memantau kemajuan	1-3	Likert 1-5
	Pemanfaatan sumber belajar	Mengakses dan menggunakan sumber cetak maupun digital	4-6	Likert 1-5
	Adaptasi pembelajaran berdiferensiasi	Menyesuaikan strategi, tingkat tugas, dan bentuk produk belajar	7-9	Likert 1-5
	Kesiapan proyek dan kolaborasi	Berpartisipasi dalam proyek, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas kelompok	10-12	Likert 1-5
	Kesiapan asesmen digital	Mengikuti kuis, mengunggah tugas, dan memahami umpan balik digital	13-15	Likert 1-5
	Disiplin dan tanggung jawab belajar	Mematuhi jadwal, etika akademik, dan menyelesaikan tugas	16-18	Likert 1-5

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Validitas isi instrumen perlu dinilai oleh sekurang-kurangnya dua ahli yang memahami teknologi pendidikan, evaluasi pembelajaran, dan Kurikulum Merdeka. Setelah revisi ahli, uji coba instrumen dilakukan pada siswa yang memiliki karakteristik serupa tetapi tidak termasuk sampel utama. Validitas empiris dianalisis menggunakan korelasi corrected item-

total, sedangkan reliabilitas dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's alpha. Butir dinyatakan memadai apabila korelasi item-total lebih besar dari nilai kritis atau sekurang-kurangnya 0,30, dan instrumen dinyatakan reliabel apabila alpha lebih dari 0,70 [13].

Data dianalisis melalui statistik deskriptif, uji asumsi, dan regresi linear sederhana pada $\alpha = 0,05$, dengan kontribusi literasi digital diukur melalui R².

Penelitian menerapkan etika penelitian anak melalui izin sekolah, persetujuan orang tua dan siswa, kerahasiaan data, hak mengundurkan diri, serta penggunaan data untuk kepentingan ilmiah tanpa meminta informasi pribadi sensitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bagian hasil berikut merupakan contoh keluaran analisis berdasarkan data simulasi 72 responden. Struktur tabel dan cara interpretasi dapat dipertahankan, tetapi seluruh angka wajib diganti dengan hasil penelitian lapangan sebelum naskah disubmit.

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas	VII	36	50,0%
	VIII	36	50,0%
Jenis kelamin	Laki-laki	34	47,2%
	Perempuan	38	52,8%

Tabel 2. Karakteristik Responden Simulasi

Uji validitas menunjukkan seluruh butir memiliki korelasi corrected item-total di atas 0,30. Koefisien reliabilitas kedua instrumen berada di atas 0,90 sehingga konsistensi internalnya termasuk sangat baik. Dalam penelitian nyata, nilai yang sangat tinggi tetap perlu diperiksa untuk memastikan tidak terjadi pengulangan butir yang berlebihan.

Instrumen	Jumlah Butir	Rentang r Item-Total	Cronbach's Alpha	Keputusan
Literasi digital	20	0,459–0,678	0,913	Valid dan reliabel
Kesiapan siswa	18	0,447–0,671	0,909	Valid dan reliabel

Tabel 3. Ringkasan Validitas dan Reliabilitas Instrumen Simulasi

Statistik deskriptif memperlihatkan bahwa skor literasi digital memiliki rerata 68,43 dari skor maksimum 100. Skor kesiapan siswa memiliki rerata 60,74 dari skor maksimum 90 atau setara 67,48%. Kedua variabel menunjukkan variasi yang cukup, sehingga data memadai untuk menguji hubungan antarvariabel.

Variabel	N	Min.	Maks.	Rerata	SD	Persentase Rerata
Literasi digital	72	25	96	68,43	14,07	68,43%
Kesiapan siswa	72	30	85	60,74	13,46	67,48%

Tabel 4. Statistik Deskriptif Variabel Simulasi

Distribusi kategori menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan tinggi. Namun, masih terdapat siswa dengan skor rendah dan sangat rendah. Temuan ini penting karena rerata kelompok dapat menutupi kesenjangan kompetensi individual. Sekolah perlu mengidentifikasi siswa yang membutuhkan pendampingan dasar, terutama terkait pencarian informasi, keamanan akun, pengelolaan berkas, dan penyelesaian tugas melalui platform digital.

Kategori	Literasi Digital (f)	Literasi Digital (%)	Kesiapan Siswa (f)	Kesiapan Siswa (%)
Sangat rendah	2	2,8	2	2,8
Rendah	7	9,7	8	11,1
Sedang	27	37,5	22	30,6
Tinggi	27	37,5	31	43,1
Sangat tinggi	9	12,5	9	12,5

Tabel 5. Distribusi Kategori Variabel Simulasi

Analisis per dimensi menunjukkan bahwa pemecahan masalah memperoleh persentase tertinggi pada variabel literasi digital (69,86%), diikuti literasi informasi dan data (69,44%). Kreasi konten digital memperoleh persentase terendah (66,60%). Pada variabel kesiapan siswa, kesiapan proyek dan kolaborasi memperoleh persentase tertinggi (68,70%), sedangkan kemandirian belajar memperoleh persentase terendah (66,39%). Pola tersebut mengisyaratkan bahwa siswa relatif mampu berpartisipasi dalam kegiatan bersama, tetapi masih memerlukan penguatan dalam menghasilkan konten digital dan mengelola proses belajar secara mandiri.

Variabel	Dimensi	Persentase	Kategori
Literasi digital	Literasi informasi dan data	69,44%	Tinggi
	Komunikasi dan kolaborasi	68,82%	Tinggi
	Kreasi konten digital	66,60%	Sedang
	Keamanan digital	67,43%	Sedang
Kesiapan siswa	Pemecahan masalah	69,86%	Tinggi
	Kemandirian belajar	66,39%	Sedang
	Pemanfaatan sumber belajar	67,04%	Sedang
	Adaptasi pembelajaran berdiferensiasi	67,69%	Sedang
	Kesiapan proyek dan kolaborasi	68,70%	Tinggi
	Kesiapan asesmen digital	66,94%	Sedang
	Disiplin dan tanggung jawab belajar	68,15%	Tinggi

Tabel 6. *Rerata Setiap Dimensi pada Data Simulasi*

Uji asumsi menunjukkan residual berdistribusi normal, hubungan antara ariable bersifat linear, dan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Dengan demikian, analisis regresi linear sederhana dapat digunakan.

Uji	Statistik	Sig.	Kesimpulan
Normalitas residual (Shapiro-Wilk)	W = 0,993	0,967	Normal
Linearitas (koefisien kuadrat)	t = 0,943	0,350	Hubungan linear
Heteroskedastisitas (Breusch-Pagan)	LM = 0,097	0,756	Tidak heteroskedastis

Tabel 7. *Uji Asumsi Regresi pada Data Simulasi*

Hasil korelasi Pearson menunjukkan koefisien r sebesar 0,713 dengan nilai $p < 0,001$. Hubungan tersebut berada pada kategori kuat dan positif. Artinya, semakin baik literasi digital siswa, semakin tinggi kecenderungan kesiapan mereka mengikuti pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

Analisis regresi menghasilkan persamaan $Y = 14,068 + 0,682X$. Koefisien regresi sebesar 0,682 berarti setiap kenaikan satu poin literasi digital diikuti kenaikan prediksi kesiapan siswa sebesar 0,682 poin. Nilai F sebesar 72,529 dan t sebesar 8,516 dengan $p < 0,001$ menunjukkan model dan koefisien regresi signifikan. Nilai R^2 sebesar 0,509 menunjukkan bahwa literasi digital menjelaskan 50,9% variasi kesiapan siswa, sedangkan 49,1% lainnya dijelaskan oleh faktor lain seperti motivasi, dukungan guru, sarana, konektivitas, lingkungan keluarga, efikasi diri, dan pengalaman belajar.

Prediktor	B	SE	Beta	t	Sig.	95% CI
Konstanta	14,068	5,593	–	2,515	0,014	2,91–25,23
Literasi digital	0,682	0,080	0,713	8,516	<0,001	0,522–0,842

Tabel 8. *Hasil Regresi Linear Sederhana pada Data Simulasi*

Ringkasan model: $R = 0,713$; $R^2 = 0,509$; Adjusted $R^2 = 0,502$; $F(1,70) = 72,529$; $p < 0,001$.

B. Pembahasan

Hasil simulasi menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap kesiapan siswa dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. Temuan ini sejalan dengan kompetensi DigComp 2.2 yang mendukung pemanfaatan teknologi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan pengelolaan informasi [1].

Hubungan yang kuat antara literasi digital dan kesiapan belajar sejalan dengan Tang dan Chaw (2016), yang menemukan bahwa kemampuan digital, pengelolaan informasi, dan sikap yang tepat terhadap teknologi berkaitan dengan efektivitas belajar dalam lingkungan blended [14]. Mohammadyari dan Singh (2015) juga menunjukkan bahwa literasi digital meningkatkan kemampuan individu memanfaatkan e-learning dan mengelola informasi [6]. Dalam konteks perilaku belajar, Prior et al. (2016) menjelaskan bahwa literasi digital berkontribusi pada efikasi diri, interaksi dengan sistem pembelajaran, dan keterlibatan dengan rekan [7]. Walaupun studi-studi tersebut banyak dilakukan pada pendidikan tinggi, mekanisme dasarnya relevan bagi siswa SMP karena pembelajaran digital juga membutuhkan kepercayaan diri, keterampilan teknis, pengelolaan informasi, dan regulasi diri.

Meskipun literasi digital tergolong tinggi, sebagian siswa masih memiliki kompetensi rendah. Temuan ini sejalan dengan

Hatlevik et al. (2015) yang menyatakan bahwa kompetensi digital tidak berkembang secara otomatis [3]. Ng (2012) juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi belum tentu mencerminkan kompetensi digital [4].

Dimensi kreasi konten digital menjadi aspek terendah dalam data simulasi. Kondisi ini dapat terjadi ketika penggunaan teknologi di sekolah lebih banyak berfokus pada konsumsi informasi daripada produksi pengetahuan. Padahal, Kurikulum Merdeka mendorong siswa menghasilkan beragam bentuk bukti belajar, seperti poster, presentasi, laporan, video, portofolio, atau produk proyek. Van Laar et al. (2017) menunjukkan bahwa keterampilan digital abad ke-21 mencakup kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pengelolaan informasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah [15]. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali keterampilan menyusun karya dan mengelola sumber secara bertanggung jawab.

Penguatan keamanan digital juga penting untuk melindungi privasi, memverifikasi informasi, dan mendorong penggunaan teknologi secara bijak. Literasi digital yang aman dan etis akan membantu siswa mengikuti pembelajaran berbasis teknologi tanpa mengabaikan perlindungan diri.

Pada variabel kesiapan siswa, kemandirian belajar menjadi dimensi yang relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan teknologi perlu disertai regulasi diri. Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi pilihan, variasi aktivitas, dan pembelajaran sesuai kebutuhan, tetapi kebebasan tersebut menuntut kemampuan menetapkan tujuan, mengatur waktu, meminta bantuan, dan mengevaluasi kemajuan. OECD (2024) menempatkan strategi belajar, motivasi, dan keyakinan diri sebagai bagian penting kesiapan siswa untuk belajar sepanjang hayat [16]. Dengan demikian, program literasi digital sebaiknya tidak hanya mengajarkan fitur aplikasi, tetapi juga mengintegrasikan perencanaan belajar, pengelolaan tugas, refleksi, dan disiplin digital.

Konteks SMPN 44 Merangin menuntut strategi yang adaptif terhadap kondisi lokal. Penguatan literasi digital tidak selalu membutuhkan perangkat canggih atau penggunaan internet terus-menerus. Sekolah dapat menggunakan pendekatan bertahap melalui perangkat bersama, materi yang dapat diakses secara luring, perpustakaan digital lokal, jadwal laboratorium, tugas kelompok, dan pemanfaatan aplikasi ringan. UNESCO (2023) menegaskan bahwa teknologi harus dipilih berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan kondisi sistem, bukan sekadar mengikuti tren [17]. Kualitas desain pembelajaran, pendampingan guru, dan keberlanjutan dukungan lebih penting daripada jumlah aplikasi yang digunakan.

Koefisien determinasi sebesar 50,9% mengindikasikan bahwa literasi digital merupakan faktor penting, tetapi bukan satu-satunya penentu kesiapan siswa. Variabel lain yang perlu dikaji pada penelitian lanjutan adalah motivasi belajar, efikasi diri, dukungan guru, dukungan orang tua, ketersediaan perangkat, kualitas konektivitas, budaya sekolah, kemampuan membaca, dan pengalaman menggunakan platform. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan desain multivariat, membandingkan tingkat kelas, atau menguji program intervensi literasi digital melalui kuasi-eksperimen [18].

Implikasi praktisnya, sekolah perlu mengintegrasikan literasi digital dalam pembelajaran, memperkuat keamanan dan etika penggunaan AI, serta membantu siswa dengan akses teknologi terbatas. Penelitian ini terbatas pada data simulasi, desain cross-sectional, dan penggunaan angket yang dapat memengaruhi penarikan kausalitas dan menimbulkan bias persepsi. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan tes kinerja, observasi, dokumentasi, atau wawancara untuk memperoleh temuan yang lebih valid. Selain itu, penggunaan penilaian kinerja (performance assessment) dan analisis portofolio digital dapat dipertimbangkan sebagai data pendukung sehingga hasil penelitian tidak hanya bergantung pada persepsi responden melalui angket, tetapi juga didukung oleh bukti empiris mengenai kemampuan literasi digital dan kesiapan siswa. Generalisasi juga perlu dilakukan secara hati-hati karena karakteristik sekolah, konektivitas, dan dukungan keluarga dapat berbeda antarwilayah [20].

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan siswa mengikuti Kurikulum Merdeka, dengan kontribusi sebesar 50,9%. Penguatan diperlukan pada aspek kreasi konten, keamanan digital, kemandirian belajar, dan asesmen digital untuk mendukung pembelajaran yang mandiri, kolaboratif, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, sekolah perlu mengoptimalkan peran guru dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran melalui tugas-tugas autentik, pendampingan penggunaan teknologi, serta pembiasaan praktik digital yang aman dan etis sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di sekolah. Kesimpulan empiris final hanya dapat ditetapkan setelah seluruh data simulasi diganti dengan data lapangan yang sah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMPN 44 Merangin dan Universitas Merangin yang akan mendukung pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih final perlu disesuaikan berdasarkan pihak yang benar-benar memberikan izin, pendampingan, pendanaan, atau kontribusi ilmiah.

References

1. R. Vuorikari, S. Kluzer, and Y. Punie, DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens—with New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2022, doi: 10.2760/115376.
2. N. Law, D. Woo, J. de la Torre, and G. Wong, A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2, UIS Information Paper No. 51. Montreal, QC, Canada: UNESCO Institute for Statistics, 2018.
3. O. E. Hatlevik, G. B. Guðmundsdóttir, and M. Loi, “Examining factors predicting students’ digital competence,” *Journal of Information Technology Education: Research*, vol. 14, pp. 123–137, 2015, doi: 10.28945/2126.

ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](#)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

4. W. Ng, "Can we teach digital natives digital literacy?," *Computers & Education*, vol. 59, no. 3, pp. 1065–1078, 2012, doi: 10.1016/j.compedu.2012.04.016.
5. J. Fraillon, J. Ainley, W. Schulz, T. Friedman, and D. Duckworth, *Preparing for Life in a Digital World: IEA International Computer and Information Literacy Study 2018 International Report*. Cham, Switzerland: Springer, 2020, doi: 10.1007/978-3-030-38781-5.
6. S. Mohammadyari and H. Singh, "Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy," *Computers & Education*, vol. 82, pp. 11–25, 2015, doi: 10.1016/j.compedu.2014.10.025.
7. D. D. Prior, J. Mazanov, D. Meacheam, G. Heaslip, and J. Hanson, "Attitude, digital literacy and self-efficacy: Flow-on effects for online learning behavior," *The Internet and Higher Education*, vol. 29, pp. 91–97, 2016, doi: 10.1016/j.iheduc.2016.01.001.
8. R. Rahayu, R. Rosita, Y. S. Rahayuningsih, A. H. Hernawan, and P. Prihantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah penggerak," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6313–6319, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3237.
9. D. Rahmadayanti and A. Hartoyo, "Potret Kurikulum Merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7174–7187, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3431.
10. Z. R. Dewi and S. Sunarni, "Peran literasi digital dalam implementasi Kurikulum Merdeka: Adaptasi dan transformasi di era digital," *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 9–14, 2024, doi: 10.30872/jimpian.v4i1.2916.
11. R. Adawiyah, "Telaah ruang literasi digital siswa dalam Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah menengah pertama," *Profesi: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, vol. 12, no. 2, pp. 65–80, 2023.
12. M. Alanoglu, S. Karabatak, and H. Yang, "Understanding university students' self-directed online learning in the context of emergency remote teaching: The role of online learning readiness and digital literacy," *Journal of Computing in Higher Education*, vol. 38, pp. 651–677, 2026, doi: 10.1007/s12528-025-09458-0.
13. A. Angga, C. Suryana, I. Nurwahidah, A. H. Hernawan, and P. Prihantini, "Komparasi implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar Kabupaten Garut," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5877–5889, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3149.
14. C. M. Tang and L. Y. Chaw, "Digital literacy: A prerequisite for effective learning in a blended learning environment?," *Electronic Journal of e-Learning*, vol. 14, no. 1, pp. 54–65, 2016.
15. E. van Laar, A. J. A. M. van Deursen, J. A. G. M. van Dijk, and J. de Haan, "The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review," *Computers in Human Behavior*, vol. 72, pp. 577–588, 2017, doi: 10.1016/j.chb.2017.03.010.
16. OECD, *PISA 2022 Results, Volume V: Learning Strategies and Attitudes for Life*. Paris, France: OECD Publishing, 2024, doi: 10.1787/c2e44201-en.
17. UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* Paris, France: UNESCO, 2023.
18. L. Boeskens and A. Echazarra, *Using Digital Resources for Learning: Policy Insights from PISA 2022*, OECD Education Working Papers, no. 340. Paris, France: OECD Publishing, 2025, doi: 10.1787/eb9453f3-en.
19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
20. A. Martin and J. Grudziecki, "DigEuLit: Concepts and tools for digital literacy development," *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, vol. 5, no. 4, pp. 249–267, 2006, doi: 10.11120/ital.2006.05040249.