

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global. Pada era globalisasi dan digitalisasi saat ini, dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan dan peluang yang menuntut adanya transformasi dalam sistem pembelajaran (Warsita, 2014). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Proses belajar mengajar kini tidak terbatas hanya pada ruangan kelas, melainkan dapat dilakukan secara daring atau jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi digital seperti buku digital (*e-book*), teknologi nirkabel (*wireless*) dan *mobile computing* (Mahmud, 2020).

Data yang ditunjukkan oleh Badan Pusat Statistik (2023) menunjukkan bahwa setelah mengalami peningkatan dari tahun 2019 hingga 2021, persentase peserta didik usia 5-24 tahun yang menggunakan internet sempat menurun pada tahun 2022 menjadi 76,76 persen, sebelum kembali meningkat 77,46 persen pada tahun 2023. Fenomena ini mengindikasikan bahwa meskipun kegiatan belajar mengajar secara umum dilakukan secara tatap muka, internet tetap menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar siswa. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan saat ini diwujudkan melalui sistem *electronic learning* (*e-learning*) (Adawi, 2008). *Learning Management System* (LMS) sering disebut juga sebagai platformnya *e-learning* atau sebagai salah satu aplikasi yang membuat virtualisasi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan alat elektronik (Pratomo & Wahanisa, 2021).

Secara umum, *Learning Management System* (LMS) hadir sebagai solusi atas kebutuhan akan sistem pembelajaran yang terstruktur, fleksibel, dan mudah diakses bagi pengajar maupun bagi siswa. *Learning Management System* (LMS) menyediakan berbagai fitur komprehensif yang memungkinkan pendidik untuk mengelola seluruh aspek pembelajaran digital, mulai dari distribusi konten,

pengelolaan diskusi *online*, hingga sistem penilaian otomatis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum (Al-Fraihat et al., 2020). Sementara bagi siswa, *Learning Management System* (LMS) memungkinkan mereka untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri, mengerjakan tugas secara *online*, serta memungkinkan komunikasi yang lebih mudah antara siswa dan guru, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Meski demikian, implementasi *Learning Management System* (LMS) tidak selalu menghasilkan dampak optimal. Kemendikbud (2021) mencatat bahwa siswa Indonesia mengalami *learning loss* akibat pandemi COVID-19, ditandai dengan penurunan pengetahuan dan keterampilan akademik. Penelitian Khairani et al. (2022) terhadap 344 siswa menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar selama pembelajaran daring. Hal ini menegaskan bahwa motivasi belajar menjadi tantangan utama dalam penerapan *e-learning*, dipengaruhi oleh minimnya interaksi, keterbatasan akses, serta kesiapan siswa menghadapi pembelajaran digital.

Penggunaan LMS diharapkan memberikan pemahaman lebih dalam tentang materi dan teknologi, khususnya dalam konteks penerapannya untuk pendidikan (Supardi & Triansyah, 2022). Namun, keberhasilan LMS tidak hanya ditentukan oleh kualitas sistem, tetapi juga oleh kesiapan siswa dalam menggunakannya secara efektif. Dalam hal ini, literasi digital menjadi faktor penting karena membantu siswa dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan sumber belajar digital secara optimal. Literasi digital sendiri diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber melalui perangkat digital (Gilster, 1997).

Laporan Status Literasi Digital di Indonesia tahun 2022 oleh *Ministry of Communications and Informatics* (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar responden menganggap pembelajaran secara daring (49,2%) dan ujian secara daring (40%) sebagai kegiatan penunjang pembelajaran yang lebih efektif. Literasi digital memiliki peran yang sangat penting dalam tercapainya tujuan belajar dan mampu meningkatkan motivasi belajar, karena literasi digital mampu memperkaya wawasan digital peserta didik dan mendorong peserta didik untuk termotivasi

Reyisya Amelia Agina Putri, 2025

Peran Literasi Digital Dalam Memoderasi Pengaruh *Learning Management System* (LMS)

Scientia Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar dalam mencari informasi melalui berbagai sumber referensi (Lutfhiah, 2023).

Meski demikian, berdasarkan laporan Status Literasi Digital Indonesia tahun 2021 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Katadata Insight Center (KIC), 67,8% lulusan pendidikan tinggi (S1 ke atas) memiliki indeks literasi digital di atas rata-rata nasional (indeks tinggi). Sedangkan di kelompok responden yang berpendidikan rendah (SMA ke bawah) mayoritas 51,5% yang memiliki skor indeks literasi digital dibawah rata-rata nasional (indeks rendah) (Annur, 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi digital yang signifikan antar tingkat pendidikan, dimana siswa SMA dan SMK cenderung memiliki literasi digital yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa perguruan tinggi. Pada tahun berikutnya, Kementerian Komunikasi dan Informatika melaporkan hasil Indeks Literasi Digital Indonesia (ILDI) pada 2022 berada di skor 3,54, mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya (Sakinah, 2024). Meskipun menunjukkan tren positif, skor ini masih berada pada kategori sedang yang mengindikasikan perlunya upaya berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan pelajar.

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2025 menunjukkan bahwa tingkat pengangguran lulusan SMK mencapai 9,01%, tertinggi dibandingkan lulusan dari jenjang pendidikan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa lulusan SMK masih menghadapi tantangan dalam memasuki dunia kerja, baik karena kurangnya keterampilan teknis maupun kompetensi digital yang dibutuhkan di era industri 4.0. Isma (2023) dalam penelitiannya mengenai Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia menuturkan bahwa kurangnya akses terhadap infrastruktur Pendidikan yang memadai, serta hambatan dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh di era digital, semuanya berdampak pada kualitas dan kesetaraan pendidikan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara literasi digital, *Learning Management System* (LMS), dan motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyati (2023) menunjukkan bahwa literasi digital dan *self-regulated learning* berpengaruh positif secara parsial maupun simultan terhadap

motivasi belajar mahasiswa. Namun, temuan lain menunjukkan hasil yang berbeda. Hasil penelitian Kohar (2016) menyatakan bahwa penggunaan LMS Edmodo tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Biologi di SMP Negeri 3 Wonomulyo. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Anggia dan Nurnafipah (2024) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian lain oleh Khunaini dan Sholikhah (2021) juga menemukan bahwa penggunaan LMS Google Classroom tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS MAN 2 Nganjuk. Kontradiksi temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan motivasi belajar mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang belum dieksplorasi secara mendalam.

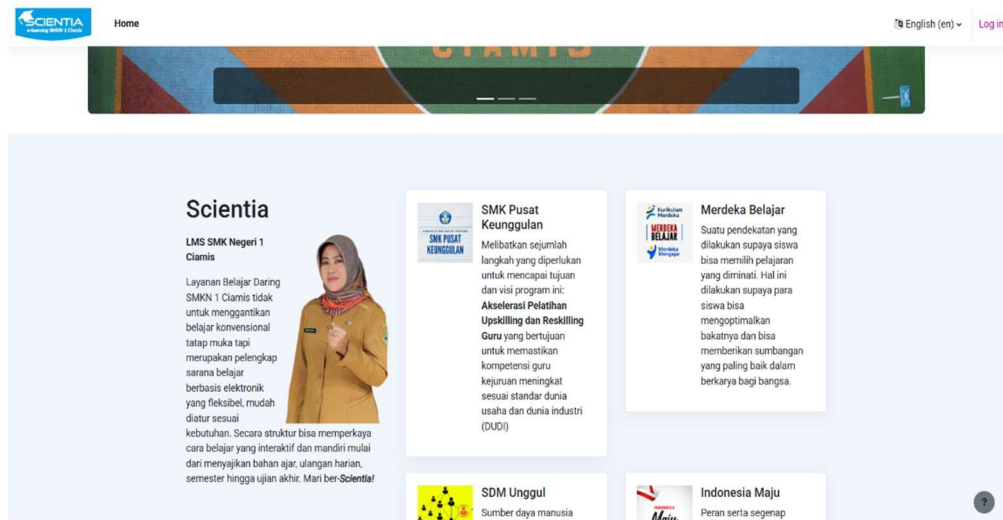
Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi penting, namun belum secara spesifik mengkaji peran literasi digital sebagai variabel moderasi yang dapat memperkuat atau memperlemah pengaruh *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar siswa, terutama pada konteks pendidikan kejuruan di Indonesia. Penelitian Mulyati (2023) hanya fokus pada pengaruh langsung literasi digital terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian Kohar (2016), Anggia & Nurnafipah (2024), serta Khunaini & Sholikhah (2021) hanya mengkaji pengaruh platform pembelajaran digital secara langsung tanpa mempertimbangkan peran literasi digital. Kondisi ini menciptakan celah penelitian yang signifikan, khususnya dalam memahami bagaimana interaksi antara literasi digital dan *Learning Management System* (LMS) dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah menengah kejuruan.

Penelitian ini didasarkan pada teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui bahan ajar, media, peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya yang membantu pembentukan tersebut (Aini et al., 2025). Dalam konteks penggunaan *Learning Management System* (LMS), teori ini relevan karena

Learning Management System (LMS) menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi, dan mengonstruksi pemahamannya sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Penelitian ini berfokus pada peran literasi digital sebagai variabel moderasi dalam mempengaruhi *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji pengaruh langsung *Learning Management System* (LMS) atau literasi digital secara terpisah, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana literasi digital dapat memperkuat atau memperlemah efektivitas *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini juga menggunakan studi kasus pada *Learning Management System* (LMS) Scientia yang merupakan platform pembelajaran lokal yang dikembangkan secara mandiri oleh sekolah, sehingga memberikan perspektif yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan platform *Learning Management System* (LMS) komersial.

SMKN 1 Ciamis merupakan salah satu sekolah yang telah mengembangkan dan menerapkan sistem *Learning Management System* (LMS) secara mandiri dalam mendukung kegiatan pembelajarannya. LMS yang digunakan, bernama Scientia, dirancang bukan untuk menggantikan pembelajaran tatap muka sepenuhnya, melainkan sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis digital yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dari sisi fungsional, Scientia menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan mandiri, mulai dari penyampaian materi ajar, pelaksanaan ulangan harian, hingga pengelolaan ujian tengah dan akhir semester.



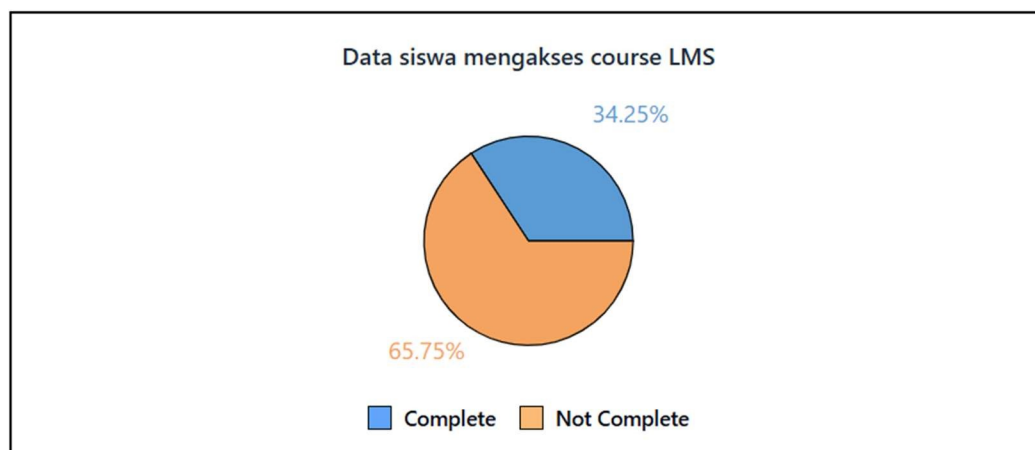
Sumber: lms.smkn1ciamis.id

Gambar 1.1
Tampilan LMS SMKN 1 Ciamis

Meski demikian, implementasi penggunaan *Learning Management System* (LMS) Scientia belum optimal. Berdasarkan data yang diperoleh dari *Learning Management System* (LMS) Scientia SMKN 1 Ciamis pada Kelas XI MPLB 1 sampai 3, terdapat 41 menu tampilan (*course*) yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan 68 menu tampilan (*course*) untuk pengumpulan tugas. Namun, data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak aktif mengakses baik materi maupun tugas pada *Learning Management System* (LMS) Scientia tersebut.

Course		Settings	Participants	Grades	Reports	More	
First name / Surname	Email address						
SYIFA NOVIANI MPLB3 (2024)	242510393@gamneticoms.net						
TIRDNABARTY FATMAH (BIO) MPLB3 (2024)	242510394@gamneticoms.net						
VIRA OKTIYANA PUTRI MPLB3 (2024)	242510395@gamneticoms.net						
ZAMBA NUR AZIZAH MPLB3 (2024)	242510396@gamneticoms.net						
AJENG CAHYA LESTIYANI MPLB3 (2024)	242510397@gamneticoms.net						
ANISA RAHMAYANTI MPLB3 (2024)	242510398@gamneticoms.net						
APRILIA ANDORAENI MPLB3 (2024)	242510399@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510400@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510401@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510402@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510403@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510404@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510405@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510406@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510407@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510408@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510409@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510410@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510411@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510412@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510413@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510414@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510415@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510416@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510417@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510418@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510419@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510420@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510421@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510422@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510423@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510424@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510425@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510426@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510427@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510428@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510429@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510430@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510431@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510432@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510433@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510434@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510435@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510436@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510437@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510438@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510439@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510440@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510441@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510442@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510443@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510444@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510445@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510446@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510447@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510448@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510449@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510450@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510451@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510452@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510453@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510454@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510455@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510456@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510457@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510458@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510459@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510460@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510461@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510462@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510463@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510464@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510465@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510466@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510467@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510468@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510469@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510470@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510471@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510472@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510473@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510474@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510475@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510476@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510477@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510478@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510479@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510480@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510481@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510482@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510483@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510484@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510485@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510486@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510487@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510488@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510489@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510490@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510491@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510492@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510493@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510494@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510495@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510496@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510497@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510498@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510499@gamneticoms.net						
ARMIA HANIFA MPLB3 (2024)	242510500@gamneticoms.net						

Sumber: lms.smkn1ciamis.id

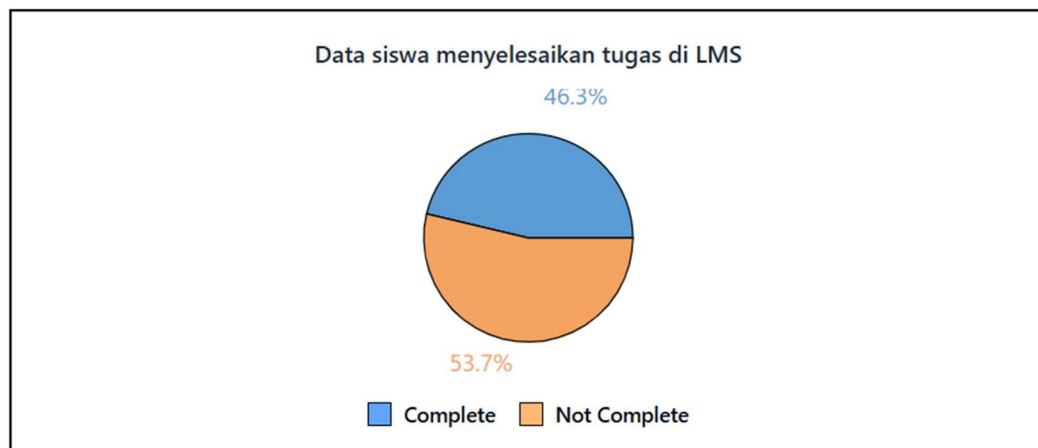


Sumber: data diolah, 2025

Gambar 1.2
Data Siswa Mengakses Course LMS Scientia

Gambar 1.2 menunjukkan bahwa hanya 34,25% siswa yang menyelesaikan akses terhadap materi pembelajaran (kategori *Complete*) melalui menu *course* di LMS Scientia. Sebaliknya, sebanyak 65,75% siswa tercatat belum menyelesaikan akses tersebut (kategori *Not Complete*). Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum secara optimal memanfaatkan fitur pembelajaran yang tersedia, sehingga proses pemahaman konsep dasar melalui materi digital belum berjalan maksimal.

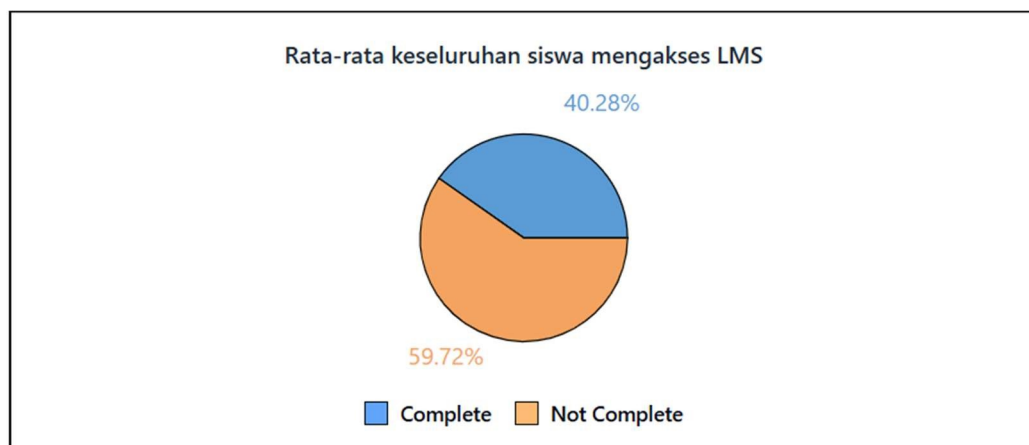
Reyisya Amelia Agina Putri, 2025
Peran Literasi Digital Dalam Memoderasi Pengaruh Learning Management System (LMS) Scientia Terhadap Motivasi Belajar Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Sumber: data diolah, 2025

Gambar 1.3
Data Siswa Menyelesaikan Tugas di LMS Scientia

Gambar 1.3 menunjukkan bahwa 46,30% siswa tercatat telah menyelesaikan pengumpulan tugas (kategori *Complete*) melalui LMS Scientia. Namun demikian, 53,70% siswa masih belum menyelesaikan atau tidak mengunggah tugas mereka (kategori *Not Complete*). Meskipun persentase ini lebih baik dibandingkan dengan akses materi, namun tetap menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa belum memanfaatkan LMS secara penuh dalam memenuhi kewajiban akademiknya.



Sumber: data diolah, 2025

Gambar 1.4
Rata-rata Keseluruhan Siswa Mengakses LMS Scientia

Reyisya Amelia Agina Putri, 2025
 Peran Literasi Digital Dalam Memoderasi Pengaruh Learning Management System (LMS)
 Scientia Terhadap Motivasi Belajar Siswa
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pada Gambar 1.4, setelah direkapitulasi keseluruhan dapat disimpulkan pemanfaatan LMS Scientia oleh siswa masih tergolong rendah dan belum optimal. Tingkat partisipasi dalam mengakses materi dan pengumpulan tugas masih di bawah 50% pada kedua aspek, yang menandakan bahwa LMS belum sepenuhnya terintegrasi secara efektif dalam aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih terarah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam penggunaan LMS sebagai media pembelajaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) masih sangat rendah, jauh dari ekspektasi untuk menciptakan pembelajaran digital yang efektif.

Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dengan hasil pembelajaran yang diharapkan. Kesenjangan ini menyoroti persoalan serius pada aspek motivasi belajar siswa yang erat kaitannya dengan kemampuan literasi digital. Literasi digital menjadi faktor penting yang dapat memperkuat atau memperlemah pengaruh *Learning Management System* (LMS) terhadap motivasi belajar. Siswa yang memiliki literasi digital tinggi cenderung lebih mampu mengeksplorasi *Learning Management System* (LMS) secara maksimal, sementara siswa dengan literasi rendah cenderung mudah frustrasi dan kehilangan semangat saat menghadapi kendala teknis. Dengan demikian, efektivitas *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan motivasi belajar tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi tersebut secara optimal.

Penelitian ini menjadi sangat penting karena difokuskan pada siswa kelas XI, yang akan segera memasuki tahun akhir masa pendidikan dan selangkah lagi menuju dunia kerja. Pada tahap ini, penguatan motivasi belajar dan literasi digital sangat diperlukan agar siswa mampu menyerap pembelajaran secara optimal serta memiliki keterampilan teknologi informasi yang mumpuni, yang menjadi syarat utama dalam dunia profesional saat ini. Khususnya pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), penguasaan teknologi digital bukan hanya sebagai *tools* pendukung, tetapi sudah menjadi *core competency* yang harus

dikuasai untuk dapat bersaing di dunia kerja. Jika kondisi rendahnya motivasi belajar dan literasi digital tidak diteliti dan dicarikan solusinya, maka potensi manfaat dari implementasi *Learning Management System* (LMS) akan sulit tercapai, dan bahkan dapat memperburuk kualitas pembelajaran, dimana siswa cenderung pasif, tidak mandiri, serta tidak siap menghadapi pembelajaran berbasis teknologi. Lebih jauh lagi, kondisi ini dapat berkontribusi pada tingginya angka pengangguran lulusan SMK yang sudah mencapai 9,01%.

Berdasarkan uraian fenomena, kesenjangan penelitian, serta temuan empiris yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini mengangkat judul **"Peran Literasi Digital Dalam Memoderasi Pengaruh *Learning Management System* (LMS) Scientia Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis SMKN 1 Ciamis)"**. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menekankan peran strategis literasi digital dalam menunjang keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan, ditemukan fenomena yang perlu dikaji lebih mendalam di SMKN 1 Ciamis. Meskipun *Learning Management System* (LMS) Scientia telah tersedia dengan fasilitas yang memadai, namun tingkat pemanfaatannya oleh siswa masih belum optimal. Data menunjukkan tingkat partisipasi siswa dalam mengakses materi dan tugas masih di bawah 50%.

Rendahnya pemanfaatan LMS ini diduga berkaitan dengan variasi kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital. Sebagian siswa mungkin mengalami kendala teknis saat mengoperasikan LMS, sehingga mereka cenderung menghindari penggunaannya dan pada akhirnya mengalami penurunan motivasi belajar. Padahal, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan

platform digital sebenarnya memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meski tingkat korelasinya masih tergolong sedang.

Namun demikian, belum ada penelitian yang secara komprehensif mengkaji bagaimana kemampuan literasi digital siswa dapat mempengaruhi efektivitas LMS dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Pemahaman tentang hubungan ini menjadi sangat krusial agar investasi sekolah dalam menyediakan fasilitas digital dapat memberikan dampak yang optimal bagi proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran literasi digital dalam memoderasi pengaruh *Learning Management System* (LMS) Scientia terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 1 Ciamis. Adapun masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat efektivitas *Learning Management System* (LMS) Scientia dalam mendukung proses pembelajaran siswa di SMKN 1 Ciamis?
2. Bagaimana gambaran tingkat motivasi belajar siswa dalam pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) Scientia di SMKN 1 Ciamis?
3. Bagaimana gambaran tingkat literasi digital siswa dalam menggunakan *Learning Management System* (LMS) Scientia di SMKN 1 Ciamis?
4. Apakah *Learning Management System* (LMS) Scientia berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Ciamis?
5. Apakah literasi digital memiliki peran dalam memoderasi pengaruh *Learning Management System* (LMS) Scientia terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Ciamis?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis peran literasi digital dalam memoderasi pengaruh *Learning Management System* (LMS) Scientia terhadap motivasi belajar siswa. Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat efektivitas *Learning Management System* (LMS) Scientia dalam mendukung proses pembelajaran siswa di SMKN 1 Ciamis.
2. Mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) Scientia di SMKN 1 Ciamis.
3. Mengetahui tingkat literasi digital siswa dalam menggunakan *Learning Management System* (LMS) Scientia di SMKN 1 Ciamis.
4. Menganalisis pengaruh *Learning Management System* (LMS) Scientia terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Ciamis.
5. Menganalisis peran literasi digital dalam memoderasi pengaruh *Learning Management System* (LMS) Scientia terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Ciamis.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini, secara garis besar terdapat dua macam kegunaan yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah pendidikan digital yang mengkaji keterkaitan antara literasi digital, penggunaan *Learning Management System* (LMS), dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur akademik serta mendorong munculnya pendekatan-pendekatan baru yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis memperoleh pengalaman akademik dan empiris yang berharga dalam mengkaji hubungan antara *Learning Management System* (LMS), literasi digital, dan motivasi belajar siswa. Proses penelitian juga menjadi sarana latihan dalam menyusun kajian ilmiah secara sistematis dan berbasis data.

2) Bagi Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya literasi digital sebagai bekal utama menghadapi pembelajaran berbasis teknologi. Orang tua dapat lebih terlibat dalam mendampingi proses belajar anak, sementara siswa memperoleh pemahaman lebih baik tentang peran teknologi dalam pembelajaran mereka.

3) Bagi Institusi Pendidikan (SMKN 1 Ciamis dan Sekolah Sejenis)

Temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar evaluasi dalam menilai efektivitas *Learning Management System* (LMS) Scientia di lingkungan sekolah. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan awal bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji lebih lanjut peran literasi digital dalam sistem pembelajaran modern. Temuan dan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk melakukan studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas,

pendekatan yang berbeda, atau penambahan aspek-aspek lain seperti kesiapan guru dan dukungan kebijakan sekolah terhadap implementasi teknologi pendidikan.