

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Literasi Digital dan *Self Efficacy* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persamaan regresi berganda $Y = 1,838 + 0,007X_1 + 0,012X_2$ diperoleh konstanta (a) ini berarti jika semua variabel bebas memiliki nilai nol (0) maka nilai variabel terikat (konstanta) sebesar 1,838. Kemudian nilai koefisien Literasi Digital (X_1) menunjukkan nilai sebesar 0,007. Hal ini mempunyai arti apabila Literasi Digital (X_1) naik 1% maka Prestasi Belajar Mahasiswa (Y) meningkat sebesar 0,007 dengan asumsi variabel bebas lain tetap. Sedangkan nilai koefisien *Self Efficacy* (X_2) menunjukkan sebesar 0,012. Hal ini mempunyai arti apabila *Self Efficacy* (X_2) naik 1% maka Prestasi Belajar Mahasiswa (Y) meningkat sebesar 0,012 dengan asumsi variabel bebas lain tetap.
2. Variabel Literasi Digital (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Y) yang dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,814 > 1,662$) dan taraf signifikan $\alpha = 0,000 < 0,05$.

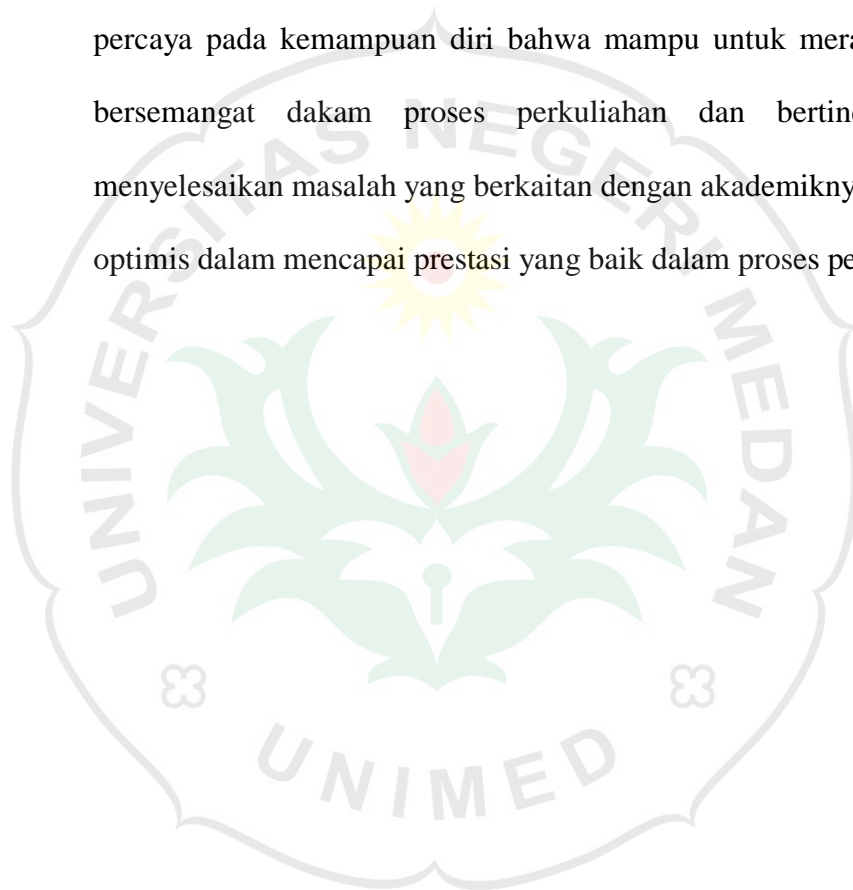
3. Variabel *Self Efficacy* (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Y) yang dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,964 > 1,662$) dan taraf signifikan $\alpha = 0,000 < 0,05$.
4. Dari hasil perhitungan koefisien determinasi (R^2) diperoleh persentase sumbangan pengaruh variabel independen atau bebas yakni Literasi Digital (X_1) dan *Self Efficacy* (X_2) terhadap variabel dependen yaitu Prestasi Belajar Mahasiswa (Y) sebesar 52,2% sedangkan sisanya 47,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar analisa variabel dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan penelitian pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2017 di Universitas Negeri Medan, adapun saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Mahasiswa diharapkan bisa meningkatkan kemampuan literasi digital yang dimiliki, terutama pada indikator literasi digital ke 5 yaitu *Problem Solving* dengan cara mengoptimalkan penggunaan media digital sebagai sarana untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya khususnya yang berhubungan dengan materi perkuliahan. Selain itu mahasiswa diharapkan mampu memahami media digital sesuai dengan etika, aturan dan nilai-nilai masyarakat sehingga tidak terjadinya penyalahgunaan yang dapat menyebabkan pembelajaran tidak terarah.

2. Mahasiswa diharapkan bisa meningkatkan *self efficacy* yang mereka miliki, terutama pada indikator *self efficacy* ke 3 *Generality* dengan cara percaya pada kemampuan diri bahwa mampu untuk meraih prestasi, bersemangat dalam proses perkuliahan dan bertindak dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan akademiknya dan selalu optimis dalam mencapai prestasi yang baik dalam proses pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY