

PERAN E-LEARNING, MOTIVASI DIRI DAN KETERAMPILAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI MAHASISWA DI ERA DIGITAL

Dini Karisa¹, Dinara Safina², Wahyu Cahya Rani³, Irma Idayat⁴, Rina Agustin⁵, Devy Febriati. A⁶, Masagus Rahmat Hidayat⁷

Universitas Bina Insan

e-mail: dinikarisaaa@gmail.com¹, dinara.s034@gmail.com², cahyarani1304@gmail.com³, irmaidayati@univbinainsan.ac.id⁴, rinaagustin3456@gmail.com⁵, devyfebriati@gmail.com⁶, dayatlinggau2018@gmail.com⁷

Abstrak – Era revolusi industri 4.0 merupakan suatu tatanan dunia dimana industri digital telah menjadi acuan utama dalam kegiatan sehari-hari. Era revolusi industri ini juga hadir bersama dengan era disrupsi. Untuk menghadapi masa kini tentu diperlukannya literasi baru selain literasi lama. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi kepada seluruh mahasiswa tentang Peran e-learning, motivasi diri, dan keterampilan digital dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era digital. Sehingga menekankan bahwa di era 4.0, mahasiswa perlu menguasai keterampilan digital yang relevan dengan dunia kerja. E-learning memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan interaktif, namun keberhasilannya dipengaruhi oleh motivasi mahasiswa dan juga keterampilan digital dalam menggunakan teknologi untuk komunikasi dan pemecahan masalah juga penting untuk bertahan di dunia digital ini. Pada penelitian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR) dengan analisis dari 25 jurnal yang dipublikasikan antara 2018-2024, menunjukkan bahwa e-learning berkontribusi positif terhadap kompetensi mahasiswa dan terdapat hubungan signifikan antara penggunaan e-learning dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diantaranya : 1) E-Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi mahasiswa, 2) Motivasi diri berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi mahasiswa, 3) Keterampilan digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi mahasiswa.

Kata Kunci: E-Learning, Motivasi Diri, Keterampilan Digital, Dan Meningkatkan Kompetensi.

Abstract – The era of industrial revolution 4.0 is a world order where the digital industry has late become the main reference in daily activities. This industrial revolution era also comes with the era of disruption. To face the present, of course, new literacy is needed in addition to old literacy. The purpose of this research is to provide information to all students about the role of e-learning, self-motivation, and digital skills in improving student competence in the digital era. Thus emphasizing that in the 4.0 era, students need to master digital skills that are relevant to the world of work. E-learning allows flexible and interactive learning, but its success is influenced by student motivation and also digital skills in using technology for communication and problem solving are also important to survive in this digital world. In this study using Systematic Literature Review (SLR) with analysis of 25 journals published between 2018-2024, it shows that e-learning contributes positively to student competence and there is a significant relationship between e-learning use and learning motivation. The results showed that: 1) E-learning has a positive and significant effect on student competence, 2) Self-motivation has a positive and significant effect on student competence, 3) Digital skills have a positive and significant effect on student competence.

Keywords: E-Learning, Self-Motivation, Digital Skills, And Improving Competence.

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah konsep pendidikan secara drastis. Mahasiswa kini tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga harus memiliki kompetensi digital dan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Indonesia perlu meningkatkan kualitas keterampilan tenaga kerja dengan teknologi digital, termasuk dalam dunia pendidikan (Parray, 2017). Era industri 4.0 menuntut seorang pendidik untuk menjadi pendidik 4.0. Keterampilan abad 21

harus dimiliki serta berbagai macam teknologi sudah seharusnya diterapkan dalam pengajaran di kelas (Yustanti & Novita, 2019). Kompetensi abad 21 menuntut agar peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan internet. Peserta didik bukan hanya sebatas mencari informasi, tetapi juga melaksanakan pembelajaran secara online (Sohibun & Ade, 2017). Pengetahuan dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pengetahuan yang didapat oleh seseorang tak kan pernah ada bila tanpa melalui proses pembelajaran. Sedangkan hakekat daripada pembelajaran itu sendiri adalah untuk memperoleh pengetahuan. Dan untuk memperoleh hal-hal tersebut, dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan atau dapat juga dengan membaca buku. Dapat dibayangkan bila pelatihan tersebut dapat digantikan dengan menggunakan bantuan alat seperti teknologi informasi dan komunikasi yang kini berkembang sedemikian pesatnya seiring dengan perkembangan jaman dan telah merambah keberbagai aspek kehidupan manusia. (Mu'minah & Gaffar, 2020)

E-learning merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. E-learning membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Munir, 2009: 170). (Sari, n.d., p. 2) Perkembangan e-learning penting dilakukan pada perguruan tinggi, karena memiliki fleksibilitas belajar seperti interaksi antara pendidik dengan peserta didik dilakukan tidak hanya dengan tatap muka, akan tetapi bisa juga dilakukan melalui media-media elektronik. Dengan adanya smartphone dan computer sebagai alat pembelajaran serta internet sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja dengan cepat. Selain itu peserta didik juga bisa berhubungan dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas-tugas. (Rohman, 2020, p. 2). Manfaat e-learning dapat dilihat dari 2 sudut pandang yaitu, sudut pandang peserta didik dan sudut pandang pengajar. Dari sudut pandang peserta didik, e-learning memungkinkan fleksibilitas belajar yang tinggi, selain itu juga memungkinkan peserta didik berkomunikasi dengan pengajar setiap saat tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Dari sudut pandang pengajar, penggunaan sistem e-learning memungkinkan pengajar untuk lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan, serta dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar peserta didik. (Mu'minah & Gaffar, 2020). Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan e-learning, salah satunya adalah motivasi dari peserta didik. Motivasi mahasiswa (Putra & Utomo, 2023a) sebagai salah satu faktor utama dalam meningkatkan niat mahasiswa untuk menggunakan e-learning (Kew et al., 2018)

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor interinsik maupun ekstrinsik yang keduanya disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seorang berkeinginan untuk belajar dengan lebih giat dan bersemangat. Faktor interinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yaitu menarik (Hamzah B. Uno, 2011:23). (Sari, n.d., p. 2) Motivasi mendorong mahasiswa melakukan sesuai yang diinginkannya, karena orang yang memiliki motivasi diri adalah orang yang berkeinginan untuk maju dalam mencapai tujuan tertentu. Hal ini menyebabkan kemauan akan muncul dari dalam diri orang tersebut. (et al., Elga 2022a, p. 4)

Keterampilan digital merupakan kemampuan menggunakan alat dan teknologi digital untuk berkomunikasi, mengelola informasi, dan menyelesaikan masalah. Kemampuan ini mencakup kemampuan menggunakan perangkat lunak, memahami keamanan siber, dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Dalam era globalisasi yang ditandai dengan

perubahan cepat dan transformasi digital, keterampilan digital telah menjadi syarat utama untuk bertahan dan berkembang dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan yang mengalami dampak signifikan dari revolusi digital ini. Keterampilan digital dapat memberdayakan individu untuk memutuskan siklus kemiskinan, menekankan pentingnya keterampilan ini dalam memberikan dampak social yang lebih luas (Chetty et al. 2018)(Faqihuddin & Sinta, 2024a, p. 4)

Kompetensi mahasiswa juga merupakan kemampuan kerja pada setiap mahasiswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja sesuai standar yang ditetapkan (Udiutomo, 2011) (Harianti et al., 2020, p. 3). Integrasi teknologi dalam pendidikan, yang mencakup bukan hanya penggunaan alat tetapi juga pengembangan kompetensi digital menjadi keharusan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan baru ini, meskipun keterampilan digital telah diakui secara luas sebagai elemen penting dalam memenuhi tuntutan pasar kerja, masih terdapat kesenjangan signifikan antara kompetensi yang dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi dengan kebutuhan pasar.(Faqihuddin & Sinta, 2024a, p. 5)

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dapat ditarik garis besar yaitu bahwasannya pada era digital telah mengubah konsep pendidikan secara drastis dengan menuntut mahasiswa untuk memiliki keterampilan digital, motivasi diri, dan dapat menggunakan e-learning. Perkembangan e-learning penting dilakukan di perguruan tinggi karena memudahkan interaksi dan proses belajar mengajar mahasiswa. Sehingga mahasiswa kini harus mengembangkan diri untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang kompleks. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peran E-Learning, Motivasi Diri dan Keterampilan Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa di Era Digital”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature Review (SLR) dari penelitian terdahulu. Pencarian jurnal dilakukan pada google scholar dengan menggunakan kata kunci “ Peran E-Learning, Motivasi Diri Dan Keterampilan Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Di Era Digital ”. Data yang didapatkan dari jurnal yang terpublikasi pada google scholar total keseluruhan yang direview berjumlah 25 jurnal yang dipublikasikan berkisar antara tahun 2018-2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

RQ1: Adakah pengaruh *e-learning* terhadap kompetensi mahasiswa di era digital

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul	Hasil
1	(Rohman, 2020)	Implementasi Teori Pembelajaran <i>Blended Learning</i> dalam Menyeimbangkan Kapabilitas Belajar Pada Era Digital (Studi Kasus di Prodi PAI Universitas Alma Ata Yogyakarta)	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pola pembelajaran diterapkan dengan mengkombinasikan antara pola pembelajaran konvensional dengan pola pembelajaran berbasis digital atau <i>e-learning</i> .
2	(Sianturi, 2018)	Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Evaluasi <i>E-Learning</i> pada Institusi Keperawatan di Jakarta dan Depok	Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan internet pada mahasiswa secara signifikan dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggunakan <i>e-learning</i>

3	(Suherma & Zawitri, 2020)	Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Berbasis Moodle Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi 1	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat senang dan puas mengikuti pembelajaran daring ini sehingga mahasiswa merasakan manfaat dari <i>e-learning</i> berbasis moodl.
4	(Sary & Prasetio, 2021)	Pengaruh Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah E-Commerce Di Universitas Telkom Bandung	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>E-Learning</i> tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan motivasi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa
5	(Elga et al., 2022)	Penggunaan <i>E-Learning</i> Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa paham akan penggunaan <i>e-learning</i> dalam meningkatkan literasi digital
6	(Akbar, 2024)	Minat Mahasiswa Pendidikan Jasmani Dalam Proses Perkuliahan Berbasis <i>E-Learning</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis <i>e-learning</i> berada pada kategori baik.
7	(Mu'minah & Gaffar, 2020)	Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Berbasis Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Biologi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan <i>E-Learning</i> berbasis google classroom sangat efektif dan efisien yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
8	(Rohendi et al., 2020)	Pengembangan Model <i>Blended Learning</i> Dalam Meningkatkan <i>Learning Outcome</i> Mahasiswa Di Lahan Praktik Klinik Keperawatan	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode belajar <i>Blended Preseptorhip-Daring</i> lebih efektif dalam pencapaian learning outcome keperawatan <i>medical</i> bedah, dibandingkan dengan pembelajaran <i>Blended PBL-Daring</i> .
9	(Rahayu, 2024)	Penerapan Metode <i>E-Learning</i> Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dalam Konsep Pragmatisme Dan Idealisme	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi metode <i>e-learning</i> dengan konsep pragmatisme dan idealisme dapat meningkatkan akses pembelajaran, partisipasi siswa, dan pengembangan nilai moral, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif

Merurut penelitian (Rohman, 2020) tentang implementasi teori pembelajaran *blended learning* dalam menyeimbangkan kapabilitas belajar pada era digital (studi kasus di prodi pai universitas alma ata yogyakarta). Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yang jenis penelitiannya studi kasus (*case study*) dan dalam pengumpulan data sebagai instrument utama. Dalam memperoleh data peneliyian menggunakan beberapa metode meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Implemntasi teori *blended learning* dalam menyeimbangkan kapabilitas belajar pada era digital terbagi dalam dua klasifikasi yaitu pembelajaran *blended learning* merupakan kombinasi antara pola pembelajaran berbasis *e-learning* dan pola pembelajaran konvensional atau tradisional. Adapun jumlah pertemuan antara keduanya dalam semester terdapat 14 kali pertemuan, dari pertemuan iini pembelajaran berbasis *e-learning* mendapatkan 3 kali pertemuan dan 11 pertemuan sisanya di gunakan untuk pembelajaran secara konvensional. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sianturi, 2018) tentang peningkatan motivasi belajar melalui evaluasi *e-learning* pada

institusi keperawatan di Jakarta dan Depok. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain casual, dan pengolahan datanya menggunakan Struktural Equation Model (SEM). Responden pada penelitian sejumlah 338 mahasiswa dengan alat pengumpul berupa kuesioner baku. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan internet pada mahasiswa secara signifikan dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* ditunjukkan dengan tingkat signficancy 8.31 ($>$ dari 2) dengan tingkat keyakinan 95% dan nilai R2 0.49 (error varians 0.75).

Untuk memahami lebih lanjut tentang peran *e-learning*, motivasi diri, keterampilan digital dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Suherna & Zawitri, 2020) tentang pemanfaatan *e-learning* berbasis *moodle* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pengantar akuntansi 1. Metode yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model *pretest-post test control group design*. Hasil dari kuesioner yang diberikan kepada 38 orang mahasiswa, keseluruhan jawaban mahasiswa menunjukkan hasil dari proses pembelajaran *online* yang telah dilakukan. Dari kuesioner, dihasilkan bahwa 46,2% menyatakan sangat setuju dan 53,8% menyatakan setuju dengan pembelajaran *online* yang memberikan konten bermanfaat bagi mahasiswa. Penelitian yang dilakukan (Sary & Prasetyo, 2021) tentang pengaruh pemanfaatan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar pada mata kuliah *e-commerce* di Universitas Telkom Bandung. Data diolah menggunakan SPSS21 dan menggunakan teknik analisis regresi berganda. Hasil penelitian berdasarkan kuesioner respon mahasiswa terhadap pemanfaatan e-learning dan motivasi menunjukkan bahwa variabel X1 dan X2 berada pada kategori baik yaitu 71.3% dan 69.35%. Variabel X1 (pemanfaatan e-learning) tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar karena nilai sig 0,281 $>$ 0,05 dan variabel X2 (motivasi) berpengaruh terhadap prestasi belajar karena nilai sig 0,021 $<$ 0,05. Sehingga hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan motivasi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan (Elga et al., 2022) tentang penggunaan *e-learning* dalam meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik penghitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 20. Dari hasil pengolahan data yang telah penelitian lakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana yang mendapat nilai akhir terhitung untuk variabel penggunaan *e-learning* dalam meningkatkan literasi siswa sebesar 5,875 dan tabel dengan dk = 32-2 =30 Pada a 00,5 sebesar 1,697. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti menunjukkan adanya penggunaan *e-learning* dalam meningkatkan literasi digital siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan persentase besarnya pengaruh positif terhadap literasi pada digital pada mata pelajaran PPKn sebesar 50,5% hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa paham akan penggunaan *e-learning* dalam meningkatkan literasi digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Akbar, 2024) tentang minat mahasiswa pendidikan jasmani dalam proses perkuliahan berbasis *e-learning*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket dengan skala likert. Sampel dalam penelitian ini yaitu 92 orang mahasiswa, yang ditentukan dengan random sampling. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis *e-learning* yaitu 6 orang kategori “sangat kurang” (6,5%), 18 orang kategori “kurang” (19,6%), 24 orang kategori “sedang” (26,15%), 36 orang kategori “baik” (39,1%), dan 8 orang kategori “sangat baik” (8,7%). Sehingga dapat disimpulkan minat mahasiswa dalam proses perkuliahan berbasis *e-learning* berada pada kategori baik. Pada penelitian (Mu'minah & Gaffar, 2020) tentang pemanfaatan *e-learning* berbasis *google classroom* sebagai media pembelajaran biologi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Berdasarkan hasil studi pustaka, pembelajaran dengan pemanfaatan *E-learning*

berbasis *google classroom* sangat efektif dan efisien yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Pengajar dapat memberikan bahan ajar secara online, baik berupa teks, gambar, audio, maupun video kepada peserta didik. Pada penelitian yang dilakukan (Rohendi et al., 2020) tentang pengembangan model *blended learning* dalam meningkatkan *learning outcome* mahasiswa di lahan praktik klinik perawatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan *pre* dan *post test*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa program profesi ners yang sedang melakukan praktik klinik keperawatan medikal bedah, sejumlah 60 orang. *Two way anova* dan *post hoc test* digunakan sebagai analisis test metode belajar *Blended Preceptorship-Daring* lebih efektif dalam pencapaian *learning outcome* keperawatan medikal bedah dengan *N-G score* 0.50 dibandingkan dengan pembelajaran *Blended PBL-Daring* dengan nilai F 5.36 dan nilai p $0.001 < 0.05$ yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pembelajaran di kelas mahasiswa reguler dan nonreguler dengan pembelajaran *Blended Preceptor-Daring* dan *PBL-Daring*, dan memiliki kekuatan hubungan sangat kuat R 0.822. pada penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2024) tentang Penerapan Metode *E-Learning* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dalam Konsep Pragmatisme Dan Idealisme. Metode yang digunakan adalah studi literatur atau dikenal sebagai *literature review*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi metode *e-learning* dengan konsep pragmatisme dan idealisme dapat meningkatkan akses pembelajaran, partisipasi siswa, dan pengembangan nilai moral, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif. Dampaknya adalah peningkatan efektivitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa yang lebih menyeluruh dalam era digital ini.

RQ2: Adakah pengaruh motivasi diri terhadap kompetensi mahasiswa di era digital

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul	Hasil	
1	(Harianti et al., 2020)	Peran Kewirausahaan Meningkatkan Kompetensi Menumbuhkan Mahasiswa	Pendidikan dalam Motivasi, dan Minat	Hasil dari penelitian ini secara rata-rata menggambarkan, bahwa metode pembelajaran kewirausahaan dinilai efektif memiliki peran dalam meningkatkan motivasi, kompetensi, dan menumbuhkan minat wirausaha.
2	(Genarsih & Tisngati, 2023)	Peran Motivasi Belajar dalam Memediasi Pengaruh Penggunaan <i>E-Learning</i> dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar		Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>e-learning</i> berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dan hasil belajar, sedangkan motivasi belajar tidak mampu memediasi pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar.

- | | | | |
|---|---------------------------------|---|--|
| 3 | (Amna et al., 2024) | Motivasi Atas Sikap Mahasiswa Generasi Milenial Terhadap Literasi Digital di Prodi Kesmas STIKES Syedza Sainika | Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa generasi milenial memiliki motivasi tinggi terhadap literasi digital, didorong oleh kesadaran akan pentingnya, tuntutan pekerjaan, dampak positif terhadap pembelajaran, motivasi untuk berinovasi, dan pemberdayaan diri. |
| 4 | (Sari, Askandar, Mahsuri, 2023) | Pengaruh Motivasi Karir Dan Peningkatan Kualitas Diri Terhadap Minat Mahasiswa Mengikuti Sertifikasi <i>Brevet</i> Pajak A Dan B (Studi Empiris Mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Malang Dan Universitas Negeri Malang) | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial motivasi karir berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam mengikuti sertifikasi <i>brevet</i> pajak A dan B. selain meningkatkan kualitas diri, motivasi karir diduga berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam mengikuti sertifikasi <i>brevet</i> pajak Adan B. sementara itu, secara simultan kedua variabel yaitu motivasi karir dan peningkatan kualitas diri berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa dalam mengikuti sertifikasi <i>brevet</i> pajak A dan B. |
| 5 | (Herda & Santosa, 2024) | Penerapan Motivasi Melalui Mentoring dalam Membangun Kepemimpinan Remaja di Era Digital | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian motivasi melalui proses mentoring berupa pemberian dorongan, pujian, <i>reward</i> , dan <i>punishment</i> , berdampak terhadap peningkatan perkembangan kepemimpinan remaja ditinjau dalam hal sikap visioner, inisiatif, proaktif, dan integritas remaja. |
| 6 | (Poluan & Honandar, 2023) | Pengaruh motivasi belajar mahasiswa terhadap pembelajaran daring selama pandemic covid-19 tahun 2020 dengan metode <i>partial least square</i> (PLS) | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa terhadap pembelajaran daring berpengaruh positif dan signifikan. |
| 7 | (Maulidiyah & Ubaidillah, 2024) | Pengaruh soft skill, hard skill, dan motivasi pada kesiapan kerja mahasiswa sebagai generasi z dalam menghadapi era digital | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel soft skill, hard skill dan motivasi secara simultan berpengaruh terhadap kesiapan kerja dari konteks yang telah diteliti. |

8	(Kusumaningtyas and Solikah, 2022)	Pengaruh kompetensi dosen dan motivasi mahasiswa terhadap prestasi mahasiswa dengan <i>e-learning</i> sebagai variabel intervening	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kompetensi dosen berpengaruh tidak langsung terhadap prestasi mahasiswa dengan <i>e-learning</i> sebagai variabel intervening, sedangkan motivasi mahasiswa tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi mahasiswa dengan <i>e-learning</i> sebagai variabel intervening.
---	------------------------------------	--	---

Pada penelitian (Harianti et al., 2020) tentang peran pendidikan kewirausahaan dalam meningkatkan motivasi kompetensi dan menumbuhkan minat mahasiswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif yang menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui survey. Hasil skor persepsi 155 mahasiswa mengenai dorongan (motivasi) wirausaha yang terdapat pada metode pembelajaran kewirausahaan (meliputi 11 aktivitas dari JB 1 sampai dengan JB 11) dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi wirausaha memberikan nilai antara 3,75 – 4,11 atau rata-rata berada pada nilai 3,93. Nilai persepsi ini diperkuat dengan hasil standar deviasi persepsi 155 mahasiswa berada pada nilai sekitar 0,84 – 1,02 atau sebesar 0,93 (relative kecil). Sehingga metode pembelajaran kewirausahaan dinilai efektif memiliki peran dalam meningkatkan motivasi, kompetensi, dan menumbuhkan minat wirausaha. Penelitian yang dilakukan oleh (Genarsih & Tisngati, 2023) tentang peran motivasi belajar dalam memediasi pengaruh penggunaan *e-learning* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survey. Sampel diambil dengan menggunakan rumus slovin dan didapatkan sebanyak 96. Nilai *tolerance* variabel penggunaan *e-learning* sebesar 0,621, variabel kemandirian belajar 0,945, dan motivasi sebesar 0,633. Semua nilai tersebut lebih besar dari 0,100 yang berarti tidak ada kolerasi antar variabel independen. Berdasarkan nilai sig, variabel penggunaan *e-learning* adalah 0,000 dimana nilai ini kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *e-learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi. Variabel motivasi mempunyai nilai sig, lebih kecil dari 0,05 sehingga motivasi juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan (Amna et al., 2024) tentang motivasi atas sikap mahasiswa generasi milenial terhadap literasi digital di prodi kesmas stikes syedza saintika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan dengan pemberian kuisioner melalui google formulir. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan mahasiswa generasi milenial memiliki motivasi tinggi terhadap literasi digital sebesar $R = 0,520$, didorong oleh kesadaran akan pentingnya, tuntutan pekerjaan, dampak positif terhadap pembelajaran, motivasi untuk berinovasi, dan pemberdayaan diri. Juga pada penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Askandar, Mahsuri, 2023) tentang pengaruh motivasi karir dan peningkatan kualitas diri terhadap minat mahasiswa mengikuti sertifikasi brevet pajak A dan B (studi empiris mahasiswa akuntansi universitas islam malang dan universitas negeri malang). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa, teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Berdasarkan table uji heteroskedastisitas diketahui bahwa nilai signifikan variabel motivasi karir sebesar 0,065 sedangkan variabel peningkatan kualitas diri sebesar 0,132. Hal ini menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi $> 0,05$, karena itu seluruh variabel dinyatakan terbebas dari masalah uji heteroskedastisitas. Berdasarkan table uji simultan F diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 42,389 dengan nilai signifikan F sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang artinya secara simultan variabel motivasi karir dan peningkatan kualitas

diri berpengaruh terhadap minat mahasiswa mengikuti sertifikasi brevet pajak A dan B. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Herda & Santosa, 2024) tentang Penerapan Motivasi Melalui Mentoring dalam Membangun Kepemimpinan Remaja di Era Digital. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah pemberian motivasi melalui proses mentoring berupa pemberian dorongan, pujian, *reward*, dan *punishment*, berdampak terhadap peningkatan perkembangan kepemimpinan remaja ditinjau dalam hal sikap visioner, inisiatif, proaktif, dan integritas remaja. Mentor memiliki peran penting membangun potensi kepemimpinan remaja. Oleh sebab itu penting Mentor terus meningkatkan kualitas dalam menerapkan prinsip-prinsip pemberian motivasi dalam proses mentoring.

Pada penelitian yang dilakukan (Poluan & Honandar, 2023) tentang pengaruh motivasi belajar mahasiswa terhadap pembelajaran daring selama pandemi covid-19 tahun 2020 dengan metode *partial least square* (PLS). Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *SEM-Partial Least Square* (PLS). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh motivasi terhadap pembelajaran daring adalah positif (0,801) dan signifikansi pada $P\ Value < 0.05$ ($0.000 < 0,05$) dan nilai $t\ statistic >$ nilai $z\ score$ normal menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mahasiswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran daring selama tahun 2020. Pada penelitian yang dilakukan (Maulidiyah & Ubaidillah, 2024) tentang Pengaruh soft skill, hard skill, dan motivasi pada kesiapan kerja mahasiswa sebagai generasi z dalam menghadapi era digital. Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif yang bersifat mempengaruhi yaitu dari tiga variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Sumber pengumpulan data menggunakan jenis data primer yang didapatkan dengan menyebarkan angket atau kuesioner kepada responden melalui google form. Pengelolaan data primer dilakukan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Program or Social Science*). Hasil dari nilai konstanta positif sebesar 0.663, nilai koefisien antara variabel *soft skill* dan kesiapan kerja adalah positif sebesar 0.301, nilai *hard skill* dan kesiapan kerja adalah positif sebesar 0.293, dan nilai motivasi dan kesiapan kerja adalah positif sebesar 0.382. Berdasarkan hasil dari penelitian ini variabel *soft skill*, *hard skill* dan motivasi secara simultan berpengaruh terhadap kesiapan kerja dari konteks yang telah diteliti. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Kusumaningtyas and Solikah, 2022) tentang Pengaruh kompetensi dosen dan motivasi mahasiswa terhadap prestasi mahasiswa dengan *e-learning* sebagai variabel intervening. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, populasinya adalah mahasiswa yang berjumlah 27 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan kuisisioner yang diberikan langsung terhadap mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan *Path Analysis*. Berdasarkan table diperoleh koefisien path (β_1) untuk jalur langsung kompetensi dosen terhadap *e-learning* sebesar 0.516, nilai critical ratio sebesar 2.827 dan nilai signifikansi (p_1) sebesar 0.005. Karena nilai signifikansi (p_1) = $0.005 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat dinyatakan bahwa kompetensi dosen berpengaruh signifikan terhadap *e-learning*. Koefisien path (β_2) untuk jalur langsung motivasi mahasiswa terhadap *elearning* sebesar 0.036, nilai critical ratio sebesar 0.199 dan nilai signifikansi (p_2) sebesar 0.843. Karena nilai signifikansi (p_2) = $0.843 > 0,05$ maka H_0 gagal ditolak(diterima) sehingga dapat dinyatakan bahwa motivasi mahasiswa tidak berpengaruh signifikan terhadap *e-learning*. Sedangkan koefisien path (β_3) untuk jalur langsung *e-learning* terhadap prestasi mahasiswa sebesar 0.528, nilai critical ratio sebesar 2.914 dan nilai signifikansi (p_1) sebesar 0.004. Karena nilai signifikansi (p_3) = $0.004 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat dinyatakan bahwa *e-learning* berpengaruh signifikan terhadap prestasi mahasiswa. Sehingga didapat hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi dosen berpengaruh secara tidak langsung terhadap prestasi mahasiswa dengan *e-learning* sebagai variabel intervening, sedangkan motivasi

mahasiswa tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi mahasiswa dengan *e-learning* sebagai variabel intervening.

RQ3: Adakah pengaruh keterampilan digital terhadap kompetensi mahasiswa di era digital

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul	Hasil
1	(Muliani et al., 2021)	Pentingnya Literasi Digital Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia	Peran Hasil pada penelitian ini memiliki fungsi utama diantaranya adalah: (1) mampu dalam menggunakan berbagai hal secara digital (2) tidak bergantung dengan digital seperti berfikir secara kreatif dan inovatif (3) mampu bersosialisasi dengan bijak dengan digital (4) serta mampu berkolaborasi dengan banyak orang. Oleh karena itu, peran mahasiswa memiliki pengaruh tinggi untuk mencapai citra Indonesia yang maju.
2	(Andriani & Wirawan, 2022)	Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Gen-Z Di Masa Pandemi Covid-19	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh secara positif hasil belajar mahasiswa Universitas PGRI Madiun. Simpulan dari penelitian ini adalah literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.
3	(Cahyani et al., 2021)	Analisis Tingkat Literasi Digital Pada Generasi Z Dengan Menggunakan <i>Digital Competence Framework</i> 2.1 (Studi Kasus: Mahasiswa FMIPA UNTAN)	Hasil dari penelitian ini, literasi digital mahasiswa FMIPA Untan bernilai Baik pada tingkat 1 sampai 5, dan pada tingkat 6 (Ahli), tingkat 7 dan 8 (Profesional) bernilai Tidak Baik. Pada tiap tingkat yang bernilai Tidak Baik, dibuat rekomendasi yang sesuai dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa, dengan meminimalisir kelemahan dan memanfaatkan berbagai peluang yang ada guna mengimbangi laju perkembangan teknologi digital.
4	(Handayani, 2018)	Pengukuran Keterampilan Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa Fikom Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang menghabiskan lebih banyak waktu di Internet, media sosial, dan <i>blogging</i> memiliki tertinggi tingkat keterampilan melek media. Selain itu, rata-rata tingkat literasi media baru di kalangan responden antara cukup baik dan baik, dan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan literasi media baru berdasarkan demografi responden.
5	(Kundariati et al., 2019)	Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Literasi Digital Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Lesson Study Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang	Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata nilai keterampilan kolaborasi pada siklus I (80,50) dan ada peningkatan rata-rata nilai keterampilan kolaborasi pada siklus II (84,75) dan III (86,00). Terjadi peningkatan rata-rata nilai keterampilan literasi digital pada siklus I (85,33) ke siklus II (88,67) dan menurun pada siklus III (85,67). Lesson study dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan performa

- | | | | |
|---|---------------------------|--|--|
| 6 | (Zamista & Charona, 2023) | Tingkat Literasi Digital dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Abad-21 Mahasiswa ditinjau dari Perspektif Gender | guru dalam mengajar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat literasi digital dan kemampuan abad 21 mahasiswa berada pada kategori baik. Namun untuk kedua variabel tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa laki-laki dan perempuan dengan nilai signifikansi hasil uji beda untuk literasi digital dan keterampilan abad 21 berturut-turut adalah 0,125 dan 0,747 (keduanya lebih besar dari 0,05). Selanjutnya hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif literasi digital terhadap keterampilan abad 21 mahasiswa dengan nilai nilai F hitung = 20.145 dan tingkat signifikansi $0.000 < 0.05$. |
| 7 | (Wati et al., 2023) | Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran di Era Society 5.0 pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UIN Suska Riau | Hasil Penelitian berdasarkan kemampuan literasi digital yang dimiliki mahasiswa disimpulkan yaitu literasi digital memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan keilmuan pendidikan ekonomi. Penggunaan digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu bentuk penguatan literasi digital. Hal ini juga menunjukkan bahwa adanya peran literasi digital dalam pembelajaran yang menuntut dosen atau pendidik mampu dalam penguasaan media-media baru berbasis ICT. Sehingga dosen dan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan literasi di bidang teknologi secara bertahap. |
| 8 | (Aswan, 2023) | Analisis Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Era Internet | Hasil penelitian menegaskan adanya korelasi positif yang signifikan antara literasi digital dan kemandirian belajar mahasiswa. Nilai korelasi yang kuat dan nilai signifikan memberikan bukti kuat bahwa mahasiswa dengan tingkat literasi digital yang lebih tinggi memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk memiliki kemandirian belajar yang lebih baik. |

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Muliani et al., 2021) tentang Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, pada penelitian ini menggunakan sumber literasi seperti majalah, buku ilmiah, jurnal, surat kabar, dan website (internet) yang berisi informasi yang sesuai dengan topik yang dicari. Terdapat tiga literasi baru yang harus dimiliki di era revolusi industri 4.0. Fungsi utama dalam literasi digital pada masa kini diantaranya adalah: (1) mampu dalam menggunakan berbagai hal secara digital (2) tidak bergantung dengan digital seperti berfikir secara kreatif dan inovatif (3) mampu bersosialisasi dengan bijak dengan digital (4) serta mampu berkolaborasi dengan banyak orang. Dalam penelitian yang dilakukan (Andriani & Wirawan, 2022) tentang Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Gen-Z Di Masa Pandemi Pandemi Covid-19. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi

digital berpengaruh secara positif hasil belajar mahasiswa Universitas PGRI Madiun. Berdasarkan rumusan hipotesis penelitian ini yaitu, diduga literasi digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hasil pengujian ini menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung sebesar $10,878 > t_{tabel} 1,967$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar gen-z. Simpulan dari penelitian ini adalah literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Dalam penelitian (Cahyani et al., 2021) tentang Analisis Tingkat Literasi Digital Pada Generasi Z Dengan Menggunakan *Digital Competence Framework 2.1* (Studi Kasus: Mahasiswa FMIPA UNTAN). Metode yang dilakukan menggunakan kerangka kerja *Information System Research*, metodologi yang dilakukan yaitu pemetaan indikator DigComp, perancangan, pengujian dan penyebaran kuesioner penelitian pengumpulan data jawaban responden, proses pengolahan dan analisis tiap tingkat literasi digital serta pembuatan rekomendasi. Hasil dari penelitian ini, literasi digital mahasiswa FMIPA Untan bernilai Baik pada tingkat 1 sampai 5, dan pada tingkat 6 (Ahli), tingkat 7 dan 8 (Profesional) bernilai Tidak Baik. Pada tiap tingkat yang bernilai Tidak Baik, dibuat rekomendasi yang sesuai dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa, dengan meminimalisir kelemahan dan memanfaatkan berbagai peluang yang ada guna mengimbangi laju perkembangan teknologi digital.

Untuk memahami lebih lanjut tentang peran *e-learning*, motivasi diri, keterampilan digital dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2018) tentang Pengukuran Keterampilan Literasi Digital Di Kalangan Mahasiswa Fikom Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama). Dalam penelitian ini digunakan skala Likert untuk mengukur sampel ($n=150$). Skala ini mencakup pemahaman literasi media seperti menangani konsumsi pesan-pesan media dan kreasi bahan multimedia. Penyusunan laporan didasarkan kepada 12 keterampilan tingkat literasi media baru yang diidentifikasi oleh Jenkins dan rekan-rekannya. Keterampilan ini adalah: bermain, kinerja, simulasi, peruntukkan, multi-tugas, kognisi yang terdistribusi, kecerdasan kolektif, pertimbangan, navigasi transmedia, jaringan, negosiasi, visualisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang menghabiskan lebih banyak waktu di Internet, media sosial, dan blogging memiliki tertinggi tingkat keterampilan melek media. Selain itu, rata-rata tingkat literasi media baru di kalangan responden antara cukup baik dan baik, dan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan literasi media baru berdasarkan demografi responden. Berdasarkan nomogram Harry-King jika jumlah populasinya 800 dan taraf signifikasinya 5%, maka sampel yang seharusnya diambil berjumlah $20\% \times 800 \text{ orang} = 160$ responden. Tetapi karena ada kendala di lapangan maka angket yang terkumpul kembali hanya 150 responden. Data dianalisis dengan menggunakan software statistik SPSS 20. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dan inferensial. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Kundariati et al., 2019) tentang Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Literasi Digital Melalui Pembelajaran Biologi Berbasis Lesson Study Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang. Jenis pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata nilai keterampilan kolaborasi pada siklus I (80,50) dan ada peningkatan rata-rata nilai keterampilan kolaborasi pada siklus II (84,75) dan III (86,00). Terjadi peningkatan rata-rata nilai keterampilan literasi digital pada siklus I (85,33) ke siklus II (88,67) dan menurun pada siklus III (85,67). Lesson study dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan performa guru dalam mengajar. Melalui tahap plan, do, dan see, guru akan terus memperbaiki kekurangan dan menemukan solusi permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Zamista & Charona, 2023) tentang Tingkat

Literasi Digital dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Abad-21 Mahasiswa ditinjau dari Perspektif Gender. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 19 orang mahasiswa laki-laki dan 19 orang mahasiswa perempuan yang diambil dengan teknik *quota sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan instrument kuesioner dan wawancara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat literasi digital dan kemampuan abad 21 mahasiswa berada pada kategori baik. Namun untuk kedua variabel tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa laki-laki dan perempuan dengan nilai signifikansi hasil uji beda untuk literasi digital dan keterampilan abad 21 berturut-turut adalah 0,125 dan 0,747 (keduanya lebih besar dari 0,05). Selanjutnya hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif literasi digital terhadap keterampilan abad 21 mahasiswa dengan nilai nilai F hitung = 20.145 dan tingkat signifikansi $0.000 < 0.05$.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Wati et al., 2023) tentang Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran di Era Society 5.0 pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UIN Suska Riau. Metode yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif, data yang diperoleh adalah melalui kuesioner dan dokumentasi, juga populasi penelitian adalah mahasiswa UIN Suska Riau, dan sampel penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Hasil Penelitian berdasarkan kemampuan literasi digital yang dimiliki mahasiswa disimpulkan yaitu literasi digital memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan keilmuan pendidikan ekonomi. Penggunaan digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu bentuk penguatan literasi digital. Hal ini juga menunjukkan bahwa adanya peran literasi digital dalam pembelajaran yang menuntut dosen atau pendidik mampu dalam penguasaan media-media baru berbasis ICT. Sehingga dosen dan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan literasi di bidanag teknologi secara bertahap. Kontribusi penelitian ini berupa penguatan literasi digital mahasiswa Pendidikan Ekonomi di UIN Suska Riau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden didominasi oleh perempuan 98 orang (72,6%). Kepemilikan alat akses internet yang digunakan mahasiswa rata-rata didominasi oleh milik sendiri sebanyak 122 orang (90,4%). Alat yang sering digunakan mahasiswa untuk mengakses internet adalah handphone/smartphone sebanyak 131 orang (97%). Tujuan mengakses internet paling banyak adalah untuk browsing pengetahuan/ilmu dan sosial media (FB, Tiktok, IG, dll) sebanyak 115 orang (85,2%) dan 110 (81,5%). Konten interaksi social paling sering diakses sebanyak 44 orang (32,6%) sedangkan yang paling sedikit diakses adalah perdebatan politik, akademik, agama, interaksi sosial, baca webtoon, Tiktok, dan seni 5 orang (3,7%). Software pembelajaran yang paling sering responden gunakan adalah Whatshapp sebanyak 118 orang (87,4%). Hasil penelitian juga memberikan informasi bahwa 74 orang (54,8%) mengatakan bahwa literasi digital adalah salah satu bentuk keterampilan paling penting dalam proses pembelajaran pendidikan ekonomi di abad-21. Pada penelitian yang dilakukan juga oleh (Aswan, 2023) tentang Analisis Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Era Internet. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah survei kuantitatif untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif. Hasil analisis menggunakan metode korelasi pearson dalam SPSS menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara literasi digital dan kemandirian belajar mahasiswa, dengan nilai korelasi $r = 0,696$ dan $p < 0,05$. Hasil penelitian ini menegaskan adanya korelasi positif yang signifikan antara literasi digital dan kemandirian belajar mahasiswa. Nilai korelasi yang kuat dan nilai signifikan memberikan bukti kuat bahwa mahasiswa dengan tingkat literasi digital yang lebih tinggi memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk memiliki kemandirian belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Artikel ini adalah hasil review dari jurnal-jurnal terdahulu yang telah dikumpulkan sesuai dengan topik yang dibahas. Artikel ini memiliki tujuan untuk mengetahui peran e-learning, motivasi diri dan keterampilan digital dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era digital. Era digital telah mengubah pendidikan secara signifikan. E-learning, motivasi diri, dan keterampilan digital sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa. Sebagai salah satu manifestasi transformasi digital, e-learning telah menjadi pilar utama dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa. Mahasiswa dapat mengatur ritme belajar mereka sesuai dengan kebutuhan masing-masing berkat fleksibilitas waktu dan tempat belajar e-learning. Banyak materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif juga membuat belajar lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa e-learning, motivasi diri, dan keterampilan digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era digital. Penelitian menunjukkan bahwa e-learning berkontribusi positif terhadap kompetensi mahasiswa dan terdapat hubungan signifikan antara penggunaan e-learning dan motivasi belajar. Selain itu, pentingnya literasi digital dan integrasi teknologi dalam pendidikan juga ditekankan untuk memenuhi tuntutan pasar kerja dan mengatasi kesenjangan antara kompetensi lulusan dan kebutuhan industri. Keterampilan digital yang relevan dengan dunia kerja menjadi syarat utama untuk bertahan di era industri 4.0.

Saran

Tetapi e-learning sangat bergantung pada motivasi diri mahasiswa. Dengan adanya motivasi diri dapat meningkatkan semangat untuk belajar sehingga mahasiswa dapat menguasai materi dengan baik. Mahasiswa akan dimotivasi secara intrinsik dan ekstrinsik untuk belajar secara aktif dan berkelanjutan. Peran dosen juga tidak kalah pentingnya sebagai fasilitator untuk menumbuhkan keinginan belajar mahasiswa. Mahasiswa juga harus memiliki keterampilan digital. Keterampilan yang dimaksud seperti berpikir kritis, komunikasi efektif, dan kolaborasi menjadi semakin penting. Integrasi keterampilan digital dalam berbagai mata kuliah perlu dilakukan secara intensif untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di masa depan. Ketiga faktor ini saling berkaitan dan berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era digital sehingga mahasiswa mampu bersaing di dunia kerja yang semakin lama semakin maju akan kecanggihan teknologinya.

DAFTAR PUSTAKA

- A., H., & Bau, R. T. R. L. (2023). E-Learning Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 69–79. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79>
- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1). <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>
- Amna, F. A., Saibi, E. A., & Wahyuni, U. (2024). Motivasi atas Sikap Mahasiswa Generasi Milenial terhadap Literasi Digital di Prodi Kesmas STIKES Syedza Saintika. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 242. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.629>
- Andriani, D. N., & Wirawan, Y. R. (2022). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA GEN-Z DI MASA PANDEMI COVID-19.
- Aswan, D. (2023). Analisis Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Era Internet.
- Bawamenewi, A., & Waruwu, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa melalui Transformasi Digital Berbasis E-Learning. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11739>

- Boiliu, E. R., & Telaumbanua, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Suatu Analisis Pendidikan Agama Kristen. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(2), 90–100. <https://doi.org/10.53547/rdj.v2i2.242>
- Cahyani, V., Ilhamsyah, I., & Mutiah, N. (2021). ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z DENGAN MENGGUNAKAN DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 (Studi Kasus: Mahasiswa FMIPA UNTAN). *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 9(01), 1. <https://doi.org/10.26418/coding.v9i01.43917>
- Cahyaningrum, Y., & Cuhazriansyah, M. R. (2023). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran berbasis moodle pada materi pengantar arsitektur dan organisasi komputer. *M R*, 8(2).
- Elga, Z., Adha, M. M., & Rohman, R. (2022a). Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.1069>
- Elga, Z., Adha, M. M., & Rohman, R. (2022b). Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.1069>
- Fadhilah, M. N. (2021). PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MAHASISWA PGMI. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4456>
- Faqihuddin, A., & Sinta, D. (2024a). PENINGKATAN KOMPETENSI DIGITAL DI PERGURUAN TINGGI: PENGARUH MATA KULIAH DESAIN DIGITAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DIGITAL MAHASISWA. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 5(1), 85–101. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v5i1.279>
- Firdaus, A., Asrori, A., & Anggraini, H. (n.d.). IMPLEMENTASI MODEL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KINERJA GURU DI ERA DIGITAL.
- Genarsih, T., & Tisngati, U. (2023a). Peran Motivasi Belajar dalam Memediasi Pengaruh Penggunaan E-Learning dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 73–83. <https://doi.org/10.21137/jpp.2023.15.2.1>
- Handayani, M. (2018). PENGUKURAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN MAHASISWA FIKOM UNIVERSITAS PROF. DR. MOESTOPO (BERAGAMA). 1(1).
- Harianti, A., Malinda, M., Universitas Kristen Maranatha, Nur, N., Universitas Kristen Maranatha, Suwarno, H. L., Universitas Kristen Maranatha, Margaretha, Y., Universitas Kristen Maranatha, Kambuno, D., & Universitas Kristen Maranatha. (2020). Peran Pendidikan Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Motivasi, Kompetensi Dan Menumbuhkan Minat Mahasiswa. *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*, 16(3), 214–220. <https://doi.org/10.31940/jbk.v16i3.2194>
- Herda, L., & Santosa, S. (2024). Penerapan Motivasi Melalui Mentoring dalam Membangun Kepemimpinan Remaja di Era Digital. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 5(1), 50–64. <https://doi.org/10.47530/edulead.v5i1.202>
- Indahsari, H., & Sari, Y. A. (2020). PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KREATIF DENGAN MEMANFAATKAN PEMBELAJARAN DIGITAL.
- Islahulben, I., & Catur Widayati, C. (2021). PERAN MULTIMEDIA DALAM PERKULIAHAN E-LEARNING: KAJIAN PENERAPAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(4), 525–543. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v2i4.541>
- Kundariati, M., Latifah, A. N., Laili, M. R., & Susilo, H. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS LESSON STUDY MAHASISWA S1 PENDIDIKAN BIOLOGI UNIVERSITAS NEGERI MALANG.

- Kusumaningtyas and Solikah. (2022). Pengaruh kompetensi dosen dan motivasi mahasiswa terhadap prestasi mahasiswa dengan e-learning sebagai variabel intervening.
- Masni, H. (n.d.). STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA.
- Maulidiyah, R., & Ubaidillah, H. (2024). THE INFLUENCE OF SOFT SKILLS, HARD SKILLS AND MOTIVATION ON STUDENT WORK READINESS AS THE Z GENERATION TO FACE THE DIGITAL ERA. . . COSTING.
- Medan, S. B. G. (2024). Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan. 12.
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). PEMANFAATAN E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI.
- Muliani, A., Karimah, F. M., & Liana, M. A. (2021). Pengaruh kompetensi dosen dan motivasi mahasiswa terhadap prestasi mahasiswa dengan e-learning sebagai variabel intervening.
- Nurjannah, L. S., & Himmawan, D. (n.d.). Implementation of E-Learning in Schools to Improve Student Skills. *Journal of Psychology*.
- Poluan, M. C., & Honandar, I. R. (2023). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 TAHUN 2020 DENGAN METODE PARTIAL LEAST SQUARE (PLS). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 11(3), 742–750. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i3.49709>
- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, I. W., & Sukra Warpala, I. W. (2019). PENGARUH DESAIN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN PADA SISWA SMK. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 138. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p138--155>
- Putra, M. H. R., & Utomo, E. B. (2023a). Analisa Pengaruh Konten Digital Untuk Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Program Studi Teknik Industri Universitas PGRI Wiranegara.
- Rahayu, M. S. (2024). PENERAPAN METODE E-LEARNING SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DALAM KONSEP PRAGMATISME DAN IDEALISME. 3(4).
- Retno Dewi Prisusanti, Budi Mardikawati, Loso Judijanto, Arsyil Majid, D., & Haridah Saputra, M. (2023). Analisis Kompetensi Penggunaan E-Learning, Kesiapan dan Penggunaan Teknologi Digital Mahasiswa. *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 93–101. <https://doi.org/10.61220/voice.v1i2.20240>
- Rohendi, H., Ujeng, U., & Mulyati, L. (2020). PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN LEARNING OUTCOME MAHASISWA DI LAHAN PRAKTIK KLINIK KEPERAWATAN. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 11(2), 336–350. <https://doi.org/10.34305/jikbh.v11i2.205>
- Rohman, A. (2020). Implementasi Teori Pembelajaran Blended Learning dalam Menyeimbangkan Kapabilitas Belajar pada Era Digital (Studi Kasus di Prodi PAI Universitas Alma Ata Yogyakarta). *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*, 7(1), 33–51. <https://doi.org/10.36835/annuha.v7i1.343>
- Sari, Askandar, Mahsuri. (2023). Pengaruh Motivasi Karir Dan Peningkatan Kualitas Diri Terhadap Minat Mahasiswa Mengikuti Sertifikasi Brevet Pajak A Dan B (Studi Empiris Mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Malang Dan Universitas Negeri Malang).
- Sary, F. P., & Prasetyo, A. (2021). PENGARUH PEMANFAATAN E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA KULIAH E-COMMERCE DI UNIVERSITAS TELKOM BANDUNG. 4(1).
- Sholihatini, E., Haryono, N., Dwi Aprilisanda, I., Widoretno, A. A., Korika Swasti, I., Kusumastuti, E., & Febrianita, R. (2021). Peningkatan Literasi Digital Era New Normal: Studi Kasus Pembelajaran Daring Mahasiswa Akuntansi UPN Veteran Jawa Timur. *Akuntansi: Jurnal Akuntansi Integratif*, 7(1). <https://doi.org/10.29080/jai.v7i1.457>
- Sianturi, S. R. (2018a). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi E-Learning Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta Dan Depok. *JURNAL PENDIDIKAN KEPERAWATAN INDONESIA*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/jpki.v4i2.11563>

- Suherma, L., & Zawitri, S. (2020a). PEMANFAATAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENGANTAR AKUNTANSI I. 1.
- Wati et al., I. (2023). Peran Literasi Digital dalam Pembejalaran di Era Society 5.0 pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UIN Suska Riau.
- Zamista, A. A., & Charona, M. S. (2023). Tingkat Literasi Digital dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Abad-21 Mahasiswa ditinjau dari Perspektif Gender. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 745–756. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2760>
- Zuliyanti, Z., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Doyin, M. (n.d.). Pembelajaran Sastra Berbasis e-Learning pada Abad 2.