PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU TERHADAP PEMANFAATAN PLATFORM RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) DI SMAN 1 LINTAU BUO

Arnita Yulianti[1], Ulfia Rahmi[2], Nofri Hendri[3], Reni Kurnia[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]arnitayulianti85@gmail.com, [2]ulfia@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi informasi yang menuntut guru untuk selalu meningkatkan kompetensi melalui pemanfaatan platform resmi, seperti Ruang GTK. Platform ini dirancang untuk mendukung administrasi dan layanan pendidikan, namun pemanfaatannya masih terbatas karena perbedaan tingkat literasi digital di kalangan guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh kemampuan literasi digital terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SMAN 1 Lintau Buo yang berjumlah 58 orang, dengan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala Likert yang telah di uji validalitas dan reabilitasnya terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat dan data dianalisis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana menggunakan bantuan program SPSS Versi 20. Hasil uji statistik regresi linear sederhana menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Hasil uji parsial didapatkan T_{hitung} (7,595) > T_{tabel} (2,003) dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Nilai koefisien determinasi mencapai 0,507 atau sebesar 50,7% yang berarti bahwa variabel literasi digital mempengaruhi pemanfaatan platform Ruang GTK di SMAN 1 Lintau Buo. Sementara 49,3% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh kemampuan literasi digital guru terhadap pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan di SMAN 1 Lintau Buo.

Keywords : *Literasi Digital, Guru, Platform Ruang GTK, Kompetensi Pendidik*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat menjadi salah satu alasan utama terjadinya perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi saat ini berorientasi pada digitalisasi, dimana memungkinkan teknologi memenuhi kebutuhan aktivitas manusia. Era revolusi 4.0 dikenal sebagai transformasi yang luas dalam industri produksi yang memanfaatkan digitalisasi dan internet. Kemajuan teknologi juga dapat diwujudkan dengan komputer dan perangkat yang mendukung komunikasi antarpribadi di berbagai tingkatan, baik secara lokal maupun global. Kemudahan akses terhadap semua data ini saat ini bergantung pada teknologi informasi. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari pengaruh dunia pendidikan, yang menuntut pendidikan untuk selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, termasuk menyesuaikan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar (Resti et al., 2024). Dunia pendidikan dalam memajukan mutu pembelajaran dituntut untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi (Hasliyah, 2022).

Salah satu aspek penting dalam memanfaatkan teknologi di lingkungan pendidikan adalah literasi digital, khususnya bagi para guru. Selain itu perkembangan teknologi ini juga menekankan untuk memiliki keterampilan digital yang luas (Setiawan et al., 2023). Keterampilan digital bukan hanya kemungkinan menggunakan perangkat lunak atau mengoperasikan perangkat digital. Literasi digital mencakup berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk kognitif, motorik, sosiologis dan emosional yang harus dimiliki untuk memungkinkan penggunaan lingkungan digital yang efektif (Rahmi & Fadhli., 2023).

Literasi digital merupakan kemampuan dalam memahami, menganalisis, menilai, mengatur, mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi atau media (Pambudi & Windasari, 2022). Kemampuan ini juga mencakup pemanfaatan informasi secara bijaksana, cerdas, teliti, tepat sasaran, serta sesuai dengan hukum dan peraturan yang berlaku, guna mendukung komunikasi dan interaksi yang positif dalam kehidupan sehari-hari (Suherdi, 2021). Pemahaman tentang literasi digital yang lebih komprehensif mencakup berbagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dimiliki oleh guru. Literasi digital juga merupakan gabungan dari berbagai keterampilan subliterasi, seperti literasi informasi, komputer, media, komunikasi, visual, serta literasi teknologi (Rahmi et al., 2022).

Oleh karena itu, perlu adanya literasi digital untuk menghadapi perkembangan teknologi dan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan terutama bagi seorang guru (Kusumawati et al., 2021). Akan tetapi pemanfaatan teknologi masih belum optimal sepenuhnya. Guru seringkali menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan kemampuan literasi digital, akses terhadap teknologi dan penyesuaian terhadap strategi pembelajaran yang baru (Setiariny, 2023). Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam meningkatkan literasi digital yaitu dengan cara pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran (Pambudi & Windasari, 2022).

Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan terus melakukan reformasi terhadap pendidikan. Salah satu langkah yang diambil adalah penerapan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK), yang dirancang untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka serta meningkatkan kompetensi para pendidik (Maryani et at., 2025). Ruang GTK merupakan hasil transformasi dari Platform Merdeka Mengajar yang dirancang khusus sebagai ruang belajar dan inspirasi untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, dan Tenaga Kependidikan untuk mendukung proses mengajar, belajar, dan berkarya, serta menjadi teman penggerak yang inklusif dan sederhana (Kemendikbud, 2025). Ruang GTK merupakan

platform resmi yang dikembangkan oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam mengembangkan profesionalisme guru. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti pelatihan (diklat), sertifikasi pendidik, pelatihan mandiri, komunitas, pengelolaan kinerja dan fitur perangkat ajar yang sudah diintegrasikan menjadi satu kesatuan di dalam Ruang GTK. Serta dapat digunakan oleh guru untuk mendukung keterampilan digital mereka (Kemendikbud, 2025).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru SMAN 1 Lintau Buo diketahui bahwa seluruh guru di sekolah tersebut telah memiliki akses dan menggunakan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Platform ini menjadi bagian penting dalam mendukung sistem administrasi dan pengembangan profesional guru. Adapun jumlah guru di SMAN 1 Lintau Buo terdiri atas 58 orang.

Keberadaan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (Ruang GTK) memberikan dampak positif dalam mendukung peningkatan profesionalisme dan sistem administrasi guru. Platform ini menyediakan berbagai fitur unggulan yang dapat dimanfaatkan oleh guru secara fleksibel, kapan saja dan dimana saja, salah satunya adalah pelatihan mandiri. Fitur ini memungkinkan guru untuk mengakses materi pengembangan kompetensi secara daring sesuai dengan kebutuhan dan waktu luang mereka, sehingga mendorong pembelajaran sepanjang hayat dan peningkatan kapasitas diri secara berkelanjutan. Selain itu, terdapat fitur menarik lainnya seperti berbagi inspirasi, yang memungkinkan para guru untuk saling bertukar pengalaman, strategi mengajar, serta solusi dalam mengatasi tantangan di kelas. Kehadiran fitur-fitur tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan platform Ruang GTK tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga mendukung aspek pedagogis dan kolaboratif.

Salah satu fitur yang paling sering dimanfaatkan oleh para guru di SMAN 1 Lintau Buo adalah fitur pengelolaan kinerja, yang menjadi instrumen utama dalam proses evaluasi kinerja guru. Selain itu, guru yang mengikuti program sertifikasi, seperti Pendidikan Profesi Guru (PPG), juga mengakses informasi dan tahapan prosesnya melalui platform tersebut. Beberapa guru juga memanfaatkan Ruang GTK untuk mencari inspirasi dalam menyusun modul ajar. Namun, tidak semua guru membiasakan diri untuk membuka dan memanfaatkan platform ini secara rutin. Pemanfaatan Ruang GTK cenderung dilakukan hanya saat dibutuhkan, seperti pada saat pengisian kinerja, sementara fitur lainnya jarang diakses. Bahkan, ada guru yang hanya membuka platform tersebut secara berkala dan terbatas pada kebutuhan administratif semata. Selain itu, masih terdapat guru yang mengalami kendala dalam mengakses dan mengoperasikan platform Ruang GTK secara mandiri. Hal ini terlihat ketika terdapat agenda pengisian kinerja, beberapa guru masih harus meminta bantuan atau bertanya kepada rekan sejawat mengenai langkah-langkah teknis dalam menggunakan fitur tersebut.

Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan platform Ruang GTK oleh guru sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam mengakses, memahami, dan mengoperasikan teknologi digital. Oleh karena itu, literasi digital memegang peran penting karena mencakup keterampilan dalam mengelola informasi, menggunakan perangkat digital, memahami media digital, serta berkomunikasi secara efektif melalui teknologi. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan literasi digital, dengan memiliki kemampuan literasi digital yang tinggi guru akan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan baik (Sulistina & Fatonah, 2022) . Sehingga, literasi digital menjadi kompetensi utama dalam menunjang keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan (Dharma, 2024) .

Berdasarkan hal tersebut penelitian yang akan dilakukan mengkaji pengaruh literasi digital terhadap pemanfaatan Ruang GTK, khususnya di SMAN 1 Lintau Buo. Penelitian ini sebagai bentuk upaya untuk menganalisis hambatan sekaligus merumuskan solusi yang tepat guna meningkatkan efektivitas penggunaan platform digital pendidikan oleh guru. Namun, penelitian tentang literasi digital terhadap pemanfaatan Ruang GTK masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh kemampuan literasi digital terhadap pemanfaatan Ruang GTK bagi guru di SMAN 1 Lintau Buo, sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi peningkatan kompetensi digital guru serta optimalisasi pemanfaatan platform tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Menurut Sukardi (2019) metode survei merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar dari populasi atau sampel melalui instrumen terstandar, seperti kuesioner atau angket. Metode ini digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang dapat dihitung secara statistik serta untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antar variabel dalam populasi tertentu. Pemilihan metode survei dalam penelitian ini karena metode survei memungkinkan peneliti untuk menjangkau sejumlah responden dalam waktu yang relatif singkat dan dengan biaya yang efisien, metode survei cocok digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan tingkat kemampuan individu terhadap suatu fenomena yang sedang diteliti dan metode ini mampu menghasilkan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik guna melihat pola hubungan atau pengaruh antar variabel.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SMAN 1 Lintau Buo yang berjumlah 58 orang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang disusun berdasarkan Skala Likert yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada seluruh guru di SMAN 1 Lintau Buo. Kemudian analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Heteroskedastisitas, dan penguajian hipotesis menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana dengan bantuan Program SPSS Versi 20.00.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Lintau Buo, yang beralamat di Jl. Raya Balai Tangah Payakumbuh Km 0, Cubadak Randah, Tanjung Bonai, Kec. Lintau Buo Utara, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa SMAN 1 Lintau Buo merupakan salah satu sekolah menengah atas yang telah menerapkan pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan administrasi maupun pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan platform Ruang GTK yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai sarana pendataan dan pengembangan profesional guru. Responden dalam penelitian ini adalah guru SMAN 1 Lintau Buo sebanyak 58 orang guru.

1. Deskripsi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Deskripsi data responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Deskripsi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	14	24.1	24.1	24.1
	Perempuan	44	75.9	75.9	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa 24,1% responden laki-laki dan 75,9% responden perempuan.

2. Deskripsi Data Responden Berdasarkan Umur

Deskripsi data responden berdasarkan umur pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data Responden Berdasarkan Umur

Deskripsi Data Responden Berdasarkan Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 45 tahun	16	27.6	27.6	27.6
	25-30 tahun	15	25.9	25.9	53.4
	30-35 tahun	15	25.9	25.9	79.3
	35-40 tahun	10	17.2	17.2	96.6
	40-45 tahun	2	3.4	3.4	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa 27,6% responden berusia lebih dari 45 tahun, 25,9% responden pada kelompok usia 25–30 tahun, 25,9% responden pada kelompok usia 30-35 tahun, 17,2% responden pada kelompok usia 35-40 tahun, dan 3,4% responden pada kelompok 40-45 tahun.

3. Deskripsi Data Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Deskripsi data responden berdasarkan tingkat pendidikan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi Data Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Deskripsi Data Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S1	50	86.2	86.2	86.2
	S2	7	12.1	12.1	98.3
	S3	1	1.7	1.7	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa 86,2% responden memiliki latar belakang pendidikan S1, 12,1% responden dengan tingkat pendidikan S2, dan 1,7% responden dengan tingkat pendidikan S3.

Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini di bahas data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap guru SMAN 1 Lintau Buo, hasil penelitian meliputi: 1. Deskripsi data variabel literasi digital fantasy terhadap pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SMAN 1 Lintau Buo, 2. Uji Asumsi Klasik meliputi: Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Heterokedastisitas, 3. Pengujian Hipotesis, 4. Pembahasan. Berikut ini hasil deskripsi penelitiannya:

1. Deskripsi Variabel Penelitian

a. Deskripsi Data Literasi Digital

Data literasi digital dikumpulkan melalui pernyataan yang terdiri dari 27 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya selanjutnya kuesioner disebarkan kepada 58 guru untuk dijawab.

Tabel 4. Data Skor Literasi Digital

Literasi Digital

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	74	1	1.7	1.7	1.7
	90	1	1.7	1.7	3.4
	92	1	1.7	1.7	5.2
	100	2	3.4	3.4	8.6
	101	2	3.4	3.4	12.1
	102	1	1.7	1.7	13.8
	103	1	1.7	1.7	15.5
	104	5	8.6	8.6	24.1
	105	2	3.4	3.4	27.6
	106	2	3.4	3.4	31.0
	107	1	1.7	1.7	32.8
	108	4	6.9	6.9	39.7
	109	1	1.7	1.7	41.4
	111	1	1.7	1.7	43.1
	112	3	5.2	5.2	48.3
	113	2	3.4	3.4	51.7
	114	6	10.3	10.3	62.1
	115	2	3.4	3.4	65.5
	116	3	5.2	5.2	70.7
	118	2	3.4	3.4	74.1
	119	1	1.7	1.7	75.9
	120	2	3.4	3.4	79.3
	121	2	3.4	3.4	82.8
	123	5	8.6	8.6	91.4
	127	2	3.4	3.4	94.8

	128	1	1.7	1.7	96.6
	133	1	1.7	1.7	98.3
	134	1	1.7	1.7	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa skor tertinggi adalah 134 dengan persentase 1,7%, sedangkan skor terendah adalah 74 dengan persentase 1,7%.

b. Deskripsi Data Pemanfaatan Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK)

Data pemanfaatan platform ruang guru dan tenaga kependidikan (GTK) dikumpulkan melalui pernyataan yang terdiri dari 23 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya selanjutnya kuesioner disebarkan kepada 58 guru untuk dijawab.

Tabel 5. Data Skor Pemanfaatan Platform Ruang GTK

Pemanfaatan Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	1.7	1.7	1.7
	80	3	5.2	5.2	6.9
	82	4	6.9	6.9	13.8
	84	3	5.2	5.2	19.0
	85	5	8.6	8.6	27.6
	86	2	3.4	3.4	31.0
	87	3	5.2	5.2	36.2
	88	2	3.4	3.4	39.7
	90	4	6.9	6.9	46.6
	91	7	12.1	12.1	58.6
	92	9	15.5	15.5	74.1
	93	3	5.2	5.2	79.3
	94	2	3.4	3.4	82.8
	95	1	1.7	1.7	84.5
	96	1	1.7	1.7	86.2
	98	1	1.7	1.7	87.9
	99	1	1.7	1.7	89.7
	100	1	1.7	1.7	91.4
	110	3	5.2	5.2	96.6
	113	1	1.7	1.7	98.3
	115	1	1.7	1.7	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa skor tertinggi adalah 115 dengan persentase 1,7%, sedangkan skor terendah adalah 70 dengan persentase 1,7%.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Menurut Riyanto & Hatmawan., (2020) uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi distribusi data dalam suatu kelompok atau variabel. Data dianggap memiliki distribusi normal apabila pola penyebarannya simetris dan membentuk kurva berbentuk lonceng. Uji statistik normalitas residual dapat dilakukan dengan uji statistik non parametrik *Kolmogorov Smirnov* (K-S), dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
2) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka data tidak berdistribusi

Berikut merupakan hasil dari Uji Normalitas yang tersaji pada Tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters[a,b]	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5.87018124
Most Extreme Differences	Absolute	.168
	Positive	.168
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		1.278
Asymp. Sig. (2-tailed)		.076

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov pada tabel diatas, diketahui nilai probabilitas p atau Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.076. Karena nilai probabilitas p, yakni 0.076 lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi, yakni 0,05. Hal ini berarti asumsi normalitas dipenuhi.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) membentuk pola linier atau tidak. Ini penting dilakukan sebelum melakukan analisis regresi linear, karena salah satu asumsi dasar regresi adalah bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linier. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi linearity lebih dari 0,05. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

1) Jika nilai sig. > 0,05 maka variabel memiliki hubungan yang linear.
2) Jika nilai sig. < 0,05 maka variabel memiliki hubungan yang tidak linear.

Berikut merupakan hasil dari Uji Normalitas yang tersaji pada Tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	3031.353	27	112.272	3.522	.001

Pemanfaatan Platform Ruang GTK * Literasi Digital	Between Groups	Linearity	2023.422	1	2023.422	63.481	.000
		Deviation from Linearity	1007.931	26	38.767	1.216	.301
	Within Groups		956.233	30	31.874		
	Total		3987.586	57			

Berdasarkan tabel di atas dikathui bahwa nilai Sig. 0.301 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linier.

c. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Riyanto & Hatmawan., (2020) uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pada penelitian ini menggunakan uji Glejser dalam pengambilan keputusan, yaitu dengan melihat sig dari variabel bebasnya, dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Jika nilai sig < 0,05 (5%) maka dapat dipastikan terdapat heteroskedastisitas.
2) Jika nilai sig > 0,05 (5%) maka dapat dipastikan tidak terdapat heterskedastisitas.

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.702	5.868		.631	.531
Literasi Digital	.004	.052	.010	.074	.941

a. Dependent Variable: Res_Abs

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) dari variabel literasi digital adalah sebesar 0,941. Nilai tersebut jauh lebih besar daripada taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah seluruh uji asumsi klasik terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi digital guru terhadap pemanfaatan platform ruang guru dan tenaga kependidikan (GTK). Pengujian ini dilakukan melalui analisis regresi linier sederhana, yang meliputi koefisien determinasi, uji simultan (uji f), uji parsial (uji t), dan analisis regresi linier sederhana. Hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis dalam penelitian ini:

H1: Literasi digital guru berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SMAN 1 Lintau Buo

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis regresi linear sederhana adalah pengujian terhadap hipotesis yang menyatakan pengaruh satu variabel independen (X) terhadap satu variabel dependen (Y) meliputi perhitungan model persamaan, uji signifikansi dan uji linearitas regresi (Supardi, 2017:240). Hasil analisis regresi sederhana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.650	8.341		3.315	.002
	Literasi Digital	.564	.074	.712	7.595	.000

a. Dependent Variable: Pemanfaatan Platform Ruang GTK

Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan persamaan regresi berikut:

$$Y = 27.650 + 564X$$

Persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a = Nilai konstanta sebesar 27. 650 menunjukkan bahwa apabila variabel Literasi Digital bernilai 0, maka nilai prediksi variabel Y adalah sebesar 27.650. Dengan kata lain, meskipun tidak ada kontribusi dari literasi digital, masih terdapat nilai dasar dari variabel Y sebesar 27,650.

b = Koefisien regresi (b) pada variabel Literasi Digital sebesar 0,564 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada Literasi Digital akan meningkatkan variabel Y sebesar 0,564. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y.

1) Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan regresi dalam menjelaskan variabel dependen. Berikut ini hasil output SPSS Versi 20 pada tabel model Summary:

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.712[a]	.507	.499	5.922

a. Predictors: (Constant), Literasi Digital

b. Dependent Variable: Pemanfaatan Platform Ruang GTK

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,507. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 50,7% variasi dari variabel dependen, yaitu pemanfaatan platform Ruang GTK, dapat dijelaskan oleh variabel independen, yakni kemampuan literasi digital. Dengan kata lain, kemampuan literasi digital memiliki kontribusi yang cukup signifikan dalam menjelaskan pemanfaatan platform Ruang GTK. Sementara itu, sisanya sebesar 49,3% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

2) Uji Simultan (Uji F)

Pengujian hipotesis secara simultan bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas, yaitu literasi digital secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat yaitu pemanfaatan platform ruang guru dan tenaga kependidikan (GTK). Pengujian ini dilakukan menggunakan uji F dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 11. Hasil Uji Simultan

ANOVA[a]

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2023.422	1	2023.422	57.689	.000[b]
Residual	1964.165	56	35.074		
Total	3987.586	57			

a. Dependent Variable: Pemanfaatan Platform Ruang GTK

b. Predictors: (Constant), Literasi Digital

Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada tabel ANOVA, diperoleh nilai F_{hitung} 57,689 dengan nilai signifikansi 0,000. Sementara itu, nilai F_{tabel} df1=1 dan df2=56 pada taraf signifikansi 0,05 adalah 4,013. Nilai F_{hitung} (57,689) > F_{tabel} (4,013) dan nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan variabel kemampuan literasi digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK di SMAN 1 Lintau Buo.

3) Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen, yaitu kemampuan literasi digital, terhadap variabel dependen yaitu pemanfaatan platform Ruang GTK secara parsial.

Tabel 12. Hasil Uji Parsial

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.650	8.341		3.315	.002
	Literasi Digital	.564	.074	.712	7.595	.000

a. Dependent Variable: Pemanfaatan Platform Ruang GTK

Berdasarkan analisis di atas maka nilai t_{hitung} untuk variabel Literasi Digital adalah 7,595 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dapat diartikan nilai T_{hitung} (7,595) > T_{tabel} (2,003) dan signifikansi < 0,05. Maka dapat disimpulkan H1 diterima yang mana variabel literasi digital berpengaruh terhadap pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SMAN 1 Lintau Buo.

Pembahasan

Perhitungan serta penyajian data melalui analisis statistik telah dilakukan agar dapat memberikan gambaran yang jelas sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Hasil dari analisis tersebut kemudian menjadi dasar untuk penyajian pembahasan yang lebih mendalam pada bagian selanjutnya:

Berdasarkan hasil analisis uji parsial (uji T) diperoleh bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK. Hal ini terbukti variabel literasi digital memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar 7,595> t_{tabel} (2,003) maka variabel literasi digital berpengaruh terhadap variabel pemanfaatan platform Ruang GTK.

Hasil uji simultan (uji F) pada analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 57,689, sedangkan F_{tabel} sebesar 4,013 pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan

(df = 1 dan df2 = 56). Nilai F_{hitung} (57,689) > F_{tabel} (4,013) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka model regresi dapat dikatakan signifikan secara simultan. Hasil analisis ini menyatakan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK. Hal ini menunjukkan bahwa variabel literasi digital yang terdiri dari Literasi Informasi, Literasi Komputer, Literasi Media, Literasi Komunikasi, Literasi Visual dan Literasi Teknologi efektif dalam meningkatkan kemampuan pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SMAN 1 Lintau Buo.

Variabel kemampuan literasi digital guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK di SMAN 1 Lintau Buo. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat literasi digital yang dimiliki guru, semakin optimal pula mereka dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada platform Ruang GTK. Literasi digital dalam penelitian ini diukur melalui enam indikator, yaitu literasi informasi, literasi komputer, literasi komunikasi, literasi media, literasi visual, dan literasi teknologi. Keenam aspek tersebut terbukti berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas guru dalam menggunakan Platform Ruang GTK.

Sementara itu, Kabagus et al., (2025) menyoroti bahwa literasi digital tidak secara langsung meningkatkan niat staf administrasi perguruan tinggi untuk menggunakan teknologi, tetapi berpengaruh melalui faktor persepsi kemudahan penggunaan (effort expectancy) dan persepsi manfaat (performance expectancy). Staf dengan tingkat literasi digital yang lebih tinggi merasa lebih mudah dalam mempelajari dan mengoperasikan teknologi, sehingga mendorong keyakinan bahwa teknologi tersebut bermanfaat bagi kinerja mereka. Pada akhirnya, persepsi manfaat inilah yang berperan penting dalam menumbuhkan niat staf untuk memanfaatkan teknologi dalam tugas administrasi mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih & Elita (2024) mengungkapkan bahwa Pemanfaatan platform pembelajaran online secara optimal memerlukan dukungan kecakapan digital. Literasi digital dalam hal ini memiliki peran penting dalam menavigasi pemanfaatan platform pembelajaran online secara efektif dan efisien. Literasi digital akan membantu pembelajar dalam mengakses, mempergunakan fitur-fitur yang tersedia hingga membantu pembelajar mengatasi masalah ketika mendapatkan hambatan pada saat mempergunakan platform pembelajaran online.

Selanjutnya Reddy (2020) menegaskan bahwa literasi digital berpengaruh pada pemanfaatan teknologi. Sebab individu yang memiliki literasi digital tinggi akan lebih mudah mengakses, memahami, dan mengoptimalkan teknologi untuk mendukung aktivitasnya. Dengan bekal literasi digital yang baik, seseorang tidak hanya mampu menggunakan teknologi secara efektif dan efisien, tetapi juga lebih termotivasi untuk memanfaatkannya secara berkelanjutan karena merasa aman, bertanggung jawab, serta melihat manfaat nyata dari teknologi tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian ini dan didukung oleh temuan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SMAN 1 Lintau Buo. Guru yang memiliki tingkat literasi digital yang lebih tinggi cenderung mampu mengakses, memahami dan menggunakan teknologi secara lebih efektif untuk mendukung berbagai aktivitas dan pekerjaan mereka. Temuan ini menegaskan bahwa literasi digital merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan individu dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kemampuan literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK. Hal ini terbukti melalui hasil analisis uji parsial (Uji T) variabel literasi digital memiliki nilai signifikansi sebesar 0.000, nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. Sedangkan untuk t_{hitung} didapatkan nilai sebesar 7,595 > t_{tabel} (2,003) maka variabel literasi digital berpengaruh terhadap variabel pemanfaatan platform Ruang GTK. Hasil uji simultan (uji F) pada analisis regresi linear sederhana juga menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 57,689, sedangkan F_{tabel} sebesar 4,013 pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df = 1 dan df2 = 56). Nilai F_{hitung} (57,689) > F_{tabel} (4,013) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka model regresi dapat dikatakan signifikan secara simultan. Hasil analisis ini menyatakan bahwa kemampuan literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap pemanfaatan platform Ruang GTK. Hal ini menunjukkan bahwa variabel literasi digital yang terdiri dari Literasi Informasi, Literasi Komputer, Literasi Media, Literasi Komunikasi, Literasi Visual dan Literasi Teknologi efektif dalam meningkatkan kemampuan pemanfaatan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SMAN 1 Lintau Buo. Sementara itu nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,507. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 50,7% variasi dari variabel dependen, yaitu pemanfaatan platform Ruang GTK, dapat dijelaskan oleh variabel independen, yakni kemampuan literasi digital. Dengan kata lain, kemampuan literasi digital memiliki kontribusi yang cukup signifikan dalam menjelaskan pemanfaatan platform Ruang GTK. Sementara itu, sisanya sebesar 49,3% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dharma, S. (2024). Pengaruh Literasi Digital Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Gowa. *Jurnal Epistema*, *5*(1), 2723-2733.

Hasliyah, S. (2022). Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi. *Attractive : Innovative Education Journal*, *4*(2), 165.

Kabakus, A. K., Bahcekapili, E., & Ayaz, A. (2025). The effect of digital literacy on technology acceptance: An evaluation on administrative staff in higher education. *Journal of Information Science*, *51*(4), 930-941.

Kemendikbud. (2025). Ruang GTK Jadi Sarana Belajar yang Inspiratif, Terintegrasi, Inklusif, dan Sederhana Bagi Insan GTK. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). Dampak Literasi Digital terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)*, *Vol 3*(Sistem Bilangan Biner), 158.

Kurniasih, N., & Elita, R. F. M. (2024). Penguatan Literasi Digital Dalam Pemanfaatan Platform Pembelajaran Online. *Community Development Journal*, 5(4), 7605–7609.

Maryani, N. L. K., Ariawan, P. W., & Sulindawati, N. L. G. E. (2025). Evaluasi Pemanfaatan Sistem Informasi Manajemen Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Menggunakan Model CSE-UCLA di Sekolah Dasar Segugus Mengwi. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 7(2).

Pambudi, M. A., & Windasari. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, *10*(3), 636–646.

Rahmi, U., Azrul, A., & Mahande, R. D. (2022). the Prototype of Blended Learning'S Support System To Improve the Pre-Service Teacher'S Digital Literacy. *Journal of Educators Online*, *19*(3).

Rahmi, U., & Fadhli, R. (2023). *Blended Learning: Langkah Strategis Meningkatkan Literasi Digital*. Bandung: Indonesia Emas Group.

Reddy, P., Sharna, B., Chaudhary, K. (2020). Digital Literracy : A Riview of Literature. *International Journal of Technoethics* (IJT) 11(2).

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, *8*(3), 1145.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.

Setiariny, E. (2023). Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, *20*(1), 23–33.

Setiawan, R. A., Azis, A. A., Kusnanto, N., Haris, M., & Mufidah, H. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Pendukung Keterampilan Abad 21 Pada Madrasah Tsanawiyah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 3635–3646.

Suherdi, D. (2021). *Peran literasi digital di masa pandemik*. Cattleya Darmaya Fortuna.

Sulistina, W., Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Jurnal Education Learning and Innovation.* 2(1) 42-72.

Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*. Depok: Rajawali Pers.