

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden berusia 16-19 tahun. Berdasarkan hasil analisis statistik dan pengolahan data, dapat disimpulkan beberapa poin utama berikut; Data berdistribusi normal, berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Terdapat korelasi yang kuat, antara tayangan COC dan literasi digital dengan nilai korelasi 0,517. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel tayangan COC menyumbang pengaruh sebesar 26,7% terhadap literasi digital. Sisanya sebesar 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain seperti latar belakang pendidikan, akses teknologi dan lingkungan sosial.

Tayangan YouTube (X) yang mencakup frekuensi, durasi, dan atensi menunjukkan skor tinggi. Mayoritas responden menonton lebih dari 10 kali dalam sebulan dengan durasi 30-40 menit ke atas dalam per sesi, serta menunjukkan perhatian tinggi terhadap makna edukatif tayangan, baik secara tersirat maupun eksplisit. Literasi digital (Y) yang mencakup kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kemampuan utama literasi digital dan sikap dan perspektif pengguna informasi juga menunjukkan skor yang tinggi, berarti responden menunjukkan sikap dan keterampilan digital yang baik setelah menonton tayangan COC.

Tayangan COC adalah bentuk implementasi media baru yang mendorong lahirnya kecerdasan kolektif dan transformasi pengetahuan digital di kalangan generasi muda. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif adanya pengaruh signifikan dari tayangan COC terhadap literasi digital pelajar SM/ sederajat DKI Jakarta. Tayangan ini berdampak terhadap peningkatan kemampuan dasar dan lanjutan literasi digital pelajar,

termasuk dalam hal berpikir kritis, mengakses informasi secara selektif, hingga bersikap etis di dunia digital.

5.2. SARAN

Penelitian ini memperkuat validitas teori media baru dalam konteks pendidikan digital. Tayangan seperti COC dapat dipandang sebagai bentuk konkret dari ruang pembelajaran terbuka dan kolektif yang didukung oleh media digital interaktif.

5.2.1. Saran Akademis

Kedepannya peneliti atau akademisi lain disarankan untuk, mengembangkan model tayangan edukatif sejenis untuk mengukur jenis literasi lain seperti literasi informasi, literasi media, atau literasi data. Memperluas populasi penelitian pada pelajar di luar Jakarta untuk menguji konsistensi pengaruh tayangan digital terhadap literasi secara nasional. Saran menambah variabel lain karena pada penelitian ini hanya 26,7% faktor dari tayangan YouTube *clash of champions* sisanya ada pada faktor lain.

5.2.2. Saran Praktis

Saran bagi ruangguru, tayangan COC terbukti memiliki dampak positif terhadap literasi digital pelajar. Oleh karena itu, ruangguru disarankan untuk terus mengembangkan program sejenis dengan peningkatan aspek interaktif dan reflektif. Saran bagi sekolah, pihak sekolah dapat memanfaatkan tayangan ini sebagai media pembelajaran tambahan, terutama dalam konteks penguatan kompetensi abad 21. Saran bagi pelajar, dianjurkan untuk tidak hanya menonton sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bahan refleksi dan pembelajaran aktif agar literasi digital dapat berkembang lebih optimal. Saran bagi pemerintah daerah/dinas pendidikan, perlu mempertimbangkan kerjasama strategis dengan penyedia *platform* edukatif digital untuk mengembangkan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan berbasis media baru.