

The Use of Film Media to Improve Students' Writing Skills and Digital Literacy at SMA N 2 Jambi City

Mutia Lestari Zurhaz

Universitas Jambi, Indonesia



Mutialestarizurhaz@gmail.com*

Abstract

The integration of digital media into language learning has created new opportunities to develop students' writing skills and digital literacy. This study investigates the role of film-based learning in Indonesian language instruction by examining the relationships among digital literacy, student competence, student learning agility, and student engagement in writing activities. A quantitative survey design was employed involving 222 Grade XII students at SMA Negeri 2 Kota Jambi, Indonesia. Data were collected through a 19-item questionnaire using a five-point Likert scale and analyzed using Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM). The measurement model demonstrated satisfactory reliability and convergent validity, with composite reliability values above 0.84 and average variance extracted values above 0.53. The structural model showed that digital literacy significantly and positively influenced student learning agility ($\beta = 0.502, p < 0.001$) and student engagement ($\beta = 0.397, p < 0.001$). Student competence also significantly influenced learning agility ($\beta = 0.248, p = 0.002$), while its direct effect on student engagement was not significant ($\beta = 0.023, p = 0.787$). Learning agility significantly enhanced student engagement ($\beta = 0.471, p < 0.001$). The model explained 48.4% of the variance in learning agility and 65.5% of the variance in student engagement. These findings indicate that film-based learning can provide a meaningful context for strengthening students' digital literacy and learning agility, which in turn support greater engagement in writing-related learning activities. The study suggests that teachers should integrate film analysis, reflective writing, and collaborative digital activities to create contextual, interactive, and student-centered writing instruction aligned with 21st-century learning demands.

Keywords: Film-Based Learning; Digital Literacy; Student Competence; Learning Agility; Student Engagement; Writing Skills

ARTICLE INFO

Article history:

Received
January 21, 2026
Revised
March 20, 2026
Accepted
April 27, 2026

Published by

ISSN

Website

This is an open access article under the CC BY SA license

CV. Creative Tugu Pena

2774-4299

<https://attractivejournal.com/index.php/bse/>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



INTRODUCTION

Pada abad ke-21, peningkatan teknologi digital telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan. Ini termasuk cara pembelajaran bahasa dan keterampilan menulis di sekolah menengah. Serangkaian penelitian menunjukkan bahwa peningkatan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membutuhkan kemampuan baru bagi siswa untuk mencari, menilai, dan menghasilkan informasi yang berguna di dunia digital. Literasi digital menjadi keterampilan penting dalam konteks ini, yang mencakup keterampilan teknis untuk menggunakan perangkat serta aspek kognitif, sosial, dan moral dalam interaksi dengan media dan informasi. Sekolah menengah atas (SMA), yang merupakan jenjang persiapan menuju pendidikan tinggi dan dunia kerja, harus menjawab tuntutan ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan media film.

Literasi digital dalam pendidikan didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan internet untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara etika. Literasi digital terdiri dari banyak aspek, seperti yang ditunjukkan oleh banyak penelitian. Ini mencakup literasi informasi, literasi media, literasi teknologi informasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk menangani arus informasi yang sangat cepat. Di Indonesia, meningkatkan literasi digital di sekolah telah menjadi prioritas utama. Ini telah dicapai melalui Gerakan Literasi Sekolah dan berbagai program untuk meningkatkan kemampuan guru dan pustakawan. Namun, literasi digital seringkali tidak terintegrasi secara sistematis dengan pengembangan keterampilan menulis siswa di kelas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya, pemanfaatan media digital mungkin hanya berfokus pada penggunaan teknis daripada meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Kemampuan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA memiliki peran strategis karena menjadi wahana pengembangan kemampuan berpikir. Kurikulum menekankan bahwa menulis berbagai jenis teks seperti eksposisi, argumen, dan teks berbasis fakta lainnya memerlukan kemampuan untuk mencari, mengolah, dan menyajikan informasi secara menyeluruh. Sebaliknya, banyak penelitian dan laporan praktik menunjukkan bahwa banyak siswa masih menghadapi masalah dalam menyampaikan ide, mengorganisasi konten, dan menggunakan data yang dapat diandalkan sebagai dasar penulisan. Strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, multimodal, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa diperlukan, terutama dalam hal media digital.

Dengan menyajikan realitas sosial secara visual, naratif, dan faktual, media film, terutama film dokumenter, memiliki potensi besar sebagai sumber belajar dan pemicu penulisan. Film dokumenter memberikan perspektif, data, dan peristiwa yang dapat digunakan siswa untuk berlatih mengamati, menginterpretasi, dan merekonstruksi informasi dalam teks. Kajian multimedia dan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa tentang konsep. Selain itu, mereka dapat memungkinkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermanfaat. Film dokumenter dapat membantu dalam pembelajaran menulis dengan mendorong ide-ide baru, memberi referensi, dan memberi contoh cara mengemas informasi dengan cara yang logis dan meyakinkan.

Pendidikan abad ke-21 membutuhkan empat konstruksi penting: literasi digital, kemampuan siswa, kemampuan belajar, dan keterlibatan siswa. Untuk memanfaatkan film sebagai teks multimodal secara kritis, siswa harus memiliki literasi digital. Ini termasuk menilai kredibilitas sumber, memahami sudut pandang, dan mengaitkan isi film dengan konteks sosial yang lebih luas. "Kemampuan siswa" merujuk pada pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan siswa dalam mengelola tugas belajar. Kemampuan ini mencakup kemampuan menulis, berpikir kritis, dan pemecahan masalah yang mereka peroleh dari pengalaman belajar yang signifikan. Namun, kelincahan belajar siswa didefinisikan sebagai kemampuan mereka untuk belajar dari pengalaman, beradaptasi dengan situasi baru, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang berbeda. Keempatnya mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa, yang didefinisikan sebagai seberapa jauh siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan perilaku selama proses pembelajaran.

Studi terbaru menunjukkan bahwa literasi dan keterampilan digital siswa berkorelasi positif dengan kemampuan belajar mereka dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis teknologi. Misalnya, penelitian tentang kemampuan digital siswa menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi secara signifikan berhubungan dengan kesiapan belajar, kemandirian, dan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian lain menemukan bahwa pengalaman dan keterampilan digital yang positif dan persepsi keterampilan digital memengaruhi sikap terhadap teknologi, yang pada gilirannya memengaruhi keterlibatan dan kemampuan belajar siswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan bukan sekadar variasi media, tetapi juga dapat meningkatkan kelincahan belajar dan keterlibatan siswa yang berkelanjutan.

Dalam pendidikan tinggi dan kejuruan, konsep kemampuan belajar siswa sendiri dianggap sebagai salah satu faktor yang menentukan kesiapan seseorang untuk mengantisipasi perubahan dan kompleksitas dunia kerja. Kemampuan belajar mencakup beberapa aspek: keluwesan berpikir, keberanian menghadapi masalah baru, kemampuan untuk belajar dari pengalaman, dan keinginan untuk menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Menurut beberapa penelitian, model pembelajaran yang menggunakan teknologi, proyek, dan pengalaman autentik dapat meningkatkan kemampuan belajar dan pemahaman konsep secara bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan film sebagai media dalam pembelajaran menulis dapat membantu siswa sekolah menengah atas

menjadi lebih cerdas dalam belajar, lebih berpikir kritis, dan lebih adaptif terhadap informasi yang mereka peroleh dari berbagai sumber. Sebaliknya, literatur tentang keterlibatan siswa menekankan bahwa keterlibatan siswa sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Keterlibatan ini tidak hanya terlihat dalam partisipasi fisik di kelas, tetapi juga terlibat dalam aktivitas belajar secara kognitif, emosional, dan sosial. Studi tentang teknologi pendidikan menemukan bahwa media digital yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan membuat pelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan dunia mereka.

Diperkirakan bahwa penggunaan film dokumenter yang dekat dengan realitas sosial dan budaya siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan rasa ingin tahu, rasa empati, dan keinginan untuk menyampaikan pandangan melalui teks tulis. Banyak penelitian internasional dan nasional telah membahas literasi digital, kemampuan siswa, kemampuan belajar, dan keterlibatan siswa dalam berbagai bidang dan jenjang pendidikan. Namun, tidak banyak penelitian yang secara khusus mengaitkan keempat variabel ini dengan penggunaan media film dalam pembelajaran menulis Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Sebagian besar penelitian berkonsentrasi pada meningkatkan literasi digital secara keseluruhan, meningkatkan keterampilan melalui model pembelajaran tertentu, atau meningkatkan keterlibatan melalui teknologi e-learning. Karena celah ini, penelitian penting harus dilakukan untuk menyelidiki bagaimana penggunaan media film, khususnya film yang informatif dan faktual, dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan menulis siswa SMA selain memperkuat literasi digital mereka, kemampuan mereka, keterlibatan mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa.

Bertolak dari uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media film dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SMA. Penelitian ini akan melihat bagaimana penggunaan media tersebut berhubungan dengan literasi digital, kemampuan siswa, kemampuan belajar mereka, dan keterlibatan siswa. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi teoretis dengan memperkaya penelitian tentang bagaimana media film dan literasi digital berkontribusi pada pembelajaran menulis. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan kontribusi praktis dengan menyarankan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, fleksibel, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 bagi siswa SMA.

LITERATUR REVIEW

Digital Literacy

Dalam lanskap pendidikan kontemporer, literasi digital dipahami sebagai seperangkat kompetensi untuk mengakses, mengevaluasi, memproduksi, dan membagikan informasi secara etis menggunakan TIK dan internet (Reddy et al., 2020). Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa riset literasi digital berfokus pada tema digital literacy, digital competencies, digital skills, dan digital thinking dengan tren publikasi yang meningkat sejak 2013 (Tinmaz et al., 2022). Kajian scientometric juga menegaskan bahwa literasi digital bersifat multidisipliner, menjangkau pendidikan bahasa, sains, kesehatan, dan profesional lain (Park et al., 2021).

Model literasi digital mutakhir mengintegrasikan dimensi teknis, kognitif, sosial, dan etis. Reddy et al. (2023) mengembangkan South Pacific Digital Literacy Framework serta alat digilitFJ untuk mengukur dan mengintervensi kesenjangan keterampilan digital secara simultan. Temuan mereka menyoroti bahwa kesenjangan digital lebih terkait dengan perbedaan kemampuan pemanfaatan (usage gap) dibanding sekadar akses fisik ke perangkat (Reddy et al., 2023). Di sisi lain, ulasan konseptual menunjukkan bahwa literasi digital perlu dikaitkan dengan pemikiran kritis, kewargaan global, dan kecakapan menghadapi perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan (Tinmaz et al., 2023; Bacalja et al., 2022).

Dalam konteks sekolah, studi di Yogyakarta memperlihatkan bahwa praktik literasi digital umumnya diimplementasikan melalui pembelajaran TIK dan literasi media, sementara literasi informasi belum dioptimalkan (Suwanto et al., 2022). Peran kepala sekolah, guru kelas, dan guru TIK menjadi krusial dalam membangun ekosistem dan kurikulum literasi digital yang inklusif (Suwanto et al., 2022). Di tingkat pendidik, review tentang instrumen asesmen literasi digital guru menunjukkan fokus pada kemampuan menggunakan teknologi untuk mengajar, menilai, dan memberdayakan peserta didik dengan dominasi instrumen self-report yang valid dan reliabel (Nguyen & Habók, 2024).

Dari sisi peserta didik, penelitian mengenai kompetensi TIK memvalidasi model tiga dimensi: teknologis, pedagogis, dan etis, yang dipengaruhi faktor gender, bidang studi, dan frekuensi penggunaan komputer (Díaz-García et al., 2023). Skala SDiCoS yang dikembangkan Tzafilkou et al. (2022) mencakup keterampilan pembelajaran dan kolaborasi daring, media sosial, perangkat seluler, serta keamanan data, dan terbukti reliabel untuk memetakan kebutuhan pengembangan keterampilan digital mahasiswa. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa literasi digital merupakan kompetensi dasar yang perlu diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran, termasuk ketika memanfaatkan media film untuk mengembangkan kemampuan menulis siswa SMA.

Student Competence

Student competence merujuk pada kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan siswa menjalankan tugas akademik dan profesional secara efektif (Grob et al., 2017). Dalam kerangka pendidikan berbasis kompetensi, asesmen formatif dipandang sebagai mekanisme penting untuk memantau dan mendorong perkembangan kompetensi, khususnya dalam pembelajaran berbasis inkuiri (Grob et al., 2017). Penelitian mereka menunjukkan bahwa dukungan terstruktur bagi guru—misalnya panduan asesmen dan umpan balik—dapat meningkatkan kualitas penerapan asesmen formatif dan, pada akhirnya, kompetensi siswa.

Desain pembelajaran inovatif terbukti berkontribusi signifikan terhadap penguatan kompetensi. Situmorang et al. (2018) menemukan bahwa bahan ajar kimia yang diperkaya tugas terpandu, aktivitas laboratorium, dan multimedia meningkatkan kompetensi mahasiswa sekaligus mendorong pergeseran ke pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Ibarra-Sáiz et al. (2020) menunjukkan bahwa peer assessment yang dilengkapi umpan balik dan refleksi diri mengembangkan evaluative judgement, self-regulation, dan kompetensi profesional mahasiswa. Di sisi asesmen, penggunaan e-rubrics memungkinkan penilaian kinerja yang lebih transparan dan konsisten asalkan kriteria disusun jelas dan fokus (Ana et al., 2020).

Dalam pendidikan keperawatan, review sistematis menggarisbawahi pentingnya lingkungan belajar klinis, mentoring, dan kriteria penilaian eksplisit untuk menjamin keandalan asesmen kompetensi (Immonen et al., 2019). Studi kualitatif terbaru juga menekankan peran pendidik dalam menyediakan struktur dukungan dan lingkungan belajar aman bagi mahasiswa dengan latar budaya beragam (Juntunen et al., 2024). Pada level kebijakan, program Merdeka Belajar–Kampus Merdeka dirancang untuk memperkuat kompetensi dan daya saing global melalui pembelajaran kolaboratif dan pengalaman kerja; mayoritas responden menilai program ini efektif dalam mengembangkan kesiapan kerja (Mursitama et al., 2022).

Sejalan dengan itu, studi Castano-Muñoz et al. (2023) menunjukkan bahwa kolaborasi guru dan penggunaan teknologi digital dalam proyek lintas kurikulum berkorelasi dengan peningkatan digital competence siswa. Di sisi lain, validasi model kompetensi TIK mahasiswa mengonfirmasi kompleksitas kompetensi yang melibatkan dimensi teknologis, pedagogis, dan etis (Díaz-García et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis film, temuan-temuan ini menyiratkan bahwa student competence tidak hanya mencakup keterampilan menulis, tetapi juga kemampuan memanfaatkan sumber multimodal dan teknologi sebagai bagian dari kompetensi akademik abad ke-21.

Student Learning Agility

Student learning agility dipahami sebagai kemampuan untuk cepat belajar dari pengalaman, beradaptasi dengan situasi baru, dan mentransfer pengetahuan ke konteks berbeda (Aygül & Şenyuva, 2022). Skala CHOICES mengoperasionalkan konstruk ini ke dalam empat dimensi: mental agility, agility dalam relasi, agility dalam perubahan, dan agility dalam menghasilkan hasil (Aygül & Şenyuva, 2022). Literatur menempatkan learning agility sebagai prasyarat penting bagi kesiapan karier dan keberhasilan jangka panjang di lingkungan yang dinamis.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa faktor individual dan konteks pembelajaran berkontribusi terhadap learning agility. Studi pada mahasiswa keperawatan menemukan bahwa motivasi berprestasi berpengaruh positif terhadap learning agility, dengan self-leadership sebagai mediator parsial (Yim & Lee, 2021). Lee (2019) melaporkan bahwa learning agility meningkatkan academic challenge yang pada gilirannya mendorong perilaku persiapan karier mahasiswa. Di sisi lain, penelitian pada mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh menegaskan bahwa learning agility berhubungan negatif dengan academic burnout dan berperan protektif terhadap kelelahan akademik (Novianti et al., 2023; Jeon et al., 2022).

Lingkungan belajar yang kaya teknologi dan pengalaman autentik juga terbukti efektif meningkatkan learning agility. Alhulail dan Singh (2023) menunjukkan bahwa ketersediaan dan

pemanfaatan teknologi multimedia—termasuk realitas maya dan kecerdasan buatan—berpengaruh positif terhadap learning agility dan kreativitas mahasiswa. Model e-learning SEIE berbasis project-based learning terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan kelincahan belajar mahasiswa

Student Engagement

Student engagement secara umum dipahami sebagai keterlibatan perilaku, kognitif, dan afektif siswa dalam proses pembelajaran, yang menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan akademik jangka panjang (Bond & Bedenlier, 2019). Tinjauan sistematis terhadap ratusan studi menunjukkan bahwa teknologi pendidikan berpotensi kuat meningkatkan engagement, terutama ketika digunakan untuk merancang aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan siswa (Bond & Bedenlier, 2019). Dalam kerangka ini, engagement tidak hanya diukur melalui partisipasi fisik, tetapi juga melalui indikator seperti usaha belajar, ketekunan, minat, dan emosi positif terhadap pembelajaran (Henrie et al., 2015).

Dalam konteks pembelajaran daring dan bauran, beberapa faktor kunci terbukti memengaruhi student engagement. Studi e-learning menemukan bahwa persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan teknologi, dan motivasi hedonis berhubungan positif dengan niat terus menggunakan platform dan engagement belajar (Dubey et al., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar—autonomy, competence, dan relatedness—melalui desain kursus online dapat meningkatkan engagement kognitif dan afektif mahasiswa (Yu et al., 2022). Sementara itu, dukungan sosial dari guru dan teman sebaya dalam lingkungan digital diketahui memoderasi hubungan antara penggunaan teknologi dan engagement (Xie et al., 2019).

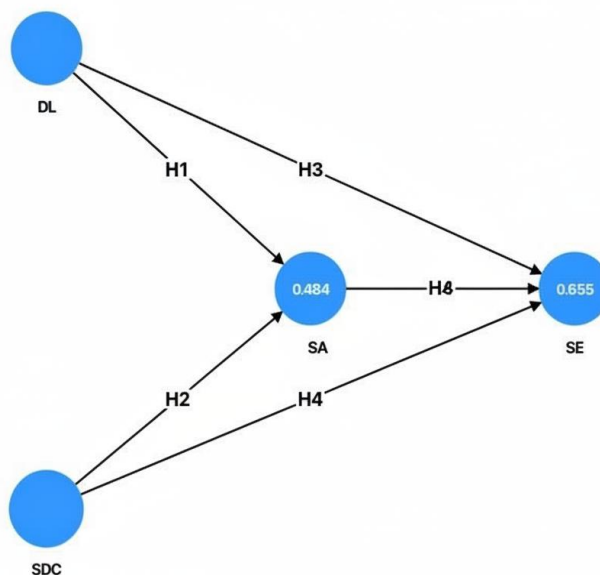
Peran guru dan kualitas pedagogi menjadi determinan penting engagement. Review tentang praktik blended learning menunjukkan bahwa variasi strategi seperti diskusi sinkron, tugas berbasis proyek, dan umpan balik reguler berkontribusi pada engagement yang lebih tinggi (Heilporn et al., 2021). Studi lain menegaskan bahwa digital competence dosen berpengaruh signifikan terhadap engagement mahasiswa dan ketiga dimensinya, karena kemampuan dosen mengombinasikan alat digital dengan strategi pedagogis menentukan sejauh mana mahasiswa merasa tertantang dan didukung (Nouri et al., 2020).

Engagement juga memiliki hubungan erat dengan capaian dan kesejahteraan siswa. Penelitian meta-analitik menunjukkan bahwa engagement akademik memediasi pengaruh faktor motivasional dan emosional—seperti self-efficacy dan emosi belajar—terhadap prestasi (Upadyaya & Salmela-Aro, 2013; Jain et al., 2023). Dalam konteks inovasi media, studi yang memanfaatkan video interaktif, simulasi, dan media kreatif melaporkan peningkatan engagement sekaligus hasil belajar, terutama ketika aktivitas menuntut produksi artefak digital oleh siswa (Kay, 2018). Temuan-temuan ini relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis film, karena desain tugas menulis yang meminta siswa menafsirkan, mendiskusikan, dan mengkreasi kembali makna dari film dokumenter berpotensi mengaktifkan engagement perilaku, kognitif, dan afektif secara bersamaan (Bond & Bedenlier, 2019). Secara konseptual, model memuat lima jalur utama:

H1: DL → SA . H2: SDC → SA. H3: DL → SE . H4: SDC → SE. H5: SA → SE

Struktur antar variable tersebut di deskripsikan melalui model di bawah ini :

Gambar 1 Proposed Model



3. Metode Penelitian

3.1 Proses pengembangan instrument

Proses adaptasi dan penyusunan instrumen merupakan langkah fundamental dalam desain survei penelitian ini. Instrumen dikembangkan untuk menangkap dinamika literasi digital, kompetensi siswa, kelincahan belajar, dan keterlibatan belajar sesuai tujuan studi. Kuesioner disusun dalam bentuk Google Form dan terdiri atas dua bagian utama, yakni data demografis (jenis kelamin, kelas, dan pengalaman penggunaan teknologi) serta 19 item pernyataan inti yang mengukur empat variabel laten. Variabel Digital Literacy (DL) dievaluasi melalui 5 item yang diadaptasi dari kajian literasi digital dan kompetensi TIK peserta didik, dengan penekanan pada kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara etis. Variabel Student Competence (SC) diukur menggunakan 5 item yang disarikan dari literatur kompetensi mahasiswa dan siswa, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap akademik.

Selanjutnya, variabel Student Learning Agility (SA) diukur dengan 4 item yang merefleksikan kelincahan siswa dalam belajar, seperti kemampuan beradaptasi dengan tugas baru, belajar dari pengalaman, dan menerapkan pengetahuan pada konteks berbeda. Terakhir, Student Engagement (SE) diukur melalui 5 item yang mencerminkan keterlibatan perilaku, kognitif, dan afektif siswa selama mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media film. Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert 5 poin, dengan rentang skor 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju), untuk menangkap variasi respons siswa secara lebih presisi dan memudahkan pengolahan data kuantitatif (Dawes, 2008).

Untuk menjamin akurasi linguistik dan konseptual, seluruh item awal disusun berdasarkan literatur internasional mengenai literasi digital, kompetensi siswa, learning agility, dan engagement, kemudian disesuaikan dengan konteks SMA Indonesia melalui proses alih bahasa ganda (back-translation) dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Validitas isi instrumen diperkuat melalui penilaian tiga orang pakar (expert judgment) di bidang pendidikan bahasa dan teknologi pendidikan, yang menilai relevansi, kejelasan, dan kesederhanaan setiap item. Menggunakan indeks validitas isi (Content Validity Index), hasil penilaian menunjukkan nilai CVI di atas 0,80, yang mengonfirmasi bahwa seluruh item layak digunakan untuk pengumpulan data lapangan (Polit & Beck, 2006). Sebelum distribusi skala penuh, kuesioner juga diuji coba terbatas secara daring untuk memastikan keterbacaan dan estimasi waktu pengisian responden.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi target dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XII di SMA Negeri 2 Kota Jambi yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada tahun ajaran berjalan. Pemilihan sekolah dilakukan secara purposif karena SMA Negeri 2 Kota Jambi merepresentasikan sekolah menengah atas negeri perkotaan dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang relatif maju, khususnya penggunaan media film dalam proses pembelajaran. Dalam kerangka penelitian kuantitatif, populasi ini dipandang homogen dari sisi kurikulum, kebijakan akademik, dan akses terhadap sarana TIK, sehingga cocok untuk menguji pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu melibatkan seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria inklusi sebagai responden. Pendekatan ini dipilih karena ukuran populasi kelas XII di SMA Negeri 2 Kota Jambi masih dalam rentang yang memungkinkan untuk dijangkau sepenuhnya melalui survei daring, sekaligus memaksimalkan kekuatan statistik model yang akan diuji. Kuesioner disebarkan secara online kepada seluruh siswa kelas XII Fase F, dan setelah proses pembersihan data diperoleh 222 respons yang lengkap dan layak analisis. Jumlah ini dipandang memadai untuk analisis statistik inferensial pada desain penelitian survei dengan beberapa variabel laten.

Data demografis responden merangkum karakteristik dasar berupa jenis kelamin, jenjang kelas, dan status sekolah sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Komposisi sampel menunjukkan distribusi gender yang relatif seimbang, dengan 112 siswa laki-laki (50,5%) dan 110 siswa perempuan (49,5%). Seluruh responden berasal dari jenjang kelas XII Fase F (100%) dan bersekolah di SMA Negeri 2 Kota Jambi sebagai institusi pendidikan negeri (100%). Struktur demografis yang homogen dari sisi jenjang dan status sekolah ini memungkinkan fokus analisis diarahkan pada hubungan antar variabel digital literacy, student competence, student learning agility, dan student engagement dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media film, tanpa banyak terpengaruh oleh perbedaan konteks institusional antarsekolah.

Tabel 1 - Demography

Kategori	Sub-Kategori	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	112	50,5%
	Perempuan	110	49,5%
Jenjang Kelas	Kelas XII Fase F	222	100%
Status Sekolah	Negeri (SMAN 2 Kota Jambi)	222	100%
Total		222	100%

3.3 Teknik analisis data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan pemodelan persamaan struktural berbasis variance, yaitu Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS versi terbaru. Pendekatan PLS-SEM dipilih karena sesuai untuk model penelitian yang bersifat prediktif, melibatkan beberapa konstruk laten sekaligus, serta ukuran sampel yang sedang ($N = 222$) dan distribusi data yang tidak harus normal secara ketat. Analisis dilakukan melalui dua tahap utama, yakni evaluasi model pengukuran (outer model) dan evaluasi model struktural (inner model).

Pada tahap pertama, model pengukuran dievaluasi untuk memastikan kualitas psikometrik instrumen. Untuk konstruk reflektif, uji reliabilitas dilakukan melalui Cronbach's alpha dan composite reliability (CR) dengan kriteria nilai $\geq 0,70$ sebagai indikator reliabilitas internal yang memadai. Validitas konvergen diperiksa melalui nilai outer loading tiap indikator ($\geq 0,70$) dan Average Variance Extracted (AVE) dengan ambang minimal 0,50. Validitas diskriminan diuji menggunakan kriteria Fornell-Larcker dan Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT), di mana akar kuadrat AVE diharapkan lebih tinggi dibanding korelasi antar konstruk dan nilai HTMT $< 0,85$. Indikator yang memiliki loading sangat rendah dapat dipertimbangkan untuk dieliminasi secara bertahap dengan tetap memperhatikan koherensi teoritik konstruk.

Tahap kedua berfokus pada evaluasi model struktural untuk menguji hubungan kausal antar variabel digital literacy, student competence, student learning agility, dan student engagement. Kualitas model struktural dinilai melalui koefisien determinasi R^2 untuk konstruk endogen, dengan kategori lemah, moderat, atau kuat sesuai pedoman umum PLS-SEM. Selain itu, nilai effect size f^2 digunakan untuk menilai kontribusi relatif masing-masing konstruk eksogen terhadap konstruk endogen, sedangkan predictive relevance Q^2 dievaluasi menggunakan prosedur blindfolding untuk memastikan kemampuan prediktif model.

Pengujian signifikansi jalur struktural dilakukan melalui prosedur bootstrapping dengan 5.000 resampling, menghasilkan estimasi koefisien jalur, nilai t-statistic, dan p-value untuk setiap hipotesis. Jalur dianggap signifikan secara statistik apabila p-value $< 0,05$ sesuai konvensi sosial-sains. Untuk hipotesis mediasi yang melibatkan student learning agility, efek tidak langsung dihitung dan signifikansinya dievaluasi melalui interval kepercayaan bias-corrected hasil bootstrapping. Seluruh hasil analisis kemudian diinterpretasikan dalam konteks teoritik penggunaan media film dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan implikasinya terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa SMA.

4. Temuan

4.1 Measurement Model

Reliabilitas data dievaluasi melalui measurement model dengan memperhatikan indikator Composite Reliability (CR), Average Variance Extracted (AVE), nilai rata-rata ($\bar{x}$), Variance Inflation Factor (VIF), dan factor loadings untuk setiap item. Tabel 2 menyajikan ringkasan statistik utama bagi empat konstruk laten: Digital Literacy (DL), Student Learning Agility (SA), Student Competence (SDC), dan Student Engagement (SE). Secara umum, seluruh konstruk menunjukkan nilai CR di atas ambang 0,70 (DL = 0,865; SA = 0,846; SDC = 0,849; SE = 0,856), yang mengindikasikan konsistensi

internal yang baik dan bahwa item-item di dalam setiap skala mengukur konstruk yang sama secara stabil. Dengan demikian, reliabilitas internal instrumen dapat dinyatakan memadai untuk keperluan analisis lanjutan.

Dari sisi validitas konvergen, nilai AVE keempat konstruk berada di atas 0,50 (DL = 0,564; SA = 0,578; SDC = 0,530; SE = 0,545), yang berarti masing-masing konstruk mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikator-indikatornya. Nilai loading reflektif berkisar antara 0,613 hingga 0,841; sebagian besar indikator melampaui batas 0,70, sedangkan beberapa loading yang sedikit lebih rendah (misalnya DL1, DL2, dan SE4) tetap dipertahankan karena masih berada dalam rentang yang dapat diterima dan memiliki relevansi teoritik yang kuat terhadap konstruk. Secara keseluruhan, pola loading yang relatif tinggi dan homogen memperkuat bahwa setiap faktor dibentuk oleh kumpulan indikator yang saling berkorelasi dan representatif.

Tabel 2 - $\bar{x}$, VIF, Loading*, CR (rho_c) dan AVE.

Faktor	Kode	$\bar{x}$ (Mean)	VIF	Loading*	CR (rho_c)	AVE
DL	DL1	3,937	1,389	0,670		
	DL2	3,991	1,432	0,690		
	DL3	3,514	1,781	0,799		
	DL4	3,541	2,051	0,841		
	DL5	3,342	1,708	0,740	0,865	0,564
SA	SA1	3,982	1,428	0,737		
	SA2	3,914	1,528	0,784		
	SA3	3,887	1,443	0,761		
	SA4	3,811	1,464	0,759	0,846	0,578
SDC	SDC1	4,059	1,610	0,761		
	SDC2	4,000	1,557	0,752		
	SDC3	4,000	1,406	0,681		
	SDC4	3,568	1,391	0,714		
	SDC5	3,779	1,395	0,729	0,849	0,530
SE	SE1	3,617	1,609	0,774		
	SE2	3,766	1,570	0,773		
	SE3	3,946	1,500	0,723		
	SE4	3,495	1,305	0,613		
	SE5	3,797	1,687	0,793	0,856	0,545

Gambar 2 menyajikan structural model penelitian yang menguji pengaruh digital literacy (DL) dan student competence (SDC) terhadap student engagement (SE) baik secara langsung maupun tidak langsung melalui student learning agility (SA). Model diestimasi menggunakan

PLS-SEM pada 222 responden siswa kelas XII SMA Negeri 2 Kota Jambi, setelah measurement model dipastikan reliabel dan valid (CR semua konstruk > 0,84 dan AVE > 0,53).

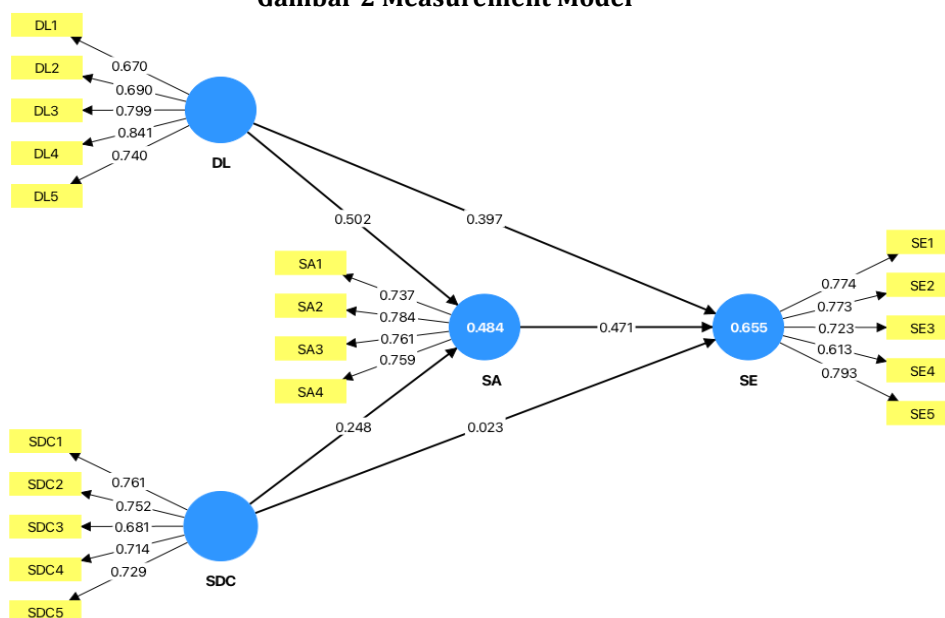
Secara umum, inner model menunjukkan daya jelaskan yang kuat. Nilai R^2 untuk SA sebesar 0,484 mengindikasikan bahwa kombinasi DL dan SDC mampu menjelaskan 48,4% varians kelincahan belajar siswa. Sementara itu, R^2 untuk SE mencapai 0,655, yang berarti DL, SDC, dan SA bersama-sama menjelaskan 65,5% variasi keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media film. Mengacu pada pedoman PLS-SEM, nilai R^2 ini termasuk kategori moderat-kuat, sehingga model memiliki kemampuan prediktif yang memadai pada konteks penelitian. Koefisien jalur yang ditampilkan pada Gambar 2 memperlihatkan bahwa DL berpengaruh positif terhadap SA ($\beta \approx 0,502$) dan SE ($\beta \approx 0,397$), sedangkan SDC juga berpengaruh positif terhadap SA ($\beta \approx 0,248$) namun pengaruh langsungnya terhadap SE relatif kecil ($\beta \approx 0,023$). Jalur SA $\rightarrow$ SE memiliki koefisien positif sebesar sekitar 0,471, menunjukkan bahwa kelincahan belajar berperan penting dalam meningkatkan engagement siswa. Pola ini mendukung skema mediasi di mana DL dan SDC tidak hanya mendorong keterlibatan belajar secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung melalui peningkatan SA.

Dari perspektif substantif, hasil ini mengisyaratkan bahwa siswa yang memiliki literasi digital tinggi lebih mudah menavigasi tugas-tugas berbasis film, memproses informasi multimodal, dan beradaptasi dengan tuntutan penulisan teks, sehingga mereka menjadi lebih lincah dalam belajar dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Demikian pula, kompetensi akademik yang kuat (SDC) menyediakan fondasi pengetahuan dan keterampilan yang mendukung fleksibilitas belajar, meskipun kontribusi langsungnya pada engagement lebih kecil dibanding DL. Temuan ini menegaskan bahwa intervensi pedagogis di SMA Negeri 2 Kota Jambi yang menargetkan peningkatan literasi digital dan kompetensi siswa melalui penggunaan media film tidak hanya relevan untuk penguatan kemampuan menulis, tetapi juga efektif dalam mendorong kelincahan belajar dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Nilai mean item menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap keempat konstruk cenderung berada pada kategori positif. Rata-rata butir Digital Literacy berkisar antara 3,342 hingga 3,991, sedangkan Student Learning Agility berada pada rentang 3,811–3,982. Student Competence menampilkan mean yang relatif lebih tinggi (3,568–4,059), mengindikasikan bahwa siswa merasa cukup kompeten dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media film. Sementara itu, Student Engagement juga menunjukkan mean di atas 3,4 pada seluruh indikator, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden melaporkan tingkat keterlibatan belajar yang baik selama mengikuti pembelajaran.

Pemeriksaan multikolinearitas melalui nilai VIF memperlihatkan bahwa seluruh indikator berada jauh di bawah ambang 5, dengan rentang 1,305 sampai 2,051. Hal ini menunjukkan tidak adanya masalah kolinearitas serius di antara indikator, sehingga masing-masing butir memberikan informasi yang relatif unik terhadap konstruk yang diukur. Kombinasi CR dan AVE yang tinggi, serta VIF yang rendah, mengonfirmasi bahwa measurement model dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria reliabilitas dan validitas yang direkomendasikan dalam PLS-SEM. Dengan measurement model yang kokoh, interpretasi hasil model struktural mengenai pengaruh digital literacy dan student competence terhadap learning agility dan engagement dapat dilakukan secara lebih meyakinkan.

Gambar 2 Measurement Model



Jika kita lihat dari makna besaran koefisien maka di dapat DL-SA = 0,862 dan DL-SDC = 0,852 menunjukkan hubungan sangat kuat antara literasi digital dengan learning agility dan kompetensi siswa. SA-SDC = 0,762 menunjukkan hubungan kuat namun sedikit lebih rendah, artinya siswa yang kompeten cenderung lincah belajar, tetapi tidak sekuat pengaruh literasi digital. DL-SE = 0,903 dan SA-SE = 0,958 mengindikasikan hubungan yang sangat kuat sekali: semakin tinggi literasi digital dan learning agility, semakin tinggi pula student engagement. SDC-SE = 0,717 menggambarkan korelasi sedang-kuat, sehingga kompetensi siswa masih berkaitan dengan engagement, tetapi tidak sebesar DL dan SA.

Serta jika dilihat Implikasi validitas dan substantif di dapat secara umum, semua nilai HTMT berada pada rentang tinggi ($\geq 0,70$), menandakan bahwa konstruk-konstruk tersebut saling berhubungan erat secara konseptual. Jika menggunakan batas 0,90, beberapa pasangan (terutama DL-SE dan SA-SE) berada di ambang atau sedikit melewati batas, yang menunjukkan kedekatan konsep yang sangat tinggi dan perlu ditegaskan perbedaannya secara teoritis dalam penulisan artikel. Secara substantif, pola ini menguatkan narasi bahwa literasi digital dan learning agility merupakan pendorong utama keterlibatan siswa, sementara kompetensi siswa lebih berperan tidak langsung melalui dua variabel tersebut.

Tabel 3 - HTMT

	DL	SA	SDC	SE
SA	0.862			
SDC	0.852	0.762		
SE	0.903	0.958	0.717	

4.2 Structure model

Tabel 4 Model fit memberikan gambaran seberapa baik model struktural Anda menggambarkan hubungan antara penggunaan media film, digital literacy, kemampuan menulis, learning agility, dan engagement siswa SMA. Nilai-nilai berikut dapat dijadikan dasar bahwa model sudah berada pada kategori layak untuk dianalisis lebih lanjut. Nilai SRMR sebesar 0,078 berada di bawah ambang 0,08 yang umum digunakan sebagai batas *good fit*. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara kovarians yang diobservasi dan kovarians yang diprediksi model relatif kecil, sehingga struktur hubungan yang diajukan (DL dan SDC $\rightarrow$ SA dan SE) cukup konsisten dengan data empiris dalam konteks pembelajaran menulis berbasis media film di SMA. Indeks d_{ULS} (1,171) dan d_G (0,383) merupakan ukuran jarak antara matriks kovarians model dan data. Tidak ada cut-off tunggal yang baku, tetapi nilai yang tidak terlalu besar, serta konsistensi antara *saturated model* dan *estimated model*, mengindikasikan bahwa tidak terjadi deviasi ekstrem; artinya, penambahan atau pengurangan jalur besar dalam model tidak terlalu diperlukan untuk menjelaskan hubungan pengaruh media film terhadap digital literacy dan kemampuan menulis siswa. Nilai Chi-square sebesar 481,371 menggambarkan tingkat perbedaan global antara kovarians yang diobservasi dan yang diprediksi. Dalam PLS-SEM, Chi-square biasanya dilaporkan secara deskriptif; meskipun cenderung signifikan pada sampel besar, nilai ini tetap menunjukkan bahwa model mampu merepresentasikan struktur data secara keseluruhan, sehingga masih layak dijadikan dasar untuk menguji pengaruh penggunaan film terhadap variabel-variabel siswa. Nilai NFI sebesar 0,749 berada pada kategori *moderate fit* (mendekati batas 0,75–0,80 yang sering digunakan sebagai indikator *acceptable fit*). Ini berarti bahwa model yang memasukkan digital literacy, student competence, learning agility, dan engagement sebagai konsekuensi penggunaan media film mampu menjelaskan proporsi variasi data yang cukup baik dibandingkan model nol, walaupun masih terdapat ruang untuk perbaikan, misalnya dengan menambahkan variabel lain (motivasi, dukungan guru, atau faktor kelas) dalam penelitian lanjutan.

Tabel 4 - Model Fit

Category	Saturated model	Estimated model
SRMR	0,078	0,078

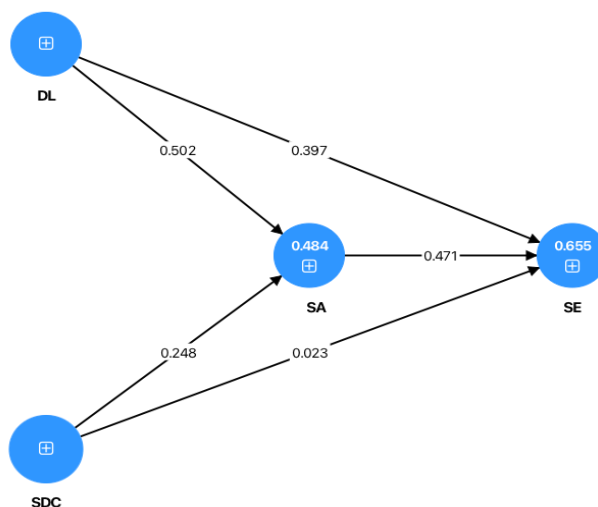
Category	Saturated model	Estimated model
d_ULS	1,171	1,171
d_G	0,383	0,383
Chi-square	481,371	481,371
NFI	0,749	0,749

Tabel 5 Berdasarkan koefisien jalur dan nilai p, hanya sebagian hipotesis yang didukung. Ringkasan hasil pengujian hipotesis H1 didukung: DL → SA positif dan signifikan ($\beta = 0,502$; $t = 6,446$; $p = 0,000$), artinya semakin tinggi literasi digital siswa, semakin tinggi pula learning agility mereka. H2 didukung: SDC → SA positif dan signifikan ($\beta = 0,248$; $t = 3,062$; $p = 0,002$), sehingga kompetensi siswa turut meningkatkan learning agility. H3 didukung: DL → SE positif dan signifikan ($\beta = 0,397$; $t = 5,983$; $p = 0,000$), menunjukkan literasi digital langsung meningkatkan keterlibatan siswa. H4 tidak didukung: SDC → SE tidak signifikan ($\beta = 0,023$; $t = 0,270$; $p = 0,787$), sehingga kompetensi siswa tidak berpengaruh langsung terhadap engagement. H5 didukung: SA → SE positif dan signifikan ($\beta = 0,471$; $t = 6,768$; $p = 0,000$), yang berarti siswa dengan learning agility tinggi cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran.

Tabel 5 – Stuctural Model

H	Path	β (Original sample)	t-statistic	p-value	Sig. ($\alpha = 0,05$)
H1	DL → SA	0,502	6,446	0,000	Yes
H2	SDC → SA	0,248	3,062	0,002	Yes
H3	DL → SE	0,397	5,983	0,000	Yes
H4	SDC → SE	0,023	0,270	0,787	No
H5	SA → SE	0,471	6,768	0,000	Yes

Gambar 3 Structural Model



Struktur model tersebut menggambarkan bagaimana penggunaan media film berkontribusi pada kemampuan menulis dan literasi digital melalui empat konstruk utama: digital

literacy (DL), student competence (SDC), student learning agility (SA), dan student engagement (SE). DL dan SDC ditempatkan sebagai variabel eksogen, SA sebagai mediator, dan SE sebagai variabel endogen utama yang merepresentasikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis berbasis film.

Secara struktural, terdapat dua jalur utama yang mengarah ke SA, yaitu DL → SA dengan koefisien 0,502 dan SDC → SA dengan koefisien 0,248. Ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital siswa yang difasilitasi melalui aktivitas menonton, menganalisis, dan menulis kembali konten film memberi kontribusi paling besar terhadap kelincahan belajar mereka, sementara kompetensi awal (misalnya kemampuan menulis dan pemahaman materi) juga berperan tetapi dengan kekuatan yang lebih kecil. SA kemudian berperan sebagai penghubung penting menuju SE, tercermin dari jalur SA → SE sebesar 0,471.

Pada sisi lain, DL memiliki jalur langsung ke SE dengan koefisien 0,397, sedangkan SDC → SE hanya 0,023 dan tidak signifikan. Pola ini mengisyaratkan bahwa literasi digital yang terbentuk melalui pemanfaatan media film membuat siswa lebih percaya diri menggunakan platform digital untuk mencari informasi, menyusun ide, dan mempublikasikan tulisan, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Sebaliknya, kompetensi yang sudah dimiliki siswa tidak otomatis meningkatkan engagement jika tidak diaktifkan melalui pengalaman belajar yang menuntut eksplorasi dan adaptasi. Dengan demikian, model ini menegaskan bahwa untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan menulis siswa SMA, penggunaan film perlu dirancang agar secara simultan menguatkan literasi digital dan mendorong learning agility, karena kedua aspek inilah yang terbukti paling menentukan keterlibatan siswa dalam kelas.

Tabel 6 - Q²predict

Factor	Q ² predict	RMSE	MAE
SA	0,466	0,736	0,560
SE	0,519	0,700	0,525

Nilai Q²predict menunjukkan kemampuan prediktif model terhadap konstruk laten, dalam hal ini student learning agility (SA) dan student engagement (SE), ketika digunakan secara out-of-sample. Untuk SA, nilai Q²predict sebesar 0,466 menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan prediksi yang baik terhadap learning agility siswa SMA. Nilai ini berada jauh di atas 0, sehingga kesalahan prediksi model lebih kecil dibandingkan model referensi yang tidak menggunakan prediktor. Secara substantif, hasil ini berarti variabel digital literacy dan student competence yang dibangun melalui aktivitas berbasis media film mampu memprediksi seberapa lincah siswa menyerap pengetahuan baru, mencoba strategi menulis yang berbeda, dan beradaptasi dengan berbagai tugas menulis secara cukup akurat. Untuk SE, nilai Q²predict sebesar 0,519 bahkan sedikit lebih tinggi, sehingga kemampuan prediktif model terhadap student engagement dapat dikategorikan baik hingga moderat-kuat. Artinya, kombinasi digital literacy, student competence, dan student learning agility yang dikembangkan lewat penggunaan film dalam pembelajaran menulis mampu memperkirakan tingkat keterlibatan siswa—misalnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme—dengan cukup andal. Nilai RMSE dan MAE yang relatif rendah (0,700 dan 0,525) menegaskan bahwa selisih antara nilai SE yang diprediksi model dan nilai aktual tidak terlalu besar, sehingga model layak digunakan untuk memproyeksikan dampak intervensi pembelajaran film terhadap keterlibatan siswa.

Berdasarkan nilai Q²predict yang positif dan berada pada kategori baik untuk kedua konstruk, artikel Anda dapat menegaskan bahwa model yang dikembangkan bukan hanya menjelaskan hubungan antarvariabel, tetapi juga memiliki kekuatan prediktif yang relevan secara praktis untuk konteks pembelajaran menulis berbasis media film di SMA. Dengan demikian, guru dan pengambil kebijakan dapat menggunakan temuan ini sebagai dasar untuk merancang program literasi digital dan menulis yang mengandalkan media film, karena model menunjukkan kemampuan yang cukup kuat untuk memprediksi peningkatan learning agility dan engagement siswa.

5. Discussion

Bagian ini membahas bagaimana penggunaan media film dalam pembelajaran menulis berkontribusi terhadap digital literacy (DL), student competence (SDC), student learning agility (SA), dan student engagement (SE). Temuan model struktural menunjukkan bahwa DL dan SDC

memainkan peran berbeda dalam membentuk SA dan SE, dengan SA muncul sebagai penghubung utama antara kemampuan awal siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Koefisien jalur dari DL ke SA ($\beta = 0,502$; $p < 0,001$) dan dari SDC ke SA ($\beta = 0,248$; $p = 0,002$) mengindikasikan bahwa baik literasi digital maupun kompetensi dasar siswa secara signifikan meningkatkan learning agility. Korelasi HTMT yang tinggi antara DL-SA (0,862) dan SDC-SA (0,762) menegaskan bahwa siswa yang lebih terlatih menggunakan teknologi dan memiliki kompetensi akademik yang baik cenderung lebih cepat menyerap pengalaman baru, bereksperimen dengan strategi menulis yang berbeda, serta beradaptasi dengan tuntutan tugas berbasis film. Kombinasi aktivitas menonton, menganalisis, dan mengubah film menjadi teks tulis membuka ruang eksplorasi yang luas, sehingga mendorong siswa untuk aktif mencoba dan merefleksi cara belajar mereka, bukan sekadar meniru contoh yang ada.

Pengaruh DL terhadap SE juga terbukti kuat dan signifikan ($\beta = 0,397$; $p < 0,001$), didukung oleh korelasi HTMT DL-SE sebesar 0,903. Hal ini menunjukkan bahwa ketika siswa mampu menavigasi sumber digital, mencari referensi, dan memproduksi teks berbasis media film, mereka merasa lebih percaya diri dan terlibat secara kognitif maupun afektif dalam kegiatan kelas. Dalam konteks tugas menulis berbasis film, siswa tidak hanya menonton, tetapi juga menggunakan platform digital untuk menulis, mengedit, dan mendiskusikan karya mereka, yang pada akhirnya meningkatkan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran. Dengan kata lain, penguatan literasi digital melalui media film bukan sekadar menambah keterampilan teknis, tetapi juga mendorong keterlibatan yang lebih mendalam.

Sebaliknya, jalur langsung dari SDC ke SE tidak signifikan ($\beta = 0,023$; $p = 0,787$), meskipun korelasi HTMT SDC-SE berada pada tingkat sedang-kuat (0,717). Pola ini menyiratkan bahwa kompetensi awal siswa—misalnya kemampuan menulis yang sudah baik—tidak otomatis membuat mereka lebih terlibat jika tidak disertai pengalaman belajar yang menantang dan dinamis. Dalam pembelajaran berbasis film, siswa yang kompeten sekalipun tetap memerlukan aktivitas yang mendorong mereka bereksperimen, memecahkan masalah autentik, dan berkolaborasi secara digital agar benar-benar merasa tertantang dan terlibat. Hal ini menggarisbawahi pentingnya desain tugas yang tidak hanya mengukur hasil akhir tulisan, tetapi juga memberi ruang proses eksploratif yang mengasah agility.

Peran kunci SA tampak dari koefisien jalur yang kuat dan signifikan menuju SE ($\beta = 0,471$; $p < 0,001$) serta korelasi HTMT SA-SE yang sangat tinggi (0,958). Siswa dengan learning agility tinggi lebih mampu memanfaatkan film sebagai sumber ide, menghubungkan adegan dengan pengalaman pribadi, dan mengadaptasi gaya menulis sesuai kebutuhan tugas, sehingga mereka lebih aktif berdiskusi, mengerjakan revisi, dan mencari umpan balik. Dalam konteks model, SA memediasi pengaruh DL terhadap SE secara parsial dan pengaruh SDC terhadap SE secara penuh: DL meningkatkan SE baik secara langsung maupun melalui SA, sedangkan SDC hanya berkontribusi pada SE ketika terlebih dahulu meningkatkan SA. Temuan ini menegaskan bahwa desain pembelajaran menggunakan media film yang efektif harus secara sengaja menumbuhkan learning agility misalnya melalui siklus tugas yang menuntut eksplorasi, refleksi, dan adaptasi agar peningkatan literasi digital dan kompetensi menulis benar-benar berujung pada keterlibatan siswa yang tinggi.

6. Conclusion

Penelitian ini menyelidiki hubungan antara digital literacy (DL), student competence (SDC), student learning agility (SA), dan student engagement (SE) dalam konteks penggunaan media film untuk pembelajaran menulis. Hasil analisis jalur menunjukkan bahwa DL dan SDC berkontribusi signifikan terhadap peningkatan SA ($\beta = 0,502$; $p < 0,001$ dan $\beta = 0,248$; $p = 0,002$), sedangkan DL dan SA terbukti sebagai prediktor kuat SE (masing-masing $\beta = 0,397$; $p < 0,001$ dan $\beta = 0,471$; $p < 0,001$). Sebaliknya, pengaruh langsung SDC terhadap SE tidak signifikan ($\beta = 0,023$; $p = 0,787$), yang mengindikasikan bahwa kompetensi awal siswa baru berdampak pada keterlibatan ketika diikuti oleh peningkatan learning agility.

Temuan ini memberikan bukti bahwa literasi digital dan learning agility merupakan kunci dalam menjelaskan bagaimana media film mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas menulis. Integrasi film dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman menulis, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa mengakses, mengolah, dan memproduksi informasi digital, yang kemudian mendorong mereka untuk lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar. Di sisi lain, peran SDC yang terutama bekerja melalui SA

menegaskan bahwa pengembangan kompetensi tidak cukup diarahkan pada hasil akhir, melainkan perlu difasilitasi dengan pengalaman belajar yang menantang dan fleksibel.

Secara praktis, hasil ini menyarankan agar guru merancang pembelajaran berbasis film yang secara eksplisit menumbuhkan literasi digital dan learning agility, misalnya melalui tugas analisis film, penulisan reflektif, dan proyek kolaboratif berbasis platform digital. Kebijakan dan praktik pendidikan perlu mengadopsi pendekatan yang berpusat pada siswa dengan memberi ruang eksplorasi, umpan balik, dan pemanfaatan media multimodal untuk memaksimalkan engagement. Penelitian selanjutnya dapat memasukkan variabel lain, seperti faktor demografis atau dukungan lingkungan belajar, serta menguji model serupa pada jenjang dan konteks yang berbeda untuk memperkuat generalisasi temuan.

REFERENCES

- Alhulail, H. N., & Singh, H. P. (2023). Impact of multimedia technology on university students learning agility and creativity. *Revista Amazonia Investiga*, 12(70), 189–199. <https://doi.org/10.34069/ai/2023.70.10.17>
- Ana, A., Yulia, C., Jubaedah, Y., Muktiarni, M., Dwiyantri, V., & Maosul, A. (2020). Assessment of student competence using electronic rubric. *Journal of Engineering Science and Technology*, 15(6), 3559–3570.
- Andini, I. A. P., & Laili, M. (2024). Dinamika pembelajaran digital di SD Negeri Bluru Kidul 2: Kontribusi program Kampus Mengajar. *Merdeka Belajar Kampus Merdeka*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.55732/mbkm.v1i1.1156>
- Aygül, N. S., & Şenyuva, E. (2022). Evaluating and improving learning agility in nursing students. *Journal of Human Sciences*, 19(3), 406–416. <https://doi.org/10.14687/jhs.v19i3.6310>
- Bacalja, A., Beavis, C., & O'Brien, A. (2022). Shifting landscapes of digital literacy. *Australian Journal of Language and Literacy*, 45(2), 253–263. <https://doi.org/10.1007/s44020-022-00019-x>
- Bian, Y., Lilianti, L., Mokodompit, M., Puspita Sari, Y., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva for Education dalam membangun literasi digital di era Kurikulum Merdeka: Sebuah analisis studi pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 6(1), 12–20. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.403>
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitating student engagement through educational technology: Towards a conceptual framework. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), Article 9. <https://doi.org/10.5334/jime.528>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, Article 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Bowden, J. L. H., Tickle, L., & Naumann, K. (2021). The four pillars of tertiary student engagement and success: A holistic measurement approach. *Studies in Higher Education*, 46(6), 1207–1224. <https://doi.org/10.1080/03075079.2019.1672647>
- Castaño Muñoz, J., Vuorikari, R., Costa, P., Hippe, R., & Kampylis, P. (2023). Teacher collaboration and students' digital competence: Evidence from the SELFIE tool. *European Journal of Teacher Education*, 46(3), 476–497. <https://doi.org/10.1080/02619768.2021.1938535>
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the self-determination theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(Suppl. 1), S14–S30. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Díaz-García, I., Almerich, G., Suárez-Rodríguez, J. M., & Orellana, N. (2023). University students' competences in ICT: A view from the education domain. *Australasian Journal of Educational Technology*, 39(1), 106–124. <https://doi.org/10.14742/ajet.6820>
- Dubey, P., Pradhan, R. L., & Sahu, K. K. (2023). Underlying factors of student engagement to E-learning. *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning*, 16(1), 17–36. <https://doi.org/10.1108/JRIT-09-2022-0058>
- Endi Sulisty, E. S. (2023). Penggalian potensi siswa melalui literasi digital (LAPIS LEGIT). *Inisiasi*, 12(2), 93–100. <https://doi.org/10.59344/inisiasi.v12i2.158>
- Grob, R., Holmeier, M., & Labudde, P. (2017). Formative assessment to support students' competences in inquiry-based science education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), Article 6. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1673>

- Guess, A. M., & Munger, K. (2023). Digital literacy and online political behavior. *Political Science Research and Methods*, 11(1), 110–128. <https://doi.org/10.1017/psrm.2022.17>
- Heidari, E., Mehrvarz, M., Marzooghi, R., & Stoyanov, S. (2021). The role of digital informal learning in the relationship between students' digital competence and academic engagement during the COVID-19 pandemic. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1154–1166. <https://doi.org/10.1111/jcal.12553>
- Heilporn, G., Lakhal, S., & Bélisle, M. (2021). An examination of teachers' strategies to foster student engagement in blended learning in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), Article 25. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00260-3>
- Ibarra-Sáiz, M. S., Rodríguez-Gómez, G., & Boud, D. (2020). Developing student competence through peer assessment: The role of feedback, self-regulation and evaluative judgement. *Higher Education*, 80(1), 137–156. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00469-2>
- Immonen, K., Oikarainen, A., Tomietto, M., Kääriäinen, M., Tuomikoski, A. M., Kaučič, B. M., ... Mikkonen, K. (2019). Assessment of nursing students' competence in clinical practice: A systematic review of reviews. *International Journal of Nursing Studies*, 100, 103414. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2019.103414>
- Jeon, M. K., Lee, I., & Lee, M. Y. (2022). The multiple mediating effects of grit and learning agility on academic burnout and learning engagement among Korean university students: A cross-sectional study. *Annals of Medicine*, 54(1), 2710–2724. <https://doi.org/10.1080/07853890.2022.2122551>
- Jian, Z. (2022). Sustainable engagement and academic achievement under impact of academic self-efficacy through mediation of learning agility: Evidence from music education students. *Frontiers in Psychology*, 13, 899706. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.899706>
- Juntunen, M. M., Kamau, S., Oikarainen, A., Koskenranta, M., Kuivila, H., Ropponen, P., & Mikkonen, K. (2024). The experiences and perceptions of nurse educators of culturally and linguistically diverse nursing students' competence development: Qualitative study. *Nurse Education Today*, 135, 106100. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106100>
- Kahu, E. R. (2013). Framing student engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 38(5), 758–773. <https://doi.org/10.1080/03075079.2011.5985051>
- Kim, H. J., Hong, A. J., & Song, H. D. (2018). The relationships of family, perceived digital competence and attitude, and learning agility in sustainable student engagement in higher education. *Sustainability*, 10(12), 4635. <https://doi.org/10.3390/su10124635>
- Kim, S.-Y. (2023). A study on the achievement motivation and learning agility of dental hygiene university students. *The Korean Society of Oral Health Science*, 11(4), 103–110. <https://doi.org/10.33615/jkohs.2023.11.4.103>
- Kordrostami, M., & Seitz, V. (2022). Faculty online competence and student affective engagement in online learning. *Marketing Education Review*, 32(3), 240–254. <https://doi.org/10.1080/10528008.2021.1965891>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta Pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Lee, H.-S. (2019). The influence of university students' learning agility on the career preparation behavior: Mediating effect of academic challenge. *Journal of the Korea Convergence Society*, 10(1), 25–35.
- Lee, H. Y., Ramsay, C. M., & Robert, J. (2023). The effects of furnishings and technology on pedagogical agility and student engagement across flexible learning spaces. *Journal of Learning Spaces*, 12(1), 23–32.
- Mursitama, T. N., Noerlina, Setiawan, R., Princes, E., Chandra, A., Tunardi, Y., & Limto, D. (2022). The impact of Indonesia's higher education program on improving students' competence in achieving global employability. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(5), 168–183. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i5.52121>
- Nguyen, L. A. T., & Habók, A. (2024). Tools for assessing teacher digital literacy: A review. *Journal of Computers in Education*, 11(1), 305–346. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00257-5>

- Novianti, P. A., Yudiana, W., & Novita, S. (2023). Can learning agility predict students' academic burnout during distance learning. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 1(1), 17–29. <https://doi.org/10.12928/jehcp.v1i1.25098>
- Pandita, A., & Kiran, R. (2023). The technology interface and student engagement are significant stimuli in sustainable student satisfaction. *Sustainability*, 15(10), 7923. <https://doi.org/10.3390/su15107923>
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2021). A scientometric study of digital literacy, ICT literacy, information literacy, and media literacy. *Journal of Data and Information Science*, 6(2), 116–138. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>
- Patwardhan, V., Mallya, J., Shedbalkar, R., Srivastava, S., & Bolar, K. (2023). Students' digital competence and perceived learning: The mediating role of learner agility. *F1000Research*, 11, 124884. <https://doi.org/10.12688/f1000research.124884.2>
- Pedler, M., Hudson, S., & Yeigh, T. (2020). The teachers' role in student engagement: A review. *Australian Journal of Teacher Education*, 45(3), 48–62. <https://doi.org/10.14221/ajte.2020v45n3.4>
- Pramila-Savukoski, S., Kärnä, R., Kuivila, H. M., Juntunen, J., Koskenranta, M., Oikarainen, A., & Mikkonen, K. (2023). The influence of digital learning on health sciences students' competence development: A qualitative study. *Nurse Education Today*, 120, 105635. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105635>
- Reddy, P., Chaudhary, K., & Hussein, S. (2023). A digital literacy model to narrow the digital literacy skills gap. *Heliyon*, 9(4), e14878. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14878>
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2020). Digital literacy: A review of literature. *International Journal of Technoethics*, 11(2), 1–21. <https://doi.org/10.4018/IJT.20200701.oa1>
- Reddy, P., Sharma, B., & Chaudhary, K. (2022). Digital literacy: A review in the South Pacific. *Journal of Computing in Higher Education*, 34(1), 83–108. <https://doi.org/10.1007/s12528-021-09280-4>
- Riadil, I. G., & Romadhon, F. (2020). The digital native students' preference in using Newsela as the media of digital literacy to enrich students vocabulary. *IdeBahasa*, 6(1), 39–48.
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Setemen, K., Sudirtha, I. G., & Widiani, I. W. (2023). The effectiveness of study, explore, implement, evaluate e-learning model based on project-based learning on the students' conceptual understanding and learning agility. *Journal of Technology and Science Education*, 13(3), 583–596. <https://doi.org/10.3926/jotse.1624>
- Situmorang, M., Sinaga, M., Purba, J., Daulay, S. I., Simorangkir, M., Sitorus, M., & Sudrajat, A. (2018). Implementation of innovative chemistry learning material with guided tasks to improve students' competence. *Journal of Baltic Science Education*, 17(4), 535–550. <https://doi.org/10.33225/jbse/18.17.535>
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiyah, S. (2022). Developing digital literacy practices in Yogyakarta elementary schools. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(2), 101–111. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>
- Tinmaz, H., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2023). A snapshot of digital literacy. *Library Hi Tech News*, 40(1), 20–23. <https://doi.org/10.1108/LHTN-12-2021-0095>
- Tinmaz, H., Lee, Y. T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), Article 12. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y> INTRODUCTION-MUTIA-ZURHAZ.docx
- Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2022). Development and validation of students' digital competence scale (SDiCoS). *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), Article 13. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00330-0>
- Wang, Y., Sommier, M., & Vasques, A. (2022). Sustainability education at higher education institutions: Pedagogies and students' competences. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 23(8), 174–193. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-11-2021-0465>

- Wijana, I. N. (2022). The influence of family support, perceived digital competence and attitude, and learning agility on the speed of completing student studies with the role of academic self-efficacy as a mediation variable. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 7(2), 212–223. <https://doi.org/10.26737/jetl.v7i2.3255>
- Yang, D., Chen, P., Wang, K., Li, Z., Zhang, C., & Huang, R. (2023). Parental involvement and student engagement: A review of the literature. *Sustainability*, 15(7), 5859. <https://doi.org/10.3390/su15075859>
- Yim, K. H., & Lee, I. (2021). The effect of achievement motivation on learning agility of nursing students: The mediating effect of self-leadership. *Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*, 27(1), 80–90. <https://doi.org/10.5977/jkasne.2021.27.1.80>
- Zen, Z., Reflianto, Syamsuar, & Ariani, F. (2022). Academic achievement: The effect of project-based online learning method and student engagement. *Heliyon*, 8(11), e11509. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11509>
- Zhang, C., Mao, L., Li, N., & Gu, X. (2022). Chinese EFL students' social-emotional competence, grit, and academic engagement. *Frontiers in Psychology*, 13, 914759. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.914759>
- Z. K. Ellala, Attiyeh, J. H. A., Alnoaim, J. A., Alsalhi, N. R., Alqudah, H., Al-Qatawneh, S., ... Abdelkader, A. F. I. (2022). The role of students' agility and students' interest in the linguistic intelligence among gifted students in higher education institutions. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2022(100), 206–221. <https://doi.org/10.14689/ejer.2022.100.014>