

Pengaruh Tingkat Literasi Digital terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik

Fauziah Nur^{1*}, Catra Indra Cahyadi², Rossi Peter Simanjuntak³, Achmad Chair⁴

^{1,2,3,4}Politeknik Penerbangan Medan, Sempakata, Medan Selayang, Medan City, North Sumatra

E-mail: nur4ziah@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.4220>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 17 Nov 2025

Revised: 25 Nov 2025

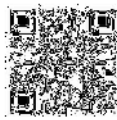
Accepted: 01 Dec 2025

Kata Kunci:

Literasi Digital,
Produktivitas Tenaga
Pendidik, Digital Skill,
Digital Ethics, Digital
Safety, Digital Culture,
Society 5.0.

Keywords:

Digital Literacy,
Teacher Productivity,
Digital Skills, Digital
Ethics, Digital Safety,
Digital Culture, Society
5.0.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh tingkat literasi digital terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan, mengingat tuntutan perkembangan teknologi di era *Society 5.0* yang mengharuskan pendidik menguasai berbagai kecakapan digital guna menunjang tugas Tridharma Perguruan Tinggi. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif melalui survei pada 50 responden tenaga pendidik (*total sampling*), penelitian ini mengukur empat pilar literasi digital: *Digital Skill*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat dimensi literasi digital tersebut memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap produktivitas tenaga pendidik ($p\text{-value } 0,000 < 0,05$). Secara spesifik, *Digital Culture* (Budaya Digital) merupakan variabel yang memiliki pengaruh paling besar, dengan kecenderungan pengaruh 49 kali lipat terhadap peningkatan produktivitas tenaga pendidik di institusi tersebut.

This study aims to analyze the influence of digital literacy levels on the productivity of educators at the Medan Aviation Polytechnic, considering the demands of technological developments in the Society 5.0 era that require educators to master various digital skills to support the Tridharma of Higher Education. Using a quantitative descriptive method through a survey of 50 educator respondents (total sampling), this study measures four pillars of digital literacy: Digital Skills, Digital Ethics, Digital Safety, and Digital Culture. The results show that the four dimensions of digital literacy have a significant and positive influence on educator productivity ($p\text{-value } 0.000 < 0.05$). Specifically, Digital Culture is the variable that has the greatest influence, with a tendency of 49-fold influence on increasing educator productivity at the institution.



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

How to Cite: Fauziah Nur, et al (2025). Pengaruh Tingkat Literasi Digital terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik, 4(2) 13135-13149. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.4220>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi peran penting dalam semua aspek bidang, terutama pada aspek bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pun telah mengubah cara orang dalam berinteraksi, berfikir, mengambil keputusan, berkreaitivitas, belajar, dan mengajar. Menurut Mulyani & Haliza (2021) bahwa dengan adanya teknologi, bidang pendidikan telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan, termasuk perubahan dalam materi pembelajaran, metode mengajar, dan cara peserta didik belajar. Pada era digital ini menuntut penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang penting, memungkinkan tenaga pendidik menyajikan materi dengan cara yang menarik dan efektif bagi peserta didik disemua tingkat pendidikan (Nurulbayti, 2023).

Perkembangan teknologi saat ini mulai menyongsong bidang pendidikan ke era *society 5.0* yang mana manusia dituntut sebagai pusat kreativitas dan inovasi berdaya saing. Dalam hal ini banyak yang perlu dikuasai, termasuk dalam memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual, selain faktor manufaktur dan industri. Teknologi di era *society 5.0* tercipta sebuah nilai baru yang akan menghilangkan kesenjangan sosial, usia, jenis kelamin, bahasa dan menyediakan produk serta layanan yang dirancang khusus untuk beragam kebutuhan individu dan banyak orang. Pada era digital,

manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak dapat dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik (Humaira & Aprison, 2024)(Aksenta et al., 2023).

Era society 5.0 merupakan sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi yang lebih menonjolkan sisi humanisme dalam menyelesaikan masalah sosial termasuk pendidikan dengan mengintegrasikan antara virtual dan realita. Pendidikan tidak hanya memungkinkan manusia dalam berkembang secara wajar dan optimal, namun juga memungkinkan seluruh potensi kemanusiaannya untuk berkembang secara menyeluruh, dinamis, dan menjadi manusia yang memiliki kemampuan untuk tumbuh sepenuhnya. Pada era society 5.0 ini Sumber Daya Manusia dibidang pendidikan khususnya tenaga pendidik diharapkan mampu untuk membaca perubahan pola pikir dan pola hidup yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Dalam hal ini, untuk menyesuaikan peningkatan kemampuan seseorang dalam menggunakan media teknologi adalah literasi digital yang sejalan dengan penelitian (Nurulbayti, 2023) terkait menganalisis kemampuan literasi digital dosen di kab. Halmahera Utara dalam kesiapan menghadapi era society 5.0 (Adriansyah et al., 2023)(Humaira & Aprison, 2024).

Literasi digital sangat penting dalam bidang pendidikan terutama bagi para peserta didik dikarenakan memiliki hubungan yang signifikan dengan belajar secara mandiri, sehingga dengan memiliki kemampuan literasi digital dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik. Tenaga pendidik merupakan garda terdepan dalam perubahan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu para tenaga pendidik dituntut untuk memiliki kecakapan dalam bidang literasi digital terutama para pendidik di Politeknik Penerbangan Medan (Nurulbayti, 2023).

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah agar para tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan dapat menguasai berbagai jenis aplikasi yang kompetibel dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar. Diharapkan dengan kecakapan dan keterampilan literasi digital nantinya dapat memahami dan mengoperasikan berbagai media digital yang menghasilkan berbagai temuan baru berbasis digital sehingga dapat menunjang tugas-tugas tenaga pendidik.

Literasi Digital

Literasi digital menurut UNESCO adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi. Konsep literasi digital merupakan sebuah istilah yang dikemukakan Gilster & Watson sekitar tahun 1997 dengan mengartikan literasi digital sebagai keterampilan individu untuk menciptakan dan memahami serta mengevaluasi termasuk menulis informasi menggunakan tulisan di beragam sumber digital (Adriansyah et al., 2023).

Education (2015) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan dan keinginan untuk memperoleh, membentuk, dan mengomunikasikan makna dalam berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Literasi media secara umum menurut Baran (2013) adalah kemampuan untuk secara efektif dan efisien memahami dan menggunakan segala bentuk komunikasi termediasi. Komunikasi berfungsi untuk menjembatani hubungan antara manusia dalam bermasyarakat (Cangara, 2015), maka untuk mendukung tercapainya fungsi itu, manusia perlu memiliki keterampilan literasi yang baik agar dapat memanfaatkan segala jenis media dengan efektif dan efisien.

Menurut Martin (2008), literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga ia terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, membuat media berekspresi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial, dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi teknologi, visual, media dan komunikasi. Senada dengan pendapat Bawden (2001) mengartikan bahwa literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan informasi dari berbagai sumber digital yang disajikan melalui komputer (Naufal, 2021).

Menurut Santoso (2019) bahwa salah satu contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran yaitu melalui penggunaan platform pembelajaran digital, yang mana platform tersebut memberikan akses ke materi pembelajaran, tugas, dan kuis, serta memungkinkan untuk berkomunikasi antara peserta didik dan pengajar secara online. Hal tersebut memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan

memungkinkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan saja, selain itu teknologi juga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif (Kurniati, 2025).

Era Society 5.0

Era society 5.0 merupakan penyelesaian dari keresahan masyarakat terhadap era revolusi industri 4.0 mengenai teknologi yang semakin akan menggantikan tenaga manusia yang mengakibatkan mengurangi lapangan pekerjaan. Era revolusi industri 4.0 belum dirasa terselesaikan, tetapi masyarakat dikejutkan kembali dengan perubahan era baru, yaitu society 5.0. Menurut (Risdianto, 2019) di dalam era society 5.0 di bidang pendidikan ini difokuskan dalam keahlian, yaitu 4Cs, yaitu *creativity, critical thinking, communication* dan *collaboration*. Selain keahlian adapula kemampuan yang mengharuskan dimiliki di era society 5.0 ini, yaitu kepemimpinan (*leadership*), literasi digital (*digital literacy*), komunikasi (*communication*), kecerdasan emosional (*emotional intellegency*), kewirausahaan (*enterpreneurship*), kewarganegaraan global (*global citizenship*), pemecahan masalah (*problem solving*), kerja tim (*team work*). Era society 5.0 dalam bidang pendidikan memungkinkan para peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan pembelajaran jarak jauh, karena kembali lagi untuk peserta didik belajar secara fleksibel tidak mengenal ruang dan waktu dan adanya atau tanpa pengajar (Sasikirana & Herlambang, 2017).

Produktivitas Tenaga Pendidik

Produktivitas menurut Dewan Produktivitas Nasional mempunyai pengertian sebagai sikap mental yang selalu berpandangan bahwa mutu kehidupan hari ini harus lebih baik dari kemarin dan esok harus lebih baik dari hari ini. Filosofi dan spirit tentang produktivitas sudah ada sejak awal peradaban manusia karena makna produktivitas adalah keinginan (*the will*) dan upaya (*effort*) manusia untuk selalu meningkatkan kualitas kehidupan dan penghidupan di segala bidang. Produktivitas memiliki dua dimensi, dimensi *pertama* adalah efektivitas yang mengarah kepada pencapaian unjuk kerja yang maksimal yaitu pencapaian target yang berkaitan dengan kualitas, kuantitas, dan waktu, dan yang *kedua* yaitu efisiensi yang berkaitan dengan upaya membandingkan input dengan realisasi penggunaannya atau bagaimana pekerjaan tersebut dilaksanakan. Pada konteks Produktivitas kerja SDM pendidikan, mempunyai pengertian bahwa produktivitas adalah potensi atau daya yang dihasilkan oleh individu (tenaga pendidik dan kependidikan) yang digunakan secara maksimal, untuk mencapai keluaran (*output*) yang lebih aktif, kreatif, inovatif dan menghasilkan keuntungan atau kebermanfaatn. Pengukuran dapat dilakukan melalui subvariabel subvariabel (Arofah, 2018).

Empat Pilar Kompetensi Literasi Digital

Terdapat empat pilar kompetensi literasi digital merujuk pada kerangka yang dirancang oleh Ditjen Aptika Kominfo, Japelidi dan SIBERKREASI untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif, kreatif dan produktif. Adapun 4 pilar tersebut adalah:

Cakap Digital (Digital Skills)

Pilar ini mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengelola perangkat digital serta platform teknologi. Kecakapan digital melibatkan keterampilan dasar seperti mengoperasikan perangkat keras dan lunak, serta keterampilan lebih lanjut seperti coding, desain, atau analisis data. Tujuannya adalah meningkatkan kapasitas masyarakat untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara efektif di era digital (Monggilo et al., 2021).

Aman Digital (Digital Safety)

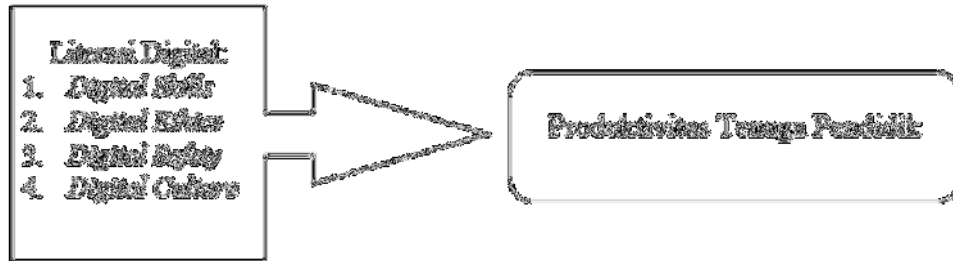
Pilar ini berkaitan dengan upaya melindungi diri dan informasi pribadi dari ancaman atau risiko yang mungkin muncul di dunia digital, seperti peretasan, penipuan, cyberbullying, dan eksploitasi data. Kesadaran dan pengetahuan tentang langkah-langkah keamanan digital, seperti menggunakan kata sandi yang kuat, mengaktifkan autentikasi dua faktor, dan waspada terhadap ancaman siber, adalah bagian dari pilar ini (Adikara et al., 2021).

Budaya Digital (Digital Culture)

Pilar ini berfokus pada pemahaman terhadap norma, nilai, dan budaya yang berkembang di ruang digital. Budaya digital mencakup literasi dalam berinteraksi di platform media sosial, mengenali dampak teknologi terhadap dinamika sosial, serta kemampuan untuk berpartisipasi aktif dan positif dalam masyarakat digital. Pengguna yang memiliki literasi budaya digital akan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan tren dan memahami konteks sosial yang ada di dunia maya (Prananingrum et al., 2021).

Etika Digital (*Digital Ethics*)

Pilar ini fokus pada aspek perilaku dan moral dalam menggunakan teknologi digital. Etika digital mencakup pemahaman tentang privasi, keamanan data, hak cipta, serta tanggung jawab sosial ketika berinteraksi di dunia digital. Hal ini penting agar masyarakat dapat menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, dengan menghormati hak orang lain dan menjaga etika komunikasi di ruang digital (Kusumastuti et al., 2021).



Gambar 1. Konsep Pilar Kompetensi Literasi Digital

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei, berdasarkan filsafat positivisme, bertujuan menguji hipotesis menggunakan analisis statistik. Populasi penelitian ini adalah seluruh tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan, berjumlah 50 orang. Sesuai dengan tujuan penelitian, sampel yang digunakan adalah Total Sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel (50 orang). Pengumpulan data dilakukan melalui e-survei menggunakan Google Form. Definisi operasional variabel ditentukan berdasarkan karakteristik dan indikator yang digunakan sebagai dasar pengukuran. Teknik pengolahan data meliputi tahapan Pengumpulan (*Collecting Data*), Seleksi dan Editing, Pengkodean (*Coding*) untuk mengelompokkan data, dan Penyajian Data menggunakan diagram atau tabel. Untuk memastikan kualitas instrumen, dilakukan Uji Validitas menggunakan korelasi Bivariate Pearson dan Uji Reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha menggunakan program SPSS. Kriteria validitas dan reliabilitas instrumen adalah $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, di mana uji coba dilakukan dengan 20 responden dan $r \text{ tabel} = 0,444$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel (*responsiveness, reliability, assurance, empathy, tangible*, serta kepuasan dan minat berkunjung ulang) memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari $r \text{ tabel}$ (0,444), sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan dengan tiga pendekatan statistik. Analisis Univariat digunakan untuk menggambarkan parameter dari masing-masing variabel secara deskriptif, meliputi nilai sentral (mean, median, mode) dan nilai dispersi (varians, standar deviasi, range). Analisis Bivariat digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel yang biasanya disajikan dalam bentuk tabel silang. Terakhir, Analisis Multivariat diterapkan untuk menganalisis data yang terdiri dari banyak variabel yang saling berkaitan, memungkinkan analisis pengaruh beberapa variabel secara simultan terhadap variabel lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk menganalisis pengaruh tingkat literasi digital terhadap produktivitas tenaga pendidik dalam menghadapi Pendidikan era society 5.0 di Politeknik Penerbangan Medan, maka didapat hasil sebagai berikut.

Analisis Data Univariat

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui distribusi jenis kelamin, usia, jabatan dan lama mengajar responden. Adapun distribusi jenis kelamin, usia, jabatan akademik dan lama mengajar responden Politeknik Penerbangan Medan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Distribusi Jenis Kelamin, Usia, Jabatan dan Lama Mengajar Responden Politeknik Penerbangan Medan

Distribusi	Frekuensi(f)	Persentase(%)
Jenis Kelamin		

Laki-Laki	35	70,0
Perempuan	15	30,0
Usia		
<30 Tahun	12	24,0
31-40 Tahun	19	38,0
41-50 Tahun	13	26,0
>50 Tahun	6	12,0
Jabatan Akademik		
Asisten Ahli	27	54,0
Lektor	13	26,0
Instruktur	5	10,0
Lektor Kepala	5	10,0
Guru Besar	0	0,0
Lama Mengajar		
<5 Tahun	24	48,0
5-10 Tahun	10	20,0
>10 Tahun	16	32,0
Total	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa dari 50 responden, responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 (70,0%) responden dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 15 (30,0%). Usia responden <30 tahun sebanyak 12 (24,0%) responden, berusia 31-40 tahun sebanyak 19 (38,0%) responden, berusia 41-50 tahun sebanyak 13 (28,0%) responden, dan berusia >50 tahun sebanyak 6 (12,0) responden. Jabatan akademik responden menunjukkan bahwa asisten ahli sebanyak 27 (54,0%) responden, lektor sebanyak 13 (26,0%), instruktur sebanyak 5 (10,0%) dan responden lektor kepala sebanyak 5 (10,0%) responden. Lama mengajar responden <5 tahun sebanyak 24 (48,0%) responden, bekerja selama 5-10 tahun sebanyak 10 (20,0%) responden, dan bekerja selama >10 tahun sebanyak 16 (32,0%) responden.

2. Distribusi Frekuensi

a. Digital Skills

Distribusi menurut jawaban responden *Digital Skill* di Politeknik Penerbangan Medan.

Tabel 2. Distribusi Jawaban Responden *Digital Skill* di Politeknik Penerbangan Medan

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		N		TS		STS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Saya mampu menggunakan platform pembelajaran LMS untuk <i>daring</i> (zoom, google meet, google classroom, ataupun Microsoft teams)	26	52,0	13	26,0	6	12,0	5	10,0	0	0	50	100
2	Saya dapat melakukan presentasi melalui zoom, google teams maupun google meet	18	36,0	15	30,0	4	8,0	13	26,0	0	0	50	100
3	Saya dapat mengkases materi dengan menggunakan browser (Chrome, mozilla firefox, IE, Edge, Opera, dan browser lainnya)	18	36,0	10	20,0	7	14,0	15	30,0	0	0	50	100
4	Saya mampu menggunakan aplikasi canva untuk mendukung pembelajaran	12	24,0	12	24,0	11	22,0	15	30,0	0	0	50	100
5	Saya dapat mendownload video menggunakan youtube untuk mendukung pembelajaran	15	30,0	12	24,0	9	18,0	14	28,0	0	0	50	100
6	Saya mampu mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata, spreadsheet, dan presentasi pada laptop/PC sebagai fasilitas pembelajaran	14	28,0	10	20,0	14	28,0	12	24,0	0	0	50	100

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		N		TS		STS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
7	Saya mencari dan mengelola referensi ilmiah secara digital seperti menggunakan google scholar, Mendeley, publish or perish	16	32,0	7	14,0	17	34,0	10	20,0	0	0	50	100
8	Saya lebih mudah berkolaborasi dengan kolega dalam penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat berkat keterampilan digital	14	28,0	12	24,0	12	24,0	12	24,0	0	0	50	100
9	Keterampilan digital saya dapat meningkatkan efektivitas dalam pengumpulan dan analisis data penelitian maupun PkM	18	36,0	11	22,0	14	28,0	7	14,0	0	0	50	100
10	Saya merasa lebih produktif dalam melaksanakan tugas administrasi akademik secara daring	14	28,0	19	38,0	9	18,0	8	16,0	0	0	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat distribusi frekuensi jawaban responden tentang *digital skill* menunjukkan bahwa pada pernyataan No. 1 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 26 responden (52,0%). Pada pernyataan No.2 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 18 responden (36,0%). Pada pernyataan No.3 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 18 responden (36,0%). Pada pernyataan No.4 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 15 responden (30,0%). Pada pernyataan No.5 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 15 responden (30,0%). Pada pernyataan No.6 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 14 responden (28,0%). Pada pernyataan No.7 mayoritas responden menjawab “netral” sebanyak 17 responden (34,0%). Pada pernyataan No.8 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 14 responden (28,0%). Pada pernyataan No.9 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 18 responden (36,0%). Pada pernyataan No.10 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 19 responden (38,0%).

Berdasarkan distribusi jawaban responden *digital skill*, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Responden Menurut *Digital Skill* di Politeknik Penerbangan Medan

No	Digital Skill	F	%
1	Tidak	27	54,0
2	Ya	23	46,0
Total		50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa pendapat responden pada variabel *digital skill* dari 50 responden. Kategori tidak sebanyak 27 responden (54,0%) dan kategori ya sebanyak 23 responden (46,0%).

b. Digital Ethics

Hasil distribusi menurut jawaban responden *Digital Ethics* di Politeknik Penerbangan Medan

Tabel 4. Distribusi Menurut Jawaban Responden *Digital Ethics* di Politeknik Penerbangan Medan

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		N		TS		STS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Etika digital penting untuk menjaga integritas akademik dalam pembelajaran daring	23	46,0	15	30,0	3	6,0	5	10,0	4	8,0	50	100

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		N		TS		STS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
2.	Saya menjaga etika komunikasi digital saat berinteraksi dengan mahasiswa melalui platform online/daring	18	36,0	13	26,0	8	16,0	9	18,0	2	4,0	50	100
3.	Saya selalu memperhatikan hak cipta dan plagiarisme dalam materi ajar yang saya gunakan	16	32,0	10	20,0	12	24,0	9	18,0	3	6,0	50	100
4.	Saya menghindari duplikasi publikasi atau manipulasi data karena sadar pentingnya etika digital	15	30,0	8	16,0	11	22,0	11	22,0	5	10,0	50	100
5.	Etika digital membantu saya bekerja secara lebih profesional dalam mengajar secara daring	16	32,0	7	14,0	11	22,0	10	20,0	6	12,0	50	100
6.	Saya selalu memperhatikan hak cipta dan plagiarism dalam materi ajar yang saya gunakan	17	34,0	10	20,0	8	16,0	12	24,0	3	6,0	50	100
7.	Saya merasa aman dan percaya diri menggunakan teknologi digital sesuai dengan prinsip etis	19	38,0	12	24,0	7	14,0	10	20,0	2	4,0	50	100
8.	Saya merasa perlu adanya kebijakan institusi yang lebih ketat terkait etika digital bagi tenaga pendidik dan mahasiswa	19	38,0	10	20,0	8	16,0	9	18,0	4	8,0	50	100
9.	Institusi saya mendukung penerapan etika digital untuk mendukung kinerja dosen	13	26,0	18	36,0	8	16,0	7	14,0	4	8,0	50	100
10.	Saya menggunakan platform digital secara rutin untuk kegiatan tri dharma perguruan tinggi	17	34,0	21	42,0	8	16,0	3	6,0	1	2,0	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat distribusi frekuensi jawaban responden tentang *digital ethics* menunjukkan bahwa pada pernyataan No. 1 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 23 responden (46,0%). Pada pernyataan No.2 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 18 responden (36,0%). Pada pernyataan No.3 mayoritas reponden menjawab “sangat setuju” sebanyak 16 responden (32,0%). Pada pernyataan No.4 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 15 responden (30,0%). Pada penyataan No.5 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 16 responden (32,0%). Pada pernyataan No.6 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 17 responden (34,0%). Pada pernyataan No.7 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 19 responen (38,0%). Pada pernyataan No.8 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 19 responden (38,0%). Pada pernyataan No.9 mayoritas reponden menjawab “setuju” sebanyak 18 responden (36,0%). Pada pernyataan No.10 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 21 responden (42,0%).

Berdasarkan distribusi jawaban responden *digital ethics*, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Responden *Digital Ethics* di Politeknik Penerbangan Medan

No	Digital Ethics	F	%
1.	Tidak	29	58,0
2.	Ya	21	42,0
	Total	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa pendapat responden pada variabel *digital ethics* dari 50 responden. Kategori tidak sebanyak 29 responden (58,0%) dan kategori ya sebanyak 21 responden (42,0%).

c. Digital Safety

Distribusi menurut jawaban responden *digital safety* di Politeknik Penerbangan Medan

Tabel 9. Distribusi Jawaban Responden *digital safety* di Politeknik Penerbangan Medan

No	Pernyataan	Jawaban										Total	
		SS		S		CS		TS		STS		F	%
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
1.	Saya memahami pentingnya menjaga keamanan data pribadi dan institusi saat bekerja secara digital	29	58,0	11	22,0	3	6,0	7	14,0	0	0	50	100
2.	Saya menggunakan password yang kuat dan berbeda untuk setiap akun digital profesional saya	17	34,0	14	28,0	3	6,0	15	30,0	1	2,0	50	100
3.	Saya rutin memperbarui aplikasi dan sistem untuk mencegah celah keamanan	16	32,0	12	24,0	5	10,0	17	34,0	0	0	50	100
4.	Saya mengetahui cara mengenali dan menghindari phishing atau penipuan digital	12	24,0	12	24,0	4	8,0	21	42,0	1	2,0	50	100
5.	Saya tidak sembarangan mengakses jaringan Wi-Fi publik saat mengerjakan tugas akademik	8	16,0	11	22,0	6	12,0	24	48,0	1	2,0	50	100
6.	Dengan menjaga keamanan digital, saya merasa lebih nyaman menggunakan teknologi dalam proses belajar-mengajar	12	24,0	11	22,0	6	12,0	19	38,0	2	4,0	50	100
7.	Penerapan keamanan digital membantu saya menghindari gangguan kerja yang disebabkan oleh serangan siber	10	20,0	18	36,0	8	16,0	14	28,0	0	0	50	100
8.	Keamanan data digital penting untuk menjaga integritas hasil riset dan publikasi ilmiah saya	14	28,0	21	42,0	5	10,0	9	18,0	1	2,0	50	100
9.	Saya merasa lebih produktif karena sistem dan data saya terlindungi dari kebocoran atau kerusakan	15	30,0	23	46,0	5	10,0	7	14,0	0	0	50	100
10.	Institusi saya memiliki kebijakan yang mendukung keamanan digital dosen dan data akademik	14	28,0	15	30,0	13	26,0	6	12,0	2	4,0	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 4.6. dapat dilihat distribusi frekuensi jawaban responden tentang *Digital Safety* menunjukkan bahwa pada pernyataan No. 1 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 29 responden (58,0%). Pada pernyataan No.2 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 17 responden (34,0%). Pada pernyataan No.3 mayoritas reponden menjawab “tidak setuju” sebanyak 17 responden (34,0%). Pada pernyataan No.4 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 21 responden (42,0%). Pada penyataan No.5 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 24 responden (48,0%). Pada pernyataan No.6 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 19 responden (38,0%). Pada pernyataan No.7 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 18 responden (36,0%). Pada pernyataan No.8 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 21 responden (42,0%). Pada pernyataan No.9 mayoritas reponden menjawab “setuju” sebanyak 23 responden (46,0%).

Pada pernyataan No.10 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 15 responden (30,0%).

Berdasarkan distribusi jawaban responden *digital safety*, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Responden *digital safety* di Politeknik Penerbangan Medan

No.Digital Safety F %		
1.	Tidak	3162,0
2.	Ya	1938,0
Total		50 100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa pendapat responden pada *digital safety* dari 50 responden. Kategori tidak sebanyak 31 responden (62,0%) dan kategori ya sebanyak 19 responden (38,0%).

d. Digital Culture

Distribusi menurut jawaban responden *digital culture* di Politeknik Penerbangan Medan

Tabel 7. Distribusi Menurut Jawaban Responden *digital culture* di Politeknik Penerbangan Medan

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		N		TS		STS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Saya terbuka terhadap perubahan dan inovasi digital di dunia pendidikan tinggi	26	52,0	14	28,0	5	10,0	2	4,0	3	6,0	50	100
2.	Saya terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kegiatan akademik sehari-hari	15	30,0	13	26,0	14	28,0	6	12,0	2	4,0	50	100
3.	Saya merasa lingkungan kampus mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan penelitian	10	20,0	15	30,0	16	32,0	8	16,0	1	2,0	50	100
4.	Saya aktif berbagi pengetahuan dan pengalaman digital dengan rekan dosen lainnya	10	20,0	8	16,0	20	40,0	10	20,0	2	4,0	50	100
5.	Budaya digital di lingkungan kerja saya mendukung kolaborasi lintas program studi	9	18,0	14	28,0	13	26,0	11	22,0	3	6,0	50	100
6.	Budaya digital mendorong saya untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pengajaran	11	22,0	8	16,0	11	22,0	15	30,0	5	10,0	50	100
7.	Saya merasa lebih produktif dalam menyusun bahan ajar karena terbiasa dengan ekosistem digital	10	20,0	10	20,0	11	22,0	17	34,0	2	4,0	50	100
8.	Lingkungan digital yang kolaboratif mempercepat proses penelitian dan publikasi saya	11	22,0	9	18,0	12	24,0	16	32,0	2	4,0	50	100
9.	Budaya digital mendorong efisiensi dalam penyelesaian tugas administratif akademik	14	28,0	13	26,0	10	20,0	11	22,0	2	4,0	50	100
10.	Saya merasa budaya digital sangat berpengaruh dalam meningkatkan kinerja Tridharma saya	21	42,0	16	32,0	7	14,0	4	8,0	2	4,0	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 7. dapat dilihat distribusi frekuensi jawaban responden tentang *digital culture* menunjukkan bahwa pada pernyataan No. 1 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 26 responden (52,0%). Pada pernyataan No.2 mayoritas responden menjawab

“netral” sebanyak 14 responden (28,0%). Pada pernyataan No.3 mayoritas responden menjawab “netral” sebanyak 16 responden (32,0%). Pada pernyataan No.4 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 20 responden (40,0%). Pada pernyataan No.5 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 14 responden (28,0%). Pada pernyataan No.6 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 15 responden (30,0%). Pada pernyataan No.7 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 17 responden (34,0%). Pada pernyataan No.8 mayoritas responden menjawab “tidak setuju” sebanyak 16 responden (32,0%). Pada pernyataan No.9 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 14 responden (28,0 %). Pada pernyataan No.10 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 21 responden (42,0%).

Berdasarkan distribusi jawaban responden *digital culture*, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Responden *digital culture* di Politeknik Penerbangan Medan

No.	Digital Culture	F	%
1.	Tidak	3366,0	
2.	Ya	1734,0	
Total		50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa pendapat responden pada variabel *digital culture* dari 50 responden. Kategori tidak sebanyak 33 responden (66,0%) dan kategori ya sebanyak 17 responden (34,0%).

e. Produktivitas Tenaga Pendidik

Distribusi menurut jawaban responden Produktivitas tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Tabel 9. Distribusi Menurut Jawaban Responden Produktivitas tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

No	Pernyataan	Jawaban											
		SS		S		N		TS		STS		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Saya mampu menyusun RPS dan materi ajar secara digital	18	36,0	19	38,0	7	14,0	4	8,0	2	4,0	50	100
2.	Saya aktif menerbitkan publikasi ilmiah menggunakan sumber dan alat digital	15	30,0	10	20,0	15	30,0	9	18,0	1	2,0	50	100
3.	Saya menyelesaikan tugas administratif tepat waktu berkat dukungan teknologi	20	40,0	3	6,0	12	24,0	14	28,0	1	2,0	50	100
4.	Saya merasa teknologi digital membantu meningkatkan efektivitas pekerjaan saya	19	38,0	8	16,0	4	8,0	18	36,0	1	2,0	50	100
5.	Saya merasa lebih produktif dalam mengajar sejak menggunakan teknologi digital	17	34,0	15	30,0	9	18,0	7	14,0	2	4,0	50	100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat distribusi frekuensi jawaban responden tentang Produktivitas tenaga Pendidik menunjukkan bahwa pada pernyataan No. 1 mayoritas responden menjawab “setuju” sebanyak 19 responden (38,0%). Pada pernyataan No.2 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 15 responden (30,0%). Pada pernyataan No.3 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 20 responden (40,0%). Pada pernyataan No.4 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 19 responden (38,0%). Pada pernyataan No.5 mayoritas responden menjawab “sangat setuju” sebanyak 17 responden (34,0%).

Berdasarkan distribusi jawaban responden Produktivitas tenaga Pendidik, maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Responden Produktivitas tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

No.Produktivitas tenaga pendidikF %		
1.	Tidak Baik	2958,0
2.	Baik	2142,0
Total		50100

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa pendapat responden pada variabel Produktivitas tenaga Pendidik dari 50 responden. Kategori tidak baik sebanyak 29 responden (58,0%) dan kategori baik sebanyak 21 responden (42,0%).

Analisis Data Bivariat

1. Pengaruh *Digital Skills* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Hasil penelitian pengaruh *digital skill* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Pengaruh digital skill terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

<i>Digital Skill</i>	Produktivitas tenaga pendidik						P Value
	Kurang baik		Baik		Total		
	F	%	F	%	F	%	
Tidak	24	48,0	3	6,0	27	54,0	0,000<0,05
Ya	5	10,0	18	36,0	23	46,0	
Total	29	58,0	21	42,0	50	100	

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 11 diatas menunjukkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital skill* kategori tidak sebanyak 27 (54,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 24 (48,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 3 (6,0%). Sedangkan *digital skill* kategori ya sebanyak 23 (46,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 5 (10,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 18 (36,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan nilai *p-value* = 0,000 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh *digital skill* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

2. Pengaruh *Digital Ethics* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Hasil penelitian pengaruh *digital ethics* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. Pengaruh *digital ethics* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

<i>Digital Ethics</i>	Produktivitas tenaga pendidik						P Value
	Kurang baik		Baik		Total		
	F	%	F	%	F	%	
Tidak	21	42,0	8	16,0	29	58,0	0,033<0,05
Ya	8	16,0	13	26,0	21	42,0	
Total	29	58,0	21	42,0	50	100	

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 12. diatas menunjukkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital ethics* kategori tidak sebanyak 29 (58,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 21 (42,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 8 (16,0%). Sedangkan *digital ethics* kategori ya sebanyak 21 (42,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 8 (16,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 13 (26,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan nilai *p-value* = 0,033 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh *digital ethics* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

3. Pengaruh *Digital Safety* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Hasil penelitian pengaruh *digital safety* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13. Pengaruh *Digital Safety* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

<i>Digital Safety</i>	Produktivitas tenaga pendidik						P Value
	Kurang baik		Baik		Total		
	F	%	F	%	F	%	
Tidak	26	52,0	5	10,0	31	62,0	0,000<0,05
Ya	3	6,0	16	32,0	19	38,0	
Total	29	58,0	21	42,0	50	100	

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 13 diatas menunjukkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital safety* kategori tidak sebanyak 31 (62,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 26 (52,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 5 (10,0%). Sedangkan *digital safety* kategori ya sebanyak 19 (38,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 3 (6,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 16 (32,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan nilai *p-value* = 0,000 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh *digital safety* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

4. Pengaruh *Digital Culture* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Hasil penelitian pengaruh *digital culture* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 14. Pengaruh *Digital Culture* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

<i>Digital Culture</i>	Produktivitas Tenaga Pendidik						P Value
	Kurang baik		Baik		Total		
	F	%	F	%	F	%	
Tidak	27	54,0	6	12,0	33	66,0	0,000<0,05
Ya	2	4,0	15	30,0	17	34,0	
Total	29	58,0	21	42,0	50	100	

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 14 diatas menunjukkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital culture* kategori tidak sebanyak 33 (66,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 27 (54,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 6 (12,0%). Sedangkan *digital culture* kategori ya sebanyak 17 (34,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 2 (4,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 15 (30,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan nilai *p-value* = 0,000 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh *digital culture* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Analisa Multivariat

Analisis multivariat digunakan dengan uji regresi logistik yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Besarnya variabel bebas terhadap variabel terikat dilihat dari nilai *Exp(β)*. Positif atau negatifnya pengaruh variabel terhadap variabel terikat terlihat dari *(β)*. Jika bernilai positif berarti mempunyai pengaruh positif dan jika bernilai negatif berarti mempunyai pengaruh negatif.

Variabel yang dimasukkan dalam analisis multivariat adalah variabel pada analisis bivariatnya mempunyai nilai *p value* < 0,05. Metode yang digunakan dalam analisis regresi logistik yaitu metode *Backward*. Metode *Backward* secara otomatis akan memasukkan semua variabel yang terseleksi untuk dimasukkan kedalam multivariat. Secara bertahap, variabel yang tidak berpengaruh akan dikeluarkan

dari analisis .Proses akan berhenti sampai tidak ada lagi variabel yang dapat dikeluarkan dari analisis, sebagaimana yang terlihat pada Tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Output Regresi Logistik

	Variabel	B	Sig	Exp(β)
Step 1 ^a	<i>Digital skill</i>	2.936	0,035	18.848
	<i>Digital Ethics</i>	3.154	0,036	23.419
	<i>Digital Safety</i>	2.900	0,039	18.168
	<i>Digital Culture</i>	3.897	0,017	49.259

Sumber: Output SPSS data primer, 2025

Berdasarkan tabel 15. di atas uji regresi logistik yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan $\alpha = 0,05$ variabel bebas (independen) yang mempunyai pengaruh secara signifikan dengan variabel terikat (dependen) adalah sebagai berikut:

- Apabila $\text{sig} < \alpha$ (0,05) maka terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen. Besarnya pengaruh ditunjukkan dengan nilai EXP (B) atau disebut juga *Odds Rattio* (OR)
- Apabila $\text{sig} > \alpha$ (0,05) maka tidak terdapat hubungan signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Pada hubungan masing-masing variabel bebas.

- Digital skill* memiliki nilai sig-p $0,035 < \alpha$ (0,05) nilai B (logaritma natural) dari $18.848 = 2.936$ dan nilai $\text{Exp}(\beta)$ 18.848 artinya *digital skill* cenderung 18 kali lipat memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.
- Digital ethics* memiliki nilai sig-p $0,036 < \alpha$ (0,05) nilai B (logaritma natural) dari $23.419 = 3.154$ dan nilai $\text{Exp}(\beta)$ 23.419 artinya *digital ethics* cenderung 23 kali lipat memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.
- Digital safety* memiliki nilai sig-p $0,039 < \alpha$ (0,05) nilai B (logaritma natural) dari $18.168 = 2.900$ dan nilai $\text{Exp}(\beta)$ 18.168 artinya *digital safety* cenderung 18 kali lipat memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.
- Digital culture* memiliki nilai sig-p $0,017 < \alpha$ (0,05) nilai B (logaritma natural) dari $49.259 = 3.897$ dan nilai $\text{Exp}(\beta)$ 49.259 artinya *digital culture* cenderung 49 kali lipat memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, variabel yang paling besar memiliki pengaruh terhadap produktivitas tenaga pendidik yaitu variabel *digital culture*, dimana *digital culture* cenderung 49 kali lipat memiliki pengaruh terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Pembahasan

Pengaruh *Digital Skills* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Berdasarkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital skill* kategori “tidak” sebanyak 27 (54,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik “cukup baik” sebanyak 24 (48,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik “baik” sebanyak 3 (6,0%). Sedangkan *digital skill* kategori “ya” sebanyak 23 (46,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik “cukup baik” sebanyak 5 (10,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik “baik” sebanyak 18 (36,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan bahwa nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh *digital skill* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Pengaruh *Digital Ethics* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Berdasarkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital ethics* kategori “tidak” sebanyak 29 (58,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kategori “cukup baik” sebanyak 21 (42,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik kategori “baik” sebanyak 8 (16,0%). Sedangkan *digital ethics* kategori “ya” sebanyak 21 (42,0%) responden dengan

produktivitas tenaga pendidik kategori “cukup baik” sebanyak 8 (16,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik kategori “baik” sebanyak 13 (26,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan bahwa nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh *digital ethics* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Pengaruh *Digital Safety* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Berdasarkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital safety* kategori “tidak” sebanyak 31 (62,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kategori “cukup baik” sebanyak 26 (52,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik kategori “baik” sebanyak 5 (10,0%). Sedangkan *digital safety* kategori “ya” sebanyak 19 (38,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kategori “cukup baik” sebanyak 3 (6,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik “baik” sebanyak 16 (32,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan bahwa nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh *digital safety* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

Pengaruh *Digital Culture* terhadap Produktivitas Tenaga Pendidik di Politeknik Penerbangan Medan

Berdasarkan tabel 4.17. diatas menunjukkan hasil tabulasi silang diketahui bahwa dari 50 responden yang menyatakan *digital culture* kategori tidak sebanyak 33 (66,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 27 (54,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 6 (12,0%). Sedangkan *digital culture* kategori ya sebanyak 17 (34,0%) responden dengan produktivitas tenaga pendidik kurang baik sebanyak 2 (4,0%) responden dan produktivitas tenaga pendidik baik sebanyak 15 (30,0%) responden.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* memperlihatkan nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh *digital culture* terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan. Dalam penelitian ini dilakukan uji regresi logistic dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ bahwa *digital culture* memiliki nilai $\text{sig-p } 0,017 < \alpha (0,05)$ nilai B (logaritma natural) dari $49.259 = 3.897$ dan nilai $\text{Exp}(\beta)$ 49.259 artinya bahwa *digital culture* cenderung 49 kali lipat memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. *Digital skill* memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan dengan nilai $\text{sig-p } 0,035 < \alpha (0,05)$.
2. *Digital ethics* memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan dengan nilai $\text{sig-p } 0,036 < \alpha (0,05)$.
3. *Digital safety* memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan dengan nilai $\text{sig-p } 0,039 < \alpha (0,05)$.
4. *Digital culture* memiliki pengaruh signifikan dan mempunyai pengaruh positif terhadap produktivitas tenaga pendidik di Politeknik Penerbangan Medan dengan nilai $\text{sig-p } 0,017 < \alpha (0,05)$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). *Aman bermedia digital*.
- Adriansyah, T. M., Rahmayati, T. E., Manajemen, P. S., Bisnis, F., Hamzah, U. A., Serdang, D., Email, I., & Korespondensi, P. (2023). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital terhadap Produktivitas

- Kerja Pada Dosen Dalam Menghadapi Pendidikan Era Society 5.0 di Kota Medan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 360–365. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1645>
- Aksenta, A., Irmawati, Achmad, R., Hayati, N., Herlinah, S., & Silalahi, A. T. (2023). *Literasi Digital (Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0)* (Sepriano; Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://books.google.co.id/books?id=XVXmEAAAQBAJ&lpg=PA55&ots=Wmv9Hinxor&dq=Tingkat Literasi Digital era society 5.0&lr&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=XVXmEAAAQBAJ&lpg=PA55&ots=Wmv9Hinxor&dq=Tingkat+Literasi+Digital+era+society+5.0&lr&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false)
- Arofah, E. F. (2018). Produktivitas Pengajar Dalam Lembaga Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 2(2), 572–587.
- Humaira, F., & Aprison, W. (2024). Kompetensi Literasi Digital Pendidik Di Era Society 5.0. *Adiba: Journal of Education*, 4(1), 29–38.
- Kurniati, E. (2025). Literasi Digital dalam Pembelajaran. *UNJA Publisher Alamat*.
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). Modul Etis Bermedia Digital. In *Modul Etis Bermedia Digital*. <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Monggilo, Z. M. Z., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Desi, Y. P., Sukmawati, A. I., Anwar, C. R., Wenerda, I., & Astuti, S. I. (2021). *Modul Cakap Bermedia Digital*. <http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nurulbayti, S. (2023). Kemampuan Literasi Digital Dosen Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Memasuki Era Society 5.0 di kabupaten Halmahera Utara. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 6(2), 279–294. <https://www.journal.stieamkop.ac.id/index.php/seiko/article/view/5776>
- Prananingrum, N., Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2021). Budaya Digital sebagai Penguatan Karakter Berbangsa Manusia Modern. In *Modul: BUDAYA BERMEDIA DIGITAL*.
- Sarwono, A. E., & Handayani, A. (2021). Metode Kuantitatif. In *Metode Kuantitatif* (Issue 1940310019).
- Sasikirana, V., & Herlambang, Y. T. (2017). URGENSI MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN TANTANGAN SOCIETY 5.0. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 08(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Setyawan, D. A. (2022). Buku Statistika Kesehatan Analisis Bivariat pada Hipotesis Kesehatan. In *Tahta Media Group*.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syarifuddin, & Ibnu, A. S. (2022). *Metode Riset Praktis Regresi Beranda Dengan SPSS*. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4022/1/BUKU METODE RISET PRAKTIS.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4022/1/BUKU+METODE+RISET+PRAKTIS.pdf)