

The Effect of Digital Literacy Habituation on Student Learning Outcomes

[pengaruh habituasi literasi digital terhadap hasil belajar siswa]

Ikalimanda Putri Yuanaantari¹⁾, Vanda Rezanía^{*2)}

¹⁾Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vanda1@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of digital literacy habituation on student learning outcomes. Digital literacy is one of the 21st-century competencies that needs to be instilled early on to support students' academic achievement and learning skills. This study used a quantitative method with a pre-experimental and pretest-posttest approach. The research subjects consisted of 24 fourth-grade students at SDN Juwet Kenongo Elementary School, Sidoarjo Regency. The instrument used in this study was a multiple-choice test consisting of 28 questions, which was administered during the pretest and posttest. The treatment was carried out through learning based on digital literacy habituation with activities such as making videos and posters through Canva, searching for information via Google Chrome, collecting assignments via Google Drive, and evaluation with Quizizz. The data in this study were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk normality tests, as well as using the paired sample T-test statistical test. The results of the analysis showed that the data were normally distributed, and there was a significant difference between the pretest scores (mean 54.50) and posttest scores (mean 68.96), with a $p =$ value of 0.000 and a correlation coefficient of $r = 0.737$. This study proves that digital literacy habituation has a positive and significant effect on improving student learning outcomes. This research can develop digital technology-based learning strategies in elementary education.*

Keywords – digital literacy; learning outcomes; habituation; digital learning

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh habituasi literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Literasi digital adalah salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu ditanamkan sejak dini untuk mendukung pencapaian akademik dan keterampilan belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental dan pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas IV di SDN Juwet Kenongo, Kabupaten Sidoarjo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda sebanyak 28 soal, yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Perlakuan dilakukan melalui pembelajaran berbasis habituasi literasi digital dengan aktivitas seperti pembuatan video dan poster melalui Canva, mencari informasi via Google Chrome, pengumpulan tugas melalui Google Drive, dan evaluasi dengan Quizizz. Data dalam penelitian ini dianalisis melalui uji normalitas kolmogorov-smirnov dan shapiro-wilk, serta menggunakan uji statistik paired sample T-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi secara normal, dan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest (rata-rata 54,50) dan posttest (rata-rata 68,96), dengan $p =$ value 0,000 dan koefisien korelasi sebesar $r = 0,737$. Penelitian ini membuktikan bahwa habituasi literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pendidikan dasar.*

Kata Kunci – literasi digital; hasil belajar; habituasi; pembelajaran digital

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana dalam membangun dan memperbaiki sumber daya manusia (SDM) maka Pendidikan sangatlah penting untuk menjamin keberlangsungan kehidupan bangsa dan negara. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa memiliki peran utama dalam seluruh aspek bidang konstruksi. Apabila pendidikan tidak mengikuti perubahan yang terjadi di era saat ini maka Pendidikan akan tertinggal [1]. Pada abad ke-21, keterampilan literasi siswa sangatlah erat kaitannya dengan persyaratan literasi, dan literasi bertujuan untuk membentuk dalam memahami informasi melalui pendekatan analitis, berpikir kritis, dan reflektif [2]. Kata “literasi” berasal dari Bahasa latin literatus (literal), dalam bahasa inggris, istilah letter yang berarti “kemampuan membaca dan menulis” dan diterjemahkan sebagai “kemampuan memahami suatu bidang tertentu” [3]. Biasanya literasi cenderung dengan keterampilan literasi baca tulis, ada beberapa contoh literasi antara lain yakni; literasi media, literasi sains, literasi sekolah, dan literasi digital [4].

Pemahaman literasi digital siswa sekolah dasar masih rendah, meski teknologi berkembang pesat. Ketergantungan pada perangkat elektronik belum diimbangi dengan penggunaan yang bijak. Meski pemerintah

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

telah mendorong literasi digital, masih terdapat kesenjangan, penyalahgunaan teknologi, dan maraknya misinformasi di Indonesia [5].

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber secara efektif. Konsep ini telah berkembang mencakup aspek jaringan, interaksi, kolaborasi, dan kreativitas berbasis teknologi. Literasi digital mencakup pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam budaya digital modern. Para ahli menekankan bahwa literasi digital melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kepekaan sosial dalam menggunakan teknologi untuk mengolah dan membagikan informasi secara bijak [3]. Ada beberapa contoh penerapan literasi digital oleh guru meliputi pembuatan video pembelajaran, modul digital, dan presentasi yang dirangkum oleh siswa. Kegiatan ini membantu siswa melatih kemampuan menganalisis, mengevaluasi informasi digital, serta menggunakan teknologi secara aman dan efektif dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa [6].

Hasil belajar merupakan proses evaluasi yang dilakukan untuk menetapkan capaian belajar siswa melalui penilaian atau pengukuran penguasaan materi yang diajarkan [7]. Hasil belajar merupakan bentuk keterampilan yang tercermin dari perubahan perilaku melalui proses pendidikan yang mencakup, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beberapa ahli juga menyatakan bahwa “hasil belajar adalah capaian siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf” [8]. Keberhasilan proses pembelajaran didukung oleh keahlian guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran, meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Mengembangkan proses belajar dengan cara menggunakan hasil belajar, Indikator hasil belajar menurut Gagne mencakup lima aspek. Pertama, informasi verbal, yaitu kemampuan menyampaikan pengetahuan faktual secara lisan melalui membaca atau berbicara. Kedua, keterampilan intelektual yang melibatkan pemahaman dan penerapan konsep untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, strategi kognitif, yakni kemampuan mengelola proses berpikir secara sistematis dalam situasi baru. Keempat, keterampilan motorik yang mencakup tindakan fisik terampil, penting dalam pembelajaran praktik. Terakhir, aspek afektif meliputi sikap, minat, motivasi, dan nilai yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar [9].

Dalam penelitian ini menekankan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, yang mencakup berbagai aspek berpikir dan penguasaan pengetahuan. Agar pembelajaran optimal, teori Gagne digunakan untuk merancang secara sistematis. Dalam taksonomi Bloom, ranah kognitif mencakup enam tahap: pengetahuan hingga evaluasi. Literasi digital mendukung siswa dalam mengakses, memahami, dan menyampaikan informasi di setiap tahap tersebut [10]. Oleh karena itu, Literasi digital perlu diintegrasikan dalam kurikulum untuk mendukung hasil belajar yang optimal. Keterlibatan emosional, sikap positif, dan keterampilan sosial siswa memperkuat pemahaman dan penerapan materi. Menurut Gagne, motivasi (faktor internal) dan lingkungan belajar (faktor eksternal) harus saling mendukung untuk mendorong perubahan perilaku yang diinginkan dalam proses pembelajaran [11].

Adapun beberapa fakta-fakta riset penelitian terdahulu yang diambil dari artikel sebelumnya tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui sejauh apa pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa di SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis Ex Post Facto dengan sampel 30 siswa kelas VA yang dipilih melalui teknik non-random sampling. Hasil analisis deskriptif menunjukkan skor literasi digital rata-rata 70,10 dan hasil belajar 82,63, keduanya masuk kategori baik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif dan inferensial [12]. Namun ada kesenjangan yang bermunculan, Kemampuan literasi digital mereka tidak terbentuk secara otomatis. Masih banyak yang pasif dan kurang berpartisipasi atau berkolaborasi. Pendidikan berperan penting dalam membentuk kemampuan mereka menggunakan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, literasi digital perlu terus ditingkatkan dengan menekankan tiga keterampilan utama: berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan teknis [13].

Solusi untuk mengatasi rendahnya literasi digital meliputi integrasi literasi digital dalam kurikulum guna memberikan kesempatan yang setara bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan digital. Pelatihan literasi digital bagi guru dan siswa penting untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi secara efektif. Siswa juga perlu dibekali kemampuan berpikir kritis agar terhindar dari disinformasi. Komunitas belajar online dapat mendorong kolaborasi dan berbagi pengetahuan. Penelitian ini bertujuan mengukur sejauh mana pembelajaran berbasis habituasi literasi digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dan membantu mereka menggunakan media digital secara bijak.

II. METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental, yang menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest, seperti tabel 1. Desain ini belum dapat dikategorikan sebagai eksperimen yang sepenuhnya valid karena masih ada pengaruh dari variabel luar yang dapat memengaruhi variabel independen. Kondisi ini disebabkan oleh tidak diterapkannya variabel kontrol serta pemilihan sampel

yang tidak dilakukan secara acak, sehingga variabel dependen dalam hasil penelitian tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independent (Sugiyono, 2013). Berikut tabel desain penelitiannya :

Tabel 1. Desain penelitian *one-group pretest-posttest* [14].

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
IV	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Tes awal (Pretest)

X : Perlakuan dengan menggunakan Literasi Digital

O₂ : Tes akhir (Posttest)

Variabel independen di dalam penelitian ini adalah pengaruh habituasi literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses informasi serta berita dari berbagai sumber. Seiring perkembangannya, konsep ini kini mencakup aspek penting seperti jaringan, interaksi, kerja sama, dan kreativitas yang di dukung dengan teknologi.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam proses penilaian terhadap pencapaian akademik siswa, yang dilakukan melalui evaluasi atau pengukuran hasil belajar dalam menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar adalah wujud keterampilan yang dihasilkan dari perubahan perilaku yang dilakukan melalui upaya pendidikan. Kompetensi meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-1 SDN Juwet Kenongo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV, dan sampel yang digunakan mencakup seluruh siswa kelas IV-1, yaitu sebanyak 24 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua siswa populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh karena populasi yang relatif kecil [14].

Penelitian ini dilakukan di SDN Juwet Kenongo, Kec. Porong, Kab. Sidoarjo. Waktu dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 April – 06 Mei 2025. Teknik data di kumpulkan melalui tes yang di lengkapi dengan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa tes pretest-posttest berupa pillihan ganda yang terdiri 28 butir soal, dengan masing-masing soal memiliki 4 opsi jawaban melalui lampiran soal yang telah diberikan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan tes.

Sebelum pengujian, proses pengujian yang dilakukan terhadap isi instrument untuk mengukur instrument presisi yang digunakan dalam penelitian. Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana presisi dan kecermatan instrument pengukuran dalam menjalankan fungsi ukurnya, sehingga data yang diperoleh sesuai dan relevan dengan tujuan pengukuran tersebut [14]. Dengan menggunakan rumus yang terdapat pada gambar 1. Sedangkan uji validitas isi untuk menilai kesesuaian diantara instrument dengan indikator tes, pada tabel 2 dan tabel 3 menggunakan rumus yang terdapat pada gambar 2.

Gambar 1. Rumusan Uji Validitas [14].

$$r_{hitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Gambar 2. Rumus Uji Validitas isi

$$CVR = \frac{\left(n_2 - \frac{N}{2}\right)}{\frac{N}{2}}$$

Tabel 2. Indikator Literasi Digital [15].

Variabel	Indikator	Aspek
Literasi Digital	Kemampuan untuk menggunakan dan menciptakan konten berbasis teknologi.	Membuat video animasi tentang cerita pendek dengan menggunakan aplikasi canva.
	Menemukan dan berbagi informasi.	Mencari dan membagi informasi melalui media internet atau google chrome.
	Menjawab pertanyaan	Menjawab soal yang diberikan dengan menggunakan web quizizz.
	Berinteraksi dengan orang lain dan pemrograman computer.	Memulai interaksi dengan orang lain menggunakan aplikasi google drive.

Tabel 3. Indikator Soal

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Cerita Tentang Daerahku	Menganalisis kekayaan alam di daerahku.
	Menyebutkan contoh pelestarian kekayaan alam di daerahku.
	Menjelaskan manfaat kekayaan alam bagi kehidupan sehari-hari.
	Menyebutkan daya Tarik di daerahku.
	Mengidentifikasi jenis-jenis kekayaan alam di daerahku.

Penelitian ini juga menggunakan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah alat ukur menghasilkan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali. Proses ini dilakukan dengan bantuan rumus yang terdapat pada gambar 3.

Gambar 3 Rumusan Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum p \cdot q}{s^2} \right)$$

Dalam penelitian ini analisis data yang dilakukan melalui statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data, serta uji paired sample t-test untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan menggunakan rumus yang seperti pada gambar 4.

Gambar 4. Uji Paired Sample t-test [16].

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Penelitian ini juga menerapkan uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal. Distribusi normal menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki sebaran normal, sehingga sampel yang digunakan dianggap [17]. Selanjutnya, dilakukan uji t terhadap hipotesis dengan bantuan software SPSS. Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, yang sebelumnya telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Dalam penelitian ini, hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut: H0 menyatakan bahwa jika nilai t hitung lebih kecil dari t table, maka H0 ditolak dan H1 di terima. Sedangkan H1 menyatakan bahwa jika t hitung lebih besar dari t table, maka H1 di tolak dan H0 di terima.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Juwet Kenongo untuk mengukur tingkat literasi digital terhadap hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan pengambilan data-data dari nilai hasil belajar siswa yang dilaksanakan di SDN Juwet Kenongo yang berjumlah 24 siswa di kelas IV-1. Awal mula sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan soal pretest dengan materi IPAS tema cerita tentang daerahku, tujuan memberikan soal pretest bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa. Langkah selanjutnya yakni penelitian melalui literasi digital dalam 6 pertemuan, setelah memberikan soal pretest.

Pertemuan pertama peneliti menyampaikan materi bab 5 Cerita Tentang Daerahku melalui video yang berisi topik seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu. Melalui tayangan tersebut, siswa diajak untuk mengenali dan memahami perkembangan yang terjadi di lingkungan tempat tinggal mereka. Peneliti juga menekankan pentingnya mengetahui sejarah lokal sebagai bagian dari pembentukan identitas diri dan kebanggaan terhadap daerah asal. Setelah penayangan video peneliti mengulas kembali dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa. Kemudian, peneliti menyampaikan tata cara menggunakan aplikasi canva dan mengajarkan bagaimana cara membuat video animasi melalui aplikasi canva. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 5. Menjelaskan Materi

Pada pertemuan kedua peneliti melakukan pembagian siswa menjadi enam kelompok disetiap kelompok terdapat empat siswa. Peneliti menginstruksikan agar setiap kelompok memilih satu perwakilan siswa untuk mengambil nama-nama kerajaan secara acak yang akan di jadikan pembahasan di dalam video animasi. Siswa di minta mencari informasi tentang materi yang sudah di dapatkan setiap kelompok tersebut menggunakan google

chrome, lalu membagikan informasi materi tersebut kepada teman kelompoknya. Setelah itu siswa akan memasukkan materi ke video animasi yang akan di buat. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 6. Membuat video animasi

Pertemuan ketiga peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan hasil penugasan tersebut dengan cara mengupload file didalam folder yang telah dibuat oleh siswa tersebut di google drive. Langkah ini tidak hanya bertujuan untuk memudahkan proses pengumpulan dan dokumentasi tugas, tetapi juga untuk melatih siswa saat memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan penuh tanggung jawab. Peneliti kemudian memantau dan memverifikasi setiap unggahan untuk memastikan bahwa seluruh siswa telah mengumpulkan tugas dengan benar dan tepat waktu.

Pertemuan ke empat peneliti melanjutkan menyampaikan materi, melalui video yang berisi topik daerahku dan kekayaan alamnya melalui tayangan ini, siswa diajak untuk mengenal lebih jauh potensi kekayaan sumber daya alam yang dimiliki disetiap daerah, seperti hasil pertanian, perkebunan, perikanan, dan pertambangan. Siswa dikenalkan pada kekayaan alam sekitar dan pemanfaatannya oleh masyarakat, baik secara tradisional maupun modern melalui video pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengulas materi dengan tanya jawab dan mengajarkan cara membuat poster menggunakan aplikasi Canva.

Pertemuan ke lima peneliti meminta perwakilan siswa disetiap kelompok untuk mengambil judul materi yang akan di buat poster. Siswa di minta mencari informasi tentang materi yang sudah di dapatkan setiap kelompok tersebut menggunakan google chrome, lalu membagikan informasi materi tersebut kepada teman kelompoknya. Setelah itu siswa akan memasukkan materi dalam poster yang akan di buat. Kemudian satu persatu kelompok maju ke depan untuk mempresesntasikan hasil kerja kelompok. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 7. Presentasi kelompok

Pertemuan ke enam, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan hasil penugasan tersebut dengan cara mengupload file di dalam folder yang telah dibuat oleh siswa tersebut di google drive. Selanjutnya siswa menjawab latihan soal yang diberikan melalui quiziz. Sebagai bentuk evaluasi pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, hasil kuis ini juga di gunakan oleh peneliti untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi serta mengidentifikasi bagian mana yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut. Kegiatan ini berfungsi tidak hanya sebagai evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya untuk membiasakan siswa menggunakan teknologi secara positif dalam kegiatan akademik. Berikut contoh gambar, siswa menjawab latihan soal melalui quiziz:



Gamabar 8. Mengerjakan quiziz

Setelah diberikan perlakuan penyampaian pembelajaran tersebut, peneliti memberikan soal posttest dengan materi yang sama. Tujuan dari memberikan soal posttest tersebut untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan seberapa pengaruh habituasi literasi digital terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Proses selanjutnya yaitu melakukan pengujian normalitas untuk memastikan bahwa kelas penelitian memiliki data dua sisi melalui SPSS dengan pendekatan independent sample ttest. Data penelitian mengenai dampak pembelajaran pretest dan posttest. Adapun langkah berikutnya, melakukan uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data hasil belajar pada saat pretest dan posttest memiliki pola distribusi yang normal. Distribusi normal menjadi salah satu asumsi penting dalam menggunakan uji statistik parametrik, salah satunya adalah uji paired sample t-test. Untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal, dilakukan uji normalitas dengan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Adapun hasil dari uji normalitas tersebut disajikan sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Normalitas

Hasil Belajar	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.143	24	.200*	.974	24	.776
Posttest	.165	24	.090	.922	24	.063

Berdasarkan pada tabel di atas, nilai signifikansi (sig). Untuk data pretestposttest pada kedua jenis uji kolmogorovsmirnov dan shapiro-wilk, semuanya berada lebih besar dari angka 0.05. pada uji kolmogorov-smirnov, nilai signifikansi untuk pretest tercatat sebesar 0.200, sedangkan untuk posttest sebesar 0.090, serta 0.776 pretest dan 0.063 posttest pada uji Shapiro-Wilk. Seluruh nilai signifikansi Nilai tersebut melebihi batas signifikansi 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi yang normal. Distribusi normal berarti data menyebar dengan pola yang dapat diprediksi, sehingga penggunaan uji parametrik, salah satunya adalah Paired Sample T-Test menjadi sah dan akurat. Oleh karena itu, asumsi normalitas terpenuhi dan data layak untuk dianalisis menggunakan uji parametrik. Langkah berikutnya adalah melakukan uji Paired Sample t-test, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelahnya (posttest) sebagai dampak dari intervensi pembelajaran. Langkah berikutnya adalah melakukan uji Paired Sample t-test, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelahnya (posttest) sebagai dampak dari intervensi pembelajaran. Berikut adalah hasil uji paired sample t-test :

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sampel t-test

		95% Confidence Interval of the Difference					t	df (2-tailed)	Sig.
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1	pretest posttest	-14.45833	11.72133	2.39261	-19.40782	-9.50885	-6.043	23	.000

Hasil uji t menunjukkan nilai $t = -6.043$ dengan signifikansi (p-value) = 0.000, yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0.05. Ini berarti bahwa perbedaan antara pretest dan posttest adalah signifikan secara statistik. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan berkisar antara -19.41 hingga -9.51, yang tidak meliputi nol, memperkuat temuan bahwa terdapat perbedaan yang nyata. Uji t menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah perlakuan bukanlah hasil dari variasi acak, melainkan efek nyata dari strategi habituasi literasi digital yang diberikan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dapat memperkuat hipotesis bahwa strategi pembelajaran yang sesuai dan dirancang dengan baik dapat membantu meningkatkan pencapaian hasil belajar, sementara penggunaan pretest dan posttest berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai evaluasi efektivitas strategi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan empat indikator Literasi digital merupakan keterampilan dalam memanfaatkan dan menghasilkan konten berbasis teknologi, mencari serta menyebarkan informasi, menjawab pertanyaan, dan berkomunikasi dengan orang lain. Melalui instrumen pretestposttest yang diterapkan pada 24 siswa kelas IV-1 SDN Juwet Kenongo, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis digital, khususnya pada materi IPAS Bab 5 “Cerita Tentang Daerahku”, mampu Memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Sebelum penerapan, nilai rata-rata siswa berada di bawah KKM, namun setelahnya sebagian besar nilai meningkat di atas KKM. Meski tidak semua siswa dapat mencapai nilai di atas rata-rata KKM, sehingga hasil belajar secara umum menunjukkan peningkatan. Penelitian ini di perkuat oleh temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi, terutama melalui literasi digital, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses berbagai sumber informasi yang mampu memicu munculnya ide-ide baru. Berdasarkan hasil observasi, siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan pendekatan literasi digital tampak lebih aktif dan memiliki motivasi lebih tinggi dalam kegiatan menulis. Temuan ini mengindikasikan bahwa literasi digital dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar integrasi teknologi dalam proses pembelajaran terus dikembangkan guna mendorong potensi kreativitas siswa secara maksimal [18].

Dalam konteks kelas eksperimen maupun melalui pembiasaan teknologi di luar intervensi langsung (Ex Post Facto), melalui habituasi langsung literasi digital terbukti sebagai faktor penting dalam mendukung capaian akademik. Secara keseluruhan, hasil ini mendukung hipotesis bahwa pembelajaran yang diberikan mampu memberikan peningkatan yang berarti terhadap pencapaian belajar peserta didik. Hal ini memberikan implikasi penting dalam dunia pendidikan, Strategi pembelajaran yang dirancang dengan baik dan diterapkan secara tepat dapat secara signifikan membantu meningkatkan pemahaman serta capaian akademik siswa. Penggunaan pretest dan posttest tidak hanya berfungsi untuk menilai pencapaian hasil belajar, juga berfungsi menjadi alat diagnostik untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan atau strategi pembelajaran. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa penggunaan literasi digital dan pembelajaran daring berdampak pada hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 3 selama masa pandemi Covid-19. Hasil yang dicapai memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar [20]. Peneliti sebelumnya juga menjelaskan dalam penerapan model pembelajaran digital terbukti memberi pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV. Dengan melalui pembelajaran digital berbasis mind mapping, antusiasme belajar siswa meningkat, dan teknik ini memudahkan mereka mengingat materi. Mind mapping melatih siswa merekam poin-poin penting, merincikan ide dan gagasan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas dengan menuangkan gambar dan warna ke dalam tulisan [19].

Penelitian sebelumnya juga menemukan terdapat hubungan positif yang signifikan antara literasi digital dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui keterkaitan dengan nilai rata-rata siswa. Data hasil belajar diperoleh dari nilai rapor PTS, sedangkan data literasi digital dikumpulkan melalui angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara literasi digital dan prestasi belajar siswa kelas III. Meskipun demikian, pengaruh positif yang terlihat antara literasi digital dan nilai rata-rata siswa tidak sepenuhnya membentuk hubungan yang linier sesuai garis prediksi [20]. Penelitian yang lainnya juga menegaskan bahwa keterlibatan peran guru dalam membimbing siswa memakai media digital sangat krusial bagi pengembangan literasi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas V tergolong “sangat baik”, dan tingkat literasi digital mereka berada pada kategori “tinggi”. Kesimpulannya, penggunaan video sebagai media pembelajaran berdampak pada literasi digital, minat baca, serta hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar [21].

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penerapan literasi digital dalam pembelajaran Sistem Komputer di SMKN 4 Payakumbuh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan pendekatan ini lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut [22].

Penelitian berikut ini, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hasil belajar membaca siswa yang menggunakan literasi digital melalui platform Melajah.id terbukti lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan literasi digital [23]. Penelitian yang lainnya juga bertujuan untuk mengetahui dampak literasi digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Sumedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan literasi digital memberikan pengaruh positif dan signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki kontribusi yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik [24].

Penelitian berikut ini juga bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar matematika, pengaruh kemampuan matematis siswa terhadap hasil belajar matematika, serta pengaruh gabungan antara literasi digital dan kemampuan matematis terhadap hasil belajar matematika selama masa pandemi Covid19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Selain itu, kemampuan matematis siswa juga secara signifikan memengaruhi pencapaian belajar matematika. Secara keseluruhan, terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital dan kemampuan matematis siswa terhadap hasil belajar matematika selama pandemi [25].

VII. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembiasaan literasi digital berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan 24 siswa kelas IV SDN Juwet Kenongo, menggunakan metode preeksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Perlakuan dilakukan melalui pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti pembuatan video animasi dan poster menggunakan Canva, pencarian informasi dengan Google Chrome, pengumpulan tugas melalui Google Drive, serta evaluasi pembelajaran menggunakan platform Quizizz. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai 54,50, sementara hasil posttest meningkat menjadi 68,96. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah

perlakuan. Temuan ini mengungkapkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam kegiatan yang berbasis teknologi digital dapat meningkatkan pemahaman serta penguasaan terhadap materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini mendukung pandangan bahwa literasi digital—yang mencakup kemampuan untuk mencari, mengelola, dan menyajikan informasi digital secara kritis dan kreatif—merupakan salah satu kompetensi utama yang diperlukan di abad ke-21. Oleh karena itu, integrasi literasi digital dalam pembelajaran sangat direkomendasikan sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi selama proses penulisan artikel ini. Khususnya, keluarga dan dosen pembimbing yang sudah membimbing mulai dari awal hingga akhir dengan sabar. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari sempurna, sehingga segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan wawasan.

REFERENSI

- [1] A. S. Rahmat, “Pengaruh Means Ends Analysis Berbasis Media Kartu Kendali Literasi Digital Terhadap Kemampuan Numerasi Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, vol. 14, no. 2, Dec. 2021, doi: 10.24832/jpkp.v14i2.534.
- [2] Dr. D. U. Faizah *et al.*, “Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Sekolah Dasar,” 2016.
- [3] Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud, *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.
- [4] A. Mannan *et al.*, *Pendidikan Literasi*. 2022.
- [5] I. Safitri, S. Marsidin, and A. Subandi, “Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 2, no. 2, pp. 176–180, Jul. 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i2.123.
- [6] Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, and Neneng Sri Wulan, “Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar melalui literasi digital,” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 2, no. 3, pp. 171–182, Jun. 2023, doi: 10.51574/judikdas.v2i3.821.
- [7] B. I. Sappaile, T. Pristiwaluyo, and I. Deviana, “Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa,” 2021. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/358888621>
- [8] A. Rahim *et al.*, “Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing,” 2021.
- [9] D. Tahya and M. Saija, *Buku Ajar Pembelajaran Inovatif*. Sulawesi Tengah: Penerbit Feniks Muda Sejahtera, 2023.
- [10] R. S. Al-Mahiroh and S. Suyadi, “Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, vol. 12, no. 2, 2020, doi: 10.37680/qalamuna.v12i2.353.
- [11] M. Nasution, “Konsep Pembelajaran Matematika dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne,” *Logaritma*, vol. 06, Dec. 2018.
- [12] M. T. Arima, N. Amaliyah, P. B. Abustang, and S. Alam, “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Inpres Bangkala Iii Kota Makassar,” *dkk. Jurnal Pendas Mahakam*, vol. 6, no. 2, pp. 105–110, Dec. 2021.

- [13] P. Rianto and A. Irma Sukmawati, "Literasi Digital Pelajar Di Yogyakarta: Dari Consuming Ke Prosuming Literacy," *Jurnal Komunikasi Global*, vol. 10, no. 1, p. 2021, 2021.
- [14] H. Niati and Sugiyono, "Pengaruh Penerapan Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar," 2017.
- [15] D. Pembinaan *et al.*, *Panduan gerakan literasi sekolah disekolah dasar*.
- [16] A. Muhid and M. Si, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows Edisi ke 2*, 2nd ed. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019. Accessed: May 07, 2026. [Online]. Available: http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1047/1/Abdul%20Muhid_Analisis%20Statistik%20Edisi%20ke%202.pdf
- [17] M. P. Rukminingsih, Dr. G. MA. , Ph. D. Adnan, and Prof. M. A. M. A. , Ph. D. Latief, *Metode Penellitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. 2020. Accessed: May 07, 2026. [Online]. Available: <file:///C:/Users/ip%20slim%201/Downloads/METPENMetodePenelitanJuli2020.pdf>
- [18] jasmari, "Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Kelas Iv Di Sd Kristen Agape Terpadu," *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, vol. 4, 2024.
- [19] R. G. Tri, Y. Arafat, and S. F. Selegi, "Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Mind Mapping Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang," Juni-Desember, 2024.
- [20] M. Wulandari and A. Aslam, "Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5890–5897, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3152.
- [21] S. R. Putri and F. Ahmadi, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Education Action Research*, vol. 7, no. 3, pp. 446–455, Aug. 2023, doi: 10.23887/jear.v7i3.66997.
- [22] Y. Febrina and Khairudin, "Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sistem Komputer di SMKN 4 Payakumbuh," 2023, [Online]. Available: <https://youtu.be/89NyV-rXmIM>
- [23] N. K. Widiastini, "Pengaruh Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Melajah.Id terhadap Hasil Belajar Membaca," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, vol. 10, no. 2, 2021.
- [24] M. Nurramdhani, A. D. Normansyah, and L. Sukarlina, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Survei di SMA Negeri 2 Sumedang)," *Jurnal Pendidikan West Science*, vol. 01, no. 07, pp. 379–384, 2023.
- [25] W. P. Bastiwi, "Pengaruh Literasi Digital Dan Kemampuan Matematis Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Widyaloka*, vol. 0, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.