



ARTIKEL
ID : a1f2d830b66e17ca8c877911a5eedda7c152d8c1



File name : ARTIKEL.txt	Submitter : jurnal umside
Original file size : 411 KB	Submission date : April 23, 2026
Number of words : 5,126	Upload type : interface
Number of characters : 39973	analysis end date : April 23, 2026

Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :

Similarities 8%

Syntactics 8% Semantics Not measured

Passages with similarities to sources found in different collections.



AI detection 9%

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text.
This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



Unrecognized languages 4%

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



Not included in the percentage of suspicious texts :

Texts between quotes <1%

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.

Similarities

8%

Passages with similarities to sources found in different collections.



Main source detected

No.	Description	Similarities	Locations
1	jurnal.uns.ac.id jurnal.uns.ac.id/SHES/article/download/107405/51137	2%	
2	Hubungan Antara Literasi Membaca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah... doi.org/10.31004/irje.v5i5.3294	1%	
3	repository.unpas.ac.id repository.unpas.ac.id/64501/6/10.%20BAB%20II.pdf	<1%	
4	Pengaruh Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif... Comes from my group #e70d12	<1%	
5	doi.org doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3152	<1%	
6	Hubungan Kemampuan Literasi Digital dan Kemandirian Siswa dengan... dx.doi.org/10.36456/wahana.v75i1.7176	<1%	
9	doi.org doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353	<1%	
10	journal.universitaspahlawan.ac.id journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/49844	<1%	
11	PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP... doi.org/10.20961/jppak.v5i2.102969	<1%	

Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations
7	PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH... dx.doi.org/10.24903/pm.v6i2.818	<1%	
8	repository.uinjkt.ac.id repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/86716/1/11180182000083_Rif...	<1%	
12	Pengaruh Literasi Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi... doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1414	<1%	

No.	Description		Similarities	Locations
13		Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Sekolah... dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3152 ↗	<1%	
14		Document from another user #bb3670 🔒 Comes from another group	<1%	
15		dx.doi.org dx.doi.org/10.58812/jpdws.v1i07 ↗	<1%	
16		Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Pengaruh Gadget Terhadap... dx.doi.org/10.59141/japendi.v3i03.623 ↗	<1%	
17		Document from another user #3546f7 🔒 Comes from another group	<1%	
18		Pelaksanaan Model Discovery Learning Jerome Bruner pada Pembelajara... doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.503 ↗	<1%	

Referenced source (without similarities detected)

No.	Description	
1		https://youtu.be/89NyV-rXm1M
2		https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1280
3		https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997
4		https://doi.org/10.24832/jpkp.v14i2.534
5		https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123



1



PENGARUH HABITUASI LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

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 $p = \text{value } 0,000$ 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.

Keyword: Literasi digital; hasil belajar; habituasi; pembelajaran digital.

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 (Rahmat, 2021). 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 (Faizah et al., 2016). 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" (Kemendikbud, 2019). Biasanya literasi cenderung dengan keterampilan literasi baca tulis, ada beberapa contoh literasi antara lain yakni; literasi media, literasi sains, literasi sekolah, dan literasi digital (Manan et al., 2022). Namun masih ada permasalahan di era ini yang tidak tercapai dalam pendidikan sekolah dasar, pemahaman dalam literasi digital siswa di sekolah dasar masih sangat rendah. Dunia saat ini semakin digital karena pesatnya perkembangan teknologi. Akibatnya, Masyarakat biasanya berakhir dengan gaya hidup baru yang mengandalkan perangkat elektronik. Teknologi merupakan alat yang dapat memenuhi beberapa kebutuhan manusia yang paling maju. Manusia dapat memanfaatkan teknologi untuk memudahkan berbagai tugas. Untuk memperkuat gerakan literasi digital telah lama dinantikan oleh pemerintah dan telah dilakukan berbagai pendekatan. Penelitian menunjukkan adanya kesenjangan dalam penggunaan internet, penyalahgunaan internet, dan prevalensi mis-informasi. Hal-hal tersebut merupakan faktor penyebab rendahnya literasi digital di Indonesia (Safitri et al., 2020).

Literasi digital merupakan suatu jenis kemampuan untuk mengetahui serta membutuhkan informasi dan berita dari berbagai sumber, literasi digital menjadi hal yang penting. Konsep ini telah mengalami perkembangan, tidak hanya terbatas pada pencarian informasi, tetapi juga mencakup aspek jaringan, interaksi, kolaborasi, dan kreativitas yang difasilitasi oleh kemajuan teknologi. Menurut definisi terbaru dari Hobbs, literasi digital melibatkan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dibutuhkan individu untuk berpartisipasi secara efektif dalam budaya modern yang sangat dipengaruhi oleh teknologi. Para ahli menyimpulkan bahwa literasi digital merupakan kombinasi keterampilan interaksi, berpikir kritis, kreatifitas, kolaborasi, dan kepekaan sosial. Dengan demikian, hal ini merujuk pada kecakapan dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan dan mengolah konten, seperti mengakses dan membagikan informasi, menjawab pertanyaan, berinteraksi sosial, serta melakukan pemrograman (Kemendikbud, 2019). Ada beberapa contoh penerapan literasi digital oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui pembuatan dan pembagian video pembelajaran, modul digital, atau ppt, yang kemudian dirangkum oleh siswa. Kegiatan ini melatih kemampuan menganalisis, mengevaluasi informasi digital, serta menggunakan teknologi secara aman dan tepat guna dalam mencapai tujuan pembelajaran (Maita Sajidah et al., 2023). Hasil belajar merupakan proses evaluasi yang dilakukan untuk menetapkan capaian belajar siswa melalui penilaian atau pengukuran penguasaan materi yang diajarkan (Sappaile et al., 2021). 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” (Rahim et al., 2023). Keberhasilan proses pembelajaran didukung oleh keahlian guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran, guna meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar menunjukkan perkembangan perilaku siswa yang terjadi melalui aktivitas pembelajaran.

Mengembangkan proses belajar dengan cara menggunakan hasil belajar, berikut adalah indikator hasil belajar menurut Gagne beserta penjelasannya. Informasi verbal merupakan kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan faktual secara lisan, yang dapat diperoleh melalui kegiatan seperti berbicara, membaca, dan metode lainnya. Keterampilan intelektual mencakup pemahaman dan penerapan konsep, prinsip, serta teknik dalam memecahkan masalah, termasuk membedakan dan menguasai materi yang telah dipelajari. Strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengatur, mengelola, dan mengarahkan proses berpikir secara terstruktur dan efektif, dan diharapkan siswa dapat menunjukkan kemampuan berpikir kompleks dalam situasi baru dengan sedikit arahan dan menggunakan metode yang tepat untuk memecahkan masalah. Keterampilan motorik, kemampuan untuk melakukan tindakan fisik yang terampil, seperti keterampilan manual atau penggunaan alat sangat penting untuk pembelajaran yang memerlukan latihan langsung. Afektif/Sikap, perilaku dan emosional siswa terhadap kegiatan belajar termasuk minat, motivasi, dan nilai-nilai yang dibawa siswa selama pembelajaran (Saija & Tahya, 2023).

Dalam penelitian ini pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar ke ranah ranah kognitif mencakup berbagai aspek berpikir dan menerjemahkan informasi yang berhubungan dengan penguasaan pengetahuan untuk mengetahui hasil belajar. Pembelajaran kognitif agar dapat berlangsung proses pembelajaran berjalan optimal, salah satu teori yang digunakan adalah teori Robert M. Gagne. Teori ini memberikan kemudahan dalam merancang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Ranah kognitif dalam pendidikan, menurut taksonomi Bloom, terdiri dari enam tahapan yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Dengan meningkatkan kemampuan literasi digital, siswa tidak hanya dapat mengakses informasi dengan lebih mudah tetapi juga mampu memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan menyebarkan pengetahuan mereka secara efektif (Al-Mahiroh & Suyadi, 2020). Oleh karena itu, Literasi digital sebagai bagian integral dari kurikulum untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi peningkatan pemahaman materi, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat informasi dan menerapkan dalam konteks yang berbeda. Sikap positif terhadap pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Keterampilan sosial yang baik, seperti empati dan kerjasama, dapat meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan dan mendukung hasil belajar yang lebih baik. Gagne menekankan bahwa untuk mencapai hasil belajar harus diatur dengan baik dari sudut pandang internal seperti motivasi dan perhatian siswa maupun eksternal seperti lingkungan belajar dan media pembelajaran. Interaksi antara kondisi ini harus diperlukan dalam pembelajaran yang efektif untuk mendorong perubahan perilaku yang diinginkan (Nasution, 2018).

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 termasuk dalam jenis Ex Post Facto dengan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian berada di SD Inpres Bangkala III. Sampelnya adalah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 30 orang, yang dipilih menggunakan teknik no-random sampling. Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata skor literasi digital siswa mencapai 70, 10 yang termasuk kategori baik, sedangkan rata-rata hasil belajar sebesar 82, 63 juga berada dalam kategori baik. Teknik yang digunakan dalam analisis data meliputi analisis deskriptif dan inferensial (M. Arima et al., 2022). Penelitian terdahulu yang lainnya menyatakan hubungan signifikan antara literasi digital dan hasil belajar siswa kelas III SDS Muhammadiyah 24. Populasi berjumlah 67 siswa (tahun pelajaran 2021/2022), dengan sampel kelas III A dan III C yang dipilih melalui teknik proportionated stratified random sampling. Data hasil belajar diperoleh dari rapor PTS, sedangkan literasi digital diukur menggunakan angket. Analisis mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji-t, linearitas, heteroskedastisitas, dan multikolinearitas. Nilai t-hitung 1,697 menegaskan korelasi positif dan signifikan antara literasi digital dan prestasi siswa (Wulandari & Aslam, 2022a).

Namun ada kesenjangan yang bermunculan, termasuk terbatasnya kemampuan mengevaluasi informasi di Internet, kecenderungan untuk berdiam diri dan lupa berpartisipasi dan berkolaborasi. Di sisi lain, penelitian ini sangat mendukung pandangan tersebut meski para peneliti mengatakan bahwa anak-anak pun tenggelam dalam teknologi. Oleh karena itu, mereka diberi label sebagai digital native, namun kemampuan literasi mereka tidak terjadi secara otomatis. Meskipun responden di era media digital, namun proses pendidikan memiliki pengaruh yang kuat terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Dengan kata lain, tanpa memandang usia, pendidikan bahasa digital harus terus meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, agar mereka dapat memperoleh manfaat dari hadirnya teknologi komunikasi baru, penelitian menekankan tiga keterampilan utama untuk meningkatkan literasi digital, yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan teknis (Rianto & Sukmawati, 2021).

Solusi untuk permasalahan tersebut, Integrasikan literasi digital dalam kurikulum sekolah memberikan peluang



yang setara bagi seluruh siswa untuk mengembangkan kemampuan digital mereka. Memberikan pelatihan literasi digital kepada guru dan siswa diarahkan untuk meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital secara efektif. Menggunakan pelatihan literasi digital kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital secara efektif. Mengajarkan siswa cara melakukan kritis terhadap analisis informasi yang mereka terima dari internet untuk mengurangi risiko disinformasi dan hoaks. Membuat komunitas belajar online yang memungkinkan siswa berinteraksi dan belajar bersama, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang berarti dalam mengungkap dampak pembiasaan literasi digital terhadap pencapaian hasil belajar siswa, serta membantu dalam perancangan metode pembelajaran yang lebih optimal untuk menghadapi tantangan era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis habituasi literasi digital terhadap pencapaian hasil belajar siswa di sekolah dasar dapat membantu siswa menguasai media digital dengan bijak dan meningkatkan kemampuan belajar mereka.

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 (Sugiyono, 2013).

Kelas Pretest Perlakuan Posttest

IV X

Keterangan :

: Tes awal (Pretest)

X: Perlakuan dengan menggunakan literasi digital

: 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 (Sugiyono, 2013).

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 pilihan 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 (Sugiyono, 2013). 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. Rumus uji Validitas (Sugiyono, 2013)

Gambar 2. Rumus Uji validitas isi

Tabel 2. Indikator Literasi Digital (Kemendikbud, 2019)

Variabel Indikator Aspek

Literasi Digital Kemampuan dalam menggunakan dan dapat menciptakan konten berbasis teknologi. Membuat video animasi tentang cerita pendek dengan menggunakan aplikasi canva.

Menemukan dan berbagi informasi dengan orang lain. 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. Rumus Uji Reliabilitas

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 (Muhid, 2019)

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 (Rukminingsih et al., 2020). 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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.

Gambar 5. Menjelaskan Materi

Pada pertemuan kedua peneliti melakukan pembagian siswa menjadi enam kelompok di setiap 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.

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 di setiap daerah, seperti hasil pertanian, perkebunan, perikanan, dan pertambangan. Siswa diajak untuk menyadari betapa kaya dan beragamnya potensi alam di sekitar mereka. Video ini juga memberikan pemahaman tentang bagaimana kekayaan alam tersebut telah di dimanfaatkan oleh penduduk setempat untuk kebutuhan hidup mereka, baik dengan caara tradisional maupun modern. Setelah penayangan video peneliti mengulas kembali dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa. Kemudian, peneliti mengajarkan bagaimana cara membuat poster melalui aplikasi canva.

Pertemuan ke lima peneliti meminta perwakilan siswa di setiap 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.

Gambar 7. Presentasi

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.

Gambar 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 t-test. 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 normalits dengan dua metode, yaitu Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Adapun hasil dari uji normalitas tersebut disajikan sebagai berikut :

Hasil Belajar Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk

Statistic df Sig. Statistic df Sig.

Pretest .143 24 .200* .974 24 .776

Posttest .165 24 .090 .922 24 .063

Tabel 4. Uji Normalitaas

Berdasarkan pada tabel di atas, nilai signifikansi (sig). Untuk data pretest-posttest pada kedua jenis uji kolmogrov-smirnov dan shapiro-wilk, semuanya berada lebih besar dari angka 0.05. pada uji kolmogrov-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

Mean Std. Deviation Std. Error Mean 95% Confidence Interval of the Difference t df Sig. (2-tailed)

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 pre-test dan post-test 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.

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 pretest-posttest 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 (jasmari, 2024).

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 (M. T. Arima et al., 2021). Peneliti sebelumnya juga menjelaskan

dalam penerapan model pembelajaran digital terbukti memberi pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV. 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 (Tri et al., 2024).

Penelitian oleh Wulandari & Aslam (2022) 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 (Wulandari & Aslam, 2022b). 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 (Putri & Ahmadi, 2023).

Penelitian oleh Yusra Febrina, Khairuddin (2023) 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 (Febrina & Khairudin, 2023).

Penelitian oleh N.K. Widiastini (2021) 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 (Widiastini, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Nurramdhani, Asep Deni Normansyah, dan Lili Sukarlina (2023) 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 (Nurramdhani et al., 2023).

Penelitian oleh Wibiyanti Putri Bastiwi (2022) berdasarkan Penelitian ini 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 Covid-19. 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 (Bastiwi, 2022).

KESIMPULAN

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 pre-eksperimental 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.

REFERENSI

- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 117–126. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Sekolah Dasar Kota Makassar. Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Arima, M. T., Amaliyah, N., Abustang, P. B., & Alam, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Inpres Bangkala Iii Kota Makassar. Dkk. Jurnal Pendas Mahakam, 6(2), 105–110.
- Bastiwi, W. P. (2022). Pengaruh Literasi Digital Dan Kemampuan Matematis Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Widyaloka, 0.
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., & et all. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Sekolah Dasar. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
- Febrina, Y., & Khairudin. (2023). Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sistem Komputer di SMKN 4 Payakumbuh. <https://youtu.be/89NyV-rXm1M>
- jasmari. (2024). Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Kelas Iv Di Sd Kristen Agape Terpadu. Jurnal Cakrawala Ilmiah, 4.
- Kemendikbud, S. gerakan literasi sekolah. (2019). Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
- Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, & Neneng Sri Wulan. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Manan, A., Gustiar, Gani, R. A., Purnomo, A., Karo-karo, R., Irwan, A., Fudial, Fitriyah, Wissang, I. O., & Kanusta, M. (2022). Pendidikan Literasi (U. Hidayati & M. Yamin, Eds.; Cetakan Pe). 2023.
- Muhid, A. (2019). Analisis Statistik SPSS. In Zifatama Jawa.
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains, 6(02), 112. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1280>
- Nurramdhani, M., Normansyah, A. D., & Sukarlina, L. (2023). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Survei di SMA Negeri 2 Sumedang). Jurnal Pendidikan West Science, 01(07), 379–384.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Journal of Education Action Research, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara, 1–23.
- Rahmat, A. S. (2021). Pengaruh Means Ends Analysis Berbasis Media Kartu Kendali Literasi Digital Terhadap Kemampuan Numerasi Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 14(2), 83–96. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v14i2.534>
- Rianto, P. &, & Sukmawati, A. I. (2021). Literasi Digital Pelajar Di Yogyakarta : Dari. Jurnal Komunikasi Global, 10(1), 137–159.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Saija, M., & Tahya, D. (2023). Buku Ajar Pembelajaran Inovatif.
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa (Issue February).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Tri, R. G., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2024). Pengaruh Literasi Digital Menggunakan Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Mind Mapping Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang (Vol. 10, Issue 2). Juni-Desember.
- Widiastini, N. K. (2021). Pengaruh Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Melajah.Id terhadap Hasil Belajar Membaca. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 10(2).
- Wulandari, M., & Aslam, A. (2022a). Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5890–5897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3152>
- Wulandari, M., & Aslam, A. (2022b). Hubungan Antara Literasi Digital dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5890–5897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3152>

