

Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan

Syafrilla Faigha Utami

Universitas Trunojoyo Madura

Priyono Tri Febrianto

Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur.

Kode Pos : 69162

syafrillafaigha@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to explain whether or not there was an effect of using the quizizz application on digital literacy of fourth grade students at SDN Bilaporah 1 Bangkalan. This type of research is experimental research with a quantitative approach. This study uses a posttest-only control design model. The research sample used in this study was fourth grade students at SDN Bilaporah 1 Bangkalan. The sampling technique used in this research is saturated sampling technique. Data was collected using performance test sheets. The results of data analysis calculated using the independent sample t-test show that the sig value is 0.000 where the value is less than 0.05. So these results indicate that there is an influence between quizizz application assisted learning on students' digital literacy in class IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan.*

Keywords: *Digital Literacy, Quizizz Application, Learning*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 bangkalan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan model *posttest-only control design*. Sampel penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar tes unjuk kerja. Hasil analisis data yang dihitung menggunakan uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig sebesar 0,000 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap literasi digital siswa di kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan.

LATAR BELAKANG

Sejalan dengan perubahan zaman yang semakin canggih. Masyarakat memiliki akses tidak terbatas terhadap teknologi. Kehadiran teknologi, terutama teknologi digital telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi semakin penting bagi masyarakat. Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan, memahami, dan berpartisipasi dalam lingkungan digital. Menjadi literat digital berarti memiliki pengetahuan tentang cara mengakses informasi, mengevaluasi kebenaran dan kualitasnya, serta menggunakan teknologi dengan bijak dan etis. Dalam era informasi yang didorong oleh teknologi, literasi digital menjadi keterampilan yang krusial. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat

dituntut untuk memahami teknologi dengan baik dan sadar akan pentingnya literasi digital (Restianty, 2018). Masyarakat harus sadar akan pentingnya literasi digital. Literasi digital memungkinkan individu untuk mengoptimalkan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi digital, seperti akses ke informasi, komunikasi global, kolaborasi, dan aktif dalam dunia digital.

Pandemi COVID-19 telah mengubah lanskap Pendidikan secara drastis, guru maupun siswa harus beradaptasi dengan adanya *e-learning*. Walaupun *e-learning* terbukti efektif di lingkungan perkotaan yang memiliki akses yang luas, situasinya berbeda dengan daerah pinggiran kota atau pedesaan. Guru dan siswa sering menemukan kendala dalam mengadopsi *e-learning*. Salah satu faktor penghambat penggunaan *e-learning* karena mereka memiliki kemampuan literasi digital yang masih rendah. Hal ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran *online* dan memanfaatkan sumber daya digital yang tersedia. Berlandaskan hasil wawancara yang telah dilangsungkan kepada guru wali kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan, yaitu Ibu Tutik Sri Wahyuni, S.Pd., Beliau pernah menggunakan media digital dalam proses pembelajaran namun hanya sekedar meminta siswa untuk mencari suatu materi di *google*. Beliau belum pernah menggunakan aplikasi *e-learning* karena belum memahami bagaimana cara penggunaannya. Saat pembelajaran jarak jauh beliau hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk mengirim materi. Walaupun sering mengikuti pelatihan mengenai penggunaan media digital beliau tetap saja masih belum memahami bagaimana penggunaan media digital tersebut. Namun Ibu Tutik terus berusaha untuk belajar memahami penggunaan media digital, karena sekolah sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang dibuktikan dengan tersedianya fasilitas teknologi di sekolah seperti laptop, lcd, proyektor, dan *wifi*. Berlandaskan hasil observasi yang telah dilangsungkan kepada siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 mengenai literasi digital menunjukkan bahwa siswa sudah pandai dalam menggunakan alat elektronik dan mengakses internet. Namun siswa masih belum paham mengenai cara mengelola informasi yang ada di internet. Hal itu dibuktikan dengan siswa masih kesusahan dalam menentukan kata kunci yang harus dicari di internet, siswa masih kesusahan dalam memahami suatu informasi yang ada di internet, dan siswa juga masih banyak yang tidak melaksanakan pertimbangan terhadap informasi yang ada, sehingga siswa tidak mengetahui kebenaran dari informasi tersebut. Hal tersebut mencerminkan bahwa terdapat masalah pada literasi digital siswa yang menyebabkan siswa kurang mencerna informasi yang ada di media digital.

Satu diantaranya inovasi alat bantu pembelajaran berbasis digital yang mudah diaplikasikan yaitu *quizizz*. *quizizz* adalah salah satu program yang berguna untuk membuat

kuis interaktif dan dianggap mampu untuk menggantikan kuis/penilaian/ulangan cara manual yang hanya melibatkan pulpen dan kertas, yang dilihat sebagai suatu hal yang membosankan (Palupi, 2021) . Aplikasi *quizizz* dianggap efektif dipakai untuk melakukan evaluasi pembelajaran siswa, dengan penggunaan *quizizz* yang praktis, daya nalar siswa terhadap butir pertanyaan dapat dijawab dengan baik. Sehingga guru pun tidak kesusahan untuk mengoreksi hasil jawaban siswa (Rajagukguk, 2020). Pembelajaran menggunakan *quizizz* juga memberikan dampak yang baik untuk siswa. Pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi menggembarakan dan menyedihkan, hal itu disebabkan tampilan *quizizz* yang menyerupai sebuah permainan. Aplikasi *quizizz* juga dapat mengasah jiwa kompetisi siswa karena dalam aplikasi *quizizz* terdapat fitur yang dapat menunjukkan secara langsung skor yang telah diperoleh. Siswa juga lebih fokus dalam pembelajaran, lebih bersemangat, dan merangsang siswa memahami soal evaluasi lebih baik dari pada soal berbasis buku teks (Sitorus & Santoso, 2022).

Berlandaskan kajian di atas, maka peneliti terdorong untuk mengkaji dan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan”. Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, penggunaan aplikasi *quizizz* di SDN Bilaporah 1 Bangkalan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV.

KAJIAN TEORITIS

1. Belajar

a. Belajar menurut perspektif behavioris

Makna belajar menurut perspektif behavioris adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon (Gredler, dalam (S. Sirate & Yaumi, 2017). Menurut kaum behavioris, menggambarkan belajar sebagai perubahan kemungkinan seseorang akan berperilaku dengan cara yang khusus dalam kondisi yang khusus pula (Newby dkk dalam Sirate & Yaumi, 2017). Sehingga dapat dikatakan bahwa kaum behavioris memandang proses belajar terjadi ketika stimulus tertentu menghasilkan respon yang diikuti oleh penguatan yang sesuai. Dengan kata lain, individu belajar melalui pengalaman-pengalaman yang membentuk asosiasi antara stimulus dan respon yang dihasilkan. Dengan pendekatan behavioris menekankan pentingnya pengamatan dan pengukuran perilaku yang dapat diobservasi secara objektif. Hal ini memungkinkan

peneliti untuk mempelajari dan menggambarkan perubahan tingkah laku yang spesifik dan terukur.

b. Definisi belajar dalam perspektif kognitif

Belajar menurut perspektif kognitif, dapat diperhatikan dari tiga teori yang berkembang, yaitu teori medan, teori skema, dan teori *information-processing theory* (Sirate & Yaumi, 2017). Menurut teori medan, yang diartikan dengan belajar adalah proses mental yang terjadi pada orang-orang yang saling berkaitan dan terus berubah dalam tingkah perilaku mereka. Menurut teori ini, belajar melibatkan interaksi yang kompleks antara factor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi individu. Proses mental yang terjadi dalam individu seperti pemahaman, pemrosesan informasi, motivasi, dan emosi dianggap sebagai bagian integral dari proses belajar. Perubahan perilaku tidak hanya dipandang sebagai respon langsung terhadap stimulus eksternal, tetapi juga sebagai hasil dari pengaruh factor-faktor internal yang saling terkait dengan perilaku.

Kedua, teori skema. Menurut teori ini, individu cenderung mengingat dan memahami pengalaman baru berdasarkan skema yang telah ada sebelumnya. Informasi tambahan yang relevan dengan skema yang ada akan lebih mudah diingat dan dipahami, sementara informasi yang tidak sesuai dengan skema dapat diabaikan atau sulit diproses. Ketiga, teori *information-processing theory*. Belajar dapat dijelaskan sebagai upaya untuk mengumpulkan, memperoleh, dan menyimpan data dengan dua jenis memori utama yaitu memori jangka Panjang dan memori jangka pendek. Pentingnya pengulangan dan pengaitan informasi dengan pengetahuan sebelumnya dapat membantu memperkuat ingatan dan menyimpan informasi dalam memori jangka panjang.

c. Belajar menurut perspektif konstruktivis

Menurut perspektif konstruktivis belajar tidak hanya diperoleh melalui komunikasi antara siswa dengan guru atau komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, namun juga, dapat diperoleh pengetahuan juga dapat diperoleh melalui pengalaman belajar dengan pendidik, peserta didik dan berbagai sumber belajar lainnya (Eggen & Kauchak dalam Sirate & Yaumi, 2017). Perspektif ini menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui komunikasi dengan dunia nyata atau pengalaman belajar yang disertai dengan bimbingan dari pendidik. Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi peran utama sehingga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar. Ide yang terkenal dalam teori konstruktivis adalah bahwa individu secara aktif membangun pengetahuan melalui kerja sama dan kolaborasi dengan

orang lain dalam menyelesaikan masalah atau tantangan realistis. Proses ini melibatkan diskusi, refleksi, dan Tindakan yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan konstruksi pengetahuan.

2. Media Pembelajaran

“Media” berasal dari Bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” (Nunun Mahnun : 2012). Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media memiliki peran penting dalam komunikasi. Media dapat berupa alat atau saluran yang digunakan untuk mentransmisikan pesan, seperti media cetak, media elektronik, media digital atau media komunikasi langsung. AECT (Asosiasi Pendidikan dan Teknologi Komunikasi) menggambarkan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk transfer informasi (Basyaruddin: 2002). Segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam mempermudah mereka untuk memberikan isi pelajaran kepada siswa untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan dianggap sebagai media pembelajaran. (Steffi adam & Muhammad Taufik : 2015). Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat memfasilitasi pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun Jenis-jenis media pembelajaran menurut Rudy Bretz (dalam Tafonao, 2018) membagi media pembelajaran menjadi 8 klasifikasi, yaitu : media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, media cetak.

Terdapat fungsi media pembelajaran menurut Arif Sadiman (dalam Tafonao, 2018) antara lain :a)Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya : objek terlalu besar, objek terlalu kecil, Gerakan yang terlalu lambat atau cepat, kejadian atau peristiwa di masa lalu, objek yang terlalu kompleks, konsep yang terlalu luas. c)Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk : menimbulkan gairah belajar, memungkinkan belajar interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar dengan mandiri.

3. Aplikasi *Quizizz*

Salah satu aplikasi yang biasa dipakai selama pembelajaran *daring* yaitu *quizizz*. *Quizizz* ialah aplikasi penilaian interaktif yang berasal dari Santa Monica, California,

Amerika Serikat (Pusparani, 2020). *Quizizz* merupakan salah satu program permainan edukatif yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain itu, dipakai untuk alat bantu penyampaian materi, *quizizz* juga dipakai untuk alat bantu penilaian pembelajaran mengasyikkan dan menggembirakan (Salsabila dkk, 2020). *Quizizz* dianggap mampu menggantikan kuis/penilaian/ulangan cara kuno yang hanya menyertakan pulpen dan kertas, yang dinilai merupakan suatu hal yang membosankan (Retno, 2021:5). Aplikasi *quizizz* media pembelajaran *online* yang tidak perlu bayar. *Quizizz* digunakan untuk meningkatkan semangat dan motivasi kepada siswa untuk mengulang kembali materi pembelajaran dan melakukan diskusi bersama kelompok (Supriadi dkk., 2021). Aplikasi *quizizz* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan menurut (Alifia, 2021) : a) Soal dan alternatif jawaban ditampilkan secara perseorangan pada display siswa dengan susunan soal yang bisa diacak antar peserta. b) Setiap siswa memiliki fleksibilitas untuk beralih ke soal berikutnya setelah menyelesaikan soal sebelumnya, tanpa harus menunggu siswa lainnya. c) Setelah siswa menjawab soal, hasilnya yang berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan. d) Bisa digunakan pada perangkat elektronik seperti *handphone*, *komputer*, *tablet* yang telah terhubung internet hingga guru bisa memulai kuis dan siswa menjawab pertanyaan melalui perangkat mereka sendiri. e) Tak ada minimal atau maksimal jumlah kata untuk soal dan alternatif jawaban.) Jumlah soal dan alternatif jawaban tidak dibatasi. g) Soal dan alternatif jawaban dapat meliputi visual. h) Terdapat tinjauan saat membuat soal kuis. i) *Quizizz* terpadu dengan *google classroom*, sehingga keselamatan akun siswa terjamin karena siswa *log in* dengan akun google siswa yang memudahkan proses autentikasi dan memberikan perlindungan terhadap informasi pribadi siswa. j) Pengajar dapat membuka hasil jawaban siswa dan mengolah hasil kinerja siswa secara menyeluruh atau personal. Kelemahan aplikasi *quizizz* menurut Ratna Sarianti (2021) adalah sebagai berikut: a) Dalam *quizizz*, siswa memiliki kemampuan untuk membuka aplikasi lain selama sesi kuis. Ini berarti mereka dapat beralih ke aplikasi lain di perangkat mereka. b) Mengkondisikan siswa untuk tetap fokus dan tidak membuka tab baru saat mengakses *quizizz* dapat menjadi tantangan. c) Siswa dapat menghadapi penurunan nilai walaupun soal sudah dijawab semua. Hal itu dikarenakan oleh cepat atau lambatnya siswa ketika menjawab soal akan berdampak kepada nilai yang didapat. d) *Quizizz* sangat rentan terhadap sinyal lemah sehingga bisa terjadi *disconnect*.

4. Literasi Digital

. Literasi digital menjadi sebuah keterampilan yang diperlukan untuk masyarakat untuk mendapatkan dan mengelola informasi dari dunia luar seperti internet. Literasi digital

merupakan sebuah keahlian mengoperasikan dan memakai berbagai alat teknologi dan komunikasi teknologi, dan juga untuk metode “membaca” dan “memahami” informasi yang ada pada perangkat teknologi serta proses “membuat” dan “menulis” sehingga tercipta sebuah pemahaman (Kurnianingsih dkk., 2017). Menurut Paul Gilster (Maxwell, 2020) menyebutkan bahwa literasi digital adalah keahlian untuk mengaplikasikan dan memakai fakta yang dikemas dalam berbagai macam bentuk dan berbagai sumber seperti komputer, dan khususnya melalui media internet. Menurut Bawden (Kemendikbud,2017) menawarkan pemahaman bahwa literasi digital berkaitan dengan keahlian teknik mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Literasi digital yaitu sebuah keahlian untuk menciptakan dan berbagi dalam metode dan macam format yang lainnya: untuk menciptakan, bekerja sama, dan berinteraksi lebih efisien, dan juga mengerti bagaimana dan kapan memakai teknologi digital yang positif guna mengakomodasi proses tersebut (Themes, 2013). Terdapat beberapa kompetensi dalam literasi digital, kompetensi literasi digital yang diambil dari buku “Muslim Milenial Ramah Digital Mari Tabayyun dalam Berinteraksi (Astuti dkk, 2018) yakni antara lain : Mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, berkolaborasi. Sedangkan menurut Koinfo,Siberkreasi & Deloitte (Mongolo, 2021) merumuskan bahwa kompetensi literasi digital dibagi menjadi 4 bagian, yaitu : *Digital skills, Digital culture, Digital ethics, Digital safety*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Pusparani tahun 2020 dengan judul “Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”. Hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan yakni alat bantu *quizizz* yang berperan menjadi aplikasi proses penilaian pembelajaran mempunyai banyak keistimewaan yang dapat digunakan pendidik untuk proses penilaian pembelajaran. Selanjutnya, berlangsung kenaikan evaluasi siswa dengan alat bantu *quizizz* menjadi aplikasi kegiatan penilaian siswa berawal dari 37,5% naik menjadi 62,5% pada periode pertama dan pada periode kedua meningkat menjadi 87,5% sehingga dapat dikatakan alat bantu *quizizz* selaku aplikasi penilaian pembelajaran dikatakan berhasil akibat dapat menaikkan hasil belajar dan penguasaan materi siswa, serta penggunaan *quizizz* dinilai lebih efektif (Pusparani, 2020). Penelitian yang dilaksanakan oleh Arfadila,dkk. Tahun 2022 yang berjudul “Penerapan *e-learning* dalam Inovasi Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa” Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa penggunaan *e-learning* dapat membawa siswa sebagai pembelajar yang berbudi dan cendekia. Serta dengan adanya literasi digital yang baik dapat mengubah pola pikir siswa menjadi kritis tentang teknologi

digital yang dipakai. Metode *e-learning* adalah model pembelajaran yang sangat populer dipakai dalam kebijaksanaan pemerataan kualitas pendidikan di berbagai negara maju dan berkembang. Namun, penerapan metode pembelajaran *e-learning* tidak gampang, karena diperlukan jangka panjang untuk memahami informasi pembelajaran berbasis *online* dan pihak sekolah harus memberikan fasilitas pendukung (Silahuddin, 2015). Berlandaskan penjabaran diatas, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : H_a = Terdapat perbedaan literasi digital yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* siswa kelas IV SDN Bilaporah 1. H_o = Tidak ada perbedaan literasi digital yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbantuan aplikasi siswa kelas IV SDN Bilaporah 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2016;74) Model *one group pretest-posttest* termasuk *Pre experimental design* karena dalam desain ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen. Dalam hal ini, populasi yang menjadi fokus adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan yang berjumlah 40 siswa. Dalam pemilihan sampel, menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa Perempuan. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam yaitu tes unjuk kerja atau tes Tindakan adalah tes yang mengharuskan respon siswa dalam bentuk sikap, aksi, atau tingkah laku yang diawasi oleh observer yang akan mengobservasi penampilannya dan mengambil kesimpulan mengenai mutu yang ditampilkannya. Siswa berperilaku sesuai dengan apa yang diminta dan pertanyaan.(Rahman & Nashrah, 2019). Tes unjuk kerja ini akan memberikan gambaran tentang kemampuan siswa dalam menerapkan literasi digital yang diperoleh melalui penggunaan aplikasi *quizizz*. Adapun instrument penelitian yang dipakai yaitu lembar test unjuk kerja yang meliputi penilaian kompetensi literasi digital yaitu : mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, dan mengevaluasi. Dari hasil pengujian validitas yang telah dinilai oleh ahli dikatakan bahwa instrumen lembar tes unjuk kerja berada dinilai 78,5% yang berarti instrumen tersebut dapat dikatakan cukup valid. Sedangkan hasil validitas untuk rencana pelaksanaan pembelajaran didapatkan nilai sebesar 79,5% dimana nilai tersebut menyatakan bahwa instrument rencana pelaksanaan pembelajaran dikatakan cukup valid. Sedangkan pengujian reabilitas instrument lembar tes unjuk kerja dan rencana pelaksanaan pembelajaran

menggunakan rumus *percentage of agreement* menyatakan bahwa instrument memiliki reabilitas yang baik. Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji *paired sample t-test* yang perhitungannya dibantu dengan aplikasi *SPSS*. Apabila nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dikatakan selisih rata-rata kedua data tersebut berbeda. Sedangkan apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan selisih rata-rata kedua data tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada tanggal 06 maret 2023 hingga 17 maret 2023 ini menghasilkan dua data yang akan diolah oleh peneliti, yaitu data hasil *pretest* dan data hasil *posttest*. Sebelum melakukan uji *paired sample t-test*. Peneliti melakukan uji prasyarat terhadap kedua tersebut, yaitu uji normalitas. Adapun hasil perhitungan uji normalitas yang dibantu dengan aplikasi *SPSS* adalah sebagai berikut :

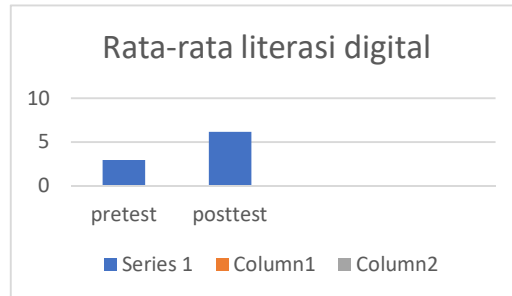
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	.923	20	.112
posttest	.914	20	.077
a. Lilliefors Significance Correction			

Dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai $\text{sig.} > 0,05$ yaitu untuk *pretest* $\text{sig.} 0,112 > 0,05$ dan *posttest* $\text{sig.} 0,077 > 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal dan analisis data dapat dilanjutkan menggunakan *paired sample t-test*. Adapun hasil perhitungan *paired sample t-test* menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* adalah sebagai berikut :

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-3.200	.410	.092	-3.392	-3.008	-34.871	.000	

Berdasarkan hasil output diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000, dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz*.

Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* ini memiliki pengaruh yang positif terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan. Perbedaan rata-rata tes unjuk kerja antara kedua kelas tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Dari diagram diatas menampilkan bahwa rerata tingkat literasi digital pada saat *pretest* yaitu 2,95 dan rerata saat *posttest* yaitu 6,15 kedua nilai tersebut adalah 3,2. Nilai *posttest* menunjukkan angka lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Hal ini menampilkan bahwa terdapat perbedaan rerata siswa yang signifikan saat sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz*. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan.

Pada saat pemberian perlakuan, siswa sangat menikmati proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Salsabila dkk (2010) yang mengatakan bahwa *quizizz* merupakan alat bantu pembelajaran yang mengasyikkan dan menggembirakan, sehingga *quizizz* dapat meningkatkan semangat dan motivasi kepada siswa. Pada setiap pertemuan, siswa juga mengalami perubahan yang signifikan, seperti sebelumnya belum bisa *log in* akun *quizizz* secara mandiri, hari berikutnya siswa bisa *log in* akun *quizizz* secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar menurut perspektif behavioris yang mengatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Dengan adanya pengulangan terhadap pembelajaran yang menggunakan *quizizz* siswa menjadi terlatih dan bisa menggunakan aplikasi *quizizz* dengan cara yang menyenangkan.

Dengan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa. Siswa tidak hanya mampu mengolah informasi dengan lebih kritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, interaktif, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti *quizizz* dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengujian hipotesis penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan. Indikator tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek seperti : mengakses, menyeleksi, menganalisis, memahami, memverifikasi, mengevaluasi. Hal itu dapat diketahui melalui perbedaan rata-rata nilai literasi digital antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rerata pada kelas sebelum diberi perlakuan yaitu 2,95 sedangkan di setelah diberi perlakuan rata-ratanya sebesar 6,15. Selisih rerata antara kedua kelas tersebut yaitu 3,2. Dari hasil *t-test* menggunakan rumus *paired sample t-test* juga diketahui bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan literasi digital antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz*. Sehingga penggunaan aplikasi *quizizz* tersebut dapat berpengaruh positif terhadap literasi digital siswa.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu Para peneliti diharapkan terus mengembangkan penelitian yang mengambil topik mengenai literasi digital. Sehingga para pembaca pun semakin sadar akan pentingnya literasi digital terhadap masa depan bangsa kedepannya. Karena literasi digital berperan penting dalam membangun bangsa untuk lebih maju kedepannya.

Dalam penelitian literasi digital, para peneliti dapat menjelajahi berbagai aspek yang terkait, seperti : pengaruh literasi digital terhadap prestasi akademik, pengaruh literasi digital terhadap keterampilan kerja, strategi yang efektif dan meningkatkan literasi digital, pengaruh literasi digital terhadap Kesehatan mental, dan banyak lagi, Dengan terus mengembangkan penelitian di bidang ini, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang peran literasi digital dalam membangun bangsa.

Melalui penelitian yang terus menerus dilakukan, masyarakat pun dapat semakin sadar akan pentingnya literasi digital dalam menghadapi tantangan dan perubahan di era digital. Diharapkan peneliti terus menghasilkan temuan-temuan yang berharga untuk masyarakat dan dunia Pendidikan. Kesadaran dan pemahaman tentang literasi digital dapat menjadi dasar yang kuat untuk mempersiapkan generasi masa depan yang kompeten.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, Sa'dun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2), 1–15. <http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>
- Alifia, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*. 7, 6.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Eka Ratnasarianti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Skripsi*.
- Fransisca Nur'aini, Ikhya Ulumuddin, Lisna Sulinar Sari, sisca F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. *Pusat Penelitian Kebijakan*, 3(April), 1–8.
- Ginting, R. V. B., Arindani, D., Lubis, C. M. W., & Shella, A. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Wujud Pemberdayaan Masyarakat di Era Globalisasi. *Jurnal Pasopati*, 3(2), 118–122. <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. *Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*, 640–647. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 33. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. ., & Poerwaningtias, I. (2017). Literasi Digital Keluarga. *Seriest Frontpage*, 15. <http://literasidigital.id/books/literasi-digital-keluarga/>
- Mahnun.Nunu.(2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Dalam *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1: 27.
- Maxwell, L. (2020). Digital Literacy and Digital Legacy. *Library Technology Reports*, 56(5), 7–11. www.tagxedo.com
- Monggilo, Z. M. Z. (2021). *Cakap Bermedia Digital*. <http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/>
- Munjaidah, Lolowang, J., & Tumimomor, F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dalam Hukum Newton Tentang Gerak. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(3), 156–160. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i3.124>

- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315–326. <https://doi.org/10.52217/lentera.v13i2.650>
- S. Sirate, S. F., & Yaumi, M. (2017). Perspektif Belajar Sebagai Landasan Psikologis Dalam Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(1), 98–111. <https://doi.org/10.24252/lp.2017v20n1a8>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Utilization of the Quizizz Application as a Learning Media in the Midst of a Pandemic for High School Students. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173.
- Silahuudin, S. (2015). Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 392–399. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.310>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sugiyono.(206). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Themes, K. E. Y. T. O. (2013). Literacy across the Curriculum. *Literacy across the Curriculum*. <https://doi.org/10.18848/978-1-61229-143-7/cgp>
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/31004>
- Veteran, U., & Nusantara, B. (2021). Journal of Educational Learning and Innovation. *Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.