

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi ialah suatu keterampilan yang patut dipunyai oleh setiap insan pada abad ke-21 ini. Dengan adanya literasi dapat membantu pola pikir seseorang menjadi literat . Menjadi literat berarti memiliki kemampuan untuk membaca, memahami, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk baik dalam tulisan maupun lisan. Literasi memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir seseorang dan berkontribusi pada pengembangan karakter yang kuat. Literasi juga memungkinkan individu untuk memperoleh pemahaman yang lebih terhadap informasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk tuturan maupun tulisan

Pentingnya literasi saat ini diakui oleh banyak ahli Pendidikan dan peneliti. Menurut (Irianto & Febrianti, 2017), literasi memiliki peran krusial dalam mendukung generasi penerus dalam memahami dan menggunakan informasi dengan baik. Dalam dunia yang semakin kompleks dan berubah cepat, kemampuan literasi menjadi kunci untuk mengakses, menilai, dan menerapkan informasi secara kritis. Dengan memiliki keterampilan literasi yang baik, individu dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam, berpikir kritis, serta berkomunikasi dengan efektif dalam berbagai konteks.

Literasi sangat esensial untuk perubahan suatu negara menjadi lebih baik. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan pemahaman, penilaian, dan penggunaan informasi secara efektif. Namun kenyataannya, Situasi literasi di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Indonesia masih berada pada posisi yang rendah dalam hal literasi

(Fransisca Nur'aini.dkk,2021) . Terdapat banyak aspek yang mengakibatkan taraf literasi di Indonesia masih kurang diantaranya yaitu siswa tidak menjadikan literasi sebagai suatu kesenangan. Banyak siswa yang melihat literasi hanya sebagai tugas sekolah yang membosankan, bukan sebagai suatu kegiatan yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan. Pandangan seperti ini dapat menghambat motivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi secara efektif. Perubahan pikiran dan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya literasi sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan perlu dikenalkan kepada siswa. Dengan cara ini, siswa akan merasa terlibat dan termotivasi untuk meningkatkan keterampilan literasi mereka. Selain itu, diperlukan upaya kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kegiatan literasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

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.

Seluruh sektor pada zaman sekarang memerlukan adanya teknologi. Salah satunya sektor pendidikan. Dalam era digital saat ini, kemajuan teknologi telah membawa dampak yang signifikan terhadap dunia Pendidikan. Salah satu dampak yang dapat dirasakan yaitu mengenai literasi digital siswa. Literasi digital menjadi keterampilan yang penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan masa depan. Literasi digital mencakup kemampuan untuk menggunakan, memahami, serta menganalisis informasi yang ditemukan melalui teknologi digital. Oleh sebab itu, penting bagi sekolah dan guru untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa.

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.

Selain itu, kurangnya fasilitas yang mendukung untuk penggunaan *e-learning* juga menjadi hambatan. Keterbatasan akses internet yang stabil, terbatasnya perangkat komputer atau *smartphone*, serta kekurangan listrik merupakan masalah

umum yang dihadapi guru dan siswa di daerah pedesaan. Ketidaktersediaan fasilitas yang memadai membuat pelaksanaan *e-learning* menjadi sulit dan terbatas. Penggunaan media digital dalam pembelajaran seharusnya memudahkan guru. Namun karena kurangnya keterampilan literasi digital banyak pekerjaan tambahan yang menguras waktu guru sehingga menjadi tidak efektif dan efisien. Salah satu permasalahan yang dialami guru yaitu melakukan evaluasi belajar siswa secara manual.

SDN Bilaporah 1 Bangkalan adalah sebuah sekolah dasar yang berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi siswa dan siswi mereka. Namun, mereka masih membutuhkan strategi yang tepat untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi digital. 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 menggembirakan 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)

Beberapa riset yang membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran telah dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ratna Sarianti (2021) bermaksud untuk memahami bagaimana pengaruh pengaplikasian alat bantu belajar *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota makassar. Dengan bantuan instrumen percobaan berupa angket dan analisis data menggunakan statistik deskriptif serta uji analisis inferensial didapatkan hasil penelitian berupa terdapat pengaruh pemakaian alat bantu belajar berupa aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 kota makassar. Hal itu dibuktikan oleh hasil analisis deskriptif yang menunjukkan rerata variabel (X) sebesar 94,68 dan variabel (Y) sebesar 97,44, kedua nilai tersebut berada di kategori tinggi. Kemudian hasil analisis melalui SPSS diperoleh nilai p 0,000 yang menunjukkan angka tersebut lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima (Eka Ratnasari Anti, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Al Mawaddah, dkk (2021) dengan sampel sebanyak 26 siswa kelas IV SDIT Al Ibrah Gresik bermaksud untuk memahami ada atau tidak dampak pengaplikasian alat bantu pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. riset yang menggunakan metode kuantitatif dengan bantuan instrument percobaan berupa tes dan angket membuktikan bahwa terdapat pengaruh pengaplikasian alat bantu pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui *daring* di SDIT Al Ibrah Gresik. Hal tersebut

dibuktikan dengan hasil olah data dengan bantuan *SPSS* menggunakan uji paired sample *t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. (Al Mawaddah et al., 2021)

Tahun 2021, terdapat pula penelitian mengenai aplikasi *quizizz* yang dilakukan oleh Mujahidah. Penelitian tersebut bertujuan untuk memahami apakah media penilaian *quizizz* berhasil dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tondano. Penelitian yang menggunakan 21 responden dengan bantuan instrumen *pretest* dan *posttest* menghasilkan hasil penelitian berupa skor rerata *pretest* sebesar 29,30 dan nilai *posttest* sebesar 85,10 serta hasil uji N-Gain didapatkan nilai 79,0985 diamati dari pengelompokan interpretasi efektivitas dengan presentase $>76\%$ sehingga bisa disimpulkan bahwa pembelajaran materi hukum newton materi gerak menggunakan media penilaian pembelajaran *quizizz* tergolong dalam kelompok efektif (Mujahidah et al., 2021)

Berbagai kajian yang terkait dengan penggunaan aplikasi *quizizz* membuktikan bahwa aplikasi *quizizz* memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Selain manfaat diatas, terdapat beberapa manfaat penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran antara lain :

1. Meningkatkan keterlibatan siswa : dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis yang menarik dan interaktif. Hal ini akan membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena mereka dapat melihat kemajuan dan hasilnya secara langsung
2. Meningkatkan pemahaman konsep : Aplikasi *quizizz* memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan dan kuis yang sesuai dengan materi pelajaran.

Siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk menguji pemahaman mereka mengenai konsep-konsep yang diajarkan. Setelah kuis selesai siswa dapat melihat jawaban yang benar dan penjelasan singkat mengenai konsep tersebut. Hal ini membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka dan meningkatkan literasi digital siswa.

3. Meningkatkan keterampilan penelusuran internet : Melalui penggunaan aplikasi *quizizz*. Siswa dapat terbiasa dengan mencari informasi secara online. Mereka akan belajar untuk mencari jawaban yang benar dengan menggunakan sumber daya online yang andal. Guru dapat mengintegrasikan pertanyaan yang memerlukan penelusuran internet dalam kuis, sehingga siswa dapat mengasah keterampilan penelusuran mereka dan memahami cara mengevaluasi keandalan informasi yang mereka temukan.
4. Memberikan umpan balik instan : salah satu keunggulan utama aplikasi *quizizz* adalah umpan balik instan yang diberikan setelah siswa menyelesaikan kuis. Hal ini membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman konsep yang sedang dipelajari. Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan penjelasan singkat mengenai setiap pertanyaan. Umpan balik instan ini dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep dengan baik.
5. Mengembangkan kemampuan kognitif : penggunaan aplikasi *quizizz* juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, analisis, dan penalaran. Mereka akan terbiasa dengan berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kuis, memilih jawaban yang paling tepat, dan mempertimbangkan berbagai faktor sebelum

membuat keputusan. Hal ini akan membantu siswa dalam memperkuat literasi digital mereka.

Penggunaan aplikasi *quizizz* telah terbukti memiliki pengaruh positif terhadap literasi digital siswa. Dengan adanya perkembangan teknologi, literasi digital menjadi suatu kebutuhan penting bagi siswa agar dapat beradaptasi dengan baik dalam dunia yang semakin terhubung secara teknologi. Aplikasi *quizizz* memungkinkan siswa untuk terbiasa dengan penggunaan teknologi, memperluas keterampilan literasi digital mereka, dan memahami cara berinteraksi dengan konten digital. Selain itu, melalui kuis interaktif yang disajikan dalam aplikasi ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Dalam penggunaan aplikasi *quizizz*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *quizizz* di SDN Bilaporah 1 Bangkalan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas IV, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan zaman digital.

Siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan merupakan kelompok usia yang tepat untuk diperkenalkan dengan literasi digital. Pada usia ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, siswa dapat belajar melalui berbagai pertanyaan, menjawab dengan cepat, dan memperoleh umpan balik instan. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan literasi digital yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Solusi dari permasalahan mengenai rendahnya literasi digital siswa pada kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan yaitu menggunakan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*, SDN Bilaporah 1 Bangkalan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memadai untuk meningkatkan literasi digital siswa. Melalui penggunaan teknologi yang tepat juga dapat mengembangkan keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Penggunaan aplikasi *quizizz* yang tergolong mudah diharapkan akan terjadi peningkatan signifikan dalam literasi digital siswa. Hal ini akan memberikan bekal yang kuat bagi mereka dalam menghadapi dunia digital yang semakin kompleks dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan. Penggunaan yang tepat dalam lingkungan digital, siswa akan terbiasa dengan penggunaan platform *online*, mengerti bagaimana berinteraksi dengan konten digital, dan memahami pentingnya menjaga privasi dan keamanan saat menggunakan teknologi

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. Guru dapat memanfaatkan platform ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan keterampilan literasi digital siswa. Diharapkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* secara konsisten akan memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan minat, pemahaman,

keterampilan berpikir kritis, keterampilan literasi digital, serta kolaborasi dan komunikasi siswa. Dengan adanya pengaruh positif aplikasi *quizizz*, diharapkan siswa akan memiliki keterampilan literasi digital yang kuat, mampu berinteraksi dengan konten digital dengan bijaksana, dan siap menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang. Melalui penggunaan aplikasi *quizizz* dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang kuat, diharapkan pula literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan ini dapat meningkat secara signifikan. Hal ini akan memberikan keuntungan kompetitif di era digital, mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan, dan membantu mereka menjadi individu yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan kajian yang telah dijabarkan, selanjutnya peneliti membuat rumusan masalah, yakni: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam literasi digital siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk menjelaskan ada atau tidaknya perbedaan rata-rata literasi digital sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru :
 - a. Memperoleh pemahaman yang baik tentang pengaruh pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap literasi digital siswa. Dengan hasil penelitian ini, guru akan mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas

penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas IV. Hal ini akan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

- b. Mendapatkan informasi tentang konsep-konsep literasi digital yang perlu ditekankan dalam pembelajaran. Penelitian ini akan mengidentifikasi konsep literasi digital yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi *quizizz*. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk Menyusun kurikulum dan materi pembelajaran yang lebih fokus dan relevan dengan perkembangan literasi digital siswa.
- c. Mendapatkan panduan dalam mengembangkan keterampilan penelusuran dan evaluasi informasi siswa secara online. Penelitian ini akan menyelidiki bagaimana penggunaan aplikasi *quizizz* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penelusuran dan evaluasi informasi secara *online*. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memberikan panduan dan Latihan yang tepat kepada siswa dalam mengasah keterampilan literasi digital mereka.
- d. Mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini akan mengevaluasi dampang penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap keterampilan teknologi siswa. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memahami sejauh mana siswa menguasai penggunaan teknologi dan untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Hal ini akan membantu guru mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari.

Dengan manfaat-manfaat ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan

2. Bagi siswa :

- a. Meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep literasi digital. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep literasi digital dengan lebih baik. Mereka akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan penelusuran dan evaluasi informasi secara *online*. Penelitian ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah keterampilan penelusuran dan evaluasi informasi yang diperoleh secara *online*. Mereka akan belajar bagaimana mencari informasi yang akurat, valid, dan relevan, serta mengenali sumber-sumber yang dapat dipercaya di dunia digital.
- c. Meningkatkan motivasi dan keinginan untuk belajar. Penggunaan aplikasi *quizizz* yang interaktif dan menantang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka akan merasa lebih tertantang untuk mencapai skor yang lebih baik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital. Ini akan membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan yang kuat untuk terus belajar.
- d. Mendorong kolaborasi dan kerja tim. Aplikasi *quizizz* memungkinkan siswa untuk bekerjasama dalam tim atau kelompok dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan kuis. Hal ini akan mendorong kolaborasi dan kerja tim antar siswa, di mana mereka dapat saling membantu dan berdiskusi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Siswa akan belajar bagaimana bekerja sama dan menghargai pendapat dan kontribusi dari anggota tim lainnya.

- e. Meningkatkan keterampilan teknologi. Penggunaan aplikasi *quizizz* akan membantu siswa dalam menguasai penggunaan teknologi digital. Mereka akan belajar mengoperasikan perangkat digital, berinteraksi dengan platform *online*, dan menggunakan aplikasi dengan baik. Keterampilan teknologi yang diperoleh akan bermanfaat bagi siswa dalam menghadapi tuntutan dunia digital yang semakin maju.

Dengan manfaat diatas, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif bagi siswa dalam mengembangkan literasi digital mereka. Siswa akan memiliki pemahaman yang baik, keterampilan yang ditingkatkan, motivasi yang tinggi, dan kesiapan dalam menghadapi tantangan di dunia digital yang terus berkembang dan semakin luas.

3. Bagi sekolah :

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh aplikasi ini terhadap literasi digital siswa, sekolah dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- b. Peningkatan keterampilan teknologi guru, Penelitian ini akan mendorong guru untuk menguasai penggunaan aplikasi *quizizz* dan teknologi pendukung lainnya. Guru akan belajar bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari dan mengoptimalkan manfaatnya dalam meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini akan membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan.

- c. Peningkatan prestasi sekolah. Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat menunjukkan komitmen mereka dalam meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah sebagai Lembaga Pendidikan yang progresif dan inovatif dalam mengadopsi teknologi Pendidikan. Dalam jangka Panjang, hal ini dapat menjadi daya Tarik bagi calon siswa dan orang tua dalam memilih sekolah yang memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan literasi digital.
- d. Pengembangan kurikulum yang relevan. Penelitian ini akan memberikan informasi yang berharga dalam mengembangkan kurikulum yang relevan dengan perkembangan literasi digital. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep literasi digital yang perlu ditekankan, Sekolah dapat Menyusun kurikulum yang sesuai dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.
- e. Kontribusi terhadap penelitian dan literatur Pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pengetahuan dan literatur Pendidikan dalam bidang penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan literasi digital siswa. Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi sekolah, guru, dan peneliti dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut dan memperkaya pemahaman tentang literasi digital.

Dengan manfaat ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi digital, memperkuat reputasi sekolah, dan memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan Pendidikan.

E. BATASAN PENELITIAN

Batasan masalah dipakai untuk menyingkirkan adanya perluasan pokok masalah. Tujuan adanya batasan masalah ini untuk mempermudah peneliti menyelesaikan masalah kemudian tujuan dari penelitian berhasil. Batasan dari penelitian ini adalah luas lingkup hanya meliputi informasi seputar penggunaan aplikasi *quizizz* dimana siswa bisa mengerjakan soal evaluasi dan belajar menggunakan ppt interaktif yang ada pada *quizizz* pada aplikasi *quizizz* dengan baik serta peningkatan literasi digital berupa siswa bisa menggunakan alat elektronik dan dapat memanfaatkan aplikasi *quizizz* sesuai dengan kompetensi literasi digital yang ada. Adapun Batasan penelitian lainnya, seperti : Lingkup populasi dan sampel hanya mengacu pada kelas IV saja. Waktu penelitian dilakukan dalam waktu rentang tertentu yang telah disesuaikan dengan jadwal dan kebijakan sekolah.

F. DEFINISI ISTILAH

Penulisan definisi istilah dipakai untuk menyingkirkan adanya variasi dalam pemahaman mengenai penafsiran istilah yang ada pada penelitian ini, sampai masalah yang dimaksudkan menjadi jelas. Adapun istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian kuantitatif ialah suatu metode penelitian dimana data yang dihasilkan berbentuk angka dan analisisnya memakai statistik (Sugiyono, 2016:7) Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah langkah yang dipakai guna menjawab masalah penelitian yang berhubungan atas informasi berbentuk angka dan program statistik.(Julioe, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian dimana analisis data yang

digunakan memanfaatkan statistik sehingga hasil data penelitian tersebut berupa angka

2. *Quizizz* merupakan salah satu program permainan edukatif yang sifatnya naratif dan efektif. Tak hanya itu, *quizizz* dipakai untuk alat bantu penyampaian materi, *quizizz* juga dipakai sebagai alat bantu penilaian pembelajaran mengasyikkan dan menggembirakan. (Salsabila et al., 2020). Aplikasi *Quizizz* ialah satu diantara alat bantu pembelajaran jarak jauh yang mengasyikkan dan dapat dibuka oleh siswa dan guru dengan mudah. (Roysa & Hartani, 2020). Sehingga dapat dipersepsikan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang mengasyikkan serta memiliki banyak manfaat seperti digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran.
3. Literasi diuraikan menjadi keahlian untuk menguasai dan memakai data dari bermacam bentuk (A'yuni, 2015). Sehingga dapat dikatakan literasi merupakan suatu keterampilan yang dimiliki seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi yang telah didapat dari berbagai macam bentuk seperti lisan atau tulisan.
4. Literasi digital : Literasi digital, menurut Eshet (2004), adalah cara berpikir tertentu serta kapasitas untuk secara efektif memakai segala sumber digital. Martin (2008) mendefinisikan literasi digital sebagai kapasitas seseorang untuk memanfaatkan alat digital secara tepat sehingga difasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menganalisis sumber daya digital dalam rangka menciptakan pengetahuan baru, menciptakan media ekspresi, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi tertentu dalam

rangka mewujudkan pembangunan sosial (Naufal, 2021). Bentuk-bentuk literasi ini meliputi komputer, teknologi informasi, visual, media, dan komunikasi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa literasi digital merupakan talenta yang mencakup berbagai kompetensi terkait media digital. Keterampilan ini termasuk mengakses, menilai, menganalisis, dan bekerja sama.

5. Pengaruh menurut KBBI merujuk pada daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh mengacu pada dampak atau perubahan yang ditimbulkan penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap literasi digital siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan
6. Belajar, Dalam Yaumi (2016), Ibnu Khaldun menggambarkan belajar sebagai pengembangan kebiasaan yang disebabkan oleh kegiatan berulang yang mengarah pada hasil akhir. Kebiasaan berkembang secara bertahap berdasarkan rona jiwa. Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan manusia yang berlangsung dari waktu ke waktu dan tidak hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan, menurut Gagne et al. (2005: 2). Dengan kata lain, belajar tidak dipandang sebagai pergeseran dalam proses pertumbuhan fisik, melainkan sebagai perubahan jangka panjang dalam watak atau kapasitas manusia. Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku manusia menjadi lebih baik dalam kurun waktu tertentu (S. Sirate & Yaumi, 2017)
7. Media pembelajaran : Menurut Nunu Mahnun (2012), kata "medium" dalam bahasa Latin yang berarti perantara adalah tempat istilah "media" berasal. Penyebaran pesan atau transmisi informasi dari sumber pesan ke target atau penerima pesan dilakukan melalui penggunaan media. Asosiasi Pendidikan dan

Teknologi Komunikasi mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses komunikasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media berfungsi sebagai saluran pengetahuan tentang pembelajaran (Tafonao, 2018).

8. SDN Bilaporah 1 Bangkalan merujuk pada nama sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian ini. SDN merupakan singkatan dari Sekolah Dasar Negeri, sementara Bilaporah 1 Bangkalan adalah nama spesifik dari sekolah tersebut.

9. Siswa kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan merujuk pada kelompok siswa yang berada di kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan, yang menjadi subjek penelitian.

Definisi diatas disesuaikan dengan konteks penelitian yang disebutkan, dan penggunaan istilah dapat bervariasi tergantung pada pengertian dan konvensi yang digunakan dalam konteks penelitian lainnya.