

Penerapan Literasi Digital Melalui Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD

Siti Nur Hidayatur Rofi'ah¹, Mira Azizah², Henry Januar Saputra³, Karsono⁴

^{1,2,3}PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Semarang, 50232

⁴SD Supriyadi 02, Jl. Udan Riris III Tlogosari, Semarang, 50196

Email: sinuhiro@gmail.com

Email: 2miraazizah@upgris.ac.id

Email: 3henryjanuar@upgris.ac.id

Email: 4karsonokopen7@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan literasi digital melalui pembelajaran interaktif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SD Supriyadi 02 Semarang dengan subjek penelitian 26 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikansi dalam ketuntasan belajar klasikal siswa, pada kondisi awal (pra siklus) hanya mencapai 38% Setelah penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif, ketuntasan belajar meningkat menjadi 88% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, keaktifan siswa berdasarkan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif, yang diukur melalui lima indikator, menunjukkan peningkatan keaktifan dari 52,26% dengan kategori sedang pada kondisi awal, menjadi 80,74% pada siklus I dan 93,74% pada siklus II yang masuk pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata kunci: Literasi Digital, Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is motivated by the low student learning outcomes in Pancasila Education subjects and the lack of use of learning media in learning. So in this study aims to improve the learning outcomes of grade II students in Pancasila Education subjects by applying digital literacy through interactive learning. This Classroom Action Research (PTK) was conducted at SD Supriyadi 02 Semarang with 26 students as research subjects. The results showed a significant increase in students' classical learning completeness, in the initial condition (pre-cycle) only reached 38% After the application of digital literacy through interactive learning, learning completeness increased to 88% in cycle I, and reached 100% in cycle II, which is included in the very high category. In addition, student activeness based on the application of digital literacy through interactive learning, which is measured through five indicators, shows an increase in activeness from 52.26% with a moderate category in the initial condition, to 80.74% in cycle I and 93.74% in cycle II which is in the high category. The results of this study prove that the application of digital literacy through interactive learning can significantly improve student learning outcomes.

Keywords: Digital Literacy, Interactive Learning, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam memajukan sebuah bangsa. Dengan proses pendidikan yang efektif, dapat dihasilkan sumber daya manusia yang unggul. Dalam pembelajaran, guru sebaiknya menciptakan lingkungan yang mendukung sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif, baik melalui bertanya, berbagi ide, maupun melakukan aktivitas yang memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran yang ideal ditandai dengan adanya interaksi edukatif, yakni hubungan yang disadari memiliki tujuan tertentu. Interaksi ini berasal dari peran pendidik (guru) dan proses belajar pada siswa yang berlangsung secara pedagogis. Proses ini dilakukan secara terstruktur melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Parwati et al, 2023).

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mengembangkan potensi siswa, modernisasi menuntut pendidik untuk turut berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan (Hermita et al, 2021). Hal ini sesuai dengan pembelajaran abad 21, dimana guru abad 21 berperan tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator, motivator dan pembaharu untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dengan mengintegrasikan tantangan penggunaan TIK dalam berbagai proses pembelajaran di sekolah (Mulyono & Ampo, 2021). Untuk itu guru perlu terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan menggunakan peralatan teknologi yang canggih dan inovatif (Husain & Kaharu, 2020; Zukmadini et al, 2020). Guru dapat mengembangkan media teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa (Bahri, 2020; Elisa, 2022; Saadah & Hasanah, 2023).

Dalam pendidikan abad ke-21, keterampilan literasi digital menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Kompetensi ini merupakan kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh guru dan siswa guna menghadapi era digitalisasi dalam dunia pendidikan (Dinata, 2021). Literasi digital mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media digital, termasuk perangkat komunikasi, internet, dan lainnya (Vanya, 2021). Selain itu, literasi digital juga melibatkan kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Intaniasari & Utami, 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang terbuka, responsif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran.

Menurut Hague dan Payton dalam (Nasionalita & Nugroho, 2020) terdapat 8 dimensi literasi digital, yaitu keterampilan fungsional, kreativitas, berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman budaya dan sosial, kolaborasi, kemampuan mencari dan memilih informasi, komunikasi, dan e-safety. Empat prinsip dasar literasi digital menurut (Hildawati et al, 2024) yaitu aksesibilitas, keterampilan dasar, keberagaman, kritis, etika dan tanggung jawab, privasi dan keamanan, kolaborasi, kreativitas dan inovasi, lifelong learning, dan pengelolaan informasi. Literasi digital telah memberikan banyak manfaat, menurut Sumiati & Wijonarko (2020), literasi digital memungkinkan seseorang untuk mencari dan memahami informasi dengan lebih baik, sehingga dapat memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih bijaksana. Dalam konteks pembelajaran, literasi digital juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, literasi digital memudahkan akses terhadap berbagai sumber referensi materi belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan penuh semangat.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat pembelajaran di kelas IIC SD Supriyadi 02, dalam proses pembelajaran saat ini sebagian besar hanya dilakukan satu arah, siswa cenderung pasif dan mudah jenuh saat menerima materi hanya dilakukan satu arah. Selain itu zaman modern ini teknologi informasi sudah berkembang tetapi guru hanya menggunakan pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan teknologi. Maka dari itu guru harus mencari solusi untuk menggerakkan motivasi siswa aktif dalam belajar, diantaranya dengan membangun pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan media digital.

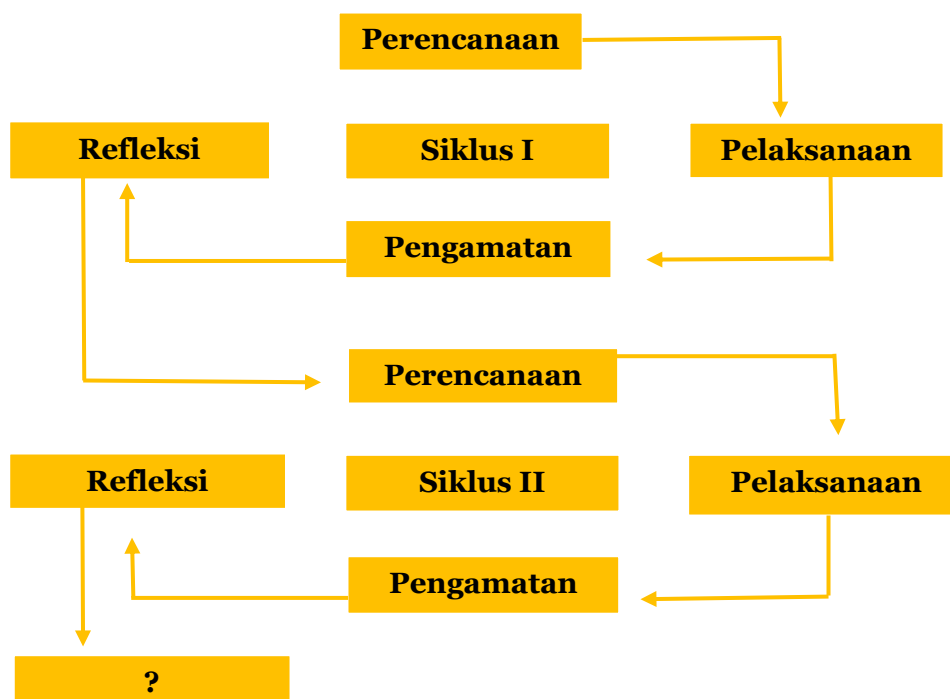
Dalam penelitian ini media audio visual dan game interaktif berbasis web digunakan sebagai media pembelajaran. Media audio visual ini berupa video pembelajaran, PPT dan

media konkret yang digunakan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Untuk game interaktif berbasis web menggunakan Wordwall, Educaplay, Bamboozle dan Quizizz paper mode. Menurut Piaget usia sekolah dasar disebut masa operasional kongkret. Pada masa tersebut siswa sangat tertarik gambar-gambar yang berwarna dan imajinatif. Dalam Fase tersebut siswa pada masa operasional kongkret lebih cepat menerima pelajaran melalui media atau alat bantu yang merangsang pendengaran dan penglihatannya (Pagarra et al, 2022). Dari beberapa permasalahan yang ditemukan, permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila kelas II dapat dilihat dari rendahnya hasil evaluasi atau nilai klasikal kurang dari 75%. Dari 26 siswa, adapun yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 70 hanya ada 10 atau sekitar 38%. Dengan memanfaatkan Literasi digital melalui pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesuai dengan definisi Arikunto (2021) yang menekankan pada tindakan yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan proses pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas II C SD Supriyadi 02 dengan cara menerapkan literasi digital melalui pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilakukan secara partisipatif, dimana peneliti berperan langsung dalam merancang tindakan, melaksanakan tindakan, dan melakukan evaluasi Bersama guru kelas.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II C SD Supriyadi 02 dengan jumlah 26 siswa, terdiri dari 10 laki-laki dan 16 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Supriyadi 02, yang berlokasi di Semarang, Jawa Tengah. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, yaitu pra-tindakan dan pelaksanaan tindakan. Pra-tindakan melibatkan pemberian tes awal untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pelaksanaan tindakan mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sesuai dengan model yang diusulkan oleh Kemmis & McTaggart. Siklus tindakan dimulai dengan menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan tindakan, mengamati proses pembelajaran, dan merefleksi hasil pembelajaran untuk perbaikan. Berikut adalah alur PTK yang digunakan:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2021)

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat partisipasi dan sikap siswa selama proses pembelajaran, sementara tes digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan tes.

Instrument penelitian meliputi lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan dan lembar observasi literasi digital melalui pembelajaran interaktif untuk mengukur keaktifan siswa. Data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung tingkat ketuntasan belajar dan keaktifan siswa. Hasil dianalisis untuk menentukan keberhasilan pembelajaran berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal sebesar $\geq 75\%$ dan dikuatkan melalui rekapitulasi keaktifan siswa dengan peningkatan literasi digital melalui pembelajaran interaktif. Peningkatan literasi digital melalui pembelajaran interaktif dianalisis dengan menghitung persentase keaktifan siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Untuk menentukan keaktifan dari siswa, peneliti mengambil pendapat yang dipaparkan oleh Arikunto (2021) sebagai berikut:

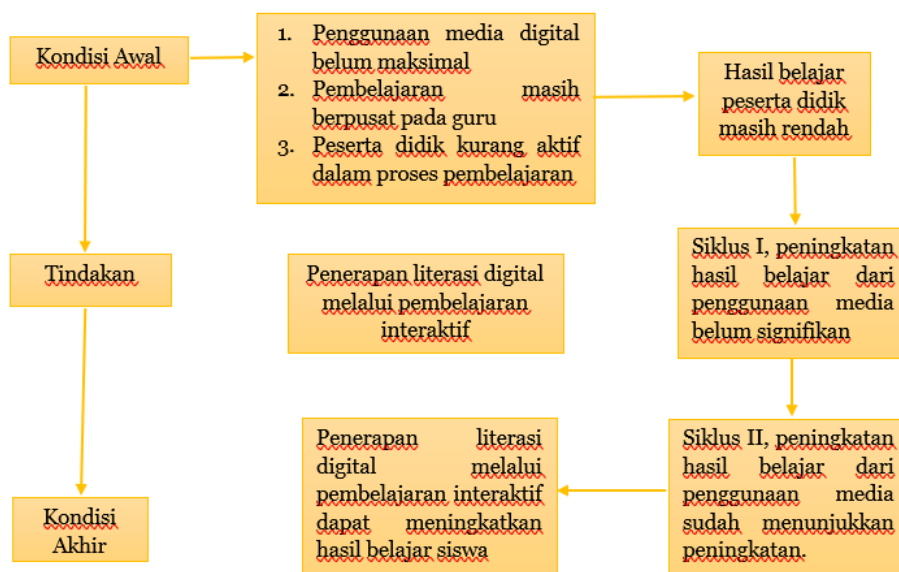
Tabel 1. Persentase Kategori Keaktifan Belajar Siswa (Arikunto, 2021)

Capaian	Kategori
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Supriyadi 02, yang berlokasi di Jalan Udan Riris III, Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2025, dengan melibatkan 26 siswa kelas II C, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dimana siklus I dilaksanakan pada 22 April 2025 dan siklus II pada 28 April 2025, dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit.

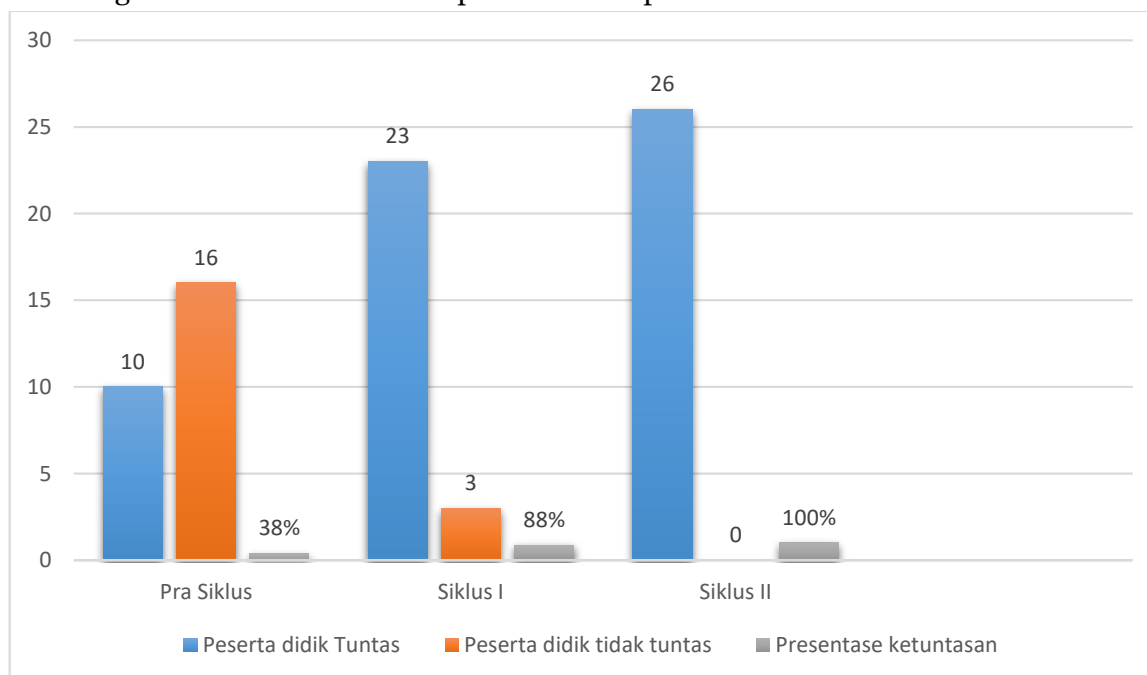
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II C. Fokus dari penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan pancasila.



Gambar 2. Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas

Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut adalah rekapitulasi hasil perbandingan ketuntasan siswa dari pra siklus sampai siklus II.



Gambar 3. Perbandingan Ketuntasan Siswa

Pra Siklus

Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan observasi pra-siklus untuk memahami kondisi awal siswa, baik dari segi keaktifan dalam pembelajaran maupun hasil belajar. Dari pengamatan awal, terlihat bahwa proses pembelajaran di kelas cenderung monoton, kurang melibatkan media pembelajaran yang menarik dan berpusat pada guru. Akibatnya, siswa menjadi kurang efektif dan kurang termotivasi dalam belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan gambar 3, terlihat bahwa hasil dari rekapitulasi ketuntasan siswa menunjukkan hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 16 Siswa masih belum memenuhi KKM, dengan nilai klasikal pada pra siklus yaitu sebesar 38%. Presentase tersebut masih kurang dari nilai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan intervensi guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya rekapitulasi hasil observasi keaktifan siswa dengan menerapkan literasi digital melalui pembelajaran interaktif pada tabel 2 sebesar 52,26%, yang artinya keaktifan siswa pada pra siklus masih dalam kategori sedang. Maka hal tersebut menjadi salah satu factor rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa dengan Penerapan Literasi Digital melalui Pembelajaran Interaktif Pra Siklus

No	Indikator Literasi Digital melalui Pembelajaran Interaktif	Jumlah siswa	Presentase
1.	Kemampuan mengoperasikan perangkat digital	13	50%
2.	Aktif dalam diskusi menggunakan perangkat digital	12	46,1%
3.	Kemampuan membaca dan menyimak konten digital	15	57,6%
4.	Mampu berkolaborasi melalui perangkat digital	10	38,4%
5.	Antusias mengikuti kuis atau evaluasi digital	18	69,2%
Total rata-rata		52,26%	

Siklus I

Pada siklus I, penelitian berfokus pada penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif. Tahap ini diawali dengan persiapan seperti penyusunan modul ajar, penyediaan media pembelajaran (video pembelajaran, PPT, educaplay dan media konkrit), pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta koordinasi dengan guru kelas.

Pada pelaksanaanya, pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap utama: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Selama kegiatan inti, siswa diajak untuk menganalisis video dan bermain game interaktif melalui PPT, educaplay dan media konkrit. Siswa juga diajak untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan menyelesaikan tugas. Pembelajaran pada siklus I diakhiri dengan evaluasi singkat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil observasi yang dapat dilihat pada gambar 3 menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan siswa semakin meningkat, yaitu 23 siswa tuntas dan hanya 3 siswa yang belum tuntas, hal ini menunjukkan bahwa keketuntasan siswa sudah mencapai nilai klasikal sebesar 88% siswa yang berhasil mencapai KKM. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga meningkat dari 52,26% dengan kategori sedang pada pra-siklus menjadi 80,74% dengan kategori tinggi pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa dengan Penerapan Literasi Digital melalui Pembelajaran Interaktif Siklus I

No	Indikator Literasi Digital melalui Pembelajaran Interaktif	Jumlah siswa	Presentase
1.	Kemampuan mengoperasikan perangkat digital	20	76,9%
2.	Aktif dalam diskusi menggunakan perangkat digital	20	76,9%
3.	Kemampuan membaca dan menyimak konten digital	24	92,3%

4.	Mampu berkolaborasi melalui perangkat digital	20	76,9%
5.	Antusias mengikuti kuis atau evaluasi digital	21	80,7%
Total rata-rata			80,74%

Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan beberapa perbaikan berdasarkan evaluasi pada siklus I. Fokus pembelajaran difokuskan pada peningkatan kualitas refleksi, manajemen waktu yang lebih efektif, serta meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Pembelajaran pada siklus ini digunakan pendekatan yang lebih mendalam dengan menerapkan literasi digital melalui pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran melalui youtube, powerpoint, kuis menggunakan wordwall, kemudian game turnamen menggunakan bamboozle dan kegiatan evaluasi menggunakan quiziz paper mode untuk mengukur ketuntasan hasil belajar.

Hasil observasi pada siklus II yang dapat dilihat pada gambar 3 menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 100%, yang artinya semua siswa berhasil mencapai KKM, dengan nilai klasikal yang lebih tinggi dibandingkan siklus I. Hal ini juga diperkuat dengan adanya rekapitulasi hasil observasi keaktifan siswa pada table 4 dengan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif meningkat sebesar 93,74%, yang artinya nilai keaktifan siswa masuk dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Siswa dengan Penerapan Literasi Digital melalui Pembelajaran Interaktif Siklus II

No	Indikator Literasi Digital melalui Pembelajaran Interaktif	Jumlah siswa	Presentase
1.	Kemampuan mengoperasikan perangkat digital	23	88,5%
2.	Aktif dalam diskusi menggunakan perangkat digital	24	92,3%
3.	Kemampuan membaca dan menyimak konten digital	25	96,1%
4.	Mampu berkolaborasi melalui perangkat digital	24	92,3%
5.	Antusias mengikuti kuis atau evaluasi digital	26	100%
Total rata-rata			93,74%

Pembahasan

Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa, melainkan merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru untuk menggunakan keterampilan dasar mengajar secara efektif dan menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Bukti dari keberhasilan pembelajaran terlihat dari perubahan perilaku siswa, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan dalam proses belajar mengajar bukanlah hasil kebetulan, melainkan buah dari kerja keras dan kecakapan guru dalam menerapkan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi sangat relevan. Melalui penerapan ini, guru berupaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada siswa secara terencana agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi, 2022). Temuan sebelumnya juga menegaskan bahwa fungsi media adalah sebagai sumber belajar dan memperjelas materi yang diberikan serta memberikan gambaran tentang materi (Oktarina, 2021). Hal inilah yang menyebabkan media dapat memudahkan siswa dalam belajar, dan memudahkan guru dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar, siswa menjadi lebih antusias, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I. pada siklus I diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar sebanyak 23 siswa (88%) dan tidak tuntas 3 siswa (12%). Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan-perbaikan. Dari perbaikan tersebut, pada siklus II dapat lebih meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SD Supriyadi 02 Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tindakan siklus II, diketahui bahwa semua siswa hasil belajarnya dinyatakan tuntas, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 100%.

Keaktifan siswa dengan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif, menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan dari pra siklus sampai siklus II. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata capaian berdasarkan lima indikator utama yang telah ditetapkan. Pada pra siklus, keaktifan siswa dengan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif, siswa berada pada presentase rata-rata keaktifan 52,26%, yang mencerminkan bahwa sebagian besar siswa baru memahami dasar-dasar penerapan literasi digital, namun masih memerlukan pendampingan intensif untuk meningkatkan keaktifan lebih lanjut.

Pada siklus I, hasil rekapitulasi keaktifan siswa dengan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan dengan capaian rata-rata mencapai 80,74%. Peningkatan ini merupakan hasil dari penerapan metode pembelajaran interaktif yang memanfaatkan media digital. Siswa mulai menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran dengan mengoperasikan perangkat digital, berkolaborasi, serta memahami dan menggunakan media digital. Pada siklus II, rata-rata keaktifan siswa dengan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif mengalami peningkatan hingga mencapai 93,74%. Pada tahap ini, keaktifan siswa sangat meningkat dengan adanya media pembelajaran berbasis digital yang sangat interaktif. Dengan hal ini, pembelajaran bisa lebih efektif dan siswa termotivasi untuk semangat belajar.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang dengan baik mampu mendukung keaktifan siswa secara optimal. Peningkatan yang konsisten dari kondisi awal hingga siklus II mencerminkan keberhasilan implementasi strategi pembelajaran, serta antusiasme siswa dalam mengadopsi keterampilan digital sebagai bagian dari pembelajaran mereka. Dengan evaluasi dan inovasi yang berkelanjutan, hasil ini diharapkan dapat terus dipertahankan dan bahkan ditingkatkan di masa mendatang.

Dengan ini penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD Supriyadi 02 Semarang.

Hal ini ditinjau dari peningkatan presentase ketuntasan dan keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD supriyadi 02. Sebelum intervensi, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 38%. Namun, setelah penerapan pendekatan ini, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88% pada siklus I dan naik tajam menjadi 100% pada siklus II, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Hasil observasi keaktifan siswa dengan penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif, siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari 52,26% pada kondisi awal menjadi 80,74% pada siklus I, dan mencapai 93,74% pada siklus II. Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan literasi digital melalui pembelajaran interaktif memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti pengumpulan data yang bergantung pada observasi langsung, keterbatasan sampel yang hanya melibatkan satu kelas, serta keterbatasan akses terhadap sumber pustaka. Keterbatasan tersebut perlu diperhatikan dalam pengembangan penelitian lebih lanjut agar hasil penelitian dapat lebih dioptimalkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada SD Supriyadi 02 Semarang yang sudah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan PPL dan penelitian di sekolah. Terima kasih juga kepada dosen pengampu, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan guru pamong yang sudah memberikan arahan kepada peneliti sehingga penelitian ini berhasil dengan maksimal. Terima kasih kepada para siswa yang terlibat yakni siswa kelas IIC SD Supriyadi 02 Semarang yang selalu bersemangat dalam pembelajaran. Terima kasih juga kepada rekan-rekan yang terlibat pada penelitian yang sudah membantu sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Bahri, A., Idris, I. S., Muis, H., Arifuddin, M., & Fikri, M. J. N. (2020). Blended learning integrated with innovative learning strategy to improve self-regulated learning. *International Journal of Instruction*, 14(1), 779–794. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14147A>
- Dewi, U., Sumarno, A., Pradana, H. D., & Kristanto, A. (2022). Student Responsibilities Towards Online Learning in Interactive Multimedia Courses. *Journal of Education Technology*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41522>
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Ekspone*, 11(1), 2027. <https://doi.org/10.47637/Ekspone.V11i1.368>
- Elisa, E., P. A. M., I. E. T., A. H., I. H. L. W., & N. L. (2022). Digital Module Innovation Based on Exploration of Physics Concepts Containing Local Wisdom “Making Traditional Snacks” to Support the Formation of Pancasila Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2923–2932.
- Elisa, E., Prabandari, A. M., Istighfarini, E. T., Alivia, H., Inayati H, L. W., & Nuraini, L. (2022). Digital Module Innovation Based on Exploration of Physics Concepts Containing Local Wisdom “Making Traditional Snacks” to Support the Formation of Pancasila Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2923–2932. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.2171>

- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>
- Hildawati, H., Haryani, H., Umar, N., Suprayitno, D., Mukhlis, I. R., Sulistyowati, D. I. D., ... & Judijanto, L. (2024). *Literasi Digital: Membangun Wawasan Cerdas dalam Era Digital terkini*. PT. Green Pustaka IndonesiaIndonesia.
- Husain, R. & Kaharu. A. (2020). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Upaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Pembelajaran Dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996>
- Mulyono & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks literasi digital generasi milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 32–47. <https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>
- Oktarina, R., Ambiyar, A., Fadhilah, F., Muskhair, M., & Effendi, H. (2021). The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School. *Journal of Education Technology*, 5(1), 159–166. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.31435>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Saadah, F. N. L. , & H. F. N. (2023). Development of Science Learning Media Klanimal Android-Based for Elementary School Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1222–1240. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.534>
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sector pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
- Vanya Karunia Mulia Putri, S. G. (n.d.). *Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh*. 2021. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/142539669/literasi-digital-pengertianprinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh>
- Zukmadini, A. Y. , K. B. , dan K. K. (2020). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Pencegahan COVID-19 Kepada Anak-anak di Panti Asuhan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 3(1). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i1.440>