

## **PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM SEESAW TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV SD**

Yani Setiyawati<sup>1</sup>, Murjainah<sup>2</sup>, Aan Suriadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>yaniseitiyawati06@gmail.com, <sup>2</sup>murjainah@univpgripalembang.ac.id,

<sup>3</sup>aansuriadi71@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using the Seesaw platform on the digital literacy of fourth-grade students at SD Negeri 34 Palembang. The research was motivated by the low level of students' digital literacy and the suboptimal use of technology in the learning process. The Seesaw platform was chosen because it offers a digital portfolio-based learning environment that fosters active engagement among teachers, students, and parents. The method used in this study was an experimental design with a pretest-posttest control group approach. The research subjects consisted of two classes, class IVA as the experimental group and class IVB as the control group, with 29 students in each. The experimental group received instruction using Seesaw, while the control group was taught using conventional methods. Data were collected through multiple-choice tests to assess students' digital literacy levels before and after the treatment. The analysis results showed an increase in the average digital literacy score in the experimental class from 58.97 to 76.55, while the control class improved from 53.45 to 65.52. A hypothesis test using the Independent Sample t-Test yielded a t-value of 7.588 with a significance level of 0.000 (< 0.05), indicating that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. This confirms a significant effect of using Seesaw on enhancing students' digital literacy. Furthermore, Seesaw-based learning was found to be more engaging and interactive, thereby improving students' participation and understanding of the lesson content.*

*Keywords: digital literacy, seesaw platform, digital learning, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Seesaw dapat memengaruhi literasi digital siswa kelas IV di SD Negeri 34 Palembang. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan literasi digital siswa serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Platform Seesaw dipilih karena menyediakan fitur pembelajaran berbasis portofolio digital yang mendukung keterlibatan aktif antara guru, peserta didik, dan orang tua. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pengujian pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol,

masing-masing berjumlah 29 siswa. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan Seesaw, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda untuk menilai tingkat literasi digital sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor literasi digital pada kelas eksperimen dari nilai rata-rata 58,97 menjadi 76,55, sementara pada kelas kontrol meningkat dari 53,45 menjadi 65,52. Uji hipotesis dengan Independent Sample t-Test menghasilkan nilai thitung sebesar 7,588 dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Seesaw dan peningkatan literasi digital siswa. Selain itu, pembelajaran menggunakan Seesaw dinilai lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Kata Kunci: literasi digital, platform seesaw, pembelajaran digital, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Dalam kurikulum merdeka, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim menyatakan bahwa penguatan pendidikan karakter peserta didik akan dimanifestasikan oleh Kemendikbudristek melalui berbagai strategi yang berpusat pada upaya untuk mewujudkan Pelajar Pancasila. Menurut (Rahayu, et al., 2022) kurikulum merdeka belajar adalah sistem pendidikan yang memberikan kebebasan kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar untuk mengeksplor kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar untuk mengeksplor kemampuan minat siswa. Untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang diharapkan, hal tadi wajib dilakukan melalui pembelajaran yang berkualitas (Alindra et al., 2024).

Selama proses belajar siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan, dengan bantuan media pembelajaran dapat dilakukan proses pelajaran yang interaktif, dan menghibur (Sukaryanti et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dapat memudahkan murid untuk memahami materi, penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana belajar lebih bervariasi sehingga memberikan semangat dari peserta didik dalam

belajar (Melisya, Murjainah, & Prasrihamni, 2023).

(Murjainah, 2019) menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran berbantuan komputer maupun berbantuan internet. Pembelajaran dengan berbantuan internet saat ini menjadikan siswa lebih mudah memperoleh informasi, belajar pun juga tak lagi menjadi monoton bagi siswa sebab siswa dapat menggunakan komputer PC/ laptop/ smartphone yang dilengkapi internet dapat mengakses berbagai web/ situs untuk belajar ataupun memanfaatkan media sosial yang dapat dirancang untuk pembelajaran.

Pendidikan zaman modern saat ini dikenal dengan era digital, yang bermakna bahwa setiap aktivitas manusia akan digerakan oleh 2 serangkaian teknologi secara digital, secara otomatis. Dalam era zaman digital ini pembelajaran digital pelaksanaannya dapat dilakukan dimanapun dalam kondisi apapun. Menurut (Hidayatullah & Murjainah, 2024) Media TIK yang disampaikan harus memiliki kemenarikan baik dalam hal pengemasan sekaligus isi pembelajaran yang berbobot

sehingga hasilnya terasa bermakna oleh peserta didik. Adapun kelebihan media dua dimensi yaitu sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan ringkasan, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak memerlukan peralatan khusus dan mudah ditempatkan, memerlukan sedikit informasi tambahan, dapat membandingkan perubahan, dapat divariasikan antara media yang satu dengan yang lain (Murjainah, Setianto, & Mujib, 2024).

Interaksi antara pembelajar dengan pengajar dapat dilakukan dalam bentuk *real time* (nyata) atau *non real time* (tidak nyata). Interaksi dalam bentuk *real time (synchronous)* yang dapat dilakukan antara lain melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara *online (online meeting)*, *real audio* atau *real video*, dan *chatroom*. Sedangkan interaksi yang *real time (a synchronous)* bisa dilakukan dengan *mailing list*, *discussion group*, *newsgrop*, dan *bulletin board*. Munir (Marlya, 2021).

Dalam kegiatan Webinar Literasi Digital Bagi tenaga Pendidik dan Anak Didik di Era Digital, disampaikan bahwa di era digital ini,

semua pendidik harus memiliki literasi digital yang tinggi dan menguasai *Cyber Pedagogy* (Nugraheni et al., 2021). Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Ni'matu, 2024). Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pembelajaran tertentu serata mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal & Haickal, 2021). Literasi digital juga sangat diperlukan untuk mengatasi masalah ledakan informasi yang terus meningkat di dalam sumber digital. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan sebagai sumber media dalam berbagai bentuk. Menurut UNESCO sendiri, konsep dari literasi digital itu merupakan upaya untuk memahami perangkat teknologi komunikasi dan informasi (Suherdi et al., 2021).

Dalam era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan

informasi, kemampuan literasi menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh generasi masa kini (Novalia et, al., 2024). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, literasi digital memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran yang merdeka, aktif, dan berpusat pada peserta didik (Simbolon et al.,2022). Melalui penguasaan literasi digital, peserta didik didorong untuk mampu mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan etis, sehingga mereka dapat berpikir secara mandiri, bernalar kritis, dan menjadi pelajar yang kreatif sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (Anjarwati et al.,2022).

Literasi digital juga membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Sherli et al.,2022).

Dalam era Society 5.0 yang menekankan integrasi teknologi dalam kehidupan manusia, literasi digital menjadi jembatan utama agar generasi muda mampu beradaptasi dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang serba digital. Oleh karena itu, pemerintah melalui Gerakan Literasi Nasional turut menekankan pentingnya pengembangan literasi digital yang mencakup aspek kognitif, teknis, sosial, dan etika digital (Setiani et al.,2021)

Peningkatan literasi digital pada anak-anak sekolah dasar menjadi faktor penting dalam mendukung pemanfaatan teknologi secara optimal. Literasi digital memungkinkan siswa untuk belajar mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai platform digital secara bijak dan bertanggung jawab (Syalsyabilah, Murjainah, & Suriadi, 2024). Dengan kemampuan ini, anak-anak dapat dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam memanfaatkan teknologi, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam mengenal potensi lingkungan sekitarnya (Suriadi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 25 April 2024 di SD Negeri 34 Palembang, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan. Salah satu permasalahannya yaitu Guru belum memanfaatkan teknologi yang ada secara maksimal dan literasi digital yang masih minim serta siswa sering kali tidak memahami cara menggunakan perangkat digital dengan benar, seperti mencari informasi yang akurat atau menggunakan aplikasi pendidikan, dilihat dari guru lebih sering 5 menggunakan bahan ajar cetak dibanding memanfaatkan teknologi digital . Hal ini dibuktikan pada kelas IV SD Negeri 34 Palembang, dari total 58 peserta didik di kelas IVA dan IVB belum memanfaatkan teknologi yang ada dan literasi digitalnya pun masih minim. Hal ini dikarenakan kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan siswa cepat merasa bosan saat proses belajar mengajar menyebabkan siswa tidak menerima dengan baik tentang materi yang disampaikan. Kemampuan siswa dalam literasi digital juga masih rendah yang dilihat dari kurangnya

pemahaman siswa dalam menggunakan perangkat digital untuk mencari informasi.

Dari permasalahan diatas, dapat diatasi dengan penggunaan platform Seesaw, karena penelitian ini mendapatkan solusi untuk mengatasi minimnya literasi digital di SD Negeri 34 Palembang, yang ditunjukkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru dan rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital secara efektif. Penelitian ini adalah pendekatan yang melibatkan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan terarah. Penelitian ini juga memperkenalkan dimensi kebudayaan lokal dengan mengaitkan penggunaan platform Seesaw pada materi gotong royong, yang relevan dengan nilai-nilai profil pelajar pancasila seperti kreativitas, bernalar kritis, dan bergotong royong. Dengan berfokus pada jenjang pendidikan dasar, penelitian ini mengisi kekosongan literatur yang umumnya berorientasi pada jenjang menengah dan tinggi, sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Salah satu platform pembelajaran digital yang mendukung peningkatan literasi digital di era Kurikulum Merdeka adalah Seesaw. Seesaw merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru, siswa, dan orang tua untuk saling terhubung dalam satu ekosistem pembelajaran yang kolaboratif (Fatma & Sulisworo, 2022). Dalam penggunaannya, Seesaw memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan proses belajar mereka dalam bentuk teks, gambar, video, dan rekaman suara yang dapat diakses secara real-time oleh guru dan orang tua. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan personalisasi dan diferensiasi pembelajaran (Enrico et al., 2020). Media *Seesaw class learning management system* juga mendukung terkait keterlaksanaan pembelajaran abad 21. Hafriyani menyebut bahwa dalam menghadapi arus globalisasi, seluruh sektor di Indonesia berusaha agar mampu mewujudkan generasi emas 2045 yang salah satunya melalui

pembelajaran abad 21 (Harfiyani, 2018)

Seesaw juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan pemahamannya secara kreatif, yang secara langsung mengembangkan dimensi profil Pelajar Pancasila seperti bernalar kritis, mandiri, dan kreatif. Selain itu, penggunaan Seesaw mendorong penguatan literasi digital karena siswa secara aktif terlibat dalam proses produksi dan konsumsi konten digital secara bertanggung jawab (Kusmaryani & Arifin, 2022). Guru pun dapat memanfaatkan fitur-fitur Seesaw untuk memberikan umpan balik yang konstruktif serta memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, Seesaw tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana transformasi pembelajaran yang adaptif dan inklusif di era digital (Pujiarto et al., 2023).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani et al., 2024) Penelitian ini menganalisis efektivitas Seesaw sebagai inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi informasi siswa. Metode penelitian yang digunakan

adalah kuasi 8 eksperimental dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Seesaw secara signifikan meningkatkan skor literasi informasi siswa, mendukung integrasi Seesaw oleh pendidik untuk hasil pembelajaran yang lebih baik dan keterlibatan siswa yang meningkat.

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah diuraikan diatas dan didukung oleh penelitian yang relevan, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Platform Seesaw Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SD".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 34 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menguji pengaruh dari penggunaan platform seesaw dengan peningkatan literasi digital siswa kelas IV SD. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen jenis Pre-Exerimental Designs (non-designs), dengan bentuk desain penelitian On-Group Pretest-Posttest Designs. Pada desain ini terdapat

*pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019).

Kelas kontrol merupakan kelas IV.B dengan jumlah 29 siswa, sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas IV.A dengan jumlah 29 siswa. Instrument yang digunakan merupakan instrument test dengan *pretest* dan *posttest*. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 58 siswa. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal pilihan ganda dalam lembar tes. Butir soal berjumlah 10 butir dengan teknik penskoran 0-10. Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis. Seluruh proses analisis data untuk pengujian asumsi dan hipotesis penelitian menggunakan software IBM SPSS 25 for windows.

Hasil penelitian diuji hipotesis dan dianalisis menggunakan uji independent sample t test untuk mengetahui adanya perbedaan nilai *posttest* yang signifikan antara kedua kelas penelitian. Sebelum melakukan uji independent sample t test, data yang diperoleh dilakukan pengujian

prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan menggunakan rumus *Saphirowilk* dan juga uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene. Seluruh uji parametric yang dilakukan pada penelitian ini memiliki nilai signifikansi 5%.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian telah dilakukan di SD Negeri 34 Palembang yaitu pada tanggal 8 sampai 13 Maret 2025 dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan platform *seesaw* terhadap literasi digital siswa kelas 4 SD Negeri 34 Palembang. Data diperoleh dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Pretes Postest Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AH	80	80
2	AS	60	60
3	AFA	60	70
4	ALA	70	70
5	HS	30	60
6	HTZ	70	80
7	KAF	40	70
8	KP	40	80
9	LS	70	60
10	DH	80	80
11	MAY	50	50
12	MAA	50	60
13	MBR	40	50
14	MBP	50	60
15	MRAB	40	60
16	MI	30	60

17	MS	50	70
18	MK	80	60
19	M	40	70
20	MR	20	80
21	NR	60	80
22	NRI	20	80
23	NVH	70	80
24	NA	50	80
25	PA	70	80
26	SNM	70	70
27	SL	30	70
28	RV	80	80
29	AH	40	50
<b>Rata-rata</b>		<b>53,45</b>	<b>65,52</b>

Sumber: Peneliti, 2025

Dari tabel pemaparan hasil pretest posttest pada kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa terdapat kelas kontrol IVB dari 29 siswa yang menjadi subjek penelitian perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest siswa sebelum perlakuan adalah sebesar 53,45, sedangkan rata-rata nilai posttest setelah perlakuan menjadi 65,52.

**Tabel 2**

**Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	APAR	50	80
2	AS	40	60
3	ANY	80	90
4	AZ	60	70
5	DA	50	90
6	DEB	70	70
7	DA	70	90
8	FAA	70	100
9	F	50	60
10	MAAA	60	70
11	MAI	60	80
12	MBR	70	70
13	MHW	80	70
14	MRA	40	70
15	MDA	50	90
16	MJR	60	70

17	MD	50	70
18	MR	80	70
19	NI	80	80
20	NAP	80	80
21	PR	40	80
22	S	50	70
23	SAS	70	90
24	SAV	60	80
25	SD	40	80
26	OP	60	80
27	PPS	50	80
28	PRH	50	80
29	ZB	40	80
<b>Rata-rata</b>		<b>58,97</b>	<b>76,55</b>

Sumber: Peneliti, 2025

Dari tabel pemaparan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata nilai dari 29 siswa kelas eksperimen IVA yaitu nilai pretest 58,97 sedangkan nilai posttest 76,55.

Sebelum melakukan analisis uji independent sample t test, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis independent sample t test, yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut hasil uji normalitas data pretest dan posttest hasil kemampuan bernalar kritis.

**Tabel 3 Uji Normalitas Test Nalar Kritis**

Hasil literasi Digital	Kelas	Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest (Kelas Eksperimen)	,163	29	,047	,929	29	,053
	Posttest (Kelas Eksperimen)	,117	29	,200*	,935	29	,076
	Pretest (Kelas Kontrol)	,188	29	,011	,948	29	,158
	Posttest (Kelas Kontrol)	,146	29	,117	,930	29	,056

<sup>a</sup>.Lilliefors Significance Correction

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel diatas peneliti memilih *Shapiro-Wilk* dikarenakan sample <100 pengujian hasil uji normalitas dapat di peroleh nilai signifikan pada nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah 0,053 dan 0,76. Sedangkan nilai pretest dan posttest kelas kontrol yaitu 0,158 dan 0,056 dimana nilai tersebut melebihi nilai  $\alpha = 0,05$  sehingga dari nilai pretest  $0,053 > 0,05$  dan nilai posttest  $0,76 > 0,05$  kelas eksperimen, sedangkan nilai pretest  $0,158 > 0,05$  dan nilai posttest  $0,56 > 0,05$  kelas kontrol, sesuai dengan syarat uji normalitas data dapat disimpulkan bahwa data normalitas berdistribusi normal.

Setelah mendapatkan hasil bahwa data penelitian memiliki distribusi normal, peneliti melakukan uji prasyarat yang kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varians yang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji Levene. Berikut hasil uji homogenitas data pretest dan posttest.

**Tabel 4 Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Literasi Digital	Based on Mean	2.576	3	112	.057
	Based on Median	2.119	3	112	.102
	Based on Median and with adjusted df	2.119	3	93,515	.103
	Based on trimmed mean	2.576	3	112	.057

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat uji homogenitas di dapatkan nilai signifikan yaitu dengan nilai  $\alpha = 0,05$  nilai signifikan  $0,057 > 0,05$  maka uji hal ini dapat diartikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang homogen. Data yang diperoleh pada saat pretest dan posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian ini layak untuk diuji dalam uji hipotesis yaitu *uji independent sample t test* untuk mengetahui tingkat perbedaan pada kedua kelas data penelitian.

Adapun hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh penggunaan platform seesaw terhadap literasi digital siswa kelas IV SD. Untuk mengetahui diterima dan ditolak  $H_0$  atau  $H_a$  dilakukan berdasarkan kriteria pengujian, yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) > taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yaitu sebesar 0,05, maka  $H_0$  diterima. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi ( $\alpha$ ) yaitu sebesar 0,05, maka  $H_a$  diterima. Berdasarkan

perhitungan, hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5**  
**Uji Hipotesis Data Pretest dan Posttest**  
**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Literasi digital	Equal variances assumed	.376	.542	-7.558	56	.000	-26.552	3.513	-33.589	-19.514
	Equal variances not assumed			-7.558	54.822	.000	-26.552	3.513	-33.592	-19.511

Sumber: Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis di atas, diperoleh nilai t hitung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 7.588 dimana  $t_{tabel} = 1,672$  dengan  $df = n - 2$  dimana  $n = 58$  jadi  $df = 56$  sehingga disimpulkan  $t_{hitung} = 7.588 \geq t_{tabel} 1,672$  dan nilai  $sig(2-tailed)$  menunjukkan  $0,000 < 0,05$ , dapat disimpulkan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau ada pengaruh penggunaan platform digital terhadap literasi digital siswa kelas IV SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Seesaw berkontribusi signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman materi siswa kelas IV SD. Hal ini selaras dengan teori *konstruktivisme* yang dikemukakan oleh *Piaget* dan *Vygotsky*, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan

lingkungan dan media yang mendukung. Seesaw, sebagai platform digital interaktif, menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan kolaboratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Hindansah et al., 2020) yang menunjukkan bahwa Seesaw meningkatkan keaktifan siswa karena dokumentasi pembelajaran yang efisien dan membantu penyerapannya, serta (Twiningsih, 2021) yang menyatakan bahwa Seesaw mempermudah interaksi antara guru dan siswa, bahkan antarsiswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian (Prahestiningtyas & Sulisworo, 2022) memperkuat hasil ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan Seesaw dalam pembelajaran berbasis saintifik meningkatkan kemampuan literasi siswa. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Seesaw dalam penelitian ini bukanlah hasil kebetulan, melainkan didukung oleh pendekatan teoritis dan temuan empiris sebelumnya yang menunjukkan efektivitas platform ini dalam menciptakan pembelajaran

yang aktif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Seesaw terhadap literasi digital siswa kelas IV SD. Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 29 siswa, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang juga terdiri dari 29 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan platform Seesaw, sedangkan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional atau buku ajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pemberian tes (*posttest*) di akhir pertemuan, diperoleh bahwa pemahaman materi gotong royong yang diintegrasikan dengan platform digital Seesaw pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi, dengan rata-rata nilai sebesar 76,55. Nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata nilai sebesar 65,52. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan platform Seesaw dapat memengaruhi

dan meningkatkan pemahaman materi serta literasi digital siswa.

Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan platform Seesaw tampak lebih menarik dan kreatif. Media pembelajaran yang interaktif ini mendorong siswa untuk memahami pentingnya literasi digital. Siswa juga dapat belajar sambil bermain secara positif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka secara efektif dan menyenangkan. Sementara itu, pembelajaran di kelas kontrol dilakukan secara konvensional, dengan metode yang masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi menggunakan buku ajar dan gambar, serta memberikan penjelasan secara monoton. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa menjadi minim, karena interaksi yang terjadi hanya satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Respon siswa terhadap pembelajaran juga cenderung rendah, sehingga pemahaman konsep materi dan literasi digital menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, rata-rata skor *posttest* siswa kelas kontrol hanya sebesar 62,22, lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata skor kelas eksperimen yang mencapai

77,22. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis platform digital Seesaw memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan pemahaman materi siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hindansah et al., 2020) dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Seesaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar”. Melalui metode peneltian deskriptif analitik menggunakan data dari kuisioner, wawancara, dan observasi hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan aplikasi Seesaw membuat keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran jarak jauh tidak hilang karena pendokumentasiannya lebih efektif, efisien, dna tahan lama, serta membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran. Persamaan penelitian (Hindansah et al., 2020) dengan peneltian ini yaitu subjek penelitian siswa sekolah dasar dan variabel bebasnya yaitu Seesaw, sedangkan perbedaannya pada variabel terikat (Y).

Sejalan dengan penenelitian (Twiningsih, 2021) yang menyatakan “Penggunaan Media Seesaw Class pada Kegiatan Belajar dari Rumah

selama Pandemi Covid-19” Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media Seesaw class berdampak positif terhadap kegiatan belajar dari rumah pada peserta didik selama pandemic Covid-19. Hal ini ditunjukkan dariberbagai fitur Seesaw class yang memudahkan guru dan siswa dalam aktivitas belajar dari rumah selama pandemi covid-19. Persamaan penelitian (Twiningsih, 2021) ialah aplikasi Seesaw class yang dapat diakses melalui handphone *andorid* tidak hanya memberi kemudahan guru dan siswa dalam berinteraksi, tetapi juga interaksi antarsiswa.

Sama halnya juga penelitian yang dilakukan (Prahestiningtyas & Sulisworo, 2022) yang berjudul “Pembelajaran Fisika secara Online dengan Aplikasi Seesaw Berdasarkan *Scientific Based Learning* untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Ilmiah” yang dimana penerapan persamaan matematis sesuai kemampuan berpikir secara ilmiah. Metode pembelajaran adalah *menggunakan Learning Management System (LMS )* bernama aplikasi Seesaw. LMS Seesaw dikembangkan pada pembelajaran Fisika *melalui*

*Scientific Based Learning*. *Scientific Based Learning* merupakan metode berpikir yang sistematis dan empiris, sesuai kehidupan nyata. Sedangkan kemampuan berpikir ilmiah adalah serangkaian proses pemikiran yang menggunakan akal budi dengan cara mempertimbangkan, memutuskan dan mengembangkan pengetahuan. Sampel penelitian siswa kelas X sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket metode USE untuk mengukur efektivitas aplikasi pembelajaran, dan lembar validasi untuk mengukur validitas bahan ajar. Berdasarkan angket hasil analisis data disimpulkan siswa yang setuju bahwa aplikasi Seesaw digunakan secara online pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah sebesar 63%. Hal ini didukung hasil posttest penggunaan Seesaw untuk meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah mengalami kenaikan nilai siswa rata-rata sebesar 17%. Sedangkan pada aspek berpikir ilmiah terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 24%.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Pujiarto et al., 2023) yaitu mengenai "Inovasi Penggunaan

Program Seesaw sebagai Media Pembelajaran Digital dan Laporan Portofolio untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD di Kecamatan Telukjambe Barat Karawang" bahwasanya melalui laporan portofolio, pendidik dapat melacak dan mendokumentasikan perkembangan dan prestasi anak secara individual. dalam pembuatan portofolio digital, termasuk aksesibilitas, fleksibilitas, dan kurangnya literasi digital. Guru juga mampu menggunakan aplikasi Seesaw dan berencana menggunakannya dalam tahun ajaran berikutnya. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Seesaw memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dokumentasi perkembangan anak usia dini. Beberapa saran yang diajukan termasuk pelatihan dan bimbingan, pendukung teknis, kerjasama dengan orang tua, dan evaluasi dan pemantauan yang lebih efektif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan platform Seesaw terhadap literasi digital siswa kelas IV SD. Dimana platform digital ini dapat membantu dalam proses

pembelajaran dan mempersingkat waktu secara efisien dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 34 Palembang.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data posttest yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,55, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,52. Dengan demikian, rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 7,588, dimana  $t_{tabel} = 1,672$  dengan  $df = n-2$  dimana  $n=58$  jadi  $df = 56$  sehingga disimpulkan  $thitung=7.588 \geq t_{tabel} 1,672$  dan nilai  $sig(2-tailed)$  menunjukkan  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan platform Seesaw terhadap literasi digital siswa kelas IV SD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), 87-92.
- Cahyani, F. D., Fadhilawati, D., & Aini, M. R. (2024). Utilizing Seesaw Application to Lift Students' Speaking Proficiency in Senior High School. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(2), 350-361.
- Enrico, S. P., Wulan, A. R., & Solihat, R. (2020). Penggunaan Asesmen Berbasis Seesaw Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Abad 21 Pada Pembelajaran Biologi. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 3(2), 18-30.
- Fatma, W., & Sulisworo, D. (2022). Pengembangan bahan ajar inquiry learning untuk pembelajaran daring dengan platform Seesaw. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(1), 78-97.
- Harfiyani, A. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Literasi dan Konteks Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *In Prosding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 141-150.

- Hidayatulla, M. I., & Murjainah, A. S. Pengaruh Penggunaan Make Belief Comix Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas V SD Negeri 35 Palembang.
- Hindasah, I., Maskur, M., Risnandah, Y., & Halimah, E. T. (2021). Efektifitas Pemanfaatan Seesaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar. *EDUTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3).263-278.
- Kadir. (2018). *Statistika Untuk Peneliti pendidikan Dan Ilmu Ilmu Sosial. in F. Ismail. Uji Asumsi Klasik Untuk Statistika Parametrik*. Jakarta : Prenameda Groub.
- Kusmaryani, W., & Arifin, A. (2022). The use of seesaw class application as learning media in digital project-based learning. *Jurnal Borneo Saintek*, 5(2), 54-62
- Marlya, F. A. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Melisyah, M. P., Murjainah, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1-8.
- Murjainah, M. (2019, May). Keterampilan Mahasiswa Pendidikan Geografi Dalam Menggunakan Edmodo Berbasis Blended Learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 389-401).
- Murjainah, M., Setianto, H., & Mujib, M. A. (2024). The Map Media Development of Changes to the Musi River Border in Palembang. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 600, p. 07001). EDP Sciences
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 195-202.
- Ni'matu Sholikhah, M. &. (2024). Peningkatan Literasi Digital : Tantangan dan Strategi.
- Novalia, N., Safitri, M., Rina, R., Sapira, S., Nurma'rifah, U., Apriliano, K., & Murjainah, M. (2024). **MENUMBUHKAN GENERASI CAKAP LITERASI DAN BERMENTAL SEHAT DI RUMAH BELAJAR KOJARTIS MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR DAN POHON HARAPAN PADA PROJEK KEPEMIMPINAN MAHASISWA PPG PRAJABATAN. JURNAL ILMIAH NUSANTARA**, 1(5), 315-322.
- Prahestiningtyas, T., & Sulisworo, D. (2022). Pembelajaran Fisika secara Online dengan Aplikasi Seesaw Berdasarkan Scientific Based Learning untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Ilmiah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(1), 81-94.
- Pujiarto, P. N. (2023). Inovasi Penggunaan Program Seesaw Sebagai Media Pembelajaran Digital dan Laporan Portofolio Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD di Kecamatan Telukjambe Barat Karawang. E-

- Dimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 14 (4), 784-789.
- Pujiarto, P., Nurbidayah, G. A., Kurniasih, K., Yuningsih, S. F., Suryani, Y., Puspitasari, I., ... & Ahsanty, R. (2023). Inovasi Penggunaan Program Seesaw sebagai Media Pembelajaran Digital dan Laporan Portofolio untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD di Kecamatan Telukjambe Barat Karawang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14(4), 784-789.
- Rahayu, R. R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6313-6319.
- Setiani, N. N., & Barokah, N. (2021, December). Urgensi literasi digital dalam menyongsong siswa sekolah dasar menuju generasi emas tahun 2045. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 411-427)*.
- Sherli, P., Fadhilah Dwi, A., Nisa'Aqidatul, F., & Badruli, M. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Pgsd*, 8(1), 58-72.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532-542.
- Syalsyabilah, P., Murjainah, M., & Suriadi, A. (2024). PENGARUH DIGITAL SCRAPBOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD N 69 PALEMBANG. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 711-722.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140-149.
- Suherdi, D., Rezky, S. F., apdilah, D., Sinuraya, J., Sahputra, A., Syahputra, D., et al. (2021). *Peran Lierasi Digital di Masa Pandemi*. Makasar. Cattleya Darmaya Fortuna.
- Suriadi, A. (2023). Perancangan Aset Konten Digital untuk Kegiatan Promosi Agrowisata. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 222-227.
- Twiningsih, A. (2021). Penggunaan Media Seesaw Class pada Kegiatan Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 163-175.