

The Influence of The Flipped Classroom Model Toward The Digital Literacy Abilities of Sixth Grade Students

Vina Anggia Nastitie Ariawan¹, Sagi Winoto², Uus Kuswendi³

STKIP Majenang^{1,2}, IKIP Siliwangi³
vivianatsir@gmail.com

Article History

accepted 10/11/2023

approved 25/11/2023

published 28/12/2023

Abstract

Digital literacy is the ability to use information technology from digital devices effectively and efficiently in various contexts of daily life. Digital literacy in elementary school students equips students to be able to choose and use technological devices for more useful things. This research aims to measure the digital literacy skills of sixth grade students through the application of the flipped classroom model. This research used a quantitative approach with pre-experimental methods. The research sample was sixth grade students at one of the elementary schools in Cimanggu sub-district. Data collection techniques in research use questionnaire tests. Then, the research instrument was tested for validity and reliability. Furthermore, data analysis in this research used statistical inference consisting of normality tests, homogeneity tests, and t tests. The results of this research show that there is an influence of the flipped classroom model on the digital literacy skills of sixth grade students which is proven based on the results of hypothesis testing in the form of obtaining a significance value of 0.000 which is less than 0.05

Keywords: *flipped classroom, digital literacy, elementary school*

Abstrak

Literasi digital adalah kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Literasi digital pada siswa sekolah dasar membekali siswa agar dapat memilih dan menggunakan perangkat teknologi untuk hal yang lebih bermanfaat. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi digital siswa kelas VI melalui penerapan model *flipped classroom*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Sampel penelitian ialah siswa kelas VI di salah satu sekolah dasar kecamatan Cimanggu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes kuesioner. Kemudian, instrument penelitian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya, analisis data dalam penelitian menggunakan statistik inferensi yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh model *flipped classroom* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas VI yang dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis berupa perolehan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Kata kunci: *flipped classroom, literasi digital, sekolah dasar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

p-ISSN 2620-9284

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Siswa sekolah dasar saat ini tumbuh dan berkembang di era digital, sehingga guru berperan cukup besar dalam menuntun siswa sesuai dengan zamannya. Saat ini pembelajaran sudah mulai kembali dalam pembelajaran tatap muka, sebelum adanya pembelajaran tatap muka siswa melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan perangkat elektronik berupa whatsapp. Dikarenakan siswa terbiasa menggunakan perangkat elektronik selama pembelajaran daring, hal ini menyebabkan siswa menjadi kecanduan. Namun, yang disayangkan kecanduan siswa merujuk ke hal negative yakni mengakses youtube atau bermain game online. Upaya untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa salah satunya yaitu guru dapat melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat ini. Guru dapat mengarahkan siswa untuk mengakses internet yang berisikan konten-konten bermanfaat seperti mengakses literacycloud, rumah belajar, canva, atau bermain quiziz. Adanya pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan akses internet bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan literasi digital dasar bagi siswa.

Literasi digital mencangkup pemahaman seseorang tentang konten digital. Seseorang seharusnya sadar bahwa setiap konten yang terdapat di internet tidak sama kualitas kontennya sehingga sangat tidak mungkin jika semua konten yang ada di internet, dengan semakin seringnya seseorang mengakses internet, lambat laun ia akan mulai paham portal digital yang memiliki kualitas informasi yang baik dan portal digital yang memiliki kualitas informasi rendah bahkan palsu (hoax) (Safitri, Marsidin, & Subandi, 2020). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan alat atau piranti ICT, akan tetapi juga meliputi pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam memahami suatu konten sehingga pada akhirnya pengguna mampu menciptakan pengetahuan baru. Oleh sebab itu, literasi digital merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital untuk menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebarkan informasi secara benar, bijak dan bertanggung jawab (Safitri, Marsidin, & Subandi, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Authary (2019) tentang penggunaan ponsel siswa sekolah menengah atas menunjukkan sebanyak 37% siswa menggunakan ponselnya untuk melihat foto; 25% siswa memperbarui status atau mengunggah foto di whatsapp atau facebook; 8% siswa membaca berita; 20% siswa melakukan ketiganya; dan 10% melakukan kegiatan lain. Kemudian, dalam hal kaitannya dengan pembelajaran sebanyak 30% siswa menggunakan ponsel untuk belajar; 17% siswa tidak pernah menggunakan ponsel untuk belajar; dan 53% siswa kadang-kadang menggunakan ponsel untuk belajar. Berdasarkan data tersebut, maka pengelompokkan literasi digital siswa kategori locating and consuming hanya 24% siswa yang menggunakan ponsel untuk kegiatan pembelajaran, sedangkan 76% siswa lebih banyak menggunakan ponsel untuk bermain sosial media. Kemudian, pada kategori creating digital content, kebanyakan siswa membuat konten sebatas memperbarui status atau mengunggah foto ke sosial media. Tidak ada siswa yang membuat konten terkait pembelajaran. Sementara itu, pada kategori communicating digital content tidak ada siswa yang menggunakan ponselnya untuk menyebarkan konten belajar yang telah dibuat, sebab siswa tidak pernah membuat konten yang berkaitan dengan pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VI di SDN Bantarmangu mengindikasikan bahwa siswa kelas VI menggunakan ponsel untuk bermain media sosial seperti tiktok, youtube serta bermain game online. Siswa menggunakan ponsel dalam kaitannya dengan pembelajaran bila diberi tugas oleh guru yang mengharuskan mereka mencari informasi jawaban melalui pencarian *google* serta membuat video prosedur yang telah ditugaskan guru. Bila tidak ada tugas dari guru, siswa jarang menggunakan ponselnya untuk mencari informasi tambahan mengenai materi pembelajaran yang ingin mereka ketahui. Hasil wawancara tersebut

menunjukkan pada dasarnya siswa kelas VI sudah mengenal dan mulai terbiasa menggunakan ponselnya. Namun, mereka tidak memanfaatkan ponsel untuk belajar secara optimal.

Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti ingin melakukan uji coba pada siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Ulum, Fantiro, & Rifai (2019) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan membuat serta berbagi dalam keadaan dan bentuk yang berbeda dalam rangka berkolaborasi, dan berkomunikasi secara lebih efektif, serta memahami penggunaan teknologi digitan dengan baik dalam menciptakan proses tersebut. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi pengetahuan baru.

Literasi digital menjadi salah satu keahlian yang dibutuhkan untuk bersaing pada abad 21. Triling & Fadel (2009) menjelaskan bahwa *“this important resources introduces a framework for 21st Century learning that maps out the skill needed to survive and thrive in a complex and connected world. The skills fall into three categories: learning and innovations skill, digital literacy skills, and life and career skill”*. Kebutuhan akan keahlian digital menjadi suatu tantangan bagi penyelenggara pendidikan agar mengembangkan sumber daya manusia yang berdaya saing dan berkompentensi. Pesatnya akses internet serta pertumbuhan media sosial sangat erat kaitannya dengan literasi digital. Kemudahan ini juga telah mengubah cara belajar siswa. Transformasi cara belajar ini menuntut inovasi pada pembelajaran. Menurut Mayes & Fowler (Tim GLN Kemendikbud, 2017) prinsip pengembangan literasi digital bersifat berjenjang. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, pendekatan, konsep, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang berujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital. Pada tingkat sekolah dasar, diharapkan setiap warga sekolah untuk dapat menguasai kemampuan literasi digital pada jenjang pertama. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa sekolah dasar dapat memenuhi target literasi digital jenjang pertama.

Peneliti akan menerapkan model pembelajaran yang mengondisikan siswa berinteraksi dengan internet untuk mencari materi pelajaran, membuat ringkasan atau peta konsep melalui aplikasi, dan menggunakan form untuk mengerjakan evaluasi. Model flipped classroom disinyalir dapat menjadi salah satu solusi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang sarat akan penggunaan internet sehingga siswa siap menghadapi pendidikan di era digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Bergmann & Sams (2012) bahwasannya model pembelajaran Flipped Classroom adalah salah satu upaya untuk memberi solusi permasalahan yang dapat diterapkan dalam menghadapi pendidikan abadi 21. Konsep model pembelajaran Flipped Classroom siswa belajar dengan memahami materi berupa video atau slides yang telah diberikan oleh guru, kemudian siswa mengerjakan soal dan menyelesaikan masalah melalui link yang disediakan guru. Menurut Johnson (dalam Maolidah, Ruhimat, & Dewi, 2017) Flipped classroom merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran yang mengurangi kapasitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan memaksimalkan interaksi satu sama lain yaitu guru, siswa dan lingkungannya. Model pembelajaran Flipped classroom memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh siswa yang mampu mendukung materi pembelajarannya. Model ini bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, akan tetapi lebih menekankan cara memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam model pembelajaran *flipped classroom* kegiatan yang seringkali dilakukan di dalam kelas dan tugas yang dikerjakan di rumah kemudian diganti dan diubah (Sari, 2019). Biasanya siswa akan datang ke kelas dan memperhatikan penjelasan dari guru. Namun, yang terjadi sekarang dengan menerapkan model tersebut siswa akan mempelajari materi yang diberikan oleh guru sebelum hadir di kelas dan saat di kelas mereka memulai untuk berdiskusi, memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dengan siswa lainnya ataupun guru (Damayanti & Utama, 2016). Hal ini disebabkan, model *flipped classroom* merupakan salah satu dari model pembelajaran yang aktif. Model ini juga mengajarkan cara siswa dapat membangun dan menggali pengetahuannya sendiri tanpa bantuan dari guru (Mudarwan, 2018).

Hal ini diperkuat hasil penelitian Savitri & Meilana (2022) yang menunjukkan bahwa uji independent sample t-test memperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0.000 lebih kecil dari 0.05. Oleh sebab itu, H_0 ditolak dan H_a diterima serta ditemukannya perbedaan yang signifikansi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil peneliian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji coba pengaruh model *flipped classroom* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas VI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan metode penelitiannya yaitu metode pre eksperimen. Penelitian pre eksperimen adalah penelitian yang mengamati satu kelompok. Menurut Arikunto (2019) penelitian eksperimen merupakan metode yang dipakai peneliti untuk menentukan hubungan sebab akibat dari faktor yang terlihat dengan mengabaikan faktor lain. Penelitian eksperimen ialah suatu penelitian yang terdapat satu variabel atau lebih untuk mempelajari hubungan sebab-akibat, sehingga penelitian eksperimen ini sangat kuat untuk menguji hipotesis untuk mencari efek, hubungan, dan perbedaan perubahan dalam kelompok yang diteliti. Penelitian eksperimen memiliki dua variabel yang saling berhubungan yakni variabel bebas dan terikat. Model *flipped classroom* merupakan variabel bebas sedangkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar merupakan variabel terikatnya. Menurut Sugiyono (2020) terdapat tiga jenis desain penelitian pre eksperimen yang meliputi One-Shot case Study, One-group Pretest-Posttest Design, dan Intact- Group Comparison. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis desain One- Group Pretest-Posttest atau kegiatan yang memberikan tes awal dan memberikan tes akhir. Peneliti melakukan pretest sebelum siswa memperoleh perlakuan sehingga siswa akan memperoleh hasil yang lebih tepat sebab jenis ini membandingkan keadaan sebelum dan setelah mendapatkan treatment. Setelah dilakukan pretest siswa akan memperoleh perlakuan berupa model *flipped classroom* kemudian siswa akan melaksanakan posttest.

Populasi penelitian ialah seluruh siswa kelas VI di Gugus Patimura Kecamatan Cimanggu. Sementara itu, sampel penelitian dipilih secara purposive sampling. Purposive Sampling membuat peneliti dapat mempertimbangkan sampel yang paling sesuai mewakili populasi. Sampel dalam penelitian yang terpilih sebanyak 33 siswa kelas VI di salah satu sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes. Instrumen pada penelitian digunakan untuk mengukur pengaruh model *Flipped Classroom* terhadap kemampuan literasi digital siswa. Indikator terhadap literasi digital siswa sekolah dasar berupa a) Operation Skill, keterampilan ini berkaitan dengan keterampilan menguasai alat-alat yang berhubungan dengan teknologi informasi atau sumber-sumber digital; b) Thinking skill, perkembangan digitalisasi mengubah tren yang terjadi baik dalam kegiatan bisnis maupun pembelajaran. Tentunya hal ini menuntut masyarakat untuk lebih menambah wawasannya. Oleh karena itu, literasi digital harus mencakup interpretasi informasi dan

konten digital dan pengembangan keterampilan konten digital; c) Collaboration Skill, komponen kolaborasi didasarkan pada sifat teknologi digital itu sendiri; d) Awareness Skill, Keterampilan kesadaran terkait dengan keterampilan nonteknis seperti etika, hukum, dan menjaga diri. Uji validitas instrumen penelitian menggunakan uji validitas empiris untuk mengukur kevalidan dari instrumen kuesioner. Peneliti melakukan uji validitas data dan uji reliabilitas data. Kemudian uji hipotesis penelitian menggunakan statistik inferensi yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis berupa uji t (Suharsaputra, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan literasi digital dari siswa diambil dari hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa. Kuesioner ini diambil dari beberapa indikator yang dijadikan sejumlah pertanyaan. Berikut merupakan hasil dari data kuesioner yang telah dibagikan.

Tabel 1. Skor Kemampuan Literasi Digital Siswa

No	Indikator	Skor Pretest	Skor Posttest
1.	Operation Skill	56,15	80,47
2.	Thinking Skill	49,38	69,38
3.	Collaboration Skill	53,91	80,21
4.	Awareness Skill	44,17	79,38

Tabel 1 menunjukkan bahwa skor posttest siswa kelas VI meningkat lebih baik daripada skor pretest. Ditinjau dari indikator kemampuan literasi digital, skor pretest operation skill paling tinggi sedangkan skor pretest awareness skill paling rendah. Kemudian setelah mengadakan posttest, indikator operation skill memperoleh skor paling tinggi sedangkan indikator thinking skill memperoleh skor paling rendah. Setelah menghitung skor berdasarkan indikator, lalu peneliti melakukan statistic inferensi untuk membuktikan uji hipotesis. Berikut ini merupakan hasil dari uji statistik inferensi kemampuan literasi digital siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Inferensi

No	Penilaian	Skor	Simpulan
1.	Rata rata pretest	50,90	-
2.	Rata rata posttest	77,36	-
3	Uji Normalitas	0,385	Data terdistribusi normal
4	Uji Homogenitas	0,703	Data bersifat homogeny
5	Uji t	0,000	Terdapat perbedaan kemampuan literasi digital siswa kelas VI sebelum dan sesudah perlakuan
6	Uji N Gain	70,12%	Model flipped classroom cukup berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa kelas VI

Bersumber dari hasil uji statistic inferensi, peneliti menyimpulkan bahwa model flipped classroom terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa kelas VI dengan tingkat efektivitas dalam kategori cukup. Kemampuan literasi digital siswa meliputi empat indikator yakni operation skill, thinking skill, collaboration skill, dan awareness skill. Indikator operation skill terdiri dari menjelajah dan mencari, mengevaluasi data, kemampuan menggunakan teknologi, mengunggah

dan mengunduh file atau aplikasi ke internet. Pada indikator operation skill siswa kelas VI menunjukkan skor tertinggi sebab hampir semua siswa memiliki kemampuan menggunakan teknologi dengan rata-rata baik. Dalam penelitian ini, tahap operation skill dilakukan dengan cara guru mengadakan pembelajaran secara berkelompok. Siswa diminta untuk mencari materi berdasarkan tema yang telah diberikan guru, baik materi berupa bahan bacaan maupun video yang bisa mereka unduh di youtube atau rumah belajar. Saat pelaksanaan hampir semua kelompok dapat mengoperasikan laptop yang disediakan sekolah, siswa juga dapat mengakses youtube serta laman pencarian google untuk mencari materi. Bertemali dengan temuan tersebut, hasil penelitian Nurlaini, dkk. (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mengoperasikan alat-alat digital sesuai keperluan yang mereka inginkan. Siswa mengoperasikan alat-alat digital sesuai kebutuhan dan menggunakannya untuk mencari tugas yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Toharudin, dkk. (2021) menerangkan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yakni sekolah harus menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung seperti tersedianya laptop, tablet, serta jaringan internet yang bermanfaat bagi siswa untuk mencari informasi mengenai materi pembelajaran.

Pemanfaatan dengan media digital berupa gawai, laptop, komputer, dan alat digitalnya, manusia dapat berkomunikasi atau mendapatkan informasi secara cepat (Putri & Suripah, 2021). Adanya perkembangan literasi informasi ini telah membawa siswa sebagai generasi kekinian memasuki dunia literasi digital, dan literasi digital itu suatu acuan dalam tatanan kehidupan saat ini di tengah pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, karena itu literasi teknologi informasi sangat penting dilakukan oleh siswa selain lebih mudah penggunaannya karena selalu dibawa kemanapun dan dimanapun. Literasi digital sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena dengan literasi digital menjadikan seorang siswa mampu mentransformasikan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan perangkat teknologi digital (Yana, 2021).

Kemudian pada indikator *thinking skill*, siswa kelas VI memiliki skor yang paling rendah akan tetapi terdapat peningkatan skor posttest daripada skor pretest. Indikator *thinking skill* dilihat dari cara siswa menemukan materi yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan serta dapat menyajikan materi tersebut dengan tepat sesuai bahasanya sendiri. Selain itu, *thinking skill* juga ditinjau dari cara siswa menjawab lembar kerja yang telah disiapkan melalui *google form*. Siswa dengan keterampilan berpikir kritis yang baik akan memanfaatkan penggunaan internet untuk mencari sumber yang valid. Kemampuan literasi digital pada indikator *thinking skill* berada pada kategori cukup. Hasil penelitian Rosalina, Iman, & Anggraini (2023) mengindikasikan bahwa adanya pengaruh positif antara kemampuan literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis. Lebih lanjut, tolak ukur siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dapat ditinjau dari 1) pemaknaan terhadap sesuatu hal, 2) melakukan analisis untuk memahami suatu permasalahan secara dalam melalui data atau informasi lainnya, 3) inferensi dalam menarik kesimpulan dari pengumpulan data dan informasi, 4) evaluasi untuk menilai kredibilitas kesimpulan yang diperoleh, 5) penjelasan terkait kebenaran, alasan, serta bukti, dan 6) mengecek kembali sebagai bagian validasi.

Indikator collaboration skill merupakan kemampuan siswa bekerja sama dengan teman maupun dengan guru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa memanfaatkan classroom untuk menanyakan hal yang mereka tidak mengerti. Keterampilan kolaborasi menurut Greensten (2012) adalah keterampilan yang menyiratkan pada kemampuan bekerja sama, berpartisipasi secara aktif dan saling menghargai pendapat. Sementara itu, menurut Le & Janssen, (2018), keterampilan kolaborasi yakni keterampilan untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim

untuk mencapai tujuan yang sama. Lingkungan pembelajaran kolaboratif menantang siswa untuk mengekspresikan dan mempertahankan posisi mereka, dan menghasilkan ide-ide mereka sendiri berdasarkan refleksi. Mereka dapat berdiskusi untuk menyampaikan ide, bertukar dengan sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan dapat berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan menyelesaikan masalah (Zubaidah, 2016). Keterampilan kolaborasi siswa dapat dilatih dalam pembelajaran, baik dengan menggunakan media, model, metode, pendekatan, desain dan strategi pembelajaran lainnya. Dalam penelitian ini, keterampilan kolaborasi siswa dilakukan melalui model pembelajaran *flipped classroom*. Hasil penelitian Ayun (2020) tingkat keterampilan kolaborasi siswa dibedakan menjadi tiga kategori yaitu kategori tinggi 72%; kategori sedang 23%; dan kategori rendah 7%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa memiliki kategori tinggi setelah siswa melaksanakan pembelajaran secara daring dengan pemanfaatan perangkat digital.

Sementara itu, indikator *awareness skill* atau keterampilan kesadaran terkait dengan keterampilan non-teknis seperti etika, hukum, dan menjaga diri. *Awareness skills* memiliki indikator kompetensi berupa etika dalam teknologi, pemahaman hoax, sikap seimbang terhadap teknologi, pemahaman, dan kesadaran tentang peran TIK, literasi hukum, pemahaman keamanan pribadi, dan pemahaman keamanan perangkat. Indikator *awareness skill* memperoleh kategori cukup sebab sebagian besar siswa kurang menghiraukan etika dalam penggunaan media digital. Siswa terkadang masih senang menyebarkan informasi yang belum tepat kebenarannya, mereka dengan sukarela memberi informasi pribadi hanya untuk berkenalan dengan teman baru tanpa memikirkan bahayanya, atau meniru ungkapan kasar yang mereka dengar dari media digital. Hasil penelitian ini bertentangan dengan hasil penelitian Ayun (2021) sekitar 90% siswa sering membagikan data pribadi di internet. Mereka sebenarnya tahu kalau data pribadi itu adalah privasi yang sangat penting, dalam hal ini data harus dijaga agar tidak dimanfaatkan orang lain untuk melakukan tindakan kriminal. Namun nyatanya mereka kurang memperhatikan hal yang kadang dianggap sepele itu. Meskipun demikian, sekitar $\frac{3}{4}$ dari siswa menggunakan bahasa yang baik dan sopan. Mereka belajar etika dari topik yang disampaikan guru BK dan wali kelas saat pelajaran bimbingan dan konseling. Mereka beralasan bahwa kepribadian seseorang bisa dilihat dari cara ia berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Ketika ada informasi yang berkaitan dengan SARA, pornografi, dan kekerasan, hanya sedikit yang sering membagikannya (30% dan 26%).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rata-rata skor kemampuan literasi digital siswa kelas VI berada di kategori cukup. Hal ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan literasi digital siswa setelah menerapkan model pembelajaran *flipped classroom*. *Flipped classroom* merupakan salah satu jenis pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* berarti pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional di dalam kelas dengan pembelajaran online menggunakan teknologi elektronik atau komunikasi dan informasi. Pembelajaran dengan online learning memanfaatkan teknologi internet serta berbasis web dalam kegiatan akses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antarsiswa dengan pendidikan.

Pembelajaran ini membutuhkan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut. Pertama, pembelajaran dengan kecakapan abad 21 melalui pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan kolaborasi, kreativitas, kemampuan belajar seumur hidup, pembelajaran berbasis proyek, dan kemampuan beradaptasi. Kedua, pembelajaran dengan berbasis literasi. Pembelajaran ini menekankan pengembangan kemampuan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara menjadi sebuah keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam memahami, menginterpretasi, dan berpartisipasi dalam

berbagai macam aspek kehidupan sehingga siswa mampu dan terampil memahami serta melakukan komunikasi dalam berbagai macam teks serta media. Ketiga, pembelajaran untuk generasi saat ini. Pembelajaran untuk generasi saat ini merupakan pembelajaran yang melayani kebutuhan siswa dalam teknologi, pembelajaran Online, berkolaborasi, interaksi, berbasis masalah, fleksibel, berbasis sosial, kontinu, kritis, informatif, dan memberikan penghargaan atau umpan balik (Rahayu & Rochmiyati, 2023).

Implementasi dari model flipped classroom dapat memfasilitasi siswa dan guru untuk berdiskusi dalam kelas dengan durasi yang panjang dan memberikan tugas mandiri sehingga merubah kebiasaan belajar siswa dan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Model flipped classroom memberikan manfaat bagi guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu manfaat dari pembelajaran flipped classroom di antaranya adalah memberi siswa lebih banyak bertanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri. Siswa diberikan kepercayaan dan keleluasaan untuk mengolah ilmu yang ia terima selama di luar kelas. Mereka dapat mengakomodir waktu ataupun tempat yang paling nyaman untuk mereka belajar. Mereka juga dapat mengulang kembali materi apabila ada bagian yang belum dipahami. Oleh sebab itu pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (students-centered learning). Keunggulan Flipped Classroom pembelajaran di flipped classroom memiliki beberapa keunggulan, antara lain siswa memiliki waktu untuk mempelajari materi di rumah sebelum guru membawanya ke kelas. Siswa dapat belajar dalam kondisi nyaman dan suasana yang sesuai dengan kemampuannya menerima materi. Siswa mendapat perhatian lebih dari guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami pekerjaan rumah atau soal latihan. Siswa dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran melalui video, buku, dan situs web (Restiana, dkk., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data secara deskriptif dan inferensi, maka diperoleh hasil bahwa skor posttest siswa memperoleh 77,36 meningkat lebih baik daripada skor pretest yang memperoleh 50,90. Ditinjau dari indikator kemampuan literasi digital, skor pretest operation skill paling tinggi sebanyak 56,15 sedangkan skor pretest awareness skill paling rendah sebanyak 44,17. Kemudian setelah mengadakan posttest, indikator operation skill memperoleh skor paling tinggi sebanyak 80,47 sedangkan indikator thinking skill memperoleh skor paling rendah sebanyak 69,38. Setelah menghitung skor berdasarkan indikator, lalu peneliti melakukan statistic inferensi untuk membuktikan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis melalui uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebanyak 0,000 lebih kecil dari nilai α 0,05 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan literasi digital siswa kelas VI sebelum dan sesudah diberi perlakuan model *flipped classroom*. Hasil uji n gain juga menunjukkan bahwa model *flipped classroom* cukup berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmazaki, dkk. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Authary, N. (2019). Literasi digital: Suatu investigasi pada transformasi pembelajaran matematika abad 21. Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 82-87.
- Ayun, Q. (2020). Analisis tingkat literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA kelas VII secara daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5 (1), 271-290.
- Bergman, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. United States: The International Society

- Damayanti, H. N., & Utama, S. (2016). Efektivitas *flipped classroom* terhadap sikap dan keterampilan belajar matematika di SMK. *Manajemen Pendidikan*, 11(1), 2.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. London : Sage Publications.
- Harjono, H. S. (2019). Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Lazonder, A. W., Walraven, A., Gijlers, H., Janssen, N. (2020). Longitudinal assessment of digital literacy in children: Findings from a large Dutch single-school study. *Computers & Education*, 143, 1-8.
- Le, Ha; & Janssen, J. (2018). Collaborative learning practices: teacher and student perceived obstacles to effective student collaboration. *Cambridge Journal of Education*, 48(1), 103–122
- Maolidah, I.S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. *Edutechnologia*, 3 (2), 162-170.
- Martin, A. (2006). *Literacies for age digital age* dalam Martin & D. Madigan (eds), *Digital Literacies for Learning*. London: Facet.
- Mudarwan. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Flipped classroom* Dengan Moodle Sebagai Implementasi Dari Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Penabur*, (31), 13–23.
- Nurlaini, Handayani, T., Sofyan, F.A., & Sunardi. (2022). Analisis literasi digital kelas V di SDN 22 Tanjung Batu. *ULIL LBAB*, 1 (4), 699-704.
- Putri, V. W., & Suripah, S. (2021). Eksplorasi hasil penelitian yang terintegrasi teknologi informasi dan komputer (TIK) dalam pembelajaran matematika. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 14(2), 208–222.
- Rahayu, C.W., & Rochmiyati, S. (2023). Pelaksanaan Flipped Classroom pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya(MORFOLOGI)*, 1 (4), 78-90.
- Restiana, R., Berliana, U.C., Nurjanah, S., & Suminar, W. (2023). Model flipped classroom dalam menumbuhkan kemandirian belajar siswa SD Ibnu Sina. *AL-AFKAR:Journal for Islamic Studies*, 6 (2), 648-658.
- Rosalina, M.N., Iman, P.D., & Anggraini, V.R. (2021). Pengaruh kemampuan literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD kelas VI. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 6 (1), 1-10.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar. *Edukatif*, 2 (2), 176-180.
- Sari, L. P. (2019). Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dengan media interaktif video terhadap pemahaman konsep matematis siswa, 11–18.
- Savitri, O., & Meilana, S.V. (2022). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 7242-7249.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Tim Gerakan Literasi Nasional. (2017). *Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Toharudin, M., Sari, H.K., Pranoto, B.A., & Fitri, R.M. (2021). Budaya literasi dan literasi digital di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 4 (2), 175-190.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

- Ulum, B., Fantiro, F.A., & Rifai, M.N. (2019). Pemanfaatan google apps di era literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Lentera*, 14 (2), 22-31.
- Wulandari, A.N., & Anggraeni, C.W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Educatio*, 3 (1), 26-31.
- Yana, E. (2021). E-Learning, faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 12 (2), 147–152.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*, 1(1), 1–10.