

## Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kebonagung Dan Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Geluran Sidorjo Jawa Timur

Miftachul Urbania<sup>1</sup>, Hanik Yuni Alfiyah<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam  
Universitas Sunan Giri Surabaya

Alamat: Jl. Brigjen Katamso II, Bandilan, Kedungrejo, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256

Korespondensi Email : [miftachulurbania16@gmail.com](mailto:miftachulurbania16@gmail.com)

### Abstract

*The inability of students to understand digital literacy which has an impact on unsatisfactory learning outcomes. This study aims to find out how the digital literacy skills of Madrasah Ibtidaiyah students in Sidoarjo, East Java, how the creativity of students in Madrasah Ibtidaiyah in Sidoarjo, East Java, and to find out how digital literacy relates to the creativity of Madrasah Ibtidaiyah students in Sidoarjo, East Java. The method used in this study is a type of quantitative research correlation approach. The independent variable in this study is digital literacy and the variable tied to this study is the creativity of Madrasah Ibtidaiyah students in Sidoarjo, East Java. The population in this study is Madrasah Ibtidaiyah schools in Sidoarjo, East Java, while the sample was taken by cluster random sampling method and it can be concluded that the sample is grade V students in every two Madrasah Ibtidaiyyah with a total of 199 in the 2022/2023 school year. Data collection in this study through literature studies and field studies using observation, creativity tests, questionnaires, and documentation. Based on the results of the data analysis conducted, it is known that the Digital Literacy of Madrasah Ibtidaiyah in Sidoarjo, East Java is in the very good category, this can be seen from the total score of 88%. The creativity of Madrasah Ibtidaiyah students in Sidoarjo, East Java is in the very good category, this can be seen from the total score of 89%. For the results of calculating the relationship between the two variables using the SPSS 26.0 For Windows application of 0.688 which contains the understanding that the relationship of the independent variable (Digital Literacy) to the dependent variable (Student Creativity) is 68%.*

**Keywords:** Student Creativity, Digital Literacy, Madrasah Ibtidaiyah.

### Abstrak

Ketidakmampuan siswa memahami literasi digital yang berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan literasi digital siswa Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur, bagaimana kreativitas siswa di Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur, dan untuk mengetahui bagaimana hubungan literasi digital dengan kreativitas siswa Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif pendekatan korelasi. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu literasi digital dan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kreativitas siswa Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini yaitu sekolah Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Sidoarjo Jawa Timur, sedangkan sampelnya diambil dengan metode cluster random sampling dan dapat disimpulkan sampelnya siswa kelas V disetiap dua Madrasah Ibtidaiyyah dengan jumlah sebanyak 199 pada tahun ajaran 2022/2023. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui studi literatur dan studi lapangan menggunakan observasi, tes kreativitas, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diketahui bahwa Literasi Digital Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur di kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil skor total sebesar 88%. Kreativitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur berada pada kategori sangat baik, Hal ini dapat dilihat dari hasil skor total sebesar 89%. Untuk hasil hitung hubungan kedua variabel tersebut menggunakan aplikasi SPSS 26.0 For Windows sebesar 0,688 yang mengandung pengertian bahwa hubungan variabel bebas (Literasi Digital) terhadap variabel terikat (Kreativitas Siswa) adalah sebesar 68%.

**Kata kunci :** Kreativitas Siswa, Literasi Digital, Madrasah Ibtidaiyah.

## **PENDAHULUAN**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan (IPTEK) secara pesat dibuktikan dengan semakin majunya perkembangan dibidang informasi dan teknologi. Manfaat perkembangan teknologi informasi dapat memudahkan aktivitas manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Proses perkembangan teknologi didukung dengan mudahnya akses informasi secara cepat dan murah (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Inovasi-inovasi terbaru bermunculan dalam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Perkembangan teknologi informasi bermula pada penemuan mesin cetak, kertas, hingga koran yang dijadikan media untuk menyebarkan informasi hingga saat ini. Digitalisasi saat ini merupakan salah satu bukti adanya perkembangan teknologi informasi dimana peran teknologi bukan hanya sebagai media menyebarkan informasi tetapi sudah menjadi salah satu perangkat pembelajaran di era modern saat ini.

Pemanfaatan teknologi dirasa mampu menjadi alat bantu dalam proses pendidikan untuk memudahkan proses pembelajaran dikelas. Upaya pembentukan individu dengan kepribadian yang baik merupakan salah satu tujuan dari pendidikan (Salahudin, Komarudin, & Rahman, 2019). Hal ini sesuai dengan peran pendidikan mempunyai posisi yang sangat penting bagi aktivitas kehidupan, dengan pendidikan maka seseorang akan mendapatkan sebuah proses pembelajaran yaitu pengetahuan dan perilaku dari seseorang yang akan membimbing di dalam pendidikan. Wadah baru dalam dunia pendidikan diwujudkan dengan adanya pembaharuan digitalisasi dalam proses belajar mengajar untuk memajukan dan memberikan inovasi dari bentuk konvensional menjadi bentuk digital sesuai dengan perkembangan zaman. Implementasi digitalisasi pada proses pembelajaran dikenal dengan e-learning dengan berbagai variasi media perangkat pembelajaran seperti audio, video, TV interaktif, compact disc (CD), dan internet (Jamun, 1996). Media digital dalam pembelajaran dapat menciptakan perubahan-perubahan yang baik dalam proses pembelajaran karena dapat membuka akses bagi siswa untuk mendapatkan informasi dari beragam sumber yang telah disediakan, seperti digital library, electronic journal, dan electronic book (Effendi, Bustanur, & Mailani, 2019). Oleh karena itu, dengan penggunaan media digital tersebut siswa harus memiliki kemampuan literasi digital.

Literasi digital merupakan upaya diri dalam kecakapan atau memilah dalam proses mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan dalam segala aspek baik pendidikan, informasi terkini bahkan pekerjaan

(UNICEF, 2019). Menurut kemendikbud (2017) upaya tanggap yang tidak hanya menyertakan kecakapan dalam alat teknologi informasi dan komunikasi, namun membutuhkan keterampilan dalam melakukan proses belajar dalam hal mengenal masyarakat dan lingkungan, serta mempunyai perilaku, tajam dalam menganalisa, memiliki kemampuan untuk menciptakan serta bersifat menginspirasi sebagai kompetensi digital merupakan makna literasi digital. Implementasi literasi digital tertuang dalam proses pembelajaran dikelas (Pratama, Hartini, & Misbah, 2019) dengan melibatkan beberapa dari kemampuan diri menggunakan perangkat digital baik kognitif, motorik, sosiologis, dan emosional yang kompleks keterampilan yang menjadi sebuah keperluan dalam lingkungan digital (Alkalai, 2004)

Tantangan zaman menuntut siswa untuk mengimplementasikan teknologi digital didalam tumbuh kembangnya seperti halnya pada saat proses pembelajaran dimaksudkan agar siswa terbiasa dan aktif dalam penggunaan teknologi digital secara baik dan benar (Latip & Sutantri, 2021). Suatu hal krusial yang harus dimiliki oleh siswa yakni kemampuan cakap digital agar mampu memilah dan memilih akses teknologi digital yang sesuai dengan umur dan kebutuhan siswa. Tantangan tersebut telah termuat dalam kemampuan abad 21 yang mana siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menyajikan solusi yang dimilikinya (Asari, Kurniawan, & Ansor, 2019).

Keterampilan abad 21 yaitu mengajarkan kepada siswa terkait kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif serta inovatif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang baik. Di era Industri 5.0 seperti saat ini, siswa wajib memiliki keterampilan tersebut. Muhadjir Effendi berpendapat bahwa kompetensi C siswa adalah komunikasi (*communication*), kolaborasi (*colaboration*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), dan kreativitas dan inovasi adalah kreativitas. (*Creativity and Innovation*), yang dikenal dengan 4Cs (Facette, 2018).

Perkembangan literasi digital didorong dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Dalam perkembangannya siswa saat ini sudah bisa menggunakan akses website, *e-book*, *e-library* dan *e-magazine* sebagai sumber belajar. Selain itu informasi dapat diakses melalui media sosial seperti tiktok, podcast, youtube dan berbagai sumber informasi lain yang dapat diteliti. Oleh karena itu, perlu untuk mengetahui bagaimana menggunakan dan memahami sumber-sumber informasi tersebut.

Masyarakat dapat membangun budaya literasi digital dengan menciptakan lembaga pendidikan dan kebudayaan. Literasi digital mencakup berbagai keterampilan, termasuk komunikasi, kreativitas, pendidikan, dan penggunaan teknologi. Orang juga membutuhkan

keterampilan sosial, kebiasaan belajar, dan pemikiran kritis. Untuk membangun literasi digital, orang perlu terinspirasi, kreatif, dan berpikiran terbuka.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini menuntut siswa untuk mengetahui serta memahami keterampilan digital, oleh karena itu siswa diharapkan dapat menggunakan keterampilan digital dalam pengembangan kreativitas digital. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memudahkan mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam dunia digital. Hal ini tercermin dari penggunaan teknologi informasi sebagai kebutuhan utama dalam dunia pendidikan.

Saat ini penggunaan literasi digital dinilai lebih efisien dan efektif, karena dapat menciptakan kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Literasi digital telah mendorong siswa untuk berkreasi atau terlibat dalam kegiatan pendidikan secara bebas, kreatif dan inovatif. Dengan memanfaatkan literasi digital proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga menimbulkan minat belajar pada diri peserta didik. Dengan tingginya minat belajar dapat menumbuhkan jiwa kreativitas setiap siswa.

Kreativitas di perlukan disemua bidang Pendidikan, untuk memecahkan masalah dengan berbagai ide ide kreatif agar menemukan solusi pemasalahan yang tepat. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, memudahkan para pelajar untuk mendapatkan informasi, khususnya di bidang pendidikan. Dalam hal literasi digital, siswa sangat bergantung pada Internet, yang mendukung kreativitas utama dalam dunia pendidikan. Untuk mendorong perkembangan keterampilan anak, diperlukan pendidikan karakter bagi anak sekolah. Menggunakan keterampilan digital sebagai cara bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan karakter melalui pendidikan dasar. Pembelajaran ini mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas anak sejak usia dini. Keahlian digital ini juga bisa menjadi wadah kreativitas. Literasi digital memberdayakan semua orang untuk menggunakan dan memahami media digital, alat komunikasi dan jaringan. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk menciptakan pengetahuan baru dan menyebarkanluaskannya dengan bijak. Literasi digital menghadirkan ketertiban bagi siswa dengan pemikiran dan perspektif kreatif yang kritis. Jadi mereka tidak bisa begitu saja ditipu secara digital, misalnya dengan menjadi korban penipuan informasi. Pemanfaatan literasi digital pada sekolah dasar yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan kreatif. Dengan adanya literasi digital siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan bebas, mencari berbagai informasi dengan sangat leluasa untuk meningkatkan ide ide kreatif siswa. Selain itu siswa juga dapat menunjukkan

bakat dan minatnya melalui media social sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan bakat dan minatnya.

Implementasi literasi digital di sekolah yaitu dengan siswa mendapatkan informasi yang lebih luas melalui informasi yang tersedia di media elektronik dalam menambah pengetahuan dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Proses belajar mengajar di kelas, guru hanya sebagai pembimbing dan pengawasan dalam penggunaan alat digital dan menjadi faktor utama dalam pembentukan literasi digital siswa (Ginanjari, Putri, Nisa, Hermanto, & Mewangi, 2019). Sistem manajemen yang digunakan dalam pembelajaran di kelas tinggi pada zaman sekarang yaitu bisa menggunakan semacam google classroom, zoom meeting, google meet, visco webex, dan grup whatsapp yang dapat memberikan pengaruh positif dalam aspek pengetahuan dan keterampilan (Rahman, Ariawan, & Pratiwi, 2020). Selain itu, kegiatan literasi digital di kelas juga dapat dilakukan dengan cara menggunakan LCD atau power point. Oleh karena itu, kegiatan literasi digital dengan kombinasi teknologi digital dapat menjadi sebuah inovasi untuk diterapkan di dalam kelas supaya proses belajar mengajar tidak membosankan menggunakan konsep lama (Romadonna, Jessica, & Harmianto, 2020). Literasi digital dapat memengaruhi hasil belajar siswa dan sumber informasi yang berkaitan dengan bahan belajar dapat diperoleh siswa melalui penggunaan literasi digital tersebut yang dinamakan dengan internet.

Kreativitas siswa dapat diperoleh dalam proses pembelajaran melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar serta berasal dari potensi bawaan individu dan pengaruh lingkungan kepadanya. Rahayu (2013: 30) mengatakan bahwa kreativitas siswa merupakan potensi yang mutlak dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mencapai prestasi yang optimal dalam menempuh studi. Kreativitas belajar siswa adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Selanjutnya Tirtiana (2013: 16) mengatakan “kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya”. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (Tirtiana, 2013: 16), siswa yang kreatif adalah siswa yang mempunyai rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa. Selanjutnya Rahayu (2013: 30) mengatakan bahwa kreativitas siswa diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam

belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Berdasarkan penadapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk memberikan gagasan- gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah dan kemampuan untuk melihat hubungan–hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Biasanya penggunaan digital di lingkungan siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) ialah hanya sampai batas perangkat untuk mengetahui informasi, mencari materi belajar, dan untuk melakukan komunikasi dengan guru (Giovanni & Komariah, 2019). Oleh karena itu, penggunaan literasi digital sangat dibutuhkan untuk anak- anak khususnya siswa untuk bisa menyaring informasi yang berkenaan dengan hal negatif. Penggunaan literasi digital yang bijak merupakan salah satu kemampuan untuk bisa mengembangkan intelektual (Fauzi & Marhamah, 2021). Ketidakmampuan siswa dalam memahami literasi digital dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu contoh dalam ketidakmampuan memahami literasi digital yang berdampak pada hasil belajar ialah menerima informasi hoaks dan perundungan secara virtual yang kemudian akan berdampak pada emosi siswa sehingga tidak adanya gairah untuk belajar. Selain itu, penggunaan media digital seperti internet sangat meningkat karena kebutuhan informasi sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti bermaksud untuk mengetahui hubungan literasi digital dengan kreativitas siswa. Oleh karena itu, terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Literasi Digital dengan Kreativitas Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Kebonagung dan Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Geluran Sidoarjo Jawa Timur” dikarenakan masalah tersebut bersifat kekinian dan belum pernah ada penelitian serupa di sekolah tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan yaitu metode korelasi berfungsi untuk memberikan penjelasan dan pengertian utuh pada pembaca/penerima informasi tentang adanya hubungan satu objek dengan objek lain. Penelitian yang dilakukan dengan penelitian korelasional melibatkan pengumpulan data untuk menentukan apakah dan sejauh mana hubungan antara dua variabel atau lebih.

Tujuan dari penelitian ialah untuk mengetahui bagaimana kemampuan literasi digital siswa, kemampuan kreativitas siswa dan hubungan kemampuan literasi digital dengan kreativitas siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur. Dengan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *Cluster Random Sampling*. *Cluster sampling* adalah suatu metode dimana peneliti membagi seluruh populasi menjadi beberapa bagian atau kluster yang mewakili suatu populasi. Kluster diidentifikasi dan dimasukkan ke dalam sampel berdasarkan parameter demografis. Dalam penelitian ini sampel adalah kelas 5 di setiap 2 madrasah ibtidaiyah dengan jumlah peserta didik sebanyak 199 peserta tahun ajaran 2022/2023.

Instrumen yang digunakan angket dan tes yang dikembangkan penulis. Sebelum peneliti melakukan pengambilan data instrument yang dikembangkan telah melewati tahap validasi konstruk oleh satu orang dosen ahli. Prosedur penelitian dengan observasi kesekolah, pemberian angket dan tes literasi digital serta tes kreativitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis hipotesis (Nikmatin Mabsutsah et al., 2021). Untuk mengetahui hasil dari data yang diperoleh melalui angket dan tes. Setelah hasil total presentase diperoleh, langkah selanjutnya peneliti menafsirkan hasil dan menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh. Pengolahan data dilakukan melalui uji-uji asumsi dan uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Kemampuan Literasi Digital

Kemampuan literasi digital diukur menggunakan kuisisioner yang disebarakan pada siswa kelas V dengan jumlah total 199 dan kemudian dianalisis menggunakan uji *deskriptif variabel X*. Berdasarkan hasil pengujian maka dibuatlah pengkategorian untuk Literasi Digital. Pengkategorian tersebut dibagi menjadi 4 kategori yaitu, Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, dan Tidak Baik. Untuk Mengetahui skor total yaitu :

$$\text{Skor Total} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Total} = \frac{7022}{7960} \times 100\% = 88\%$$

Jika kita lihat pada pengkategorian di atas skor total sebesar 88% berada dikategori sangat baik. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan responden pada indikator Literasi Digital siswa masuk dalam kategori sangat baik.

Jumlah skor pada kategori sangat baik yaitu 84.01% - 100%. Jumlah skor kategori baik yaitu 68.01% - 84.00%. Jumlah skor kategori cukup baik yaitu 52.01% - 68.00%. Jumlah skor kategori tidak baik yaitu 38.01% - 52.00%. Jika kita lihat pada pengkategorian diatas skor total sebesar 88% berada dikategori sangat baik. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan responden pada indikator Literasi Digital siswa masuk dalam kategori sangat baik.

**b. Kemampuan Kreativitas Siswa**

Tingkat signifikansi dan Hubungan pada variabel Kreativitas siswa, maka peneliti akan mengukur Kreativitas siswa terhadap indikator-indikator yang telah dibuat. Penelitian ini dilakukan melalui tes kreativitas yang disebar kepada 199 siswa Kelas V. Hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji *deskriptif variabel Y*. penarikan kesimpulan hasil uji *deskriptif variabel Y* menggunakan rumus :

$$\text{Skor Total} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Total} = \frac{2849}{3184} \times 100\%$$

$$\text{Skor Total} = 89\%$$

Skor total yang didapatkan dari perhitungan diatas dikategorikan sangat baik yang memiliki pengertian bahwa tanggapan responden pada indikator Kreativitas Siswa masuk dalam kategori Sangat baik. Hal ini sesuai dengan kategori skor kemampuan kreativitas siswa pada Tabel 1 :

| <b>Kategori</b> | <b>Interval Skor</b> |
|-----------------|----------------------|
| Sangat baik     | 84,01%-100%          |
| baik            | 68,01%-84,00%        |
| Cukup baik      | 52,00%-68,00%        |
| Tidak baik      | 38,01%-52,00%        |

### c. Hubungan kemampuan literasi digital dengan kreativitas siswa

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang didalamnya terdapat dua variabel yang diteliti. Variabel tersebut adalah Literasi Digital (variabel X) sebagai variabel bebas, dan Kreativitas Siswa (variabel Y) sebagai variabel terikat. Untuk mengetahui hubungan kedua variabel tersebut, peneliti menggunakan bantuan program analisis data SPSS 26.0.

Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa Literasi Digital berhubungan positif terhadap Kreativitas Siswa. Hal ini yang diperkuat dan didukung oleh nilai sig lebih kecil dari nilai alpha yaitu  $0,000 < 0,05$  artinya Literasi Digital berhubungan positif dan signifikan terhadap Kreativitas Siswa

Selanjutnya dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 20,827 lebih besar dari nilai t tabel 1,164 dengan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Dapat diambil kesimpulan bahwa Literasi Digital berhubungan positif dan signifikan terhadap Kreativitas Siswa karena nilai t hitung  $>$  t tabel dan nilai Signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa Literasi Digital Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap Kreativitas Siswa.

Dari penelitian ini didukung oleh bukti empiris dari penelitian terdahulu yang diteliti oleh Siti Khoimah, Peningkatan Kreativitas dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah Vol. 4, No. 3, November 2020 terjadi peningkatan rata-rata kreativitas peserta didik pada siklus I sebesar 72,5 menjadi 81,3 pada siklus II. Sedangkan literasi digital meningkat dari 62,5 pada siklus I menjadi 75,0 pada siklus II.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Hubungan Antara Literasi Digital Kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur dan berbagai uraian yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat simpulkan bahwa (1) Literasi Digital Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur di kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil skor total sebesar 88%. (2) Kreativitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Sidoarjo Jawa Timur berada pada kategori sangat baik, Hal ini dapat dilihat dari hasil skor total sebesar 89%. (3) Untuk

mengetahui hubungan kedua variabel tersebut, peneliti menggunakan bantuan program analisis data SPSS 26.0. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,688, yang mengandung pengertian bahwa hubungan variabel bebas (Literasi Digital) terhadap variabel terikat (Kreativitas Siswa) adalah sebesar 68%. Saran untuk peneliti selanjutnya dengan tema penelitian yang sama sebaiknya dapat menambahkan variabel-variabel yang penelitian ini belum dicantumkan dan pengukuran penelitian seperti menambahkan program-program yang ada.

Saran untuk penelitian lanjutan yakni sekolah dapat menambahkan sanksi poin pada buku pelanggaran bagi siswa yang menggunakan teknologi digital tidak atau tanpa intruksi guru, sebagai bentuk penegasan kepada siswa agar mereka tidak menggunakan teknologi digital tanpa adanya intruksi saat kegiatan belajar di kelas dan orang tua yang mendampingi anaknya di rumah sebaiknya ikut memperhatikan kegiatan siswa di rumah. Karena dengan memantau kegiatan sang anak, seperti misalnya mewajibkan anak memiliki waktu khusus untuk belajar di rumah, dan memantau penggunaan teknologi digital tentu siswa akan memiliki kebiasaan belajar lebih baik dan akan mencapai keterampilan belajar yang optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.

Bawden, D. (2001).

Information and Digital Literacy: a review of concept. *Journal of Dokementation*, 57 (2), 218-259

Tibor Koltay, *The Media and the Literacy : Media Literacy, Information Literacy and Digital Literacy*.

Husna, Jazimatul, Arina Faila Sufa, dkk. (2017). *ANTOLOGI LITERASI DIGITAL*. Yogyakarta :Azyan Mitra Media

Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 65- 80

Ulum, Bahrul, Frendy Aru Fantiro, & Mochamad, and Novi Rifa. 2019. "LENERA *Jurnal Ilmiah Kependidikan PEMANFAATAN GOOGLE APPS DI ERA LITERASI DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR.*" 14(2): 22–31.

Misbah, M., Pratama, W. A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Pada Materi Impuls Dan Momentum Untuk Melatihkan Literasi Digital. PSEJ (Pancasakti Science Education Journal).

Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. Pustakaloka, 11(1).

Nurhayati, I., & Lestari, P. (2020). Pembelajaran Berbasis Whatsapp Dan Flash Game. Maju, 7(2).

Gilster, P. (1997) Digital literacy. New York: Wiley.

Suharsimi, Arikunto, 2005. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Munandar, S.C.U. (1999). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, A. L. (2019). Literasi Digital : Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa.

Uswatun Khasanah, & Herina. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 21, 999– 1015.

Sudyana, D. K., & Surawati, N. M. (2021). Analisis penerapan literasi digital dalam menciptakan kemandirian belajar siswa hindu di masa pandemi covid 19.

Anik, Andriyani. 2015. Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Team Quiz Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 01 Gedong Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. Thesis UMS Surakarta.

Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi. Informasi, 47(2), 149.

Ramayanti, R., & Sa'diyah, L. (2017). Peranan Literasi Media Digital Dalam Mencegah Penyebaran Hoaks. Baitul'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi.

Suseno, S. (2023). Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital. Jurnal Good Governance, 30-69.

HASANA, H. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn (Penelitian Survei pada Peserta Didik Kelas VIII MTsN 2 Kuningan) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Pratama, A. P. (2022). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN EKONOMI (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Karakteristik Perusahaan Jasa Kelas XII MIPA SMA Negeri 17 Bandung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks literasi digital generasi milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 32-47.

Thoyyibah, L. R. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar dalam menumbuhkan literasi peserta didik di RA At-Thoyyibah Singogalih Tarik Sidoarjo (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Hendaryan, R., Hidayat, T.N., & Herliani, S. (2022). PELAKSANAAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA. *Literasi : Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*.

Putra, C.A., & Wangid, M.N. (2021). Cerita Sainsmatika Berbasis Mobile Learning: Solusi Literasi bagi Anak di Era Digital. *Borobudur Educational Review*.

Yeni, Euis. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak. Jakarta. Prenada Media Group.

Tilaar. 2012. Pengembangan Kreativitas dan Enterpreneurship dalam Pendidikan Nasional. Jakarta. Buku Kompas.

Musaddat, S., & Marhaeni, A. (2020). KETERLAKSANAAN GERAKAN LITERASI BAHASA BERBASIS KELAS PADA JENJANG SEKOLAH DASAR DI PULAU LOMBOK: PELUANG PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI. MABASAN.

Farida, U. (2005). Mengembangkan Kreativitas Anak. Jakarta : Pustaka Al- Kautsar.

Munandar, S.C.U. (1999). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Supriadi, D. (2001). Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek. Bandung: ALFABETA.

Marisi, A.K. (2007). Efektivitas Model Pengukuran Kreativitas Dalam Pembelajaran Hemisphere Kanan (HK) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Hasil Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*10(2)

Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital. *Jurnal Akrib*, 10(2), 60-69.

Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230-9244.