

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini banyak perubahan peradaban pada manusia yang ditandai dengan berubahnya kebudayaan, kemasyarakatan, dan tanpa terkecuali pendidikan. Pendidikan adalah suatu fondasi dimana adanya tindakan edukatif dan didaktif bagi pelakunya sehingga pendidikan merupakan media yang sangat baik untuk membangun kecerdasan dan kepribadian. Pendidikan mengacu pada sebuah proses mempersiapkan peserta didik dengan cara membentuk fisik, membina jiwa, mengasah akal pikiran, dan menginternalisasikan nilai-nilai budaya dan agama yang hidup di dalam masyarakat dengan tujuan supaya dapat melahirkan peserta didik yang berpendidikan dan beradab.

Pendidikan tidak hanya membangun manusia dari segi kognitifnya saja, tetapi juga sisi fundamental lainnya. Karakter atau biasa juga disebut budi pekerti adalah bagian penting dari pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian lebih intensif karena merupakan benteng utama yang harus diperkuat sebelum membangun pendidikan dari sisi intelektual. Penyebab gagalnya model pendidikan karakter selama ini dikarenakan pendidikan hanya berfokus pada ranah atau keterampilan kognitif saja dan mengabaikan unsur lain yang tidak kalah penting yaitu pendidikan karakter.

Pendidikan karakter menurut Ratna Megawangi dalam Daryanto & Darmiatun (2013) merupakan upaya untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan menerapkannya dalam kehidupan

sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungannya, dengan mengajarkan kebiasaan-kebiasaan yang baik secara konsisten dan berkelanjutan baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat mampu membuat siswa bersikap dan bertindak sesuai dari apa yang telah di terima.

Sesuai dengan tujuan pendidikan karakter yaitu untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil Pendidikan disekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang sehingga, Pendidikan karakter akan berhasil apabila adanya kerjasama antara guru dan siswa (Uniga dalam Dewi, et. al (2021)). Sekolah saat ini telah menjadi landasan dalam menguatkan pendidikan karakter dengan berbagai macam strategi diantaranya ialah kurikulum, penegakan disiplin, dan manajemen kelas.

Penguatan pendidikan karakter harus mampu mengembangkan tiga nilai karakter termasuk diantaranya ialah kemandirian, disiplin dan tanggung jawab selain itu, secara teknis harus dilaksanakan melalui Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis kelas dan budaya sekolah. PPK berbasis kelas ialah pembelajaran tematik yang mampu menjalankan 4C yaitu kemampuan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) serta memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) sedangkan penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah adalah berupa kegiatan literasi.

Pengembangan dan penguatan karakter peserta didik melalui kegiatan literasi merupakan upaya menyeluruh yang dilaksanakan melalui pembangunan ekosistem pendidikan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Gerakan literasi menjadi tahapan pengembangan pola pikir dan menjadi bekal bagi generasi bangsa untuk menghadapi tuntutan perkembangan zaman salah satunya dengan pemanfaatan literasi digital.

Literasi digital merupakan turunan dari definisi literasi dan digital. Literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis dan Digital memiliki makna sebuah format bacaan dan tulisan yang berada dalam sebuah komputer, laptop dan perangkat teknologi lainnya. Literasi digital secara keseluruhan adalah sebuah kemampuan membaca dan menulis yang dapat dilakukan dengan mengoperasikan sebuah alat teknologi dengan format digital (Irhadayningsih dalam Anjarwati, et. al. (2021)).

Kurangnya pemahaman pada dunia digital khususnya pada anak sekolah dasar mengakibatkan penyalahgunaan teknologi seperti mengakses konten-konten yang tidak bermanfaat, sehingga para pengajar harus bisa membuat peserta didik mampu meningkatkan daya baca dengan berbagai kreativitas seperti menggunakan media baca yang menarik dan mudah di akses oleh peserta didik (Valez & Zuazua dalam Rhamdayani, E. 2023).

Observasi awal yang telah dilakukan di SDN 2 Kesik kecamatan Masbagik terkait penerapan literasi digital masih sangat kurang. Hal ini disebabkan oleh tenaga pengajar yang sudah senior, kurangnya pemahaman

pendidik dalam mengaplikasikan teknologi, dan juga dipicu oleh fasilitas yang kurang memadai. Pada saat pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan kurang semangat dan berpengaruh pada kemandirian siswa dalam belajar, kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru masih belum berjalan dengan baik. Selain itu, kurangnya kreativitas para pengajar untuk memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran sehingga dengan kondisi ini penguatan karakter masih belum maksimal oleh sebab itu, perlu dilakukan penerapan literasi digital yang memadai untuk menguatkan karakter peserta didik yang diharapkan. Salah satu literasi digital yang bisa digunakan untuk menguatkan pendidikan karakter adalah dengan menggunakan media *quizziz*.

Menurut Khusniah & Hakim dalam Arrahim (2022) *Quizziz* merupakan aplikasi multipayer yang bisa diakses atau diaplikasikan oleh tenaga pendidik maupun peserta didik, dengan adanya media *Quizziz* ini dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif pada saat pembelajaran, selain itu memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah karena ada pemberitahuan, sehingga secara tidak langsung dapat membentuk karakter peserta didik.

Guna mengetahui pemanfaatan literasi digital melalui media *quizziz* dimana peningkatan pendidikan karakter bermanfaat dalam mengembangkan potensi dasar. Sedangkan dengan adanya media *quizziz* ini dapat menjadi referensi atau tantangan pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan

kemampuan berbasis teknologi. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pemanfaatan Literasi Digital di SDN 2 Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan Literasi Digital siswa di kelas V SDN 2 Kesik.
2. Kegiatan pembelajaran dikelas V SDN 2 Kesik kurang menyenangkan akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.
3. Media pembelajaran yang digunakan para tenaga pengajar kurang menarik minat belajar peserta didik.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Terkait dengan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, fokus masalah dalam penelitian ini adalah terkait dengan pemanfaatan literasi digital dengan menggunakan media *Quizziz* dalam penguatan pendidikan karakter yaitu mandiri, disiplin, dan tanggung jawab siswa kelas V SDN 2 Kesik. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan literasi digital sebagai media untuk penguatan Pendidikan karakter siswa kelas V SDN 2 Kesik?

2. Bagaimana implikasi yang terjadi pada peserta didik dan pendidik dalam menerapkan Media *Quizziz* dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 2 Kesik?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan literasi digital dalam penguatan karakter siswa kelas V SDN 2 Kesik.
2. Untuk Mengetahui implikasi atau perubahan peserta didik dan pendidik dalam pembentukan karakter melalui pemanfaatan Literasi Digital.

E. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, manfaat yang menjadi harapan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk pendidik dalam pemanfaatan Literasi Digital dengan media *Quizziz* dalam penguatan pendidikan karakter para peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Literasi Digital peserta didik terutama dengan menggunakan media

Quizziz dalam upaya pembentukan karakter siswa sesuai dengan yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan kepada para tenaga pengajar dan melatih kemampuan berteknologi dalam memanfaatkan Literasi Digital untuk menguatkan pendidikan karakter siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk sekolah supaya memfasilitasi pengajar dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi berbasis literasi digital khususnya dalam penguatan pendidikan karakter dengan menggunakan media *Quizziz*.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta menjadi bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Kata ‘*character*’ berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti *to engrave* (melukis, menggambarkan), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. *Character* diartikan sebagai tanda atau ciri khusus, dan melahirkan suatu pandangan bahwa karakter adalah pola perilaku yang bersifat individual. Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki karakter, cara yang dapat diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada disekitar dirinya. Maknanya dari pengertian pendidikan karakter merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh personil sekolah, bahkan dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak dan remaja supaya memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab.

Menurut Omeri dalam Daryanto & Darmiatun (2013) mengungkapkan bahwa Pendidikan Karakter merupakan sebuah metode menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang mencakup unsur pengetahuan, pemahaman dan tekad, serta usaha untuk menjalankan nilai-nilai tersebut, baik itu hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama mahluk serta lingkungan masyarakat, maupun kewarganegaraan.

Sedangkan Ratna Megawangi dalam Daryanto & Darmiatun (2013) menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya dalam mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan secara

bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Dari pemaparan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan untuk mendidik anak dalam menjalankan nilai-nilai karakter supaya memiliki karakter sesuai dengan yang diharapkan.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berahlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Ada beberapa tujuan pendidikan karakter menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Menurut Sofan Amri et. al. dalam Daryanto & Darmiatun (2013) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan ahlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan.
- 2) Menurut Dharma Kesuma et. al. dalam Daryanto & Darmiatun (2013) menjelaskan secara operasional tujuan pendidikan karakter menurut *setting* sekolah adalah sebagai berikut:

- a) Menguatkan dan meningkatkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan menjadi kepribadian kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
- b) Memperbaiki peserta didik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
- c) Membangun hubungan yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam menjalankan tanggung jawab karakter bersama.

Berdasarkan tujuan pendidikan karakter yang telah kemukakan oleh beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk sifat, sikap, dan mentalitas yang baik dan tentu mampu memberikan manfaat bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negara.

c. Fungsi Pendidikan Karakter

Menurut Darmiatun dalam Daryanto & Darmiatun (2013:44) fungsi pendidikan karakter yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan potensi dasar supaya berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik.
- 2) Memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur.
- 3) Meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia.

Menurut pusat kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional dalam Susanti, Rosa (2013) menjelaskan secara rinci fungsi pendidikan karakter sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan potensi nurani afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa
- 2) Meningkatkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius
- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan.
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan seta rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Berdasarkan fungsi pendidikan karakter yang telah dipaparkan dapat dipahami bahwa pendidikan karakter sangat penting diterapkan pada anak sejak dini yang nantinya menjadi pijakan anak sehingga berkembang menjadi pribadi yang berkualitas.

d. Prinsip Pendidikan Karakter

Menurut Saptono (2011:25-26) Pelaksanaan pendidikan karakter sekolah perlu memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan karakter sebagai berikut:

- 1) Sekolah harus bertanggung jawab pada nilai-nilai etis inti

- 2) Karakter harus dipahami secara utuh, meliputi pengetahuan, pemikiran, perasaan, dan tindakan
- 3) Sekolah harus bersikap proaktif dan bertindak sistematis dalam pembelajaran karakter dan tidak hanya menunggu datangnya kesempatan
- 4) Sekolah harus membangun suasana saling peduli satu sama lain dan menjadi dunia kecil (mikrokosmos) mengenai masyarakat yang saling memperhatikan satu sama lain
- 5) Peluang untuk mempraktikkan tindakan moral harus bervariasi dan tersedia untuk semua
- 6) Studi akademis harus menjadi hal yang utama
- 7) Sekolah perlu mengembangkan cara-cara meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik yang mencakup nilai-nilai inti
- 8) Sekolah perlu kerjasama dan mendialogkan norma mengenai pendidikan karakter
- 9) Pendidik dan peserta didik harus berbagi dalam kepemimpinan moral sekolah
- 10) Orang tua dan masyarakat harus bekerja sama dalam pendidikan karakter di sekolah
- 11) Harus dilakukan evaluasi mengenai efektivitas pendidikan karakter di sekolah khususnya bagi pendidik dan peserta didik

Menurut Putri, P (2018) Pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan pendidik yang mampu mempengaruhi karakter peserta

didik. Pendidik membantu membentuk watak peserta didik berdasarkan prinsip-prinsip peserta didik. Berikut prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan nilai atau karakter bangsa yaitu:

- 1) Nilai dapat diajarkan atau memperkuat nilai-nilai luhur budaya bangsa melalui olah pikir, olah rasa, olah karsa, olah qalbu dan olah raga dihubungkan dengan objek yang dipelajari yang terintegrasi dengan materi pelajaran.
- 2) Proses perkembangan atau nilai-nilai/karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran.
- 3) Proses pengembangan nilai-nilai karakter bangsa merupakan proses yang berkelanjutan sejak peserta didik masuk dalam satuan pendidikan.
- 4) Diskusi tentang berbagai perumpamaan objek yang dipelajari untuk melakukan olah pikir, olah rasa, olah qalbu, dan olah raga untuk memenuhi tuntutan dan munculnya kesadaran diri sebagai hamba Allah, anggota masyarakat maupun warga negara dan sebagian dari lingkungan tempat hidupnya.
- 5) Program perkembangan dirinya melalui kegiatan rutin budaya sekolah, keteladanan, kegiatan spontan pada saat kejadian, pengondisian dan pengintegrasian pendidikan nilai karakter dengan materi pembelajaran, serta merujuk kepada pengembangan kompetensi dasar mata pelajaran.

Dari prinsip pendidikan karakter diatas dapat dipahami bahwa pentingnya memahami prinsip pendidikan karakter guna menjadi pedoman baguntuk mengembangkan karakter peserta didik yang diharapkan.

e. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Nilai-nilai Pendidikan Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. 18 Kemendiknas (Nurgiyantoro, 2018: 60-62) telah mendata serta mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang mesti mendapat perhatian dalam proses pembelajaran di sekolah. Adapun ke-18 nilai karakter yang dimaksud sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Nilai karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional

No.	Nilai	Deskripsi
1.	Religius	Sikap atau perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama, memiliki keberanian dalam melakukan hal yang benar, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Perilaku yang dapat dipercaya dalam perkataan, pekerjaan, serta tindakan yang dilakukan.
3.	Toleransi	Sikap atau perilaku yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib serta patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja Keras	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib serta patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
6.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap atau perilaku yang tidak tergantung pada orang lain untuk menyelesaikan tugas.
8.	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan berperilaku sama terhadap hak dan kewajiban orang lain.
9.	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, berperilaku, serta berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
10.	Rasa ingin tau	Sikap yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
11.	Cinta tanah air	Cara berpikir atau bersikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, serta penghargaan terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai prestasi	Sikap dan perilaku untuk cenderung menghasilkan sesuatu yang berguna, mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Peduli sosial	Sikap dan perilaku yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan.
14.	Cinta damai	Sikap dan perilaku yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku melaksanakan tugas dan kewajiban.
16.	Bersahabat	Sikap dan perilaku yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
17.	Gemar Membaca	Sikap dan perilaku membiasakan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan manfaat.
18.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam serta mengupayakan perbaikan kerusakan alam yang sudah terjadi.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kusnoto, 2017) ada 18 karakter yang harus dikembangkan di setiap jenjang dan satuan pendidikan di Indonesia. Nilai-nilai tersebut antara lain:

Tabel 2.2 Nilai karakter menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

No.	Nilai	Deskripsi
1.	Religius	Sikap atau prilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama, memiliki keberanian dalam melakukan hal yang benar, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Prilaku yang dapat dipercaya dalam perkataan, pekerjaan, serta tindakan yang dilakukan.
3.	Toleransi	Sikap atau prilaku yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib serta patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja Keras	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib serta patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
6.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap atau prilaku yang tidak tergantung pada orang lain untuk menyelesaikan tugas.
8.	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan berperilaku sama terhadap hak dan kewajiban orang lain.
9.	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, berperilaku, serta berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
10.	Rasa ingin tau	Sikap yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
11.	Cinta tanah air	Cara berpikir atau bersikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, serta penghargaan terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai prestasi	Sikap dan perilaku untuk cenderung menghasilkan sesuatu yang berguna, mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Peduli sosial	Sikap dan perilaku yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan.
14.	Cinta damai	Sikap dan perilaku yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku melaksanakan tugas dan kewajiban.
16.	Gemar Membaca	Kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus, guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah dan sebagainya.
17.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar
18.	Komunikatif	Sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain mealalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerjasama secara kolaboratif yang baik.

2. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Dalam dunia pendidikan, literasi digital merupakan sesuatu yang sudah lama diketahui. Gilster adalah orang yang pertama kali mengemukakan literasi digital sebagai suatu istilah yang memiliki arti kemampuan dalam pemahaman informasi yang berasal dari berbagai sumber Kemendikbud (2018:7).

Bawden dalam Nisa, Nurul et. al. (2023:2457-2464) mendefinisikan literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada 1980-an ketika mikrokomputer semakin banyak digunakan karena digunakan lebih luas dari lingkungan bisnis. Sementara itu, literasi informasi meluas pada 1990-an ketika informasi lebih mudah dikumpulkan, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi jejaring sosial.

Atmazaki dalam Nisa, Nurul et. al. (2017:2457-2464) mengungkapkan bahwa literasi digital merupakan pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi sebagai alat komunikasi, atau jaringan dalam mencari, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, arif, cerdas, cermat, dan tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dipahami bahwa literasi digital tidak terbatas pada kemampuan menggunakan media atau perangkat lunak digital, literasi digital juga mencakup berbagai keterampilan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan kognitif, motorik, emosional dan yang menjadi dimensi digital adalah literasi

visual. Karena, literasi digital berhubungan dengan literasi media dan literasi visual yang sudah ada sebelumnya.

b. Manfaat Literasi Digital

Literasi digital memiliki manfaat yang penting bagi setiap individu bahkan dalam beberapa kasus literasi digital dapat mempengaruhi kinerja organisasi. Perkembangan teknologi di tengah masyarakat yang sudah semakin canggih juga terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positifnya yaitu dapat menghadirkan beberapa referensi yang lengkap dengan contoh yang kongkrit dari berbagai sumber belajar belajar, mempermudah pencarian informasi, dan mempermudah pengantar pesan ke antar pengguna. Penerapan literasi digital saat ini memudahkan masyarakat untuk lebih bijak dalam memanfaatkan serta mengakses teknologi.

Adapun manfaat dalam penerapan literasi digital menurut Sumiati & Wijonarko dalam Dewi et.al. (2021:5249-5259) sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan individu bertambah ketika melakukan aktivitas aktif untuk menggali dan memahami informasi
- 2) Meningkatkan keterampilan berpikir seseorang serta memahami informasi secara lebih kritis
- 3) Kemampuan verbal individu meningkat
- 4) Melatih konsentrasi dan daya fokus individu
- 5) Kemampuan individu dalam membaca dan menulis informasi bertambah

Menurut Wright Brian dalam Maulana. M (2015) terdapat beberapa manfaat literasi digital yaitu sebagai berikut:

- 1) Efisien terhadap waktu
- 2) Efektif dalam belajar
- 3) Menghemat uang
- 4) Penggunaannya aman
- 5) Informasi aktua
- 6) Membuat lebih bahagia
- 7) Dapat membuat keputusan

Berdasarkan manfaat pendidikan karakter yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital sangat membantu dalam kehidupan sehari-harinya karena dapat mempermudah pekerjaan manusia.

c. Strategi Penerapan Gerakan Literasi Digital di Sekolah

Pengembangan literasi digital oleh suatu lembaga sekolah perlu dilakukan dengan proses yang terintegrasi pada kurikulum yang telah ditetapkan, Kemendikbud dalam Pangesti. T. et. al. (2022). Selain itu, dalam implementasi literasi digital ini keterampilan yang dimiliki oleh setiap peserta didik harus mengalami peningkatan, dalam hal ini dapat berperan sebagai komponen yang membantu adanya peningkatan sedangkan kepala sekolah berperan dalam penyediaan fasilitas yang mendukung hal tersebut.

Berikut strategi dalam penerapan literasi digital di sekolah sebagai berikut:

- 1) Menambah bahan bacaan pada perpustakaan
- 2) Penyediaan laman edukatif
- 3) Memanfaatkan aplikasi edukatif
- 4) Membuat mading
- 5) Memperluas akses belajar
- 6) Menyediakan internet
- 7) Menyediakan fasilitas pendukung

d. Indikator Literasi Digital di Sekolah

Kemendikbud (2017:10-11) menyatakan ada beberapa indikator literasi digital di sekolah, sebagai berikut:

- 1) Berbasis kelas
 - a) Jumlah kursus pelatihan literasi digital yang diikuti oleh pemimpin sekolah, Pendidik, dan tenaga kependidikan.
 - b) Intensitas penerapan dan penggunaan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran.
 - c) Tingkat pemahaman pemimpin sekolah, pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam penggunaan media digital dan internet.
- 2) Berbasis budaya sekolah
 - a) Jumlah dan ragam bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital.
 - b) Frekuensi peminjaman buku bertema digital.

- c) Jumlah penyajian informasi sekolah yang menggunakan media digital
 - d) Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs halaman.
 - e) Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah.
 - f) Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah.
- 3) Basis masyarakat
- a) Jumlah sarana dan prasarana penunjang literasi digital di sekolah.
 - b) Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

3. Aplikasi *Quizziz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizziz*

Quizziz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang sifatnya fleksibel yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi dan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Ada beberapa definisi *quzziz* menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Menurut Khusniyah & Hakim (Arrahim et.al 2022:208-218) *Quizziz* adalah aplikasi multipayer yang bisa diakses oleh peserta didik dan pendidik dengan menggunakan *website*. Membawa aktivitas

multipayer kedalam group atau ruang kelas dan membuat latihan lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi quizziz peserta didik dapat melakukan atau mengerjakan latihan yang diberikan oleh pendidik menggunakan smartphone yang mereka miliki.

- 2) *Quizziz* dapat memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran dan memotivasi dalam mengerjakan kuiz sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi Susanti dalam Arrahim. Et. al. (2022:208-218). Waktu yang diberikan untuk mengerjakan kuiz terbatas sehingga peserta didik akan fokus pada diri masing-masing dan setiap peserta didik yang menjawab pertanyaan kuiz dengan benar, maka akan muncul point yang akan didapatkan dalam satu soal dan di akhir akan ada urutan peringkat

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dipahami bahwa media *quizziz* adalah aplikasi yang dapat diakses pendidik dan peserta didik berbasis permainan kuis dan digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Peran Aplikasi *Quizziz*

Quizziz adalah sebuah aplikasi yang berperan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan objek yang penting dalam belajar dan menjadi faktor keberhasilan dalam pembelajaran,

sebagai media untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang didapat dari sumber belajar. Aplikasi *quizziz* merupakan salah satu media pembelajaran pendidik berbasis online, selain mudah digunakan aplikasi *quizziz* juga dinilai sangat menarik karena tampilannya yang berwarna dan musik yang membuat semangat para peserta didik.

Aplikasi *quizziz* dipercaya dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran daring maupun tatap muka, namun aplikasi *quizziz* ini terlihat sulit jika digunakan oleh pengajar yang sudah lanjut usia maka dari itu, pengajar yang terbelong milenial memang harus dapat menggunakan aplikasi *quizziz* karena terbukti membantu untuk mengevaluasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Manfaat Aplikasi *Quizziz*

Quizziz merupakan web yang digunakan sebagai pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelas, selain untuk memeberikan kuis atau pertanyaan, *quizziz* juga mengeluarkan sistem baru yaitu membuat materi pembelajaran serupa dengan *power point*. Aplikasi *quizziz* ini sangat mudah digunakan dan menarik, karena setiap peserta didik menjawab pertanyaan akan terlihat apakah jawaban dari peserta didik benar atau salah, dan akan terlihat peringkat masing-masing sehingga membuat peserta didik semangat untuk mendapatkan peringkat pertama. Hasil evaluasi juga mudah diunduh kedalam *Microsoft Excel* tidak perlu disalin manual.

Quizziz dapat mempermudah pendidik dalam memberikan evaluasi terhadap peserta didik, selain caranya mudah dan pengajar memiliki banyak waktu luang dan dapat mengasah kreatifitas para pengajar mengenai teknologi, karena di era sekarang ini teknologi sangat penting untuk keberlangsungan perkembangan yang ada di dunia. Permainan *quizziz* dapat membantu mendorong memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. dalam Hidayah, N. et. al, (2021), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizziz

Menurut Mujahidin. A, et. al. (2021) terdapat kelebihan dan kekurangan *quizziz* yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan *quizziz*

a) Bagi guru aplikasi ini mempermudah dalam membuat soal. Hal ini mempengaruhi pada kemudahan dalam penilaian, karena secara otomatis rekapan penilaian itu akan terhitung secara otomatis.

b) Setiap peserta didik ketika menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul poin yang akan didapatkan dalam satu soal, dan di akhir akan ada urutan peringkat dari kuiz tersebut. Kecepatan menjawab juga akan mempengaruhi poin, jika ada

dua sisa jawaban yang sama, maka jawaban tercepat mendapatkan lebih banyak poin.

- c) Memudahkan peserta didik dalam memahami dimana dia menjawab yang salah. (Jika ada jawaban yang salah, maka di bawahnya akan ada jawaban yang benar untuk memudahkan siswa belajar).
- d) Bisa dikerjakan lebih dari satu kali. (Bisa diulang bagi yang belum puas akan hasil jawabannya).
- e) Dalam pengerjaannya, setiap siswa di berikan soal acak antar siswa yang satu dengan siswa yang lain untuk menghindari kecurangan.
- f) Tampilan untuk mengerjakan lebih asyik dari aplikasi lain, bisa dibarengi dengan mendengarkan musik.

2) Kekurangan *quizziz*

- a) Kelambatan dalam menjawab akan mempengaruhi skor.
- b) Lebih asyik jika dikerjakan secara bersamaan, tetapi jika ada peserta didik yang terlambat atau kesulitan bergabung maka harus me refresh webnya atau aplikasi sehingga dapat terlihat siswa yang baru bergabung.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan dengan penelitian relevan dengan penelitian ini. Adapun tujuan dari pemaparan penelitian ini adalah sebagai salah satu acuan

penelitian dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang dikaji dalam penelitian ini serta bisa menjelaskan perbedaan dan persamaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Berikut kajian kajian penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti terdahulu diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Lutfi Anjarwati et. al. (2021) dengan judul “Implementasi Literasi Digital dalam Upaya meningkatkan pendidikan karakter siswa”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa awalnya literasi sudah berjalan dengan sebutan “Pojok Baca” karena kondisi saat pandemik pengajar mengembangkan kreativitasnya dengan dilakukan literasi digital yang mereka sebut “Salam Sapa” yang dilakukan pada hari senin, rabu dan jumat dengan berisi video, gambar yang berupa pamflet atau poster yang dibagikan dalam *whatsApp*, *Instagram*, dan *google Classroom*. Adanya literasi ini terdapat penguatan pendidikan karakter dalam kemandirian, komitmen, kejujuran, dan juga tanggung jawab peserta didik dalam melakukan berbagai hal khususnya dalam melakukan literasi digital.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Dinie Anggraeni Dewi et. al. (2021) dengan judul “Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital”. Dalam penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu dekriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Hasil analisis dari penelitian ini adalah dalam menumbuhkan karakter peserta didik di abad 21 literasi

digital sangat berperan penting karena anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang berbau teknologi, *youtube* dan media sosial lainnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai wadah untuk menyalurkan pembangunan nilai-nilai karakter. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan literasi digital perlu pengawasan dari orang tua serta pendidik dengan pemberian atau pembatasan etika digital, agar peserta didik terhindar dari dampak negatif.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Nurul Nisa et. al. (2023) dengan judul “Penguatan Pendidikan Karakter melalui Pemanfaatan Literasi Digital”. Dalam penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu penelitian studi literatur. Hasil penelitian diperoleh bahwa peningkatan pendidikan karakter melalui literasi digital dapat menjadi strategi menghadapi era 4.0. Melalui literasi digital ini, upaya penguatan 5 karakter dasar dapat di tumbuh kembangkan secara sistematis, dan efektif.
4. Penelitian ini dilakukan oleh Yuslim Ma’ruf Fadzoli (2019) dengan judul “Peningkatan Literasi Digital Siswa Melalui Penggunaan Media Google Cardboard Pada Tema Cita-Citaku di Kelas 1V SD Negeri 1 Cikulak Kecamatan Waled Kabupaten Cirebon”. Dalam penelitian tersebut metode yang digunakan yaitu metode observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya media *google cardboard* pada tema cita-citaku, diperoleh sebanyak 5 siswa (20%) tuntas dan 20 siswa (80%) belum tuntas dan nilai-nilai rata kelas 60%. Namun setelah pembelajaran tema cita-citaku pada siklus I dan II diperoleh data bahwa

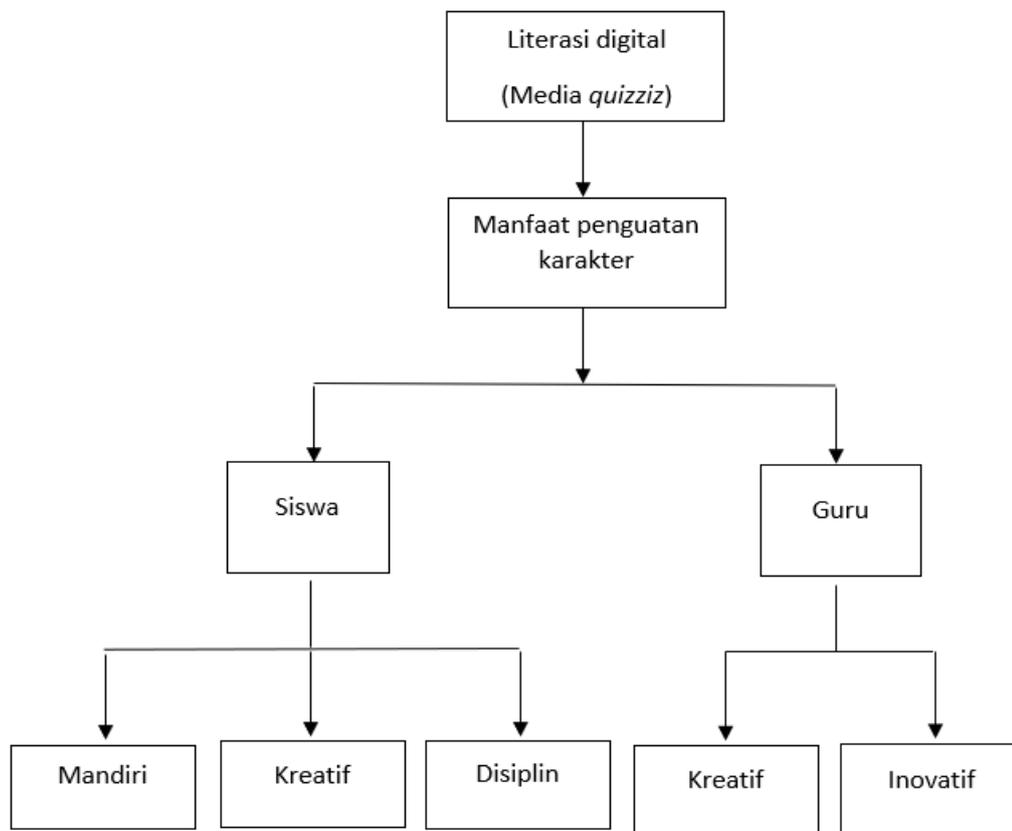
hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar siklus I menyatakan sebanyak 13 siswa (52%) tuntas dan 12 siswa (48%) belum tuntas dan nilai rata-rata kelas 70,24%. Kemudian pada hasil tes siklus II menunjukkan 22 siswa (88%) tuntas dan 3 siswa (12%) belum tuntas dan nilai rata-rata kelas 81,44%. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa yang telah mencapai 88% maka dinyatakan bahwa standar keberhasilan telah mencapai 75% dan tuntas.

C. Alur Pikir

Berdasarkan pemaparan kajian teori sebelumnya, maka bagian ini menguraikan beberapa hal yang dijadikan peneliti sebagai landasan berpikir. Selanjutnya landasan berpikir akan mengarahkan peneliti untuk menemukan data serta informasi dalam penelitian guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.

Di era digitalisasi sekarang ini pembelajaran banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, salah satunya literasi digital dengan aplikasi quizziz yang digunakan sebagai media. Aplikasi ini memiliki tampilan yang cukup dapat menarik digunakan dalam membantu kegiatan belajar mengajar. Terlebih jika pendidik ingin mengajarkan tentang pendidikan karakter. Pendidikan karakter sangat penting untuk diajarkan pada anak usia sekolah dasar, dengan pemanfaatan media *quizziz* ini secara tidak langsung dapat membentuk karakter peserta didik yang diharapkan.

Jika dituangkan dalam sebuah bagan, maka alur pemikiran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Bagan Alur pikir penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kanjian teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan literasi digital sebagai media untuk penguatan Pendidikan karakter siswa kelas V SDN 2 Kesik?
2. Bagaimana implikasi yang terjadi pada peserta didik dan pendidik dalam menerapkan Media *Quizziz* dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 2 Kesik?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Bodgan & Taylor dalam Sugiyanto (2015) metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Penelitian dilakukan pada obyek yang alamiah yang berkembang apa adanya, tidak di manipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan pemanfaatan literasi digital untuk menguatkan karakter peserta didik.

B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian

Pemilihan lokasi ini sangat penting dalam rangka mempertanggungjawabkan data yang diambil. Peneliti mengambil tempat lokasi penelitian di SDN 2 Kesik yang bertempat di Desa Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini dimulai sejak tahun ajaran baru semester ganjil dengan alokasi waktu dari bulan dari bulan Agustus -September 2023.

C. Sumber Data

Peneliti mengambil sumber data atau informan dari siswa dan guru yang dijadikan acuan sebagai jenis dan data dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, posisis informan sangat penting, bukan hanya memberikan respon, melainkan juga sebagai pemilik informasi. Sumber data merupakan tempat sekaligus cara peneliti menggali informasi mengenai data yang dibutuhkan

dalam suatu penelitian. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer di sebut juga sebagai data asli, untuk mendapatkan data primer peneliti harus mengumpulkan secara langsung. Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari informan terpilih dengan melakukan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang tentunya berkaitan dengan objek yang diteliti. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini berupa hasil wawancara yang dilakukan langsung oleh peneliti dengan guru kelas V dan siswa SDN 2 Kesik yang berhubungan dengan penguatan pendidikan karakter dan bagaimana penerpan literasi digital dalam penguatan karakter peserta didik. Selain itu juga peneliti memperoleh sumber data dari hasil observasi pembelajaran menggunakan literasi digital untuk penguatan karakter.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder diperoleh dari sumber kedua sebagai data yang digunakan untuk mendukung pembahasan-pembahasan yang ada didalam

penelitian. Peneliti memperoleh data sekunder ini melalui informan tertulis, dokumen dan literatur.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Menurut Sutrisno Hadi observasi merupakan suatu proses yang kompleks, dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (dalam Afiffudin et.al, 2015). Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respon yang diamati tidak terlalu besar.

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung terhadap peserta didik mengenai penerapan literasi digital sebagai media penguatan karakter.

b. Teknik Wawancara

Wawancara yaitu pertemuan yang langsung di rencanakan antara pewawancara dan yang di wawancarai untuk memberikan dan menerima informasi tertentu. Tehnik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tehnik wawancara terstruktur.

Wawancara terstruktur menurut Sugiyono (2018:138) merupakan wawancara yang dilakukan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang diperoleh. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V sebelum penerapan literasi digital, untuk mengetahui kondisi literasi digital di SDN 2 Kesik, bagaimana karakter peserta didik dan wawancara setelah penerapan literasi digital dengan aplikasi quizziz. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa setelah penerapan aplikasi quizziz.

c. Teknik Dokumentasi

Sugiyono (2011:240) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya yang monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumentasi berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto beserta video rekaman pada saat penerapan literasi digital dengan aplikasi quizziz.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk menghasilkan data dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-kisi penelitian

No	Permasalahan	Indikator	Sumber data
1.	Bagaimana penggunaan literasi digital sebagai media untuk penguatan pendidikan karakter pada siswa kelas V SDN 2 Kesik	a. Penerapan literasi b. Penguatan pendidikan karakter menggunakan <i>quizziz</i>	a. Lembar observasi b. Wawancara guru dan siswa.
2.	Bagaimana implikasi yang terjadi pada peserta didik dan pendidik dalam penerapan <i>quizziz</i> dalam proses pembelajaran	a. Penggunaan aplikasi <i>quizziz</i> oleh peserta didik dan pendidik dalam penguatan karakter	a. Lembar angket

a. Lembar observasi

Peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang berisi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Lembar observasi mencakup hal-hal pokok yang akan diamati, mulai dari persiapan, proses sampai hasil. Lembar observasi digunakan dalam setiap pertemuan. Pengamatan di fokuskan pada kegiatan siswa, adakah siswa mengerjakan sesuatu selain apa yang seharusnya mereka kerjakan sealam pembelajaran berlangsung, adakah siswa yang rajin memperhatikan penjelasan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung, dan masih banyak lagi yang menjadi pengamatan peneliti kepada siswa dalam proses pembelajaran nantinya. Berikut kisi-kisi

observasi pada saat pembelajaran menggunakan literasi gital oleh guru dan siswa.

Tabel 3.2 Kisi-kisi pedoman observasi pembelajaran menggunakan literasi digital oleh guru

No	Aspek yang diamati	Catatan
1.	Penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pembelajaran	
2.	Pembutan akun quizziz guru	
3.	Memberikan materi dan soal quiz	

Tabel 3.3 kisi-kisi pedoman observasi pembelajaran menggunakan literasi digital oleh siswa

NO	Aspek yang diamati	Catatan
1	Pengaplikasian quizziz	
2	Pembuatan akun quizziz	
3	Menjawab soal quiz dengan tepat waktu	
4	Menyelesaiakn tugas yang diberikan guru melalui quizziz	

b. Lembar wawancara

Pada saat melakukan wawancara, peneliti harus mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang telah dikemukakan oleh informan. Adapun dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas V mengenai literasi digital untuk menguatkan karakter peserta didik. Berikut kisi-kisi instrumen wawancara yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru.

No	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Penguatan pendidikan karakter di SDN 2 Kesik	3	1,2,3
2.	Jenis pendidikan karakter di SDN 2 Kesik	1	4
3.	Kondisi karakter siswa di SDN 2 Kesik	1	5
4.	Manfaatkan literasi digital sebagai media pembelajaran	1	6
5.	Cara guru memanfaatkan literasi digital dalam pembelajaran	1	7
6.	Metode digunakan dalam pembelajaran	1	8
7.	Pola pemanfaatan literasi digital di dalam kelas	1	9
8.	aplikasi <i>quizziz</i>	3	10,11,12

Tabel 3.5 Kisi-kisi pedoman wawancara untuk siswa

No	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas	1	1
2.	Penggunaan media yang diajarkan guru	1	2
3.	Kesulitan yang dialami siswa dalam penggunaan media	1	3
4.	Setelah penggunaan media apakah siswa lebih aktif belajar	1	4
5.	Penggunaan media digital	1	5

c. Lembar dokumentasi

Peneliti melakukan telaah dokumentasi berkaitan dengan masalah penelitian. Adapun dokumentasi data-data yang dikumpulkan oleh peneliti antara lain mengenai profil sekolah, data-data siswa dan guru. Selain itu dokumentasi ini juga digunakan untuk mengenali karakteristik dari subyek penelitian.

E. Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data merupakan proses pengumpulan data secara sistematis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi yaitu dengan menyeleksi data-data penting dan menarik kesimpulan sehingga menjadi mudah bagi diri sendiri dan orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman, yang biasa disebut dengan metode analisis data interaktif. Berikut tahapan-tahapan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman.

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan lain sebagainya dan hasil tersebut merupakan data. Pada saat melakukan pendekatan, observasi, wawancara, angket dan membuat catatan lapangan, berinteraksi dengan lingkungan sosial dan informan Proses tersebut merupakan pengumpulan data yang cukup untuk di proses.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Dalam merangkum memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal penting. Hasil dari wawancara, angket dan dokumentasi akan diubah menjadi bentuk tulisan yang sesuai dengan formatnya masing-masing. Peneliti mengumpulkan data dari hasil observasi, wawancara, dan hasil angket respon siswa. Kemudian mengelompokan jenis data sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah reduksi langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penyajian data tentu akan memudahkan untuk memahami yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Untuk menyajikan data dalam bentuk kualitatif dalah dengan teks yang bersifat nararif dari data lapangan yang diperoleh. Penyajian data dilakukan dengan menyampaikan data hasil reduksi dengan kedalam bentuk grafik atau tabel agar mempermudah dalam memahami karena lebih terorganisir (Raibowo, 2019:13).

4. Kesimpulan (*Conclusion*)

Data yang telah dibuat dalam bentuk narasi selanjutnya disajikan dalam hasil penelitian. Pemaparan hasil penelitian ini disertai dengan bukti-bukti lapangan dari kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian kemudian peneliti membandingkan dengan teori

F. Keabsahan Data

Uji keabsahan data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dilakukan dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negative dan pengecekan anggota. Dalam penelitian ini uji keabsahan data dilakukan dengan uji kredibilitas. Uji kredibilitas ini dengan cara :

1. Observasi

Melakukan observasi secara terus menerus dan sungguh-sungguh dalam waktu tertentu, sehingga informasi yang diperoleh dapat semakin rinci dan mendalam yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

2. Triangulasi

Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan: sumber, metode, penyidik, dan teori.

Teknik triangulasi dalam penelitian ini digunakan dengan pemanfaatan sumber dan penyidik. Teknik triangulasi dengan sumber, berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai peneliti dengan jalan:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.