



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 13(1), 133-142



RESEARCH ARTICLE

E-MAGAZINE BERBASIS APLIKASI BOOK CREATOR TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA

Wanda Oksaprillia

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Correspondence: E-mail: wandaoksaprillia@gmail.com

To cite this article: Oksaprillia, W. (2024). E-magazine berbasis aplikasi book creator terhadap kemampuan literasi digital siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 133-142. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.61892>.

Abstract

Digital literacy skills significantly assist students in searching for and utilizing historical information on the internet. The research objective is to identify the differences in the influence of implementing an e-magazine based on the Book Creator application on students' digital literacy abilities in history learning between the experimental and control groups. This study employs a quasi-experimental method in the form of Nonequivalent Group Pretest Posttest Design. The testing results indicate a difference in the influence on students' digital literacy abilities in history learning between the experimental and control groups. The results also demonstrate that the majority of students' digital literacy abilities in history learning fall into the high category. This article is expected to provide benefits to relevant parties including teachers, schools, and future researchers.

Abstrak

Keterampilan literasi digital sangat membantu siswa dalam mencari dan memanfaatkan informasi sejarah di internet. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan e-magazine berbasis aplikasi *Book Creator* terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen berupa *Nonequivalent Group Pretest Posttest Design*. Hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan pengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mayoritas kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah termasuk dalam kategori tinggi. Artikel ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait termasuk guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

Article Info

Article History:

Submitted/Received 28 Aug 2023

First Revised 30 January 2024

Accepted 01 April 2024

First Available online 30 April 2024

Publication 30 April 2024

Keyword:

E-Magazine Based on Book
Creator Application,
Digital Literacy Abilities,
History Learning,

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah saat ini mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, serta kemampuan lainnya yang akan meningkatkan kualitas hidup mereka di masa yang akan datang. Manfaat yang dapat diperoleh dan diwariskan kepada siswa adalah tentang kejayaan Indonesia di masa lalu. Peran ini menjadikan pembelajaran sejarah sebagai alat untuk meneruskan nilai-nilai kebangsaan. Langkah utama bagi siswa adalah melibatkan diri dalam membaca sumber-sumber sejarah yang ada guna memahami pencapaian bangsa di masa lampau dan mengurai berbagai peristiwa sejarah yang terjadi. Jelas bahwa kegiatan literasi memiliki keterkaitan yang kuat dengan proses pembelajaran sejarah.

Menurut Direktorat Pembinaan SMA (dalam Kurniawan, 2018, hlm. 13) literasi memiliki konteks yang luas dan mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dengan bijak melalui berbagai aktivitas seperti melihat, membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara. Oleh karena itu, literasi sering juga disebut sebagai multiliterasi atau kecakapan dalam berbagai bidang pengetahuan. Tantangan muncul karena situasi ini harus beradaptasi dengan perkembangan era digitalisasi, di mana komunikasi manusia semakin tergantung pada teknologi dan informasi.

Terutama di era digital yang sedang berlangsung, kebutuhan akan literasi digital semakin sering terdengar. Kemampuan Literasi digital tidak hanya meliputi keterampilan mencari, memanfaatkan, dan menyebarkan informasi, melainkan juga melibatkan keterampilan dalam menilai dan merumuskan informasi secara kritis, memilih aplikasi yang sesuai, dan mendalami konten yang terdapat dalam media digital (Munir, 2017, hlm. 109). Literasi digital memiliki nilai penting bagi siswa karena membantu mereka menyaring informasi yang berasal dari kemajuan teknologi informasi. Terutama dalam pembelajaran Sejarah, kecakapan literasi digital memiliki

dampak positif, menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mempelajari sejarah, lebih siap menghadapi teknologi, serta lebih berhati-hati dalam memilih dan menggunakan sumber informasi dari situs web yang dapat dipercaya (Hidayanti, 2021).

Dalam realitasnya, tingkat literasi di masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD), Indonesia berada pada peringkat ke-57 dari 65 negara dalam hal literasi (Nurmalina, 2020, hlm. 1). Laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) tahun 2020 juga mengindikasikan bahwa literasi digital di Indonesia masih belum mencapai tingkat yang memadai, dengan skor indeks pada angka 3 dari skala 5 indeks sebagai indeks tertinggi dalam literasi digital. Berdasarkan Indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kemkominfo dan Katadata Insight Center (KIC) pada tahun 2021, indeks literasi digital Indonesia mencapai 3,49. Angka ini menempatkan Indonesia dalam kategori sedang, dengan skor indeks berada di rentang 0 hingga 5 (Pambudi & Windasari, 2022, hlm. 637). Dalam lingkungan pendidikan, rendahnya kemampuan literasi digital juga terlihat dalam proses pembelajaran. Fenomena ini teramati oleh peneliti saat melakukan observasi di sebuah sekolah SMA di Kota Bandung selama pembelajaran sejarah. Dari bagaimana cara siswa melakukan pencarian sumber informasi kelompok melalui internet, memilih situs web yang relevan, memverifikasi keaslian sumber, hingga menyusun informasi dalam tugas, semua aspek tersebut masih menunjukkan tingkat literasi digital yang rendah.

Berdasarkan data, temuan observasi, serta mengingat pentingnya kemampuan literasi digital dalam proses belajar mengajar, peneliti merasa perlu memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diusulkan adalah mengintegrasikan teknologi ke dalam

struktur pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan literasi digital siswa terutama dalam pembelajaran sejarah. Pendekatan ini bisa diwujudkan melalui penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator*. *E-magazine* adalah bentuk majalah elektronik yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, grafis, audio, dan video, sehingga menghasilkan pengalaman belajar materi Sejarah yang lebih menarik dan interaktif. Beberapa sumber menyatakan bahwa penerapan *e-magazine* dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap siswa dan kualitas pembelajaran. Muna (2020) berpendapat bahwa penggunaan *e-magazine* berbasis web blog dapat membangkitkan semangat literasi siswa. Hasil penelitian dari Apriyanti (2013) juga secara umum menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-magazine* memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa, ketika dibandingkan dengan penggunaan materi ajar konvensional.

Diperlukan penelitian lebih mendalam guna mengetahui apakah penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* juga memberikan pengaruh pada kemampuan literasi digital siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab pokok permasalahan yaitu "Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah pemberian treatment?". Beberapa kajian pustaka yang digunakan meliputi pembelajaran sejarah, kemampuan literasi digital, *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator*, serta berbagai penelitian terdahulu dalam bentuk skripsi dan artikel jurnal yang relevan dengan topik yang dalam penelitian ini.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Eksperimen. Menurut Jakni (2016, hlm. 69) penelitian eksperimen merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menyelidiki dampak suatu perlakuan, di

mana kedua variabel yang terlibat memiliki keterkaitan sebab akibat (Jakni, 2016, hlm. 69). Pemilihan metode ini bertujuan untuk menguji apakah penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah. Desain penelitian kuasi eksperimen yang digunakan adalah Nonequivalent Group Pretest Posttest Design.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Group Pretest Posttest Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas eksperimen	O 1	X	O 3
Kelas kontrol	O 2		O 4

Sumber: Jakni (2016, hlm. 74)

Kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan mendapat pretest dan posttest yang sama. Pada kelas eksperimen, akan diberikan treatment penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator*, sementara pada kelas kontrol akan diberikan perlakuan pembelajaran seperti biasa menggunakan internet. Pemilihan desain ini disebabkan oleh pemberian pretest kepada kedua kelompok sebelum pembelajaran dimulai, sehingga dapat digunakan sebagai tolok ukur perbandingan antara hasil nilai siswa sebelum dan setelah *treatment* diberikan. Populasi dipilih melalui random selection dari SMA di Kota Bandung dengan tingkat kelas XI, sehingga populasi dalam penelitian ini melibatkan 312 siswa yaitu siswa kelas XI SMA Al Falah Bandung dan siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung. Dari populasi tersebut, peneliti memilih masing-masing satu kelas dari kedua sekolah melalui *purposive sampling*.

Pertimbangan dilakukan peneliti karena penelitian telah mengarah pada kelompok-kelompok tertentu, yaitu kelas XI A SMA Al Falah Bandung dan kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 8 Bandung, dengan total 63 siswa terlibat. Setelah sampel penelitian ditetapkan, peneliti melakukan random assignment untuk menentukan kelas yang akan menjadi kelas

eksperimen dan kelas kontrol melalui undian. Hasil undian menunjukkan kelas XI A SMA Al Falah Bandung terdiri dari 31 siswa menjadi kelas eksperimen, sementara kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 8 Bandung terdiri dari 32 siswa menjadi kelas kontrol.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes, kuesioner, dan pedoman observasi. Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data nilai *pretest-posttest* siswa dalam bentuk pilihan ganda. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 80 siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Melalui uji validitas menggunakan *Point Biserial*, dari total 30 butir soal, 22 diantaranya dinyatakan valid, dengan tingkat reliabilitas yang diukur menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20) mencapai nilai 0,758, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dari uji tingkat kesukaran, ditemukan 3 butir soal kategori sukar, 18 butir soal kategori sedang, dan 1 butir soal kategori mudah. Adapun hasil uji daya pembeda hanya terdapat 1 butir soal dengan kategori tidak baik, sehingga dari 21 butir soal, peneliti memutuskan untuk mengurangnya menjadi 20 butir soal yang digunakan untuk *pretest-posttest*.

Instrumen kuesioner dengan skala likert digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai kemampuan literasi digital mereka setelah mengikuti pembelajaran sejarah di kelas eksperimen. Melalui uji validitas *Alpha Cronbach*, dari total 65 pertanyaan, 49 pertanyaan dinyatakan valid dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,896 yang termasuk kategori sangat tinggi. Selanjutnya peneliti melakukan pengurangan sebanyak 4 pertanyaan agar setiap indikator memiliki jumlah pertanyaan yang relatif sama. Sebanyak 45 pertanyaan dipilih untuk disertakan dalam kuesioner yang diberikan kepada siswa di kelas eksperimen. Adapun instrumen pedoman observasi digunakan untuk mengukur penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* guna memastikan bahwa proses

pembelajaran berjalan sebagaimana mestinya di kelas eksperimen. Hal serupa juga dilakukan pada kelas kontrol untuk memastikan bahwa pembelajaran di kelas tersebut berbeda dengan yang diterapkan di kelas eksperimen.

Variabel X dalam penelitian ini merujuk pada penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator*, sedangkan variabel Y mengacu pada kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah. Terdapat dua hipotesis yang diajukan yaitu, 1) $H_0: \mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2) $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$, terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data dari hasil tes dilakukan melalui uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 100. Uji Homogenitas dilakukan dengan uji Levene. Kriteria yang digunakan untuk menilai data adalah jika nilai Signifikan (Sig.) > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen, sebaliknya jika nilai Sig. < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal serta tidak bersifat homogen. Apabila data yang telah diuji berdistribusi normal dan homogen, uji hipotesis akan menggunakan uji-T. Jenis uji-t yang digunakan yaitu *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test*. Pengambilan keputusan dari hasil uji dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan. Jika nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh antara variabel X dan variabel Y, begitupun sebaliknya jika nilai Sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Pada pengujian hasil *posttest* juga dibuat kurva daerah penerimaan H_0 untuk menentukan hipotesis yang ditolak dan hipotesis yang diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengujian normalitas pada kelas eksperimen, dapat dilihat dalam tabel 2 bahwa nilai Sig. untuk hasil pretest dan posttest adalah 0,075 dan 0,126 > 0,05, mengindikasikan bahwa data nilai pretest kelas eksperimen berdistribusi dengan normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Pretest dan Posttest di Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST_EKSPERIMEN	.134	30	.176	.937	30	.075
POSTTEST_EKSPERIME	.140	30	.137	.945	30	.126
N						

a. Lilliefors Significance Correction

Pada kelas kontrol, hasil pengujian normalitas menunjukkan nilai Sig. untuk hasil pretest dan posttest adalah 0,309 dan 0,361 > 0,05. Dari tabel 3 terlihat bahwa data nilai pretest kelas kontrol juga berdistribusi dengan normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest dan Posttest di Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST_KONTROL	.145	31	.095	.961	31	.309
POSTTEST_KONTROL	.099	31	.200 [*]	.964	31	.361

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas yang tercantum dalam tabel 4, nilai Sig. based on mean untuk pretest dan posttest, adalah 0,219 dan 0,400 > dari 0,05, mengindikasikan bahwa data nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

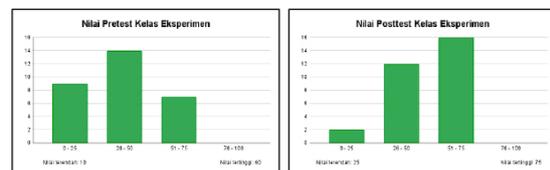
		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	Based on Mean	1.541	1	59	.219
	Based on Median	1.281	1	59	.262
	Based on Median and with adjusted df	1.281	1	57.317	.262
	Based on trimmed mean	1.535	1	59	.220
POSTTEST	Based on Mean	.720	1	59	.400
	Based on Median	.457	1	59	.502
	Based on Median and with adjusted df	.457	1	58.995	.502
	Based on trimmed mean	.715	1	59	.401

Setelah data telah terbukti berdistribusi normal dan bersifat homogen, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-T. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta data hasil kuesioner kemampuan literasi digital siswa di kelas eksperimen. Sumber data lainnya juga berasal dari hasil observasi peneliti.

1. Data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen

Diketahui bahwa terdapat pengaruh perubahan pengetahuan siswa, yang terlihat dalam peningkatan nilai posttest siswa dibandingkan dengan nilai pretest sebelumnya di kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari pergeseran nilai dominan siswa dari interval 26 – 50 menjadi 51 – 75.

Gambar 1. Grafik nilai pretest dan posttest kelas eksperimen



Tabel 5. Paired Sample T-test Kelas Eksperimen

Pair 1	Paired Samples Test							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
PRETEST_EKSPERIMEN - POSTTEST_EKSPERIME	-14.667	13.069	2.394	-19.544	-9.790	-6.151	29	.000
N								

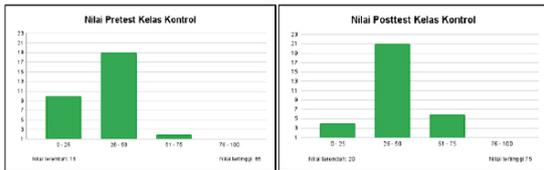
Melalui uji *Paired Sample T- test*, ditemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka diketahui terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest siswa setelah pelaksanaan treatment berupa penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran sejarah di kelas eksperimen.

2. Data nilai pretest dan posttest kelas kontrol

Pada kelas kontrol, juga terlihat adanya pengaruh perubahan pengetahuan siswa dari

nilai *pretest* ke nilai *posttest*, meskipun tetap berada dalam interval yang sama. Jumlah siswa yang memiliki dominan nilai di interval 26 – 50 meningkat dari 19 siswa menjadi 21 siswa.

Gambar 2. Grafik nilai pretest dan posttest kelas kontrol



Tabel 6. Paired Sample T-test Kelas Kontrol

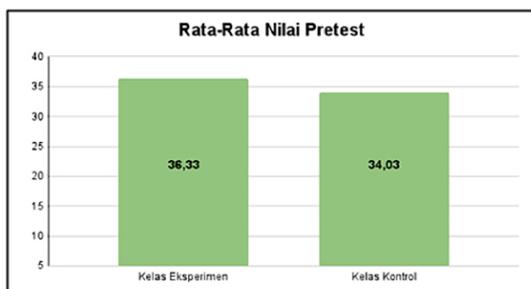
		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	PRETEST_KONTROL - POSTTEST_KONTROL	-8,287	7,117	1,278	-10,997	-5,577	-6,552	30	,000

Melalui uji *Paired Sample T-test*, ditemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dengan hasil posttest siswa setelah melalui pembelajaran sejarah seperti biasa di kelas kontrol.

3. Data nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan data pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa jumlah siswa terbesar berada pada interval yang sama, yakni nilai antara 26 – 50. Grafik juga menunjukkan terdapat perbedaan yang tidak signifikan antara rata-rata nilai, yaitu 36,33 dan 34,03 dengan perbedaan nilai selisih (*gain*) sebesar 2,3. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif serupa dan tidak memiliki perbedaan yang mencolok.

Gambar 3. Grafik rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol



Tabel 7. Independent Samples T-test Hasil Pretest

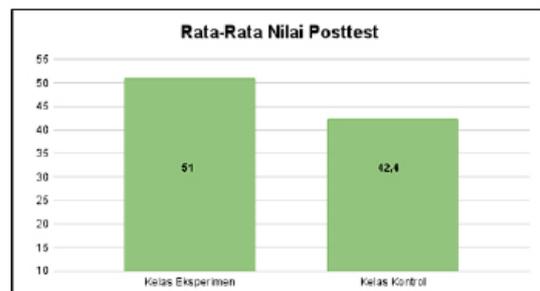
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
PRETEST	Equal variances assumed	1,581	,269	,625	58	,533	2,281	3,411	-4,825	9,837
	Equal variances not assumed			,612	58,963	,534	2,281	3,429	-4,888	9,958

Dari tabel 7 di atas, ditemukan nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,503 > 0,05$, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti yang disebutkan oleh Sugiyono (2015), hasil pretest dianggap baik jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

4. Data nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol

Pada data *posttest* kelas eksperimen, terjadi perubahan di mana interval nilai terbanyak yang semula berada pada interval 26 – 50, naik menjadi 51 – 75. Sementara pada kelas kontrol, interval nilai dengan jumlah siswa terbanyak tetap berada pada interval yang sama, yaitu 26 – 50. Dari gambar 4 terlihat perbedaan antara rata-rata nilai, yaitu 51 dan 42,4, dengan nilai gain sebesar 8,6.

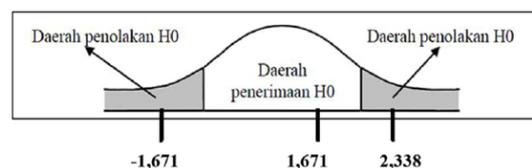
Gambar 4. Grafik rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol



Tabel 8. Independent Samples T-test Hasil posttest

		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
POSTTEST	Equal variances assumed	,720	,400	2,338	58	,023	8,586	3,678	1,238	15,934
	Equal variances not assumed			2,336	58,487	,023	8,586	3,673	1,229	15,932

Gambar 5. Kurva daerah penerimaan H_0 hasil posttest

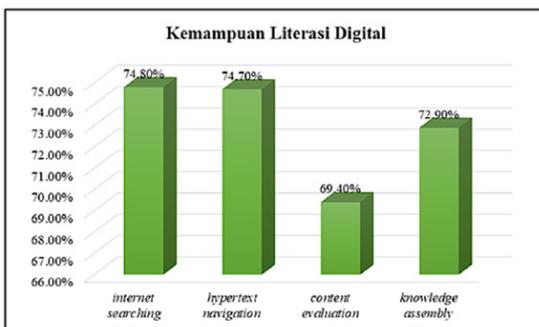


Dari tabel 8, ditemukan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya berdasarkan gambar 5, posisi nilai thitung 2,338 berada pada daerah penolakan H_0 yang positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran sejarah, dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran seperti biasa. Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah diajukan, hipotesis yang diterima adalah H_a : “terdapat perbedaan pengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol”.

5. Data kuesioner kemampuan literasi digital kelas eksperimen

Secara keseluruhan, terdapat tiga sub atribut kemampuan literasi digital yang berada pada kategori tinggi. Di antara sub atribut tersebut, *internet searching* memiliki persentase 74,8%, *hypertext navigation* memiliki persentase sebesar 74,7%, dan *knowledge assembly* memiliki persentase sebesar 72,9%. Selain itu, terdapat satu sub atribut dengan kategori cukup, yaitu *content evaluation* dengan persentase sebesar 69,4%. Dari hasil ini, dapat peneliti simpulkan bahwa setelah dilakukan treatment, kemampuan literasi digital siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.

Gambar 6. Grafik Persentase Kemampuan Literasi Digital



Gambar 7. Kategori Persentase Kemampuan Literasi Digital

Interval	Kategori
25% - 40%	Sangat Rendah
40% - 55%	Rendah
55% - 70%	Cukup
70% - 85%	Tinggi
85% - 100%	Sangat Tinggi

6. Data observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

Observasi yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen pada tanggal 31 Juli 2023 dan 7 Agustus 2023 menunjukkan bahwa langkah-langkah penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* yang dilakukan oleh guru sejarah berjalan dengan semestinya dan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Sementara itu, pada observasi kelas kontrol tanggal 2 Agustus 2023, pembelajaran sejarah berjalan seperti biasa dengan menggunakan pencarian informasi melalui internet.

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapatkan treatment. Temuan ini menguatkan bahwa penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* pada mata Pelajaran Sejarah dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa, dibandingkan dengan pembelajaran biasa yang melibatkan pencarian informasi melalui internet.

Pembelajaran sejarah merupakan aplikasi dari peristiwa sejarah dalam bentuk pendidikan yang dapat diterapkan sebagai sarana pendidikan saat ini dan di masa depan. Meskipun demikian, metode pembelajaran sejarah sering kali bersifat konvensional, menyebabkan siswa hanya mengingat peristiwa-peristiwa sejarah tanpa mampu meresapi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Terutama dalam era digital yang sedang berlangsung, pentingnya pembelajaran sejarah tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan sejarah semata, tetapi juga dalam mengaitkan pemahaman sejarah, nilai-nilai, dan karakter pada siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah akan memberikan kontribusi besar pada proses tersebut. Kehadiran *e-magazine* yang dapat diakses melalui aplikasi internet memberikan semangat baru dalam pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif. Seperti yang diungkapkan oleh Fuad, dkk. (2020), *e-magazine* yang menampilkan video pembelajaran, gambar berwarna, animasi, dan beragam tulisan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. *E-magazine* sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* juga menghasilkan dampak yang nyata. Dalam konteks ini, peneliti membuat *e-magazine* untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah. Seperti yang dikemukakan oleh Pambudi & Windasari (2022), pendekatan yang mendorong keterampilan literasi digital siswa mencakup penggunaan berbagai jenis media, termasuk media digital sebagai sarana pembelajaran.

Literasi digital memiliki relevansi yang signifikan dalam pembelajaran sejarah karena merangsang minat siswa dalam memahami sejarah, memfasilitasi adaptasi cepat terhadap teknologi, dan mengajarkan keterampilan selektif dalam menggunakan sumber informasi yang dapat dipercaya dari situs web. Penerapan *e-magazine* dalam pembelajaran sejarah yang berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital ini, juga diperkuat dari hasil kuesioner yang dilakukan pada siswa pada kelas eksperimen. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa kemampuan literasi digital siswa dominan berada pada kategori tinggi.

Empat kompetensi literasi digital sebagaimana dijelaskan oleh Gilster dalam bukunya *Digital Literacy* (1997) termasuk, *internet searching*, *hypertext navigation*, *content evaluation*, dan *knowledge assembly*. Kompetensi-kompetensi ini dapat dikaitkan dengan metode atau langkah-langkah dalam penulisan sejarah. Hal ini mencerminkan bahwa siswa yang belajar melalui *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* juga telah memahami langkah-langkah dalam penulisan sejarah. Rincian kompetensi-kompetensi tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Internet searching*

Kompetensi ini berkaitan dengan tahapan heuristik dalam metodologi sejarah. Hasil kuesioner yang menunjukkan kategori tinggi menandakan bahwa siswa kelas XI A SMA Al Falah Bandung telah mampu menemukan sumber informasi sejarah yang mereka butuhkan melalui *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator*, serta memiliki kemampuan dalam menentukan kata kunci yang tepat saat melakukan pencarian informasi sejarah di internet.

2. *Hypertext navigation*

Kompetensi ini juga terkait dengan tahapan heuristik. Hasil kuesioner yang tinggi menunjukkan bahwa siswa kelas XI A telah mahir dalam menggunakan aplikasi *Book Creator* sebagai situs web yang mereka kunjungi untuk tugas-tugas mereka. Siswa juga mampu memahami informasi yang disajikan dalam bentuk tautan *hypertext* dan *hypermedia*, seperti konten Youtube, artikel jurnal, dan situs web sejarah lainnya.

3) *Content evaluation*

Kompetensi ini memiliki keterkaitan dengan tahapan kritik sumber sejarah dan interpretasi sejarah. Hasil kuesioner yang mencapai pada kategori cukup menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas XI A dalam menilai kesesuaian isi materi sejarah dari sumber yang mereka peroleh, serta kemampuan mereka dalam menganalisis latar belakang informasi sejarah melalui penyelidikan sumber dan penulisnya, tergolong sudah cukup baik. Dapat disimpulkan juga siswa memiliki kemampuan yang memadai dalam melakukan evaluasi sumber informasi sejarah yang mereka peroleh.

4) *Knowledge assembly*

Dalam pembelajaran sejarah, kompetensi ini terkait dengan tahap historiografi. Hasil dari kuesioner yang mencapai pada kategori tinggi menandakan bahwa siswa kelas XI A telah memiliki kemampuan dalam menyusun sumber informasi sejarah ke dalam tugas. Siswa juga memiliki kemampuan yang baik dalam memeriksa kembali materi sejarah yang mereka

diperoleh dan mampu mempresentasikannya kepada guru dan teman sekelas.

Dari rincian sebelumnya, siswa kelas XI A SMA Al Falah Bandung telah memperlihatkan kemampuan literasi digital yang baik, terutama dalam pembelajaran sejarah. Seperti yang telah disampaikan oleh Kurniawan (2018, hlm. 47-48), terdapat sejumlah manfaat bagi siswa yang memiliki kemampuan literasi digital di antaranya a) merangsang minat siswa terhadap membaca untuk mendalami pembelajaran sejarah; b) mengembangkan kemandirian siswa dalam belajar sejarah dengan menyelidiki berbagai sumber sejarah yang dapat dipercaya, sehingga siswa mampu menghasilkan karya literasi sejarah; c) mendukung pendidikan karakter melalui kesadaran sejarah, sehingga memperkuat kesadaran terhadap nilai-nilai nasional dan mengembangkan rasa cinta terhadap tanah air; serta d) meningkatkan keterampilan berpikir siswa, membantu mereka melatih kemampuan menganalisis masalah dengan memanfaatkan perspektif sejarah.

Penelitian yang telah dilakukan ini membuktikan bahwa penerapan treatment menggunakan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital siswa melalui perubahan yang signifikan dalam hasil belajar pada kelas eksperimen. Penerapan *e-magazine* –berbasis aplikasi *Book Creator* yang didukung oleh sarana dan prasarana sekolah yang ada, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif bagi siswa diintegrasikannya teknologi ke dalam proses pembelajaran di kelas XI A SMA Al Falah Bandung.

SIMPULAN

Penerapan *e-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran Sejarah telah terbukti berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa. *E-magazine* berbasis aplikasi *Book Creator* ini dapat digunakan dan diterapkan oleh para guru SMA di Kota Bandung sebagai media pembelajaran yang

efektif sesuai dengan bidang pengajaran masing-masing. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti, salah satunya adalah penyesuaian jadwal pelaksanaan penelitian di lapangan dengan jadwal akademik dari kedua sekolah. Namun, kendala ini dapat diatasi melalui komunikasi yang baik dengan para guru serta mendapatkan masukan dan saran dari dosen pembimbing. Harapannya, hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dan kontribusi kepada pihak terkait. Bagi para guru, dapat membantu mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Bagi sekolah yang menjadi lokasi penelitian, dapat menjadi referensi tambahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, saran dari penelitian ini dapat memilih aplikasi atau situs web yang lebih mudah digunakan dan lebih interaktif daripada aplikasi yang digunakan oleh peneliti.

REFERENSI

- Aisyah, D. N., & Yulifar, L. (2023). Create video based hero biography to increase historical comprehension, historical analysis and interpretation ability. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 73-80.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan media galeri visual sejarah (gvs) berbasis website pada materi candi-candi di malang raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167-174
- Apriyanti. (2013). Pengaruh penggunaan *e-magazine* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (tik). [Skripsi]. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Asnia, A., & Ningsih, T. W. R. (2023). Etnis tionghoa di indonesia dalam pandangan sejarah (studi representasi pada buku teks pelajaran sejarah indonesia sma kurikulum 2013). *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 193-204

- Fuad, A., dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-magazine sebagai sumber belajar biologi siswa kelas xii. *Journal Biologi Teaching and Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/btl.v3i1.14298>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc
- Hidayanti, P. N. (2021). Implementasi literasi digital dalam pembelajaran sejarah (studi deskriptif kualitatif pada pola pencarian informasi di sma negeri 4 bandung). [Skripsi]. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Jakni. (2016). *Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Alfabeta
- Kominfo. (2020). *Status Literasi digital indonesia: survei di 34 provinsi november 2020*. [Online] diakses dari PowerPoint Presentation (kominfo.go.id)
- Kurniawan, H. (2018). *Literasi dalam pembelajaran sejarah*. DIY: Gava Media
- Muna, E. (2020). Pengembangan Media pembelajaran majalah digital berbasis web blog pada materi bioteknologi untuk siswa kelas xii sma. [Skripsi]. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta
- Mulyana, A., Darmawan, W. & Fauzi, W.I. (2024). *Bercengkrama dengan tokoh sejarah: kisah-kisah singkat inspiratif keteladanan tokoh bangsa*. Bandung: CV Jendela Hasanah.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Mutiani, M., Abbas, E. W., Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2020). Membangun komunitas belajar melalui lesson study model transcript based learning analysis (TBLA) dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 113-122.
- Nela, E. (2020). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46.
- Nurmalina. (2020). *Literasi media dalam bahasa dan sastra*. Bintang Pustaka Madani.
- Nurdiantie, A. S., & Kusmarni, Y. (2023). Penggunaan kanal youtube” pahamify” untuk meningkatkan pemahaman literasi digital siswa dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(2), 241-248.
- Pambudi, M. A. & Windasari. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan literasi digital pada siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(3), 636-646. URL: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/48999>.
- Rohmah, L., Sholeh, K., & Wandiyono, W. (2022). Analisis temuan benda-benda peninggalan sejarah di sungai musi sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 65-80.
- Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2017, November). The application of brain-based learning in social studies textbook to inculcate multicultural values. In 1st International Conference on Social Sciences Education-” Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment”(ICSSE 2017) (pp. 54-57). Atlantis Press.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/ SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137-146.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. CV Alfabeta