

**PENGARUH APLIKASI PICSART TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI
MENULIS DAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA KELAS 3
SEKOLAH DASAR**

Nur Widyawati

Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang
nurwidyawati10@gmail.com

Alif Mudiono

Universitas Negeri Malang
alif.mudiono.fip@um.ac.id

Ade Eka Anggraini

Universitas Negeri Malang
ade.ekaanggraini.pasca@um.ac.id

Abstrak

Kemampuan literasi merupakan tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Literasi penting bagi peserta didik karena membaca dan menulis merupakan langkah dasar untuk dapat memahami dan menguasai materi pelajaran. Selain itu, materi tentang lambang/symbol memerlukan penjelasan lebih lanjut kepada orang lain terutama dalam bentuk tulisan. Agar gagasan/penjelasan yang disampaikan benar-benar sesuai harapan, diperlukan kemampuan menulis yang baik. Aplikasi PicsArt menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran yang menarik dan menantang karena memadukan antara tulisan dan gambar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi PicsArt terhadap kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik kelas 3 SD pada materi lambang/symbol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control design. Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas 3 tahun pelajaran 2023/2024 di UPT SD Negeri Nglegok 02 Kecamatan Nglegok yang berjumlah 43 peserta didik. Kelas 3A sebagai kelas eksperimen (perlakuan) berjumlah 22 peserta didik dan kelas 3B sebagai kelas konvensional (kontrol) berjumlah 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen penilaian berupa tes (pretest dan posttest). Analisis data menggunakan uji normalitas, uji standard gain, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Picsart berpengaruh cukup efektif terhadap peningkatan keterampilan literasi menulis dengan bukti perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 71,70 atau 71,7%, nilai minimum 39,76% dan nilai maksimum 94,32%. Sementara itu, nilai rata-rata pada kelas kontrol hanya 16,93% termasuk kategori tidak efektif, nilai minimum 0% dan nilai maksimum 41,67%. Penggunaan aplikasi Picsart berpengaruh efektif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital dengan bukti perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,18 atau 83,2%, nilai minimum 50% dan nilai maksimum 100%. Sedangkan rata-rata pada kelas kontrol hanya 20,95% termasuk kategori tidak efektif, nilai minimum -33,3% dan maksimum 40%. Penelitian di UPT SDN Nglegok 02 Kecamatan Nglegok telah membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Picsart berpengaruh terhadap kemampuan literasi tulis dan literasi digital siswa kelas 3 pada konten bahasa Indonesia materi lambang/lambang. Berdasarkan hasil penelitian ini direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan aplikasi berbasis android dalam pembelajarannya khususnya aplikasi PicsArt untuk materi lambang/lambang yang membutuhkan perpaduan antara gambar dan deskripsi.

Kata Kunci: Aplikasi Picsart, Literasi Tulis, Literasi Digital

Abstract

Literacy skills are a benchmark for a nation's progress. Literacy is important for students because reading and writing are the basic steps for being able to understand and master subject matter. Moreover, material on symbols/symbols requires further explanation for other people, especially in written form. So that the ideas/explanations conveyed truly meet expectations, good writing skills are needed. The PicsArt application is the right choice as an interesting and challenging learning tool because it combines writing and images. The aim of the research is to determine the effect of using the Picsart application on writing and digital literacy skills for grade 3 elementary school students on symbols/symbols. This research uses a quasi-experimental quantitative approach with a pretest-posttest control design. The population used was 43 grade 3 students for the 2023/2024 academic year at UPT SD Negeri Nglegok 02 Nglegok District. Class 3A has 22 students as the experimental class (treatment), and class 3B has 21 students as the conventional class (control). Data collection techniques use tests, observation, questionnaires and documentation. The assessment instrument is a test (pretest and posttest). Data analysis uses normality test, standard gain test, and hypothesis test. The results of the research show that the use of the Picsart application has quite an effective effect on increasing writing literacy skills with evidence of an average score for the experimental class of 71.70 or 71.7%, a minimum score of 39.76% and a maximum score of 94.32%. Meanwhile, the average in the control class was only 16.93%, including the ineffective category, the minimum value was 0% and the maximum was 41.67%. The use of the Picsart application has an effective effect on increasing digital literacy skills with evidence of an average experimental class score of 83.18 or 83.2%, a minimum score of 50% and a maximum of 100%. Meanwhile, the average in the control class was only 20.95%, including the ineffective category, the minimum value was -33.3% and the maximum was 40%. Research at UPT Nglegok 02 State Elementary School, Nglegok District, has proven that the use of the Picsart application has an effect on the writing literacy and digital literacy skills of grade 3 students in Indonesian language content on symbols/symbols. Based on the results of this research, it is recommended that teachers use Android-based applications in their learning, especially the PicsArt application for symbol/symbol material which requires a combination of images and descriptions.

Keywords: Picsart Application, Writing Literacy, Digital Literacy



© Author(s) 2024

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran menjadi hal menarik di setiap waktu, karena terkait perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Pembelajaran erat kaitannya dengan tenaga pendidik atau guru. Ada empat standar kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial, sesuai Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 10 tentang Guru dan Dosen. Mampu memanfaatkan teknologi untuk perbaikan pembelajaran merupakan salah satu ciri profesional seorang guru. Perkembangan informasi dan teknologi begitu pesat. Di abad 21 guru disyaratkan memiliki keterampilan dan literasi digital yang baik. Senantiasa bersikap kreatif dan inovatif setiap waktu. Kreatif dalam model, media, teknik, metode dan segala hal agar siswa selalu tertarik dalam pembelajaran sehingga memahami materi yang disampaikan. Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat adalah pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi *picsart*.

Guru yang terampil senantiasa untuk mengimbangi munculnya permasalahan yang kompleks dari waktu ke waktu. Guru harus siap menyambut dunia pendidikan di abad 21, sesuai

pendapat Koehler dan Misra. Seorang guru yang terampil menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa merasa nyaman dengan materi yang diterimanya. Teknologi digital dapat diaplikasikan dalam membuat media pembelajaran yang menarik baik penyajian materi maupun evaluasinya. Teknologi digital berperan mendukung dan meningkatkan proses pemahaman pengetahuan, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa, menurut Selwyn, sebagaimana dikutip Anggrasari,¹ penggunaan teknologi digital yang tepat akan membawa peningkatan hasil pembelajaran. Selain itu guru dapat memanfaatkan media sosial yang ada secara sehat untuk kebutuhan profesional dan menghias diri pribadinya (*personal branding*).

Para siswa menjadi obyek perubahan juga. Perubahan yang terjadi di semua bidang kehidupan pada abad 21 ini mengharuskan para siswa memiliki kecakapan yaitu kualitas karakter, literasi, dan kompetensi.² Ketiga kecakapan tersebut diharapkan bisa tercapai melalui pembelajaran sehari-hari di sekolah. Sangatlah penting literasi bagi siswa karena membaca dan menulis menjadi pijakan dasar untuk bisa memahami materi pembelajaran.³ Lahirnya anak-anak yang literat akan menentukan kemajuan bangsa ini.⁴ Sangat tepat jika penanaman literasi dimulai sejak dini di lingkungan pendidikan dasar melalui pembelajaran harian di sekolah, terutama muatan bahasa Indonesia. Jika literasi di mata pelajaran bahasa Indonesia baik, maka keberhasilan literasi di bidang lain juga akan baik.

Berkomunikasi itu penting dan melibatkan interaksi dengan orang lain.⁵ Komunikasi dilakukan melalui bahasa lisan dan bahasa tulis.⁶ Ketika bahasa tulis bisa disajikan dengan menarik dan komunikatif, maka besar harapan maksud tulisan akan dimengerti banyak orang.⁷ Memicu seseorang untuk melakukan sesuai instruksi yang dimaksud. Untuk menyampaikan bahasa tulis bagi seorang siswa tentunya memerlukan keterampilan. Keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan pendapat, gagasan, dan perasaan kepada pihak lain dengan

¹ Liya Atika Anggrasari, "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Era New Normal," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (December 1, 2020): 248, <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>.

² Özlem Altındağ Kumaş, "The Effects of Environmental Writing Intervention on Early Literacy Skills of Pre-School Children at Risk," *Anatolian Journal of Education* 6, no. 1 (April 1, 2021): 91–102, <https://doi.org/10.29333/aje.2021.617a>.

³ Seda Okumuş, "The Effect of Cooperative Reading- Writing- Application Method on Environmental Science Learning and Writing Skills Development," *International Journal of Progressive Education* 16, no. 1 (February 9, 2020): 168–91, <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.228.13>.

⁴ Tamara L Jetton and Janice A Dole, "Adolescent Literacy Research and Practice (Solving Problems In Teaching Of Literacy)," n.d.

⁵ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Kebijakan Public, Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2017).

⁶ Nofrion, *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016).

⁷ Jamaludin, "Manfaat Media Komunikasi Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran," *Jurnal UM Palembang*, 2016, 14–26.

melalui bahasa tulis.⁸ Sehingga membutuhkan ketepatan dalam pengungkapan gagasannya yang meliputi kosakata, gramatikal, dan penggunaan ejaan.⁹ Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif (menghasilkan produk atau hal konkrit atas pemahamannya) dan ekspresif (bisa mengungkapkan keinginan) yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan pihak lain.¹⁰ Keterampilan menulis itu sebagai media atau alat yang tepat dalam kegiatan penyampaian pesan (berkomunikasi) kepada orang lain.¹¹

Materi simbol/lambang memadukan gambar dan tulisan. Untuk menjelaskan sebuah simbol diperlukan keterampilan yang baik, agar maksud simbol tidak sampai kliru. Simbol atau lambang itu digunakan sebagai media untuk menyusun sistem epistemologi, membuat dan menyampaikan pesan, serta keyakinan yang dianut oleh seseorang.¹² Materi simbol atau lambang di kelas 3 sekolah dasar meliputi rambu-rambu lalu lintas, lambang pramuka, dan lambang negara. Ketiganya perlu dikenalkan, dipelajari, dan dipahami maksudnya di kehidupan sehari-hari. Simbol-simbol kelululintasan diajarkan agar para siswa mengetahui perintah atau larangan saat di jalan raya, tempat-tempat yang sudah ditentukan. Lambang pramuka yaitu tunas kelapa perlu dikenalkan sejak dini, karena pendidikan kepramukaan menjadi ekstrakurikuler wajib yang akan membentuk karakter anak bangsa. Begitu juga dengan lambang negara Burung Garuda. Erat kaitannya dengan dasar negara dan butir-butir Pancasila yang menjadi pedoman hidup bangsa.

Untuk menyajikan hasil identifikasi simbol atau lambang agar lebih menarik, sangat perlu adanya media yang tepat. Di era sekarang para siswa di sekolah dasar sudah tidak asing dengan *gadget* dengan beragam aplikasi yang bisa diunduh setiap saat.¹³ Apalagi hasil keterampilan menggambar siswa yang masih kurang, maka perlu adanya media menarik yang membantu siswa untuk mencapai keberhasilan dalam materi penyajian identifikasi simbol atau lambang yaitu dengan aplikasi *picsart*. Dalam aplikasi ini siswa tidak perlu lagi menggambar simbol atau lambang, namun cukup mengunduh (*download*) meng-*insert*-kan, dan menambahkan saja pada layar yang tersedia. Ditata letaknya, menambahkan kalimat dengan cara mengetik pada *keyboard* yang ada,

⁸ Muh Rizal Masdul and Muh Rizal Masdul, "Komunikasi Pembelajaran Learning Communication," *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 13 (2018).

⁹ Moss et al., *Teaching New Literacies in Grades 4-6* (London: The Guildford Press, 2010).

¹⁰ Benedikt Artmann, Christian Scheibenzuber, and Nicolae Nistor, "Elementary School Students' Information Literacy: Instructional Design and Evaluation of a Pilot Training Focused on Misinformation," *Journal of Media Literacy Education* 15, no. 2 (2023): 31–43, <https://doi.org/10.23860/JMLE-2023-15-2-3>.

¹¹ N. H. Festiawan and A. Y. Listyantantri, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Greeting Card Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Media Digital Berbasis Android," in *Prosiding Seminar Nasional UAD*, 2021.

¹² Nugraheti Sismulyasih Sb, "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BENGKEL LITERASI PADA SISWA SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 26, 2018): 68, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5341>.

¹³ P. Fauzi E, "Revolusi Komunikasi Dan Perubahan Sosial (Dampak Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa)," *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (2020).

menyesuaikan simbol apa yang akan dijelaskan. Warna, ukuran, dan variasi huruf bisa disesuaikan. Latar belakang untuk menjelaskan simbol atau lambang dapat dipilih sesuai selera para siswa. Hasilnya pun lebih maksimal.

Rendahnya kemampuan siswa dalam literasi menulis dan literasi digital masih terjadi di sekolah yang ada di wilayah kami, terutama kelas 3 pada materi simbol atau lambang. Rendahnya kemampuan menggambar simbol atau lambang, kurang maksimal para siswa dalam menjelaskan simbol atau lambang, kurangnya pemanfaatan media digital dalam mengajar guru, adanya tugas-tugas tambahan bagi guru kelas sehingga guru sering meninggalkan siswa-siswinya ketika pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor ini yang mendorong munculnya upaya mengatasi masalah yang terjadi dengan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran siswa terutama di kelas 3 berupa aplikasi *picsart*.

Media online berpengaruh berpengaruh pada pembelajaran siswa. Dikutip dari Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Azimah¹⁴ menyatakan bahwa rendahnya penggunaan media membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Sedangkan di sekolah yang akan kami teliti yaitu rendahnya kemampuan literasi menulis dan literasi digital pada materi simbol atau lambang tanpa bantuan media digital. Davis & Shaw, berpendapat bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan digital (*digital skills*) jika seseorang tersebut dapat memahami, mengoperasikan, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi untuk mengakses dan mengelola informasi.¹⁵

Penelitian terdahulu yang mendukung terkait kemampuan literasi digital menunjukkan bukti keberhasilan. Penelitian Chusnul Hotima,¹⁶ menunjukkan bahwa Pemanfaatan Media *Picsart* pada keterampilan menulis poster siswa kelas VIII-1 MTs Nur Asy-Syafi'iyah tahun pelajaran 2020/2021 mendapatkan nilai rata-rata 76,9 dengan kualifikasi baik serta mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media *picsart*. Hal tersebut dapat diketahui dari jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan predikat baik sekali, yaitu 5 anak. Siswa yang memperoleh nilai dengan predikat baik ada 9 anak, siswa yang memperoleh nilai dengan predikat cukup ada 7 anak, dan hanya 1 siswa yang memperoleh nilai dengan predikat kurang. Hal ini menginspirasi jika materi simbol atau lambang di kelas 3 sekolah dasar diajarkan dengan menggunakan media *picsart*, akan berhasil pula dalam meningkatkan kemampuan literasi menulis.

¹⁴ Nur Azimah and Febrina Dafit, "Pengembangan Media Lift the Flap Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (August 15, 2022): 372–82, <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i2.51391>.

¹⁵ Mohammed Fadel Arandas et al., "The Influence of Online Distance Learning and Digital Skills on Digital Literacy among University Students Post Covid-19," *Journal of Media Literacy Education* 16, no. 1 (2024): 79–93, <https://doi.org/10.23860/JMLE-2024-16-1-6>.

¹⁶ C. Hotima, "PEMANFAATAN MEDIA PICSART DALAM KETERAMPILAN MENULIS POSTER DI MTS NUR ASY-SYAFI'YAH (YASPINA) TANGERANG SELATAN" (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

Literasi digital mendatangkan peran penting bagi kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa agar mampu mengakses, memahami, menggunakan media digital, alat komunikasi dan jaringannya. Penelitian Rohmatul Hidayah, yang dilaksanakan pada tahun 2022 yang dengan judul Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan literasi teknologi dengan penilaian produk pembuatan poster menggunakan aplikasi *picsart* dan *canva* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi organ pencernaan manusia kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya. Berdasarkan hasil penilaian produk pada kondisi pra siklus, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 57,5. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 63,4 dan siklus II menjadi 74,3. Jumlah siswa yang mencapai KKM 75 pada pra siklus sebanyak 9 siswa, pada siklus I sebanyak 12 siswa, dan pada siklus II sebanyak 19 siswa. Persentase ketuntasan pada pra siklus adalah (40,9%), siklus I (54,5%), siklus II (86,3%). Sehingga pada siklus II sudah melebihi kriteria 80% siswa yang mencapai KKM 75. Jiwa kreatif akan memicu anak untuk semangat belajar, memiliki kemampuan literasi menulis dan kemampuan literasi digital yang baik.

Jurnal Penelitian Fitri Gurnitasari yang diterbitkan oleh Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar pada tahun 2020 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Membuat Poster melalui Pendekatan Keterampilan Proses Berbasis Android”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan keterampilan proses berbasis android pada pembelajaran membuat poster dapat meningkatkan proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya proses pembelajaran siswa dari skor rata-rata 2 (50%) kategori cukup pada pra tindakan, menjadi skor rata-rata 3 (75%) kategori baik pada siklus 1 (meningkat 25%), dan semakin meningkat pada siklus 2 yaitu dengan skor rata-rata 3,2 (80%) dengan kategori amat baik (meningkat sampai 5%). Peningkatan aktivitas pembelajaran siswa dari skor rata-rata 3. kategori cukup pada pra tindakan, menjadi 4 (80%) kategori tinggi pada siklus 1 (meningkat 20%) dan semakin meningkat pada siklus 2 dengan peningkatan skor rata-rata 4,4 (87%) kategori sangat tinggi (meningkat 7%). Selain itu juga ada peningkatan hasil belajar siswa dari skor rata-rata 82 (25%) pada pra tindakan menjadi 85 (75%) pada siklus 1 (meningkat 50%) dan skornya semakin meningkat pada siklus 2 menjadi 88 (90%). Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan keterampilan proses berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat poster.¹⁷

Kita mengetahui bahwa aplikasi *picsart* menawarkan banyak keistimewaan dan mudah didapatkan. Aplikasi *picsart* dapat diunduh dari toko resmi di perangkat *smartphone* (yaitu, *play*

¹⁷ N. H. Festiawan and A. Y. Listyantantri, “Meningkatkan Kemampuan Menulis Greeting Card Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Media Digital Berbasis Android,” in *Prosiding Seminar Nasional UAD*, 2021.

store dan *app store*). *Picsart* merupakan aplikasi *photo editor* (edit foto) yang memudahkan seseorang dalam membuat gambar dalam berbagai kreasi. *Picsart* merupakan aplikasi edit foto terlengkap yang dapat digunakan di *handphone*. Berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi *picsart* dalam mendukung aktivitas mengedit pada gambar, di antaranya ialah *filter*, *collage* (kolase), *frame* (bingkai), *stickers* (stiker), efek tulisan, *clipart graphics*, *crop*, *rotate*, *adjust*, *colour* (warna), dan efek-efek lainnya. Aplikasi *picsart* ini memiliki banyak jenis stiker. Dalam pembuatan simbol atau lambang secara digital, stiker merupakan fitur yang paling sering digunakan. Namun, pengguna juga bisa membuat kreasi stiker yang mereka inginkan.¹⁸

Berdasarkan pandangan dan data-data penelitian di atas, termasuk keunggulan aplikasi *picsart*, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan yang berbasis android, media *canva*, bahkan *picsart* sudah terbukti membawa peningkatan terhadap literasi menulis dan literasi digital siswa. Literasi menulis akan menjadikan anak cerdas dan berpikir kritis. Begitu pula dengan literasi digital akan membuat anak terampil menggunakan alat-alat berbasis digital untuk mengakses informasi dan menumbuhkan kreativitasnya dalam mempelajari materi. Media digital akan meningkatkan keterampilan belajar. Maka berpedoman pada hal di atas pula, penelitian yang akan dilaksanakan dengan judul “Pengaruh aplikasi *picsart* terhadap kemampuan literasi menulis dan literasi digital pada siswa kelas 3 sekolah dasar” akan berhasil dan sesuai harapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan pendekatan deduktif. Menurut Creswell,¹⁹ bahwa pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan meneliti hubungannya antara variabel dinamakan penelitian kuantitatif. Variabel-variabel inilah yang akan diukur, dengan butir-butir instrumen yang disiapkan, sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu).²⁰ Penelitian eksperimen dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas produk yang diujicobakan dibanding dengan hasil kerja/ produk lain yang sudah digunakan. Populasi penelitian adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Nglegok 02 Kecamatan Nglegok yang terdiri dari 2 kelas (paralel). Kelas 3A ada 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 3B ada 21 siswa sebagai kelas kontrol. Sampel ditetapkan menggunakan teknik acak (random). Teknik pengumpulan

¹⁸ Nugraheti Sismulyasih Sb, “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BENGKEL LITERASI PADA SISWA SD.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 26, 2018): 68, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5341>.

¹⁹ John W Creswell, *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches SECOND EDITION* (New York: Routledge, 2014).

²⁰ Gregory R. Hancock and Ralph O. Mueller, *Quantitative Methods in Education and the Behavioral Sciences* (New York: Information Age Publishing Inc, 2007).

data menggunakan instrumen tes, angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (*pretest* dan *posttest*).²¹ Soal tes ada 2 macam yaitu soal tes kemampuan literasi menulis dan soal tes kemampuan literasi digital. Observasi dengan lembar pengamatan proses pembelajaran. Angket bagi guru dan siswa. Teknik analisa data dengan uji validitas, uji normalitas, standar gain, dan uji hipotesis. Uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov, dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas ($Sig > 0,05$). Uji standar gain untuk mengetahui efektivitas perlakuan, 56%-75% kategori cukup efektif dan > 76 kategori efektif.²² Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi menulis dan literasi digital sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Literasi Menulis

Tabel 1. N-Gain Literasi Menulis

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
22 siswa	N-Gain Score (%)	21 siswa	N-Gain Score (%)
Rata-rata	71,70	Rata-rata	16,93
Minimal	39,76	Minimal	0,00
Maksimal	94,32	Maksimal	41,67

Pada kelas eksperimen literasi menulis nilai *posttest* mencapai rata-rata 71,70% dikategorikan cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 16,93% dikategorikan tidak efektif.

Tabel 2. Case Processing Summary

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Literasi Menulis	Kelas Eksperimen	22	100.0%	0	.0%	22	100.0%
	Kelas Kontrol	21	100.0%	0	.0%	21	100.0%

²¹ Donna M. Mertens, *Research and Evaluation in Education and Psychology_ Integrating Diversity With Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods* (California: Sage Publications, 2009).

²² Jennifer J Mueller et al., *Understanding Research in Early Childhood Education; Quantitative and Qualitative Methods; Second Edition*, 2nd ed. (London & New York: Routledge, 2024).

Tabel 3. Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Literasi Menulis	Kelas Eksperimen	.161	22	.142	.928	22	.111
	Kelas Kontrol	.163	21	.147	.946	21	.291

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji dari SPSS, karena jumlah sampel tidak sampai 100, maka yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk di mana nilai untuk kelas eksperimen sig. $\alpha = 0,111 > 0,05$ yang berarti untuk variabel literasi menulis pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai sig. $\alpha = 0,291 > 0,05$, yang artinya variabel literasi menulis pada kelas kontrol berdistribusi normal. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
No	N-Gain Score (%)	No	N-Gain Score (%)
1	73.38	1	18.14
2	90.34	2	16.67
3	94.32	3	2.88
4	56.69	4	13.51
5	92.98	5	0.00
6	39.76	6	21.88
7	92.31	7	23.28
8	72.00	8	33.75
9	65.17	9	25.44
10	89.26	10	17.24
11	72.16	11	14.89
12	79.87	12	12.95
13	47.20	13	31.25
14	68.70	14	13.81
15	62.03	15	0.00
16	93.80	16	17.10
17	54.55	17	14.71
18	75.29	18	0.00
19	94.09	19	12.82
20	51.61	20	41.67
21	62.69	21	23.58
22	49.24		
Rata-Rata	71.70	Rata-Rata	16.93
Minimal	39.76	Minimal	0.00
Maksimal	94.32	Maksimal	41.67

Hasil perhitungan uji N-Gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen (penggunaan aplikasi *piscart*) adalah sebesar 71,70 atau 71,7% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 39,76% dan maksimal 94,32%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (konvensional) adalah sebesar 16,93% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0% dan maksimal 41,67%.

Tabel 5. Independent Samples Test

	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	
Literasi Menulis	6.546	.014	12.257	41	.000	54.77011	4.46838	45.74604	63.79419	
			12.385	35.575	.000	54.77011	4.42244	45.79726	63.74296	

Berdasarkan tabel output “Independent Sample Test” di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara penggunaan aplikasi *picsart* dengan metode konvensional untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis siswa. Dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh kemampuan literasi menulis siswa kelas 3 sekolah dasar yang dibelajarkan dengan aplikasi *picsart* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada materi simbol atau lambang.

B. Kemampuan Literasi Digital

Tabel 6. N-Gain Literasi Digital

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
22 siswa	N-Gain Score (%)	21 siswa	N-Gain Score (%)
Rata-rata	83,18	Rata-rata	20,95
Minimal	50	Minimal	-33,33
Maksimal	100	Maksimal	40

Pada kelas eksperimen literasi digital nilai *posttest* mencapai rata-rata 83,18% dikategorikan efektif. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 20,95% dikategorikan tidak efektif.

Tabel 7. Case Processing Summary

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Literasi Digital	Kelas Eksperimen	22	100.0%	0	.0%	22	100.0%
	Kelas Kontrol	21	100.0%	0	.0%	21	100.0%

Tabel 8. Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Literasi Digital	Kelas Eksperimen	.337	22	.000	.745	22	.000
	Kelas Kontrol	.288	21	.000	.806	21	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji dari SPSS, karena jumlah sampel tidak sampai 100, maka yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk di mana nilai untuk kelas eksperimen **sig. $\alpha = 0,000 < 0,05$** yang berarti untuk variabel literasi digital pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai **sig. $\alpha = 0,001 < 0,05$** , yang artinya variabel literasi digital pada kelas kontrol juga tidak berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
No	N-Gain Score (%)	No	N-Gain Score (%)
1	100	1	25
2	80	2	20
3	100	3	20
4	100	4	20
5	100	5	25
6	50	6	-33.33
7	100	7	25
8	100	8	0
9	60	9	0
10	100	10	20

11	50	11	25
12	100	12	40
13	50	13	0
14	75	14	40
15	50	15	25
16	100	16	40
17	100	17	25
18	75	18	25
19	100	19	40
20	60	20	33.33
21	80	21	25
22	100		
Rata-Rata	83.18	Rata-Rata	20.95
Minimal	50	Minimal	-33.33
Maksimal	100	Maksimal	40

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen (penggunaan aplikasi *piscart*) adalah sebesar 83,18 atau 83,2% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 50% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol (konvensional) adalah sebesar 20,95% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal -33,3% dan maksimal 40%.

Tabel 10. Ranks

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Literasi Digital Kelas Eksperimen	22	32.50	715.00
Kelas Kontrol	21	11.00	231.00
Total	43		

Tabel 11. Test Statistics^a

	Literasi Digital
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	231.000
Z	-5.701
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Karena pada uji sebelumnya yakni uji normalitas, diketahui bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol pada variabel Y2 (literasi digital) tidak berdistribusi normal, maka analisis statistik yang digunakan adalah nonparametric, yaitu uji Mann Whitney. Berdasarkan output “*Test Statistics*” dalam uji *mann-whitney* di atas diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji *mann-whitney* di atas maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan kemampuan literasi digital antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan literasi digital siswa kelas 3 sekolah dasar yang dibelajarkan dengan aplikasi *picsart* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional pada materi simbol atau lambang.

C. Pengaruh Aplikasi *picsart* Terhadap Kemampuan Literasi Menulis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Indikator kemampuan menuliskan kalimat penjelas dari simbol/lambang dengan kalimatnya sendiri yang menjadi bagian dari tolok ukur literasi menulis siswa mengalami hasil peningkatan yang sangat baik. Terlihat prosentase nilai pada *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dari 27,27% menjadi 57,14% dan dari 13,64% menjadi 85,71%. Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Semula siswa memberikan judul simbol/lambang dan menuliskan maksud singkatnya dari gambar,²³ sekarang siswa bisa menjelaskan dengan kalimatnya sendiri sehingga maksud simbol/lambang tersebut lebih mudah dipahami oleh orang lain yang berkomunikasi melalui bahasa

²³ Muhammad Zainuddin et al., “Pengembangan Big Book Dengan Model TPACK Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Menulis Anak SD,” *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 7, no. 3 (August 20, 2022): 770, <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1045>.

tulisnya.²⁴ Dalam meningkatkan kemampuan literasi anak,²⁵ penggunaan media merupakan salah satu komponen penunjang yang penting.²⁶ Perolehan nilai rata-rata *pretest* kemampuan literasi menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil yang sama yaitu 61,51 (memiliki kemampuan awal literasi menulis yang sama). Namun setelah diberikan *treatment*, terjadi perbedaan yang signifikan pada perolehan hasil *posttest* yaitu kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen nilai rata-rata 88,89 atau 88,9 dengan nilai maksimum 98,00. Kelas kontrol nilai rata-rata 68,07 dengan nilai maksimum 82,50.

Sampel penelitian tidak mencapai 100 sehingga uji normalitas yang dipakai adalah Shapiro-Wilk, dimana nilai untuk kelas eksperimen $\text{sig. } \alpha = 0,111 > 0,05$ yang berarti untuk variabel literasi menulis pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai $\text{sig. } \alpha = 0,291 > 0,05$, yang artinya variabel literasi menulis pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil uji N-Gain diketahui bahwa variabel bebasnya cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis yaitu rata-rata *N-Gain score* kelas eksperimen sebesar 71,70 atau 71,7% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 39,76% dan maksimal 94,32%. Sementara rata-rata *N-gain score* kelas kontrol sebesar 16,93% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 0% dan maksimal 41,67%. Pembelajaran materi simbol/lambang lebih efektif dibelajarkan dengan menggunakan aplikasi *picsart*, terlihat dari output “*Independent Sample Test*”, diketahui nilai Sig. (*2-tailed*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Bukti ada pengaruh terhadap kemampuan literasi menulis siswa.

D. Pengaruh Aplikasi *picsart* Terhadap kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Prosentase rata-rata indikator kemampuan mencari informasi berisi materi pembelajaran yang dibutuhkan dari alat/media digital dari kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 38,09% menjadi 57,14%. Gilster,²⁷ menjelaskan bahwa kemampuan seseorang memanfaatkan informasi dalam berbagai bentuk dinamakan literasi digital. Kemampuan menyajikan hasil kerja identifikasi materi simbol/lambang juga mengalami peningkatan. Terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu 57,14% menjadi 61,90% dan dari 9,52% menjadi 14,29%. Semula siswa mengenal simbol/lambang pada materi yang diberikan guru, sekarang siswa dengan

²⁴ Fernando Naiditch, “A Media Literate Approach to Developing Diversity Education,” *Journal of Media Literacy Education* 5 (2013), www.jmle.org/www.jmle.org.

²⁵ Rahmat Syah, Daddy Darmawan, and Agus Purnawan, “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital,” *Jurnal AKRAB* 10, no. 2 (October 31, 2019): 60–69, <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>.

²⁶ T. K. Nsiah, E. N. A. Antie, & B. Otoo A. Acquah, “Literature Review on Theories of Motivation,” *EPRA International Journal of Economic and Business Review* 9, no. 5 (2021).

²⁷ P. Gilster and P. Gilster, *Digital Literacy (p. 1)* (New York: Wiley Computer Pub, 1997).

alatnya bisa mencari dan memilih sendiri untuk diidentifikasi. Semula siswa menyajikan hasil tugasnya masih dengan kemonotonannya, sekarang lebih kreatif dengan kreasinya karena ada pilihan yang tersedia.

Perolehan nilai rata-rata *pretest* kemampuan literasi digital antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil yang relatif sama yaitu 48,00. Hal ini menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal literasi digital yang sama.²⁸ Namun setelah diberikan *treatment*, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen nilai rata-rata 90,90 dengan nilai maksimum 100. Kelas kontrol nilai rata-rata 60,11 dengan nilai maksimum 75.

Berdasarkan hasil uji dari SPSS, karena jumlah sampel tidak sampai 100, maka yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk di mana nilai untuk kelas eksperimen **sig. $\alpha = 0,000 < 0,05$** yang berarti untuk variabel literasi digital pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai **sig. $\alpha = 0,001 < 0,05$** , yang artinya variabel literasi digital pada kelas kontrol juga tidak berdistribusi normal. Pengujian lebih lanjut menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *MannWhitney*. Uji *Mann Whitney* untuk mengetahui perbedaan median dari dua sampel yang independen (Qolby, 2014). Uji ini digunakan sebagai alternatif ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas. Dari output “*Test Statistics*” dalam uji *mann-whitney* diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya ada perbedaan yang signifikan kemampuan literasi digital antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Penggunaan aplikasi *picsart* berpengaruh pada kelas eksperimen.

Hasil uji N-Gain diketahui bahwa variabel bebasnya efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital pembelajaran bahasa Indonesia materi simbol/lambang pada siswa kelas 3 sekolah dasar di kelas eksperimen. Terbukti nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 83,18 atau 83,2% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 50% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 20,95% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal -33,3% dan maksimal 40%. Pembelajaran materi simbol/lambang efektif dibelajarkan dengan menggunakan aplikasi *picsart* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 3.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian yang dilaksanakan di UPT Sekolah Dasar Negeri Nglegok 02 Kecamatan Nglegok menunjukkan bahwa ada pengaruh aplikasi *picsart* terhadap kemampuan literasi menulis pada siswa kelas 3 muatan bahasa Indonesia materi

²⁸ Zainuddin et al., “Pengembangan Big Book Dengan Model TPACK Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Menulis Anak SD.”

simbol/lambang, terbukti dengan adanya perbedaan efektifitas yang signifikan (nyata) dari hasil uji hipotesis antara kelas eksperimen dan kelas konvensional. Penelitian juga menunjukkan bahwa ada pengaruh aplikasi *picsart* terhadap kemampuan literasi digital pada siswa kelas 3 muatan Bahasa Indonesia materi simbol/lambang, terbukti dengan adanya perbedaan efektifitas yang signifikan juga dari hasil uji hipotesis antara kelas eksperimen dan kelas konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Acquah, T. K. Nsiah, E. N. A. Antie, & B. Otoo. "Literature Review on Theories of Motivation." *EPRA International Journal of Economic and Business Review* 9, no. 5 (2021).
- Anggrasari, Liya Atika. "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Era New Normal." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (December 1, 2020): 248. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>.
- Arandas, Mohammed Fadel, Ali Salman, Syed Arabi Idid, Yoke Ling Loh, Syaira Nazir, and Yuek Li Ker. "The Influence of Online Distance Learning and Digital Skills on Digital Literacy among University Students Post Covid-19." *Journal of Media Literacy Education* 16, no. 1 (2024): 79–93. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2024-16-1-6>.
- Artmann, Benedikt, Christian Scheibenzuber, and Nicolae Nistor. "Elementary School Students' Information Literacy: Instructional Design and Evaluation of a Pilot Training Focused on Misinformation." *Journal of Media Literacy Education* 15, no. 2 (2023): 31–43. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2023-15-2-3>.
- Azimah, Nur, and Febrina Dafit. "Pengembangan Media Lift the Flap Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (August 15, 2022): 372–82. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391>.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Kebijakan Public, Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2017.
- Creswell, John W. *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches SECOND EDITION*. New York: Routledge, 2014.
- Fauzi E, P. "Revolusi Komunikasi Dan Perubahan Sosial (Dampak Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa)." *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (2020).
- Festiawan, N. H., and A. Y. Listyantantri. "Meningkatkan Kemampuan Menulis Greeting Card Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Media Digital Berbasis Android." In *Prosiding Seminar Nasional UAD*, 2021.
- Gilster, P., and P. Gilster. *Digital Literacy (p. 1)*. New York: Wiley Computer Pub, 1997.
- Hancock, Gregory R., and Ralph O. Mueller. *Quantitative Methods in Education and the Behavioral Sciences*. New York: Information Age Publishing Inc, 2007.
- Hotima, C. "PEMANFAATAN MEDIA PICSART DALAM KETERAMPILAN MENULIS POSTER DI MTS NUR ASY-SYAFI'YAH (YASPINA) TANGERANG SELATAN." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Jamaludin. "Manfaat Media Komunikasi Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran." *Jurnal UM Palembang*, 2016, 14–26.
- Jetton, Tamara L, and Janice A Dole. "Adolescent Literacy Research and Practice (Solving Problems In Teaching Of Literacy)," n.d.

Nur Widyawati, Alif Mudiono, Ade Eka Anggraini: Pengaruh Aplikasi *Picsart* Terhadap Kemampuan Literasi Menulis dan Literasi Digital pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

- Kumaş, Özlem Altındağ. “The Effects of Environmental Writing Intervention on Early Literacy Skills of Pre-School Children at Risk.” *Anatolian Journal of Education* 6, no. 1 (April 1, 2021): 91–102. <https://doi.org/10.29333/aje.2021.617a>.
- Mertens, Donna M. *Research and Evaluation in Education and Psychology_ Integrating Diversity With Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. California: Sage Publications, 2009.
- Moss, Barbara, Lapp, and Diane. *Teaching New Literacies in Grades 4-6*. London: The Guildford Press, 2010.
- Mueller, Jennifer J, Nancy File, Andrew J Stremmel, Iheoma U Iruka, and Kristin L Whyte. *Understanding Research in Early Childhood Education; Quantitative and Qualitative Methods; Second Edition*. 2nd ed. London & New York: Routledge, 2024.
- Naiditch, Fernando. “A Media Literate Approach to Developing Diversity Education.” *Journal of Media Literacy Education* 5 (2013). www.jmle.org
- Nofrion. *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori Dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016.
- Okumuş, Seda. “The Effect of Cooperative Reading- Writing- Application Method on Environmental Science Learning and Writing Skills Development.” *International Journal of Progressive Education* 16, no. 1 (February 9, 2020): 168–91. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.228.13>.
- Rizal Masdul, Muh, and Muh Rizal Masdul. “Komunikasi Pembelajaran Learning Communication.” *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 13 (2018).
- Sismulyasih Sb, Nugraheti. “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN MENGGUNAKAN STRATEGI BENGKEL LITERASI PADA SISWA SD.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 26, 2018): 68. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5341>.
- Syah, Rahmat, Daddy Darmawan, and Agus Purnawan. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital.” *Jurnal AKRAB* 10, no. 2 (October 31, 2019): 60–69. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>.
- Zainuddin, Muhammad, Ahmad Saifudin, Lestariningsih Lestariningsih, and Umi Nahdiyah. “Pengembangan Big Book Dengan Model TPACK Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Menulis Anak SD.” *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 7, no. 3 (August 20, 2022): 770. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1045>.