



PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN QR CODE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V

Nurjayanti Darwis¹, A Zam Immawan Alam², Baso Asrul N Bena³
^{1,2,3} STKIP Andi Matappa
E-mail: nurjayantidarwis934@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:
27-07-2025

Accepted:
31-07-2026

Published:
25-08-2026

Abstract: *This study to improve the digital literacy skills of fiith-grade students of SDN 25 Taraweang Kabba through the implementation of the Dicoverly Learning approach assisted by QR Code frame media. This study uses a Classroom Action Research (CAR) design which is implemented in two cycles, with the stages of planning, action implementation, observation and reflection. The research subjects were 28 fifth-grade students. The instruments used were tests, observation sheets, and questionnaires. The test was used to measure students' digital literacy skills, while observations and questionnaires were used to determine the implementation of learning and student responss during the learning process. The data analysis technique was carried out descriptively quantitatively. the results of the study showed that the implementation of the Discovery Learning model assisted by QR Code media was effective in improving students' digital literacy. This is evidenced by the increase in the number of students who achieved learning mastery from 15 students in cycle I to 27 students in cycle II. in addition, student activity and involvement in learning also experienced a positive increase. Thus, it can be concluded that this approach is effective in improving students' digital literacy.*

Keywords: *Discovery Learning, QR Code Frame Media, Digtial Literacy*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN 25 Taraweang Kabba melalui penerapan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pigura QR Code. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan berupa tes, lembar observasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi digital siswa, sedangkan observasi dan angket digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran serta respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media QR Code efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dari 15 siswa pada siklus I menjadi 27 siswa pada siklus II. Selain itu, aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yang positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa.

Kata Kunci: *Discovery Learning, Media Pigura QR Code, Literasi Digital*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat di era modern telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Untuk menghadapi tantangan abad ke-

21, sistem pendidikan harus mampu membekali siswa dengan keterampilan literasi digital, yaitu kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak. Literasi ini tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga mendorong berpikir kritis, kolaboratif, dan inovatif, yang sejalan dengan profil pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka (Budiman, 2017). Dalam konteks sekolah dasar, kemampuan literasi digital siswa masih menjadi tantangan. yang menarik turut memengaruhi rendahnya minat dan keterampilan literasi digital mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu melatih siswa berpikir aktif, sistematis, dan mandiri. Salah satu model yang sesuai adalah *Discovery Learning*, yaitu model yang menekankan proses penemuan konsep siswa melalui kegiatan observasi, eksplorasi, dan pengolahan informasi. (Bruner dalam Maryani et al., 2022). Agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan digital siswa, model ini didukung oleh penggunaan media pigura *QR Code*, yakni media pembelajaran berupa kartu berbingkai yang dilengkapi dengan kode *QR* yang dapat dipindai untuk mengakses materi digital. *QR Code* memiliki keunggulan karena dapat dibaca dari berbagai arah dan tetap terbaca meskipun sebagian rusak (Lova, 2018). Media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang baru dan interaktif.

Penggunaan *QR Code* dalam pembelajaran telah diteliti sebelumnya oleh (Hidayati, 2022), yang menunjukkan bahwa integrasi *QR Code* dalam model *Discovery Learning* mampu meningkatkan literasi digital siswa, terutama dalam mengenali objek di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan potensi besar penggunaan media *QR Code* untuk menunjang keterampilan digital siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pemanfaatan media pigura *QR Code* yang dipadukan dengan model *Discovery Learning* dalam konteks peningkatan literasi digital siswa Sekolah Dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan penggunaan *QR Code* sebagai media informasi, penelitian ini menempatkan *QR Code* sebagai sarana eksplorasi dan konstruksi pengetahuan siswa secara mandiri dalam setiap tahap model *Discovery Learning*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN 25 Taraweang Kabba melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pigura *QR Code*. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan model *Discovery Learning* berbantuan media pigura *QR Code* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan literasi digital yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus, yang mencakup empat tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara nyata di kelas.

Penelitian dilaksanakan di SDN 25 Taraweang Kabba, Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah pigura *QR Code*, yaitu media cetak berbentuk bingkai yang dilengkapi dengan kode *QR Code* yang terhubung ke berbagai sumber belajar digital seperti video, teks bacaan, dan gambar. Media ini digunakan untuk mendukung penerapan model *Discovery Learning*, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Model *Discovery Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah: (1) stimulasi, (2) identifikasi masalah, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) verifikasi, dan (6) generalisasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, angket, dan observasi.

1. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan Tindakan. Tes berupa uraian singkat yang mengacu pada indikator literasi digital.
2. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan model *Discovery Learning* berbantuan pigura *QR Code*. Angket disusun menggunakan skala likert 4 tingkat (Sangat setuju, Setuju, Tidak setuju, Sangat tidak setuju) dengan indikator
3. ketertarikan terhadap media pembelajaran, motivasi belajar, kemudahan penggunaan media, dan keaktifan pembelajaran.
4. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Tahap perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta penyiapan media pigura *QR Code*.
2. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan pigura *QR Code* sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.
3. Tahap Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama proses berlangsung.
4. Tahap Refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil tes dianalisis menggunakan perhitungan persentase ketuntasan belajar siswa. Data angket dianalisis untuk melihat respon dan keterlibatan siswa. Sedangkan data observasi dianalisis untuk menilai pelaksanaan pembelajaran setiap siklus. Indikator keberhasilan ditentukan apabila $\geq 85\%$ siswa mencapai nilai minimal KKM (70) dalam tes literasi digital, dan terdapat peningkatan aktivitas serta respon positif.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan etika Pendidikan. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah dan guru kelas. Seluruh data siswa dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Tes Siklus I dan siklus II

Tabel 1. Data Hasil Tes Kemampuan Literasi Digital Siklus I

Presentase	Kriteria	Jumlah Siswa
85 - 100	Sangat Baik	3
70 - 84	Baik	12
46 - 69	Kurang Baik	6
0 - 45	Sangat Kurang Baik	7
Jumlah		28

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan tes hasil siklus I yang mencapai nilai sangat baik adalah 3 siswa, sedangkan yang mendapat nilai baik adalah 12 siswa, yang mendapatkan nilai kurang baik sebanyak 6 siswa dan yang mendapatkan nilai kurang baik sebanyak 7 siswa.

Tabel 2. Data Hasil Tes Kemampuan Literasi Digital Siklus II

Presentase	Kriteria	Jumlah Siswa
85 - 100	Sangat Baik	23
70 - 84	Baik	4
46 - 69	Kurang Baik	1
0 - 45	Sangat Kurang Baik	-
Jumlah		28

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan tes hasil siklus II yang mencapai nilai sangat baik adalah 23 siswa, sedangkan yang mendapat nilai baik adalah 4 siswa, yang mendapatkan nilai kurang baik sebanyak 1 siswa dan yang mendapatkan nilai kurang baik tidak ada, dapat dilihat pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan kemampuan literasi digital siswa.

2. Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Kriteria	Presentase
I	1	70%	Baik
	2	72%	Baik
	3	77%	Baik
II	1	87%	Sangat Baik
	2	91%	Sangat Baik
	3	95%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama presentase skor yang diperoleh siswa adalah 70% pada pertemuan kedua adalah 72% dan pertemuan ketiga adalah 77% dan masuk pada kriteria baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama presentase skor yang diperoleh adalah 87% pada pertemuan kedua adalah 91% dan pertemuan ketiga adalah 95% dan masuk kriteria sangat baik.

3. Hasil Angket Respon Siswa Siklus I dan Siklus II

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Siklus I

Respon Siswa	Frekuensi	Kategori
$3,5 \leq R \leq 4$	16	Sangat Positif
$2,5 \leq R \leq 3,5$	12	Positif
$1,5 \leq R \leq 2,5$	0	Kurang Positif
$0 \leq R \leq 1,5$	0	Tidak Positif

Berdasarkan tabel 4, rata-rata respon siswa pada siklus I adalah 3,48 yang termasuk dalam kategori positif. Dari 28 siswa yang mengisi angket, sebanyak 16 siswa memberikan respon sangat positif, sedangkan 12 siswa memberikan respon positif. Tidak ada siswa yang memberikan respon dalam kategori kurang positif maupun tidak positif, yang menunjukkan bahwa media pigura QR Code diterima dengan baik oleh seluruh siswa dan memberikan kesan yang positif terhadap proses.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa Siklus II

Respon Siswa	Frekuensi	Kategori
$3,5 \leq R \leq 4$	22	Sangat Positif
$2,5 \leq R \leq 3,5$	6	Positif
$1,5 \leq R \leq 2,5$	0	Kurang Positif
$0 \leq R \leq 1,5$	0	Tidak Positif

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan sebanyak 22 siswa memberikan respon sangat positif, dan 6 siswa memberikan respon positif. Tidak terdapat siswa yang memberikan respon dalam kategori kurang positif maupun tidak positif. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan respon dibandingkan dengan siklus I, dengan mayoritas siswa menunjukkan apresiasi yang sangat baik terhadap penggunaan media pigura QR Code. Hal ini dapat dilihat bahwa media tersebut semakin diterima dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media pigura QR Code dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas V SDN 25 Taraweang Kabba. Pembahasan ini difokuskan pada keterkaitan antara proses pembelajaran, instrument penelitian, dan hasil yang diperoleh pada setiap siklus.

Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, lembar observasi, dan soal evaluasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang dibantu media pigura *QR Code*. Siswa diarahkan untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan mempublikasikan hasil belajar dalam bentuk narasi digital melalui *QR Code*. Observasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Tahap refleksi digunakan untuk menganalisis kelemahan selama proses pembelajaran dan menjadi acuan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai aktivitas siswa dan keterlaksanaan model pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang digunakan. Tes esai terdiri dari 5 butir soal untuk menilai kemampuan literasi digital berdasarkan beberapa indikator, yaitu keterampilan fungsional, berpikir kritis, mencari dan menemukan informasi, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dari tanggal 14 hingga 16 Mei 2025, dan satu kali pertemuan (17 Mei 2025) untuk pelaksanaan tes literasi digital. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan awal model *Discovery Learning* belum memberikan hasil yang optimal. Hal ini ditunjukkan oleh capaian ketuntasan belajar yang baru mencapai 53,57% (15 dari 28 siswa). Berdasarkan hasil observasi dan tes literasi digital, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi melalui *QR Code* dan belum terbiasa belajar secara mandiri. Selain itu, keterampilan berfikir kritis dan kemampuan mengolah informasi digital masih rendah, yang terlihat dari jawaban tes yang cenderung deskriptif dan belum menunjukkan proses analisis.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok masih terbatas. Sebagian siswa bersifat pasif dan menunggu arahan guru, sehingga proses penemuan pengetahuan belum optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada tahap awal *Discovery Learning*, siswa masih membutuhkan bimbingan intensif, khususnya pada tahap stimulasi dan pengumpulan data.

Refleksi pada Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II, terutama melalui penyajian media yang lebih kontekstual, peningkatan bimbingan guru, serta penguatan aktivitas diskusi dan kolaborasi.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dari tanggal 26 hingga 28 Mei 2025, dan pemberian tes pada 31 Mei 2025. Berdasarkan refleksi siklus I, beberapa perbaikan dilakukan seperti menyajikan media yang lebih menarik (video kontekstual), memperkuat bimbingan pada tahap pengolahan data, serta meningkatkan komunikasi dan kolaborasi dalam diskusi kelompok.

Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan, yaitu 96,43% (27 dari 28 siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan pigura *QR Code* mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memfasilitasi mereka dalam mengakses, memahami, dan mengolah informasi digital secara mandiri.

Berdasarkan hasil angket dan observasi, peningkatan literasi digital siswa tidak hanya terlihat pada aspek keterampilan teknis menggunakan *QR Code*, tetapi juga pada kemampuan berfikir kritis, komunikasi, dan kreativitas. Siswa lebih aktif berdiskusi, mampu menyampaikan pendapat, serta lebih percaya diri saat mempersentasikan hasil pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *QR Code* memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Bruner yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui proses penemuan. Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian (Safitri & Mediati, 2021) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dengan dukungan media digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa.

Model *Discovery Learning* terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan kritis dalam proses belajar. Keunggulan penggunaan media pigura *QR Code* juga membantu siswa memahami materi secara digital, memperkuat motivasi belajar, serta memberi pengalaman belajar

yang menarik dan kontekstual. Namun, model ini juga memiliki keterbatasan. Tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat digital, ketergantungan siswa terhadap bimbingan guru, serta waktu yang relatif panjang untuk membimbing siswa menemukan konsep secara mandiri. Beberapa siswa juga belum memiliki gadget, sehingga tidak dapat mengakses QR Code secara mandiri di rumah.

Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti membentuk kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang memiliki perangkat dan yang tidak memiliki, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara kolaboratif. Selain itu, guru memberikan pendampingan intensif selama proses pembelajaran dan menyediakan alternatif seperti mencetak materi dari QR Code untuk siswa yang tidak memiliki perangkat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu meningkatnya literasi digital siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan pigura QR Code. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan siswa pada bimbingan guru dan keterbatasan perangkat digital di rumah. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan serta pengembangan media pembelajaran digital yang lebih inklusif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya, Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SDN 25 Taraweang Kabba dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery learning* berbantuan media pigura QR Code terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas V.

Peningkatan literasi digital siswa ditunjukkan oleh meningkatnya hasil belajar dari siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 53,57%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 94,43%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai KKM (70).

Selain peningkatan hasil belajar, terjadi pula peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan pada kemampuan mengakses dan mengelolah informasi digital, berfikir kritis, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam diskusi kelompok. Respon siswa terhadap penggunaan media pigura QR Code juga menunjukkan kategori positif, yang terlihat dari meningkatnya minat, motivasi, dan kepercayaan diri dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan pigura QR Code telah tercapai. Model *Discovery Learning* berbantuan media pigura QR Code dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa, dengan catatan guru memberikan bimbingan yang cukup terutama pada tahap awal pembelajaran. Diharapkan dapat mendukung penyediaan saran dan prasarana pembelajaran digital guna menunjang penerapan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan. Disarankan untuk mengembangkan media QR Code dengan variasi konten yang lebih interaktif serta menerapkannya pada materi dan jenjang Pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Hidayati, L. (2022). Penggunaan QR Code Dalam Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73–77. <https://shorturl.at/zwKaK>
- Lova, S. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box Pop Up Terintegrasi Qr Code Technology Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar. *Educational Sociology, Teacher, Teacher's Role*, 6(1), 1–8. <https://shorturl.at/PjN8O>
- Maryani, S., Parji, P., & Soleh, D. R. (2022). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Multimedia Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Pada Siswa Kelas 6 Sdn 2 Temon Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, 1(1), 47. https://doi.org/10.25273/re_fleksi.v1i1.14466
- Pratama, A., Auliah, A., & Kartini, K. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 954–964. <https://share.google/PdSPbNuic6fCaWiJK>

Nurjayanti Darwis, A Zam Immawan Alam, Baso Asrul N Bena | Discovery Learning, Media Pigura QR Code, Literasi digital
Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran
IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah
Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>