

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi dalam bidang teknologi informasi dan digital telah memberikan dampak yang mendalam terhadap berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Badruddin, 2024). Integrasi teknologi digital ke dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat digital di mana mereka dapat dengan mudah mengakses informasi dari berbagai perangkat. Oleh karena itu, keterampilan digital merupakan keterampilan yang sangat penting untuk diperoleh sejak dini, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

Di zaman digital, penting untuk memahami bahwa literasi sekarang tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, literasi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, serta mengelola teknologi informasi dan komunikasi secara efisien dan bertanggung jawab. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dasar untuk mengoperasikan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi yang didapatkan secara daring, memahami etika dalam berinteraksi di ruang digital, serta kemampuan untuk menciptakan konten digital (Helda Pratiwi, 2024). Oleh karena itu, literasi digital memiliki peran penting dalam proses pembelajaran modern, di mana pendidik dan siswa dituntut untuk mengadaptasi metode serta alat pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Faktanya, literasi digital siswa sekolah dasar Indonesia masih perlu ditingkatkan. Hal ini

disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain terbatasnya akses terhadap teknologi, kurangnya bahan ajar yang relevan dan menarik, dan kurangnya keterampilan bagi guru untuk membuat bahan ajar interaktif ke dalam pembelajaran.

Menurut hasil pengukuran Indeks Literasi Digital tahun 2021, tingkat literasi digital di Indonesia berada pada kategori sedang dengan nilai indeks sebesar 3,49. Skor masing-masing pilar yaitu: Keterampilan Digital (*Digital Skill*) sebesar 3,44, Etika Digital (*Digital Ethics*) sebesar 3,53, Keamanan Digital (*Digital Safety*) sebesar 3,10, dan Budaya Digital (*Digital Culture*) sebesar 3,90. Pilar Budaya Digital memiliki skor tertinggi, sedangkan Keamanan Digital mendapatkan skor terendah. Jika dilihat berdasarkan kelompok usia, generasi yang lebih muda cenderung memiliki proporsi lebih besar dalam memperoleh skor Indeks Literasi Digital di atas rata-rata nasional dibandingkan dengan yang berada di bawah rata-rata (Kominfo, 2022).

★ Sejalan dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia melalui Kurikulum Merdeka mengusung Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sebagai bagian integral dari pembelajaran. P5 bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi salah satu sarana penting untuk mendukung pencapaian dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila. Melalui literasi digital, siswa dapat belajar untuk berkomunikasi secara etis, berpikir kritis terhadap informasi, serta menciptakan konten yang

mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif yang mendukung literasi digital sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai P5 menjadi sangat relevan dan strategis.

Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai bahan ajar interaktif telah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Bahan ajar tersebut umumnya menggunakan media seperti *PowerPoint* interaktif, aplikasi berbasis Android, atau platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom* dan *Canva*. Konten yang disajikan biasanya berupa teks, gambar, dan video yang dikemas secara menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, sebagian besar bahan ajar tersebut masih bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Selain itu, tidak semua bahan ajar tersebut dirancang secara khusus untuk meningkatkan literasi digital siswa, melainkan lebih berfokus pada penyampaian materi pelajaran.

Meskipun perkembangan teknologi digital telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa belum memiliki kemampuan yang memadai dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Rendahnya literasi digital ini menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, terutama dalam menyiapkan generasi muda menghadapi tuntutan abad ke-21 yang sarat dengan teknologi informasi.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif yang secara khusus dirancang untuk

meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Berbeda dengan bahan ajar konvensional, bahan ajar ini tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas digital yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengevaluasi informasi, serta berinteraksi secara etis di ruang digital. Fitur-fitur seperti kuis interaktif, tautan eksternal, video edukatif, dan formulir refleksi digital dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Platform yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah *Google Sites*, yang dikenal memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, serta integrasi dengan berbagai layanan *Google* lainnya. *Google Sites* memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Konten dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dikemas dalam bentuk yang menarik seperti animasi, gambar, video, dan kuis daring. Selain itu, akses yang mudah tanpa perlu login menjadikan *Google Sites* sebagai media yang inklusif dan ramah bagi siswa sekolah dasar.

Dengan pendekatan ini, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media pelatihan keterampilan digital yang relevan dan kontekstual. Penggunaan *Google Sites* sebagai platform pembelajaran interaktif diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat literasi digital siswa secara menyeluruh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, sejumlah permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum tersedianya bahan ajar interaktif yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.
2. Literasi digital siswa sekolah dasar masih tergolong rendah.
3. Kebutuhan akan bahan ajar yang mudah diakses, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital belum sepenuhnya terpenuhi.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital bagi siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.
2. Menguji kelayakan bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

3. Menganalisis keefektifan bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengayaan bagi civitas akademika program pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan landasan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

- 1) Menjadi panduan dan acuan dalam mendesain pembelajaran menggunakan *Google Sites*.
- 2) Menjadi referensi guru dalam mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

b. Bagi sekolah

Menambah referensi untuk mengembangkan bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi siswa

- 1) Diharapkan mampu meningkatkan kompetensi dan pemahaman literasi digital.
- 2) Diharapkan bisa meningkatkan keterampilan literasi digital.