

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Bahan Ajar Interaktif**

##### **1. Pengertian bahan ajar interaktif**

Bahan ajar merujuk pada segala jenis materi yang dimanfaatkan oleh guru atau instruktur untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Materi tersebut dapat berupa bentuk tertulis maupun nontertulis. Secara umum, bahan ajar mencakup informasi, perangkat, atau teks yang digunakan oleh pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Ali Mudlofir, 2012: 128).

Sedangkan menurut Majid (2007: 174) Bahan ajar merupakan kumpulan materi yang disusun secara sistematis, baik dalam bentuk tertulis maupun nontertulis, guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Materi ini mencakup berbagai bentuk informasi, alat, dan teks yang digunakan untuk mendukung guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa dokumen tertulis maupun media lainnya yang tidak tertulis. Dalam konteks kurikulum, bahan ajar juga dipahami sebagai materi inti yang harus dikuasai oleh siswa sebagai bagian dari pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2011: 171), bahan ajar merupakan kumpulan informasi yang perlu dipahami oleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Pernyataan ini menekankan pentingnya penyusunan bahan ajar yang mampu memberikan manfaat nyata bagi siswa setelah mereka mempelajarinya. Sementara itu, Yana Wardhana (2010: 29) menyatakan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai media untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "interaktif" merujuk pada sifat saling melakukan aksi atau adanya hubungan timbal balik yang aktif. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif dapat diartikan sebagai materi pembelajaran yang dirancang untuk merespons tindakan pengguna dan mendorong keterlibatan aktif dalam suatu aktivitas. Berbeda dengan bahan ajar cetak atau modul konvensional yang bersifat pasif, bahan ajar interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan materi yang dipelajari, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Menurut Prastowo (2013), bahan ajar interaktif merupakan perpaduan dari dua atau lebih jenis media seperti audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif melalui manipulasi atau pengendalian terhadap perintah tertentu maupun respon alami dari suatu presentasi. Bahan ajar yang dirancang secara interaktif dinilai memiliki daya tarik yang tinggi serta mampu meningkatkan kemudahan dalam proses pembelajaran. Hal

ini disebabkan oleh penyusunan materi yang sistematis dan menyeluruh, dilengkapi dengan panduan penggunaan hingga instrumen penilaian yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Majid (2009:181), mengacu pada *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*, menyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif merupakan integrasi berbagai elemen media seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video, yang pemanfaatannya melibatkan interaksi aktif dari pengguna melalui instruksi atau respon yang secara sistematis disediakan oleh platform interaktif.

Merujuk pada berbagai definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang memadukan unsur audio, visual, dan perangkat berbasis komputer atau teknologi digital lainnya, yang dirancang sedemikian rupa agar memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dalam mengendalikan alur pembelajaran.

## 2. Ciri bahan ajar

Widodo & Jasmani (2013: 2) mengungkapkan bahwa karakteristik bahan ajar yaitu:

- a) *Self-instructional*, yaitu bahan ajar dirancang sedemikian rupa agar memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa bergantung langsung pada pendidik. Untuk mendukung hal tersebut, bahan ajar harus memuat tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas serta menyajikan materi yang diorganisasi ke dalam unit-unit atau

aktivitas yang spesifik dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran secara bertahap.

- b) *self contained* yaitu bahan ajar dirancang agar mencakup seluruh materi pembelajaran yang berkaitan dengan satu unit kompetensi atau subkompetensi secara lengkap dalam satu kesatuan. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman menyeluruh tanpa harus merujuk pada sumber belajar tambahan di luar bahan ajar tersebut.
- c) *stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan memiliki kemandirian penuh dan tidak bergantung pada bahan ajar lain. Artinya, bahan ajar ini dapat digunakan secara terpisah tanpa harus dikombinasikan dengan sumber atau media pembelajaran tambahan, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses dan memahami materi secara utuh.
- d) *adaptive* yaitu bahan ajar sebaiknya memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri secara fleksibel terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan sifat adaptif ini, bahan ajar dapat terus diperbarui dan relevan sesuai dengan dinamika kebutuhan pembelajaran dan kemajuan zaman.
- e) *user friendly* yaitu bahan ajar dirancang dengan tampilan dan instruksi yang mudah dipahami serta bersifat mendukung dan ramah bagi pengguna. Hal ini mencakup kemudahan dalam mengakses informasi, menavigasi konten, serta memberikan respons sesuai

dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih nyaman dan efisien.

Prastowo (2013) menyatakan bahwa bahan ajar memiliki sejumlah karakteristik sebagai berikut:

- a) *self instructional*, yaitu bahan ajar dirancang agar dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa, karena penyusunannya memang ditujukan untuk mendukung proses belajar tanpa pendampingan langsung dari guru.
- b) *self explanatory power*, yakni bahan ajar memiliki kemampuan untuk menjelaskan isi materi secara mandiri melalui penggunaan bahasa yang sederhana, alur yang logis, serta struktur penyajian yang sistematis.
- c) *self paced learning*, yaitu bahan ajar memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing, tanpa harus menyesuaikan diri dengan ritme belajar siswa lain yang lebih cepat atau lebih lambat.
- d) *self-contained*, yaitu merupakan karakteristik bahan ajar yang tersusun secara mandiri dan komprehensif, sehingga siswa tidak bergantung pada sumber pembelajaran lain dalam memahami materi. Ketergantungan terhadap bahan ajar tambahan hanya diperlukan apabila siswa ingin memperluas atau memperdalam wawasan yang telah diperoleh.
- e) *individualized learning materials*, yaitu bahan ajar dirancang dengan mempertimbangkan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik

individu siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif bagi setiap siswa.

- f) *flexible and mobile learning materials*, yakni bahan ajar yang dapat diakses dan dipelajari oleh siswa kapan pun dan di mana pun, baik dalam kondisi diam maupun saat bergerak, sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses belajar.
- g) *communicative and interactive learning materials*, yakni materi pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip komunikasi yang efektif serta mendorong terjadinya interaksi aktif antara materi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- h) multimedia, *computer based materials*, yaitu bahan ajar yang dirancang berbasis multimedia dan memanfaatkan teknologi computer secara optimal, terutama jika siswa memiliki akses terhadap perangkat tersebut. Pendekatan ini memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik.
- i) *supported by tutorials, and study group*, yakni meskipun bahan ajar dirancang untuk pembelajaran mandiri, tetap dimungkinkan adanya dukungan tambahan melalui tutorial atau kelompok belajar guna memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Bahan ajar memiliki peran strategis tidak hanya dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran siswa, tetapi juga dalam mempermudah guru dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran. Kehadiran bahan ajar memberikan ruang bagi guru untuk menyusun materi secara lebih kreatif, terstruktur, dan sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang ideal sebaiknya memuat isi yang komprehensif, beragam, mendalam, mudah dipahami, serta sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Selain itu, penyajiannya perlu dirancang secara sistematis dan bertahap, dengan memanfaatkan metode dan media yang mampu menumbuhkan minat siswa untuk membaca dan belajar secara aktif. Komponen evaluasi juga perlu disertakan agar siswa dapat mengukur sejauh mana pencapaian kompetensinya.

### 3. Fungsi dan manfaat bahan ajar

Menurut Prastowo (2013:8), bahan ajar memiliki tiga fungsi utama berdasarkan pendekatan strategi pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran klasikal, sebagai sarana dalam pembelajaran mandiri, serta sebagai media pendukung dalam pembelajaran berbasis kelompok. Ketiga fungsi tersebut menunjukkan fleksibilitas bahan ajar dalam berbagai konteks pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun kolaboratif.

#### a) Peran bahan ajar dalam pembelajaran klasikal mencakup beberapa aspek penting, di antaranya:

- Bahan ajar berfungsi sebagai sumber utama informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi alat untuk memantau dan mengarahkan jalannya kegiatan belajar. Selain itu, bahan ajar juga memiliki peran sebagai elemen pendukung dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

b) Dalam pembelajaran individual, bahan ajar memiliki sejumlah fungsi penting, di antaranya:

- Bahan ajar berperan sebagai media utama yang mendukung pelaksanaan proses belajar secara mandiri. Melalui penyajian materi yang sistematis dan terstruktur, bahan ajar membantu siswa memahami isi pembelajaran secara lebih terarah.
- Sebagai instrumen untuk merancang dan memantau proses perolehan informasi oleh siswa, bahan ajar membantu memastikan bahwa siswa dapat memahami dan mengakses materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Sebagai pelengkap bagi media pembelajaran mandiri lainnya, bahan ajar mendukung siswa dalam belajar secara individual dengan menyediakan materi yang relevan dan mudah diakses.

c) Dalam konteks pembelajaran kelompok, bahan ajar memiliki sejumlah fungsi utama, di antaranya:

- Sebagai bagian yang menyatu dalam kegiatan pembelajaran kelompok, materi ini berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai latar belakang topik, menjelaskan peran individu yang terlibat dalam proses belajar bersama, serta memberikan panduan mengenai tahapan pelaksanaan pembelajaran kelompok itu sendiri.
- Sebagai materi pelengkap dari sumber belajar utama, bahan ini, jika dirancang dengan tepat, dapat berkontribusi dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

Secara umum, bahan ajar memiliki peran yang berbeda antara pendidik dan siswa. Bagi guru, bahan ajar berfungsi sebagai panduan dalam merancang dan mengelola seluruh aktivitas pembelajaran, mencerminkan kompetensi yang harus disampaikan kepada siswa, serta menjadi alat untuk menilai keberhasilan proses belajar.

Sementara itu, bagi siswa, bahan ajar berperan sebagai acuan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan sebagai sumber utama kompetensi yang perlu dikuasai. Dengan adanya bahan ajar, siswa dapat memahami secara lebih jelas tujuan pembelajaran yang harus dicapai selama program berlangsung. Selain itu, bahan ajar juga menyajikan gambaran menyeluruh mengenai alur pembelajaran, dan dilengkapi dengan komponen evaluasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam penyusunan bahan ajar interaktif (Depdiknas, 2008), yaitu: Pertama, pengembang perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis yang memadai, khususnya dalam mengoperasikan perangkat seperti komputer, kamera video, dan kamera foto. Kedua, bahan ajar interaktif umumnya dikemas dalam format *compact disk*. Ketiga, penentuan judul dilakukan dengan merujuk pada kompetensi dasar atau pokok bahasan, disesuaikan dengan cakupan materi. Keempat, penyusunan petunjuk pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses ini. Kelima, informasi pendukung disampaikan secara ringkas, jelas, dan menarik, baik dalam bentuk teks maupun visual statis atau dinamis. Keenam,

program interaktif harus memuat tugas-tugas yang relevan. Ketujuh, hasil dari tugas-tugas tersebut perlu dinilai, dan hasil penilaian dapat diakses oleh pendidik melalui perangkat komputer. Terakhir, pengembangan bahan ajar interaktif sebaiknya memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti buku, majalah, internet, dan jurnal ilmiah untuk memperkaya konten pembelajaran.

#### 4. Tujuan pembuatan bahan ajar interaktif

a) Prastowo (2013) mengemukakan bahwa terdapat empat tujuan utama dalam pengembangan bahan ajar. Pertama, bahan ajar dirancang untuk mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Kedua, penyediaan variasi jenis bahan ajar bertujuan untuk menghindari kejenuhan dalam proses belajar. Ketiga, bahan ajar disusun sedemikian rupa agar mempermudah siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keempat, bahan ajar juga berfungsi untuk meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

#### 5. Manfaat pembuatan bahan ajar interaktif

Menurut Prastowo (2013: 27-28) menjelaskan bahwa manfaat pengembangan bahan ajar interaktif dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu manfaat bagi pendidik dan manfaat bagi siswa.

Bagi pendidik, bahan ajar interaktif berfungsi sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga kegiatan

mengajar menjadi lebih terstruktur dan efektif. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga dapat dijadikan sebagai bentuk karya profesional yang bernilai dalam penilaian angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat.

Sementara itu, bagi siswa, kehadiran bahan ajar interaktif mampu meningkatkan daya tarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa memiliki peluang lebih besar untuk belajar secara mandiri, namun tetap berada dalam bimbingan dan arahan dari guru. Di samping itu, bahan ajar ini mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai setiap kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **B. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)**

### **1. Pengertian profil pelajar pancasila**

Pelajar Pancasila merupakan representasi ideal dari siswa Indonesia yang belajar sepanjang hayat, memiliki kompetensi yang relevan dalam konteks global, serta menunjukkan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Karakteristik utama pelajar Pancasila mencakup enam aspek, yaitu: memiliki keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan akhlak yang mulia; menghargai keberagaman dalam skala global; menjunjung tinggi semangat gotong royong; menunjukkan kemandirian; berpikir kritis; serta bersikap kreatif (Mendikbudristek, 2022).

Profil pelajar Pancasila merupakan interpretasi dari tujuan pendidikan nasional yang berfungsi sebagai pedoman utama dalam perumusan kebijakan pendidikan. Profil ini juga menjadi acuan bagi

pendidik dalam membentuk karakter dan mengembangkan kompetensi siswa. Mengingat peran strategisnya, pemahaman terhadap profil pelajar pancasila perlu dimiliki oleh seluruh. Pemangku kepentingan di bidang pendidikan. Oleh karena itu, profil ini dirancang agar sederhana, mudah diingat, dan dapat diterapkan dalam aktivitas sehari-hari oleh guru maupun siswa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, profil pelajar pancasila mencakup enam dimensi utama, yaitu: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) mandiri; (3) bergotong royong; (4) berkebinekaan global; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif (Mendikbudristek, 2022).

## 2. Pengertian proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5)

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, yang bertujuan untuk mendorong siswa dalam mengamati, menganalisis, dan merumuskan solusi atas permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan dan memperkuat kompetensi yang tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila secara lebih kontekstual dan bermakna.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang disusun untuk mendukung pencapaian kompetensi serta pembentukan karakter siswa, sesuai dengan nilai-nilai yang tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila dan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan. Pelaksanaan proyek ini bersifat fleksibel, baik dari segi isi, bentuk kegiatan, maupun waktu pelaksanaannya.

Projek ini disusun secara terpisah dari kegiatan intrakurikuler, sehingga tujuan, materi, dan aktivitas pembelajarannya tidak harus terintegrasi dengan kurikulum inti. Dalam pelaksanaannya, satuan pendidikan dapat bekerja sama dengan masyarakat dan/atau dunia usaha dan industri untuk merancang serta mengimplementasikan projek tersebut (Mendikbudristek, 2022).

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila disusun secara terpisah dari kegiatan intrakurikuler. Tujuan, isi, dan aktivitas pembelajaran dalam projek ini tidak harus terintegrasi dengan capaian dan materi pelajaran inti. Dalam pelaksanaannya, satuan pendidikan memiliki keleluasaan untuk melibatkan masyarakat maupun dunia usaha dan industri dalam proses perancangan dan pelaksanaan projek, guna memperkuat relevansi dan dampak pembelajaran terhadap pengembangan karakter siswa.

Sebagai salah satu strategi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, projek penguatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk "mengalami pengetahuan" secara langsung. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperkuat karakter, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk belajar dari konteks nyata di lingkungan sekitarnya (Mendikbudristek, 2022).

### 3. Prinsip-prinsip projek penguatan profil pelajar Pancasila (P5)

Menurut Mendikbudristek (2022) prinsip-prinsip projek penguatan profil pelajar Pancasila antara lain:

a) Holistik

Pendekatan holistik berarti melihat suatu hal secara menyeluruh dan terpadu, bukan secara terpisah atau parsial. Dalam konteks perancangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, cara pandang ini mendorong pemahaman tema secara komprehensif dengan menelusuri keterkaitan berbagai aspek untuk menggali isu secara mendalam. Oleh karena itu, setiap tema dalam proyek bukan sekadar wadah tematik yang menggabungkan berbagai mata pelajaran, melainkan ruang integratif yang menyatukan beragam sudut pandang dan pengetahuan secara harmonis. Selain itu, pendekatan holistik juga mengajak kita untuk memahami hubungan yang bermakna antara berbagai komponen dalam pelaksanaan proyek, seperti siswa, pendidik, satuan pendidikan, masyarakat, serta dinamika kehidupan sehari-hari.

b) Kontekstual

Prinsip kontekstual dalam pembelajaran menekankan pentingnya keterkaitan antara materi ajar dengan pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mendorong pendidik dan siswa untuk memanfaatkan lingkungan sekitar serta realitas sosial sebagai sumber utama pembelajaran. Oleh karena itu, satuan pendidikan yang melaksanakan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila perlu menyediakan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi isu-isu di luar lingkungan sekolah. Tema proyek yang diangkat sebaiknya relevan

dengan permasalahan lokal yang dihadapi masyarakat setempat. Dengan mendasarkan proyek pada pengalaman langsung dan pemecahan masalah kontekstual, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi mereka secara aktif.

c) Berpusat Pada Siswa

Prinsip berpusat pada siswa berkaitan dengan skema pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadi subjek pembelajaran yang aktif mengelola proses belajarnya secara mandiri, termasuk memiliki kesempatan memilih dan mengusulkan topik proyek profil sesuai minatnya. Pendidik diharapkan dapat mengurangi peran sebagai aktor utama kegiatan belajar mengajar yang menjelaskan banyak materi dan memberikan banyak instruksi. Sebaliknya, pendidik sebaiknya menjadi fasilitator pembelajaran yang memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai hal atas dorongannya sendiri sesuai dengan kondisi dan kemampuannya. Harapannya, setiap kegiatan pembelajaran dapat mengasah kemampuan siswa dalam memunculkan inisiatif serta meningkatkan daya untuk menentukan pilihan dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

d) Eksploratif

Prinsip eksploratif dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila mencerminkan semangat untuk membuka ruang seluas-luasnya bagi proses pengembangan diri dan kegiatan inkuiri, baik yang bersifat

terstruktur maupun bebas. Karena proyek ini tidak termasuk dalam struktur pembelajaran intrakurikuler yang terikat oleh aturan formal mata pelajaran, maka terdapat tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam menentukan ruang lingkup materi, pengaturan waktu pelaksanaan, serta penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Meski demikian, perencanaan dan pelaksanaan proyek tetap perlu dirancang secara sistematis dan terorganisir agar pelaksanaannya berjalan efektif. Prinsip eksploratif juga diharapkan mampu memperkuat dan melengkapi kompetensi yang telah diperoleh siswa melalui pembelajaran intrakurikuler.

#### 4. Manfaat proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5)

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila memberikan kesempatan kepada seluruh anggota komunitas pendidikan untuk mengimplementasikan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila secara nyata. Menurut Kemendikbudristek, manfaat proyek ini bagi satuan pendidikan antara lain:

##### a) Untuk satuan pendidikan

- Mendorong terbentuknya ekosistem pendidikan yang terbuka terhadap partisipasi aktif dan keterlibatan masyarakat luas.
- Mengembangkan satuan pendidikan sebagai organisasi pembelajar yang mampu memberikan kontribusi positif bagi lingkungan dan komunitas sekitarnya..

- Memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah kemampuan serta memperkuat karakter mereka, sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila.
- Mendorong guru untuk merancang pembelajaran berbasis projek yang memiliki arah dan tujuan yang terstruktur dengan jelas
- Memfasilitasi pengembangan profesionalisme pendidik melalui kolaborasi lintas mata pelajaran, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih kaya dan bermakna.

b) Untuk siswa

- Memberikan kesempatan dan waktu yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri serta memperkuat karakter, selaras dengan nilai-nilai yang tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila..
- Mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan nyata dan memiliki nilai yang berarti.
- Membuka peluang bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif, kreatif, dan reflektif dalam menghadapi tantangan nyata di lingkungan sekitarnya.

5. Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Kemendikbudristek telah menetapkan sejumlah tema untuk pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di satuan pendidikan. Sejak tahun ajaran 2021/2022, terdapat empat tema yang

diterapkan untuk jenjang PAUD dan delapan tema untuk jenjang SD hingga SMK atau yang sederajat. Tema-tema tersebut dirancang berdasarkan isu-isu strategis yang tercantum dalam Peta Jalan Pendidikan Nasional 2020–2035, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), serta berbagai dokumen kebijakan pendidikan lainnya yang relevan. Tema-tema utama proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan adalah sebagai berikut:

a) Gaya Hidup Berkelanjutan

Siswa memahami dampak aktivitas manusia, baik jangka pendek maupun panjang, terhadap kelangsungan kehidupan di dunia maupun lingkungan sekitarnya. Siswa juga membangun kesadaran untuk bersikap dan berperilaku ramah lingkungan, mempelajari potensi krisis keberlanjutan yang terjadi di lingkungan sekitarnya serta mengembangkan kesiapan untuk menghadapi dan memitigasinya. Tema ini ditujukan untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan sederajat.

b) Kearifan Lokal

Siswa membangun rasa ingin tahu dan kemampuan inkuiri melalui eksplorasi budaya dan kearifan lokal masyarakat sekitar atau daerah tersebut, serta perkembangannya.

c) Bhinneka Tunggal Ika

Siswa diajak untuk memahami dan mengembangkan budaya perdamaian serta menolak segala bentuk kekerasan. Mereka dilatih untuk berdialog secara santun dan menghargai keberagaman,

termasuk nilai-nilai yang dianut masing-masing individu. Selain itu, siswa juga diajak untuk mempelajari pandangan dari berbagai agama dan kepercayaan, serta secara kritis dan reflektif mengevaluasi stereotip negatif yang berpotensi memicu konflik dan kekerasan. Tema ini dirancang untuk diterapkan pada jenjang pendidikan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan yang sederajat.

d) Bangunlah Jiwa dan Raganya

Siswa membangun kesadaran dan keterampilan memelihara kesehatan fisik dan mental, baik untuk dirinya maupun orang sekitarnya. Siswa melakukan penelitian dan mendiskusikan masalah-masalah terkait kesejahteraan diri (wellbeing), perundungan (bullying), serta berupaya mencari jalan keluarnya. Mereka juga menelaah masalah-masalah yang berkaitan dengan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, termasuk isu narkoba, pornografi, dan kesehatan reproduksi. Tema ini ditujukan untuk jenjang SD/MI, SMP/ MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan sederajat.

e) Suara Demokrasi

Dalam pembelajaran ini, siswa dilatih untuk menerapkan pola pikir sistemik guna memahami keterkaitan antara peran individu dan keberlangsungan demokrasi yang berlandaskan Pancasila. Melalui proses reflektif, mereka mengeksplorasi makna demokrasi, memahami penerapannya dalam berbagai konteks, serta mengidentifikasi tantangan yang muncul, baik dalam lingkungan

sekolah maupun dunia kerja. Tema ini ditujukan untuk jenjang pendidikan SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan yang sederajat.

f) Rekayasa dan Teknologi

Siswa melatih daya pikir kritis, kreatif, inovatif, sekaligus kemampuan berempati untuk berekayasa membangun produk berteknologi yang memudahkan kegiatan diri dan sekitarnya. Siswa dapat membangun budaya smart society dengan menyelesaikan persoalan-persoalan di masyarakat sekitarnya melalui inovasi dan penerapan teknologi, mensinergikan aspek sosial dan aspek teknologi. Tema ini ditujukan untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan sederajat.

g) Kewirausahaan

Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk mengenali potensi ekonomi lokal serta mengkaji permasalahan yang menghambat pengembangannya, dengan mempertimbangkan aspek lingkungan, sosial, dan kesejahteraan masyarakat. Melalui proses tersebut, kreativitas dan semangat kewirausahaan dikembangkan secara aktif. Siswa juga diperluas wawasannya mengenai peluang masa depan, dilatih untuk peka terhadap kebutuhan masyarakat, serta diarahkan menjadi pemecah masalah yang terampil dan calon tenaga kerja profesional yang menjunjung tinggi integritas. Tema ini diperuntukkan bagi jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan sederajat. (Tema ini tidak diterapkan di jenjang SMK/MAK karena

sudah terdapat mata pelajaran khusus yaitu Projek Kreatif dan Kewirausahaan.)

#### h) Kebekerjaan

Siswa diarahkan untuk mengaitkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia kerja. Mereka membangun pemahaman mengenai ketenagakerjaan, peluang karier, serta kesiapan kerja yang relevan dengan bidang keahlian masing-masing, berdasarkan kebutuhan industri saat ini. Melalui proyek ini, siswa juga dilatih untuk mengembangkan sikap dan perilaku profesional yang sesuai dengan standar dunia kerja. Tema ini ditetapkan sebagai tema wajib khusus untuk jenjang SMK/MAK.

### C. *Google Sites*

#### 1. Pengertian *Google Sites*

Menurut Mutadi (2021), *Google Sites* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web dengan cara yang sederhana dan tampilan yang menarik. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk membangun situs pribadi maupun institusional, dengan kemudahan serupa seperti mengedit dokumen. Melalui *Google Sites*, pengguna dapat menyajikan berbagai jenis informasi dalam satu tempat, seperti video, *e-book*, presentasi, *spreadsheet*, dokumen, gambar, serta tautan lainnya. Informasi tersebut dapat dibagikan, diakses, dan bahkan diedit oleh individu, kelompok dalam organisasi, maupun khalayak global.

*Google Sites* merupakan salah satu layanan dari *Google* yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web tanpa memerlukan keterampilan pemrograman (Harsanto et al., 2017). Dengan kreativitas pendidik, platform ini dapat dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan terintegrasi langsung dengan berbagai aplikasi *Google*, tanpa perlu menginstal perangkat lunak tambahan. Konten yang ditampilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti gambar, animasi, video, dan fitur interaktif lainnya. Selain itu, media ini mudah diakses oleh siswa tanpa harus melakukan proses login, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan inovatif.

Dewi (2023: 21) menyatakan bahwa *Google Sites* merupakan platform web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sekaligus digunakan untuk keperluan individu maupun kelompok. Platform ini menawarkan kemudahan dalam menyebarkan informasi yang dapat diakses dengan cepat oleh pengguna yang membutuhkan. Selain itu, *Google Sites* memungkinkan kolaborasi antar pengguna dalam menambahkan berbagai jenis file dan informasi dari layanan *Google* lainnya, seperti *Google Docs*, *Sheets*, *Forms*, *Calendar*, dan *Awesome Table*. Fitur-fitur tersebut mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

## 2. Kelebihan dan kekurangan *google sites*

- a) Widya (2023) mengemukakan bahwa *Google Sites* memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung efektivitas penggunaannya

dalam konteks pendidikan maupun non-pendidikan. Pertama, platform ini dapat diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja selama perangkat terhubung dengan jaringan internet. Kedua, proses pembuatan situs tergolong mudah, bahkan bagi pengguna pemula, karena hanya memerlukan akun *Google*. Ketiga, tampilan antarmuka *Google Sites* bersifat responsif, menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan, baik *smartphone* maupun *laptop*. Keempat, integrasi dengan berbagai produk *Google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Docs*, dan *Google Analytics* memungkinkan kolaborasi dan manajemen konten yang lebih efisien. Kelima, pengguna dapat menautkan berbagai jenis tautan sesuai kebutuhan, termasuk video dari *YouTube*. Keenam, tersedia beragam tema dan template yang dapat langsung digunakan dalam proses pembuatan situs. Terakhir, aksesibilitas *Google Sites* mencakup berbagai perangkat elektronik seperti komputer, *laptop*, dan gadget yang memiliki koneksi internet.

- b) Meskipun *Google Sites* memiliki berbagai keunggulan, terdapat pula beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, platform ini tidak dapat diakses apabila perangkat tidak terhubung dengan jaringan internet, sehingga ketergantungan terhadap koneksi menjadi kendala utama. Kedua, untuk memastikan kelancaran penggunaan, dibutuhkan koneksi internet yang stabil, terutama saat mengunggah atau mengedit konten. Ketiga, beberapa pengaturan dalam *Google Sites* masih harus dilakukan secara manual, yang

dapat menyulitkan pengguna tertentu, terutama mereka yang belum terbiasa dengan pengelolaan situs *web*.

#### **D. Literasi Digital**

##### **1. Pengertian literasi digital**

Literasi digital merupakan salah satu indikator penting dalam bidang pendidikan dan kebudayaan yang berperan dalam membentuk pola pikir siswa agar lebih kritis dan kreatif (Dumaris E. Silalahi et al., 2022). Literasi ini mendorong transformasi siswa dari sekadar penerima informasi secara pasif menjadi individu yang aktif dalam mengakses dan mengolah informasi. Secara umum, literasi digital mencerminkan kemampuan untuk memahami, mengakses, dan memanfaatkan berbagai informasi melalui media digital secara luas dan bertanggung jawab, dengan tetap memperhatikan norma, etika, dan nilai-nilai budaya yang berlaku.

Literasi digital merupakan keterampilan hidup yang tak dapat dipisahkan dari kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Literasi ini tidak hanya mencakup penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup kecakapan dalam menerima serta membagikan informasi. Selain itu, literasi digital mencakup kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, berpikir kritis, kreatif, inspiratif, serta memiliki tanggung jawab sosial sebagai bagian dari kompetensi digital yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan demi kesejahteraan hidup (Anugraha, 2020).

Tingkat kemajuan dan perkembangan suatu sistem pendidikan dapat diidentifikasi melalui kemampuan individu dalam masyarakat untuk bersaing secara produktif dan berkolaborasi, baik di tingkat nasional maupun internasional, dalam rangka mewujudkan kesejahteraan bersama. Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan enam literasi fundamental sebagai fondasi kompetensi siswa dalam menghadapi tantangan global. Literasi tersebut mencakup literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta literasi budaya dan kewargaan, yang secara kolektif mendukung pembentukan individu yang adaptif, kritis, dan berdaya saing tinggi.

Pencapaian literasi dasar oleh siswa sangat dipengaruhi oleh sinergi antara tiga elemen utama, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat (Dumaris E. Silalahi et al., 2022). Ketiga unsur tersebut memiliki peran yang saling melengkapi dalam mendukung perkembangan potensi anak. Keluarga berfungsi sebagai fondasi awal dalam proses pendidikan, memberikan nilai-nilai dasar dan pembentukan karakter. Selanjutnya, sekolah berperan sebagai institusi formal yang mengembangkan dan memfasilitasi potensi tersebut melalui proses pembelajaran yang terstruktur. Sementara itu, masyarakat turut berkontribusi dalam membentuk lingkungan sosial yang mendukung anak untuk menerapkan nilai-nilai etika dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan masa kini, literasi digital menempati posisi yang sangat strategis (Dumaris E. Silalahi et al.,

2022). Melalui penguasaan literasi digital, siswa tidak hanya dapat mempelajari kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung), tetapi juga dapat mengakses berbagai disiplin ilmu lainnya. Literasi digital berperan penting dalam mendukung pengembangan potensi individu siswa secara optimal. Kehadirannya memungkinkan akses informasi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga siswa dapat memperoleh sumber belajar kapan pun dan di mana pun dengan cepat dan efisien (Dumaris E. Silalahi et al., 2022).

## 2. Literasi digital di Sekolah Dasar

Kemajuan teknologi dan informasi telah mendorong lahirnya era literasi digital, yang kini menjadi bagian integral dalam kehidupan generasi saat ini. Literasi digital tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kegiatan nonakademik, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Salah satu manifestasi dari literasi digital adalah pergeseran bentuk bahan bacaan dari media cetak ke format digital. Prinsip utama dari literasi digital adalah memberikan kemudahan akses informasi bagi pengguna, kapan pun dan di mana pun, selama perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet (Dumaris E Silalahi, et, al., 2022).

Implementasi pembelajaran berbasis literasi digital di lingkungan sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat keras yang tersedia. Selain itu, rendahnya kesadaran serta terbatasnya pengetahuan pengguna

dalam memanfaatkan literasi digital turut menjadi hambatan yang signifikan. Di tingkat sekolah dasar, terdapat perbedaan karakteristik antara kelas rendah dan kelas tinggi, yang memengaruhi pendekatan dalam penggunaan teknologi. Penggunaan perangkat seperti *smartphone* oleh siswa, apabila tidak disertai dengan edukasi yang memadai, berpotensi menimbulkan penyalahgunaan. Kesalahan dalam berinteraksi di media digital, khususnya terkait etika bermedia sosial, kerap terjadi tanpa disadari oleh siswa. Tanpa disadari, siswa pada jenjang sekolah dasar kerap melakukan pelanggaran terhadap etika dalam penggunaan media sosial. Padahal, secara regulatif dan psikologis, mereka belum memiliki kapasitas untuk mengelola akun media sosial secara mandiri. Fenomena yang sering terjadi adalah penggunaan akun media sosial dengan identitas yang direkayasa, termasuk manipulasi usia, guna mengakses platform yang seharusnya belum layak mereka gunakan. Praktik semacam ini jelas bertentangan dengan prinsip etika bermedia sosial yang menekankan kejujuran, tanggung jawab, dan kesadaran terhadap dampak penggunaan teknologi digital.

### 3. Strategi literasi digital di Sekolah Dasar

Literasi digital tidak hanya berfokus pada aspek teknologinya, tetapi juga mencakup kemampuan berliterasi secara etis dan bertanggung jawab di ruang digital. Salah satu komponen penting dalam literasi digital adalah penanaman nilai-nilai kewargaan digital kepada siswa sebagai bekal dalam menghadapi dinamika dunia digital yang

terus berkembang. Kewargaan digital mencakup berbagai aspek penting, seperti pengelolaan waktu secara bijak, penanganan perundungan daring, keamanan siber, perlindungan privasi, kemampuan berpikir kritis, serta pengembangan empati dalam interaksi digital (Sri Wahyuningsih: 2021)

a. Manajemen waktu

Untuk mencegah siswa mengalami ketergantungan terhadap media digital, diperlukan strategi pengelolaan waktu yang efektif dalam penggunaannya. Guru memiliki peran penting dalam memberikan edukasi mengenai manajemen waktu selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan mengajak siswa untuk mengidentifikasi dan mendiskusikan jadwal kegiatan harian mereka, mulai dari bangun tidur hingga waktu tidur kembali. Melalui diskusi ini, guru dapat menanamkan kesadaran akan pentingnya pengaturan waktu dalam menggunakan perangkat digital. Selain itu, guru juga dapat menyampaikan materi mengenai dampak negatif dari paparan layar yang berlebihan terhadap kesehatan, serta mendorong siswa untuk menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan positif lainnya seperti olahraga, seni, dan pengembangan hobi.

b. Perundungan di Dunia Maya

Berdasarkan data yang dirilis oleh Tim Konselor Kementerian Sosial (2022), angka kasus perundungan terhadap anak usia sekolah dasar di Indonesia tergolong tinggi, yakni mencapai

sekitar 40%. Tindakan perundungan, baik yang terjadi secara langsung maupun melalui media digital (*cyberbullying*), memberikan dampak yang serius terhadap kondisi mental dan fisik anak yang menjadi korban.

Bentuk perundungan yang umum terjadi di kalangan siswa meliputi tindakan mengejek, merendahkan, serta mempermalukan secara sengaja. Seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan anak-anak, intensitas perundungan juga mengalami peningkatan. Perundungan yang terjadi di ranah digital cenderung memiliki dampak yang lebih serius dibandingkan dengan perundungan secara langsung. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan anak dalam menghindari pelaku di dunia maya, berbeda dengan situasi di dunia nyata di mana anak masih memiliki kemungkinan untuk menjauh dari pelaku secara fisik. Di ranah media sosial, perundungan dapat terjadi bahkan ketika korban berada sendirian di ruang pribadinya, seperti kamar. Dari perspektif korban, tindakan perundungan menimbulkan dampak emosional yang signifikan, seperti rasa sakit hati dan kesedihan mendalam. Lebih jauh lagi, sejumlah kasus perundungan bereskalasi menjadi bentuk kekerasan fisik. Oleh karena itu, sekolah memiliki peran strategis dalam menyosialisasikan bahaya perundungan, baik yang terjadi di dunia nyata maupun di dunia digital, sebagai bagian dari upaya preventif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat.

c. Pengelolaan privasi

Siswa merupakan kelompok yang rentan menjadi sasaran kejahatan siber. Oleh karena itu, selain pengawasan dari orang tua di lingkungan rumah, peran guru sangat penting dalam mencegah siswa menjadi korban kejahatan digital. Edukasi mengenai pentingnya menjaga keamanan data pribadi perlu diberikan secara konsisten oleh guru dan orang tua untuk melindungi anak dari berbagai ancaman seperti penipuan, pemalsuan identitas, dan bentuk kejahatan daring lainnya. Beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh siswa untuk menjaga privasi di internet antara lain: (1) tidak membagikan informasi pribadi maupun data keluarga di media sosial; (2) tidak mengunggah foto atau video tanpa izin orang tua; (3) menolak permintaan pertemanan dari orang yang tidak dikenal; (4) tidak membagikan lokasi keberadaan di jejaring sosial; dan (5) menjalin pertemanan dengan orang tua dan guru di platform media sosial sebagai bentuk pengawasan dan pendampingan..

d. Berpikir kritis

Teknologi, termasuk teknologi digital, pada hakikatnya merupakan sarana yang dirancang untuk mempermudah aktivitas manusia. Dalam konteks pendidikan, siswa perlu diberikan pemahaman mengenai konsep informasi serta alasan mengapa informasi menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan. Selain itu, mereka juga perlu dilatih untuk menilai relevansi dan manfaat dari informasi yang diterima. Untuk itu, keterampilan berpikir kritis

menjadi sangat esensial agar siswa mampu melakukan proses seleksi, analisis, dan evaluasi terhadap informasi yang diperoleh. Pembentukan pola pikir kritis merupakan proses yang membutuhkan latihan berkelanjutan dan idealnya dimulai sejak usia dini. Beberapa langkah yang dapat diterapkan untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada siswa akan dijelaskan lebih lanjut.

e. Empati digital

Media digital, termasuk jejaring sosial, memberikan dampak positif dalam hal sosialisasi dan ekspresi diri. Melalui platform digital, individu memiliki ruang untuk menyampaikan gagasan, menunjukkan rasa percaya diri, serta menampilkan kepribadian yang beragam. Namun demikian, penggunaan jejaring sosial juga berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti perundungan daring, penyebaran informasi palsu, fitnah, dan ujaran kebencian. Untuk mencegah siswa terjerumus ke dalam perilaku negatif tersebut, peran guru dan orang tua sangat penting dalam menanamkan serta memperkuat nilai empati sebagai bagian dari pendidikan karakter di era digital.

**E. Penelitian Relevan**

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang sudah penulis kumpulkan sesuai dengan judul penelitian ini:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	Artikel	Persamaan dengan yang diteliti	Perbedaan dengan yang diteliti
1.	”Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran Fisika”, Ary Purmadi & Herman Dwi Surjono (2015)	Penelitian R&D dengan mengembangkan bahan ajar berbasis Web Interaktif.	Mata Pelajaran Fisika dan Siswa SMA.
2.	”Pengembangan bahan ajar interaktif kompetensi memproduksi teks prosedur kompleks yang bermuatan kesatuan bagi peserta didik kelas X SMA/MA”, Wenny Wijayanti, Ida Zulaeha, Rustono (Jurnal Seloka)	Mengembangkan bahan ajar interaktif.	Siswa kelas X SMA/MA
3.	”Aplikasi Literasi Digital Berbasis Web dengan Metode R&D dan MDLC”, Ridha Sefina Samosir, dkk (2020)	Membuat media atau bahan ajar untuk literasi digital berbasis Web.	Menggunakan metode R&D dan MDLC untuk mahasiswa.
4.	”Bahan Ajar Interaktif Multimedia Berbasis Literasi Sains pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”, Ni Made Digita Novianti, dkk (2022).	Membuat bahan ajar interaktif untuk siswa sekolah dasar.	Muatan Ipa Kelas V.

5.	”Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman”, Rahmatun Nafidah dan Bambang Suratman (2021).	Menghasilkan produk bahan ajar digital interaktif.	Menggunakan <i>Adobe Flash</i> , mata pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman.
6.	“Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis <i>Google Sites</i> Custom Domain”, Agus Rahman Yuniar, dkk (2021).	Menggunakan media yang sama yaitu <i>Google Sites</i> .	Materi Informatika.
7.	”Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan <i>Google Sites</i> ”, Anin Asnidar dan Junaid (2024).	Menggunakan media <i>Google Sites</i> .	Materi Semantik.
8.	”Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital”, Misbah, dkk (2018).	Meningkatkan Literasi Digital.	Jenis media dan materi.
9.	”Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta”, Muhammad Imam Rahmatulloh (2019).	Membuat produk software sebagai media pembelajaran literasi digital.	Materi.

10.	”Penerapan <i>e-learning</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal”, Lia Atika Anggrasari (2020).	Meneliti tentang kemampuan literasi digital.	Media.
-----	---	--	--------

## F. Kerangka Pikir

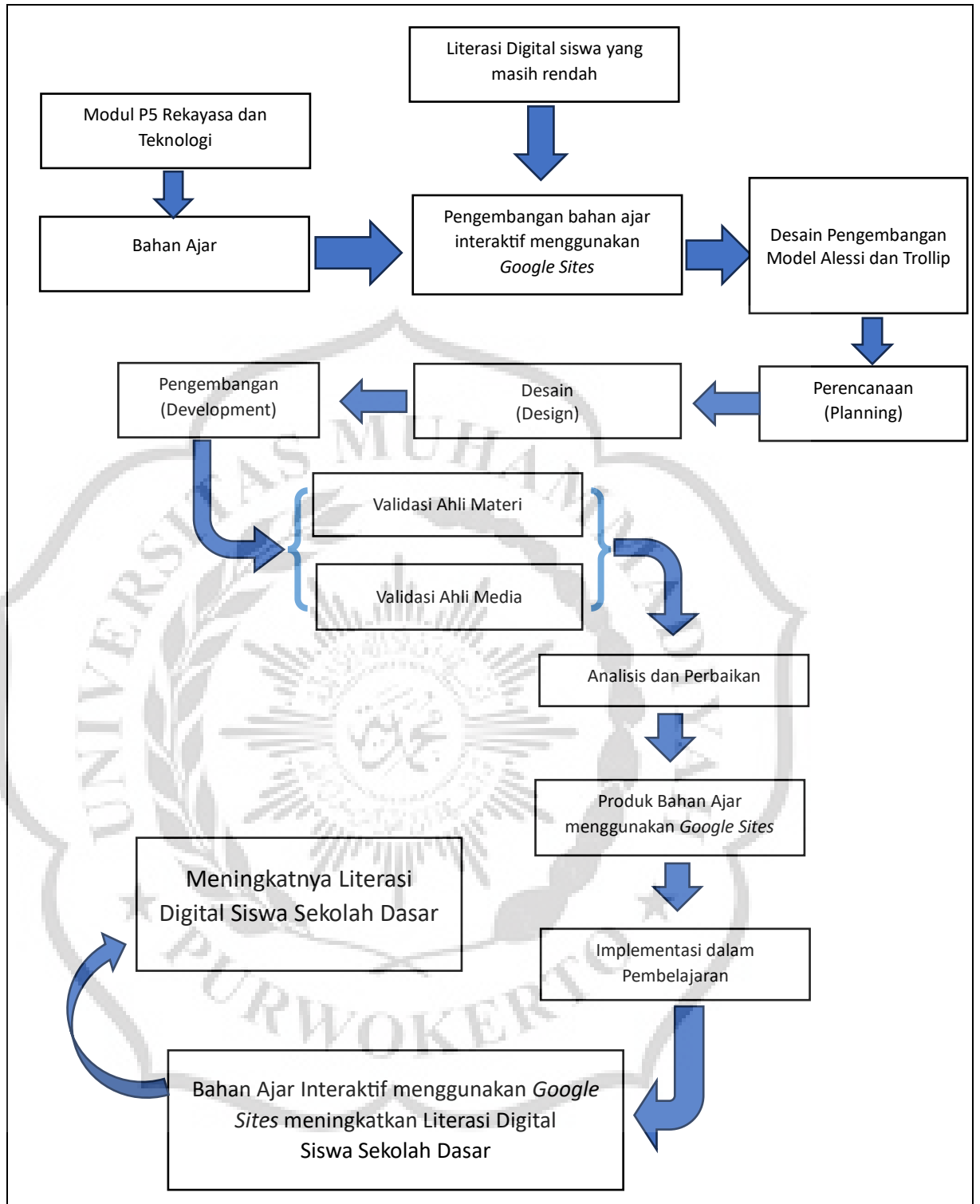
Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan penyampaian materi atau bahan ajar. Penyampaian materi kepada siswa tergantung dari model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam penyampaian materi pembelajaran, biasanya guru berpedoman kepada buku pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk memperjelas penyajian materi yang ada dalam buku pelajaran atau modul ajar, guru tidak harus menggunakan kata-kata tertulis atau menerangkan dengan lisan saja, tetapi dapat memanfaatkan media atau bahan ajar sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi tersebut.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar berbasis web yang dirancang menggunakan platform *Google Sites*, dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Pemilihan *Google Sites* didasarkan pada pertimbangannya sebagai media yang mampu meningkatkan semangat belajar serta menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memilih untuk mengimplementasikan bahan ajar Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema rekayasa dan teknologi melalui *Google Sites*, sebagai

bagian dari strategi pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung peningkatan literasi digital siswa.

Dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis *Google Sites*, produk yang dihasilkan harus memenuhi standar kualitas penilaian yang telah ditetapkan. Standar tersebut diwujudkan melalui penggunaan instrumen evaluasi berupa angket atau kuesioner. Validasi dilakukan oleh dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media, guna menilai kelayakan produk secara substansial dan teknis. Apabila hasil validasi menunjukkan bahwa produk layak digunakan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba untuk menilai efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan dalam meningkatkan literasi digital siswa.

Dari hasil validasi dan uji coba itu, maka akan diketahui apakah produk bahan ajar menggunakan *google sites* yang dikembangkan layak atau tidak atau tidak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dalam Gambar 2.1 Di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka pikir Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Google Sites*