

Pelatihan Literasi Digital melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites bagi Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo

M. Zulham ^{1*}, Rosmalah Yanti ², Djuanita Lius Pinta ³, Andi Sry Reskye Wahid ⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

* m.zulham3103@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar, namun pemanfaatannya masih didominasi untuk aktivitas hiburan sehingga kemampuan literasi digital siswa perlu diperkuat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran melalui pelatihan literasi digital berbasis Google Sites di SDN 23 Batara Kota Palopo. Kegiatan diikuti oleh 30 siswa kelas V dan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, serta monitoring dan evaluasi. Media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dikembangkan sebagai sarana yang mengintegrasikan materi, gambar, video, kuis, dan refleksi dalam satu platform yang mudah diakses oleh siswa. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan Google Sites untuk mengakses materi pembelajaran, menavigasi menu, membuka konten multimedia, dan menyelesaikan aktivitas yang tersedia dengan pendampingan guru dan tim pelaksana. Evaluasi kegiatan juga menunjukkan respons yang sangat positif dengan capaian keseluruhan sebesar 86,55%, sedangkan aspek kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital seluruhnya berada pada kategori sangat positif. Pelaksanaan pelatihan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi secara aman, bijaksana, dan bertanggung jawab. Pemanfaatan Google Sites berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk memperkuat literasi digital di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Google Sites, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, Pengabdian Kepada Masyarakat*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan. Perangkat digital seperti telepon pintar, komputer, dan jaringan internet kini menjadi bagian dari aktivitas belajar siswa sejak usia sekolah dasar. Beragam sumber belajar dapat diakses dengan mudah melalui media digital sehingga siswa memiliki kesempatan memperoleh informasi yang lebih luas dibandingkan sebelumnya. Kehadiran teknologi juga memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, maupun aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Pemanfaatan teknologi secara tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

<https://doi.org/10.30605/ipmas.6.2.2026.1774>

Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap memerlukan pendampingan agar benar-benar memberikan manfaat bagi perkembangan peserta didik. Teknologi hendaknya dimanfaatkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran serta tujuan pedagogis yang jelas sehingga mampu mendukung proses belajar secara optimal, bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi semata (UNESCO, 2023).

Kemudahan akses terhadap teknologi digital tidak hanya menghadirkan berbagai peluang, tetapi juga membawa tantangan yang perlu mendapat perhatian sejak jenjang sekolah dasar. Anak-anak semakin mudah mengakses berbagai informasi melalui internet, namun belum seluruhnya memiliki kemampuan untuk membedakan informasi yang benar, aman, dan sesuai dengan usia mereka. Penggunaan perangkat digital juga sering kali lebih banyak diarahkan untuk aktivitas hiburan, seperti bermain gim atau menonton video, dibandingkan untuk mendukung kegiatan belajar (Pilgrim & Vasinda, 2021). Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain paparan konten yang tidak sesuai, penyebaran informasi yang keliru, penggunaan bahasa yang kurang santun di ruang digital, hingga rendahnya kesadaran dalam menjaga data pribadi. Tantangan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan perangkat digital saja belum cukup, tetapi perlu diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis, beretika, serta memahami cara menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab (Kusumo et al., 2022; Rejeki et al., 2022).

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara positif dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, memanfaatkan, serta mengomunikasikan informasi melalui media digital secara bertanggung jawab (Khamcharoen & Polnigongit, 2019). Pengembangan literasi digital juga mencakup aspek budaya digital, etika digital, keamanan digital, serta kemampuan berkomunikasi secara santun di ruang digital (Ismail et al., 2025). Pembiasaan tersebut penting dilakukan sejak dini karena pada usia sekolah dasar siswa sedang berada pada tahap pembentukan karakter dan kebiasaan belajar sehingga lebih mudah diarahkan untuk menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab (Suwanto et al., 2022).

Penguatan literasi digital di sekolah dasar memerlukan dukungan berbagai pihak, terutama guru sebagai fasilitator pembelajaran (Atmojo et al., 2022). Guru tidak hanya berperan mengenalkan penggunaan teknologi, tetapi juga membimbing siswa dalam memilih sumber informasi yang terpercaya, menjaga keamanan data pribadi, menggunakan media digital secara bijaksana, serta membangun etika komunikasi di ruang digital. Keberhasilan pelaksanaan literasi digital juga dipengaruhi oleh tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dukungan infrastruktur sekolah, keterlibatan orang tua, serta kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan penggunaan teknologi secara langsung dalam kegiatan belajar (Hamidah et al., 2023; Kailani et al., 2021). Pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa akan lebih mudah membangun pemahaman dibandingkan penyampaian materi secara teoritis semata (Saifuddin & Putra, 2024; Wijayanti et al., 2024).

Pemberian pengalaman belajar secara langsung menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam membangun kemampuan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Melalui praktik yang didampingi guru, siswa dapat belajar mengenali manfaat teknologi, mengoperasikan perangkat digital, memahami pentingnya menjaga keamanan informasi pribadi, serta menerapkan etika ketika menggunakan media digital. Aktivitas belajar yang

melibatkan praktik, diskusi, umpan balik, dan pembiasaan juga mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika berinteraksi di lingkungan digital. Pembelajaran yang demikian tidak hanya membentuk keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan sikap bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar (Nogueira et al., 2022; Lee & Hancock, 2023).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan tersebut adalah Google Sites. Platform ini memungkinkan guru menyusun berbagai materi pembelajaran dalam satu laman web yang memuat teks, gambar, video, tautan, dokumen, latihan, maupun kuis interaktif sehingga lebih mudah diakses oleh siswa menggunakan telepon pintar ataupun komputer. Tampilan yang sederhana serta kemudahan pengelolaan menjadikan Google Sites sesuai digunakan sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan Google Sites juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri melalui penyajian materi yang terstruktur dan menarik. Berbagai kegiatan pengabdian maupun implementasi pembelajaran menunjukkan bahwa Google Sites mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mendukung pengembangan literasi digital apabila digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Mulyaningsih et al., 2023; Setianingsih et al., 2024; Sundari et al., 2024).

Kondisi tersebut masih dijumpai pada siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan telepon pintar dalam kehidupan sehari-hari, namun pemanfaatannya masih didominasi untuk kegiatan hiburan dibandingkan sebagai media belajar. Pemahaman mengenai etika penggunaan internet, pentingnya menjaga data pribadi, serta cara memilih informasi yang benar juga masih memerlukan penguatan. Di sisi lain, guru belum memiliki media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan materi, video, latihan, dan aktivitas belajar dalam satu platform yang mudah digunakan oleh siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di sekolah masih perlu diarahkan agar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus membangun budaya penggunaan teknologi yang aman, bijaksana, dan bertanggung jawab.

Permasalahan tersebut mendorong perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan literasi digital melalui pembelajaran berbasis praktik. Kegiatan tidak hanya memberikan penjelasan mengenai manfaat teknologi digital, tetapi juga mengajak siswa menggunakan media pembelajaran interaktif secara langsung sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi untuk kegiatan belajar, memperkenalkan etika dan keamanan digital, sekaligus membiasakan siswa menggunakan media digital secara bertanggung jawab sesuai dengan usia mereka.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian dari Program Pendidikan Profesi Guru dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Cokroaminoto Palopo melaksanakan kegiatan pelatihan literasi digital bagi siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Media yang digunakan dirancang dengan tampilan sederhana dan mudah dioperasikan sehingga siswa dapat mengakses materi, menyaksikan video pembelajaran, mengerjakan kuis, serta melakukan refleksi dalam satu lingkungan belajar. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran, memperkuat kesadaran terhadap etika dan keamanan digital, sekaligus

menyediakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kembali oleh guru sebagai pendukung proses pembelajaran pada kegiatan selanjutnya.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada bulan Juli 2026 di SDN 23 Batara Kota Palopo. Sasaran kegiatan adalah 30 siswa kelas V yang dipilih karena telah memiliki kemampuan membaca instruksi, mengikuti tahapan pembelajaran, serta menggunakan perangkat digital sederhana dengan pendampingan guru. Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim dosen Program Pendidikan Profesi Guru dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo dengan dukungan guru kelas sebagai mitra selama pelaksanaan kegiatan. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari penyampaian materi, praktik penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, hingga evaluasi dan refleksi. Penyusunan metode kegiatan mengacu pada pendekatan partisipatif yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif selama proses pembelajaran.

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SDN 23 Batara Kota Palopo untuk menentukan jadwal pelaksanaan, kesiapan ruang kelas, serta ketersediaan perangkat yang akan digunakan selama kegiatan. Tim pelaksana juga melakukan identifikasi kebutuhan peserta sebagai dasar penyusunan materi pelatihan. Pada tahap ini disiapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang memuat materi literasi digital, video pembelajaran, gambar, kuis, dan aktivitas refleksi sehingga seluruh perangkat pembelajaran telah siap digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan Literasi Digital

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya literasi digital pada siswa sekolah dasar. Materi yang diberikan meliputi pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar, etika berkomunikasi di ruang digital, keamanan data pribadi, pemilihan informasi yang benar, serta penggunaan perangkat digital secara bertanggung jawab. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi, diskusi, dan tanya jawab sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan perangkat digital sehari-hari.

Praktik Penggunaan Google Sites

Setelah penyampaian materi, siswa mengikuti demonstrasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dipandu oleh tim pelaksana. Demonstrasi meliputi cara membuka tautan atau kode QR, mengenali menu utama, mengakses materi pembelajaran, membuka gambar dan video, serta mengerjakan kuis yang tersedia pada media. Selanjutnya siswa melakukan praktik secara mandiri dengan pendampingan dari tim pelaksana dan guru kelas sehingga setiap peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung melalui observasi, dokumentasi, unjuk kerja, diskusi, serta angket respons siswa. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama mengikuti pelatihan dan kemampuan menggunakan *Google Sites*, sedangkan angket diberikan pada akhir kegiatan

untuk mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Angket terdiri atas 17 pernyataan yang mencakup aspek kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital dengan skala penilaian empat tingkat. Sebanyak 27 angket yang terisi lengkap dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan kategori respons peserta untuk menggambarkan ketercapaian pelaksanaan kegiatan. Hasil observasi, dokumentasi, dan angket selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi pelaksanaan kegiatan serta menyusun rekomendasi tindak lanjut.

Hasil dan Pembahasan

Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo untuk menentukan jadwal pelaksanaan, kesiapan ruang belajar, serta perangkat yang akan digunakan selama kegiatan. Koordinasi ini bertujuan agar seluruh rangkaian pelatihan dapat berlangsung sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik peserta. Guru kelas juga memberikan informasi mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital sehingga materi dan media yang disiapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

Persiapan berikutnya difokuskan pada penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Media dirancang dengan tampilan sederhana sehingga mudah diakses menggunakan telepon pintar maupun komputer. Seluruh materi, video pembelajaran, gambar, kuis, dan refleksi disusun dalam satu laman sehingga siswa tidak perlu berpindah ke berbagai aplikasi selama mengikuti kegiatan.



Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites

Gambar 1 memperlihatkan tampilan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kegiatan. Halaman utama dirancang dengan struktur navigasi yang sederhana dan memuat menu yang mengarahkan siswa pada bagian tujuan pembelajaran, materi, konten multimedia, kuis, dan refleksi. Tampilan tersebut disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan petunjuk penggunaan secara jelas dan tidak terlalu kompleks. Keberadaan berbagai komponen dalam satu laman juga memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara lebih sistematis karena siswa dapat berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya melalui menu yang telah disediakan.

Penggunaan *Google Sites* dalam kegiatan ini tidak hanya diposisikan sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi juga sebagai ruang belajar digital yang menggabungkan beberapa bentuk aktivitas pembelajaran. Materi literasi digital dapat dipelajari melalui

teks dan gambar, sementara video memberikan contoh yang lebih konkret mengenai penggunaan teknologi secara bijak dan aman. Kuis digunakan sebagai latihan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, sedangkan bagian refleksi memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman mereka dalam menggunakan perangkat digital sehari-hari. Pola penyajian tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, menjawab, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Komponen Media Pembelajaran Berbasis Google Sites

Komponen	Isi Utama	Fungsi
Beranda	Judul kegiatan dan menu utama	Memudahkan siswa mengenali materi
Tujuan dan petunjuk	Capaian pembelajaran dan Langkah penggunaan	Memberikan arahan penggunaan media
Materi literasi digital	Manfaat teknologi, etika, keamanan digital, dan literasi informasi	Menambah pemahaman siswa
Konten multimedia	Gambar, video, dan tautan	Meningkatkan ketertarikan belajar
Kuis	Soal latihan	Mengukur pemahaman siswa
Refleksi	Pertanyaan pengalaman belajar	Mendorong siswa melakukan refleksi

Komponen yang terdapat pada *Google Sites* disusun secara berurutan sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mulai dari membaca materi, mengamati contoh, menyaksikan video, mengerjakan latihan, hingga melakukan refleksi. Penyajian materi dalam satu platform memberikan kemudahan bagi guru untuk mengelola pembelajaran sekaligus membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah. Pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena berbagai sumber belajar dapat diakses melalui satu laman yang mudah digunakan. Kondisi tersebut sejalan dengan berbagai kegiatan yang memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar (Mulyaningsih et al., 2023; Sundari et al., 2024).

Penyusunan komponen media tersebut juga disesuaikan dengan alur aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung. Bagian beranda dan petunjuk berfungsi sebagai tahap pengenalan agar siswa memahami cara menggunakan media sebelum memasuki materi. Materi literasi digital kemudian menjadi bagian utama yang memberikan informasi mengenai pemanfaatan teknologi, etika dalam lingkungan digital, keamanan data, serta kemampuan memilih informasi yang tepat. Materi tersebut dipadukan dengan konten multimedia agar konsep yang disampaikan tidak hanya berbentuk uraian teks, tetapi juga dapat dipahami melalui contoh visual dan audiovisual.

Keberadaan kuis dan refleksi menjadi bagian penting dalam rangkaian media karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan pemahaman yang telah diperoleh. Kuis membantu siswa mengingat kembali konsep yang telah dipelajari melalui pertanyaan sederhana, sedangkan refleksi mengarahkan siswa untuk memikirkan kembali kebiasaan mereka ketika menggunakan perangkat digital. Dengan demikian, media tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi mengarahkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan literasi digital dengan aktivitas yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sisi kesiapan pelaksanaan, penyusunan media sebelum kegiatan juga memungkinkan tim pelaksana melakukan pemeriksaan terhadap keterbacaan materi, fungsi setiap menu, tautan, video, dan kuis. Tahap ini diperlukan agar media yang digunakan dapat dioperasikan dengan baik ketika kegiatan berlangsung. Penyesuaian

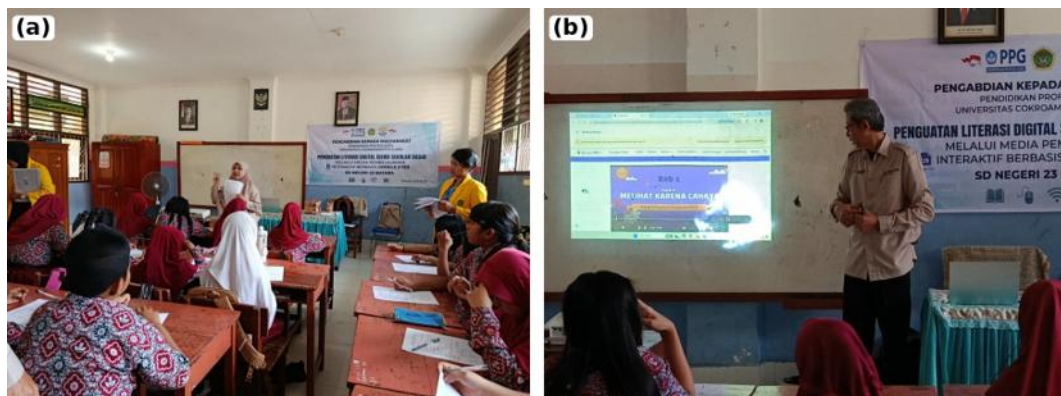
tampilan dengan perangkat yang tersedia di sekolah juga menjadi perhatian karena akses siswa dapat dilakukan melalui perangkat yang berbeda. Persiapan tersebut membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih terstruktur dan memberikan pengalaman awal kepada siswa dalam memanfaatkan platform digital sebagai sarana belajar.

Pelatihan Literasi Digital

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya literasi digital bagi siswa sekolah dasar. Materi yang disampaikan meliputi manfaat teknologi sebagai sarana belajar, cara memilih informasi yang benar, etika berkomunikasi di ruang digital, pentingnya menjaga data pribadi, serta penggunaan perangkat digital secara bijaksana. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi, diskusi, dan tanya jawab sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk berbagi pengalaman mengenai penggunaan telepon pintar dalam kehidupan sehari-hari.

Suasana pembelajaran berlangsung aktif karena siswa menunjukkan antusiasme ketika membahas penggunaan teknologi yang sering mereka lakukan di rumah maupun di sekolah. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan telepon pintar, namun penggunaannya masih didominasi untuk bermain gim dan menonton video. Kondisi tersebut menjadi titik awal bagi tim pelaksana untuk memberikan pemahaman bahwa teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang menarik dan bermanfaat.

Penyampaian materi dipadukan dengan demonstrasi penggunaan *Google Sites* sehingga siswa dapat langsung melihat bagaimana materi pembelajaran disajikan secara digital. Pendekatan tersebut membuat siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga memperoleh gambaran nyata mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi Digital; (b) Pendampingan Penggunaan Google Sites

Gambar 2 memperlihatkan proses penyampaian materi literasi digital dan pendampingan siswa dalam menggunakan *Google Sites*. Pada tahap penyampaian materi, siswa mengikuti penjelasan mengenai pemanfaatan teknologi secara bijaksana, sedangkan pada tahap pendampingan siswa diarahkan untuk mencoba secara langsung media yang telah disiapkan. Kegiatan berlangsung dalam suasana belajar yang komunikatif karena siswa dapat menyampaikan pengalaman, mengajukan pertanyaan, dan memperoleh bantuan ketika mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi.

Dokumentasi tersebut juga menunjukkan keterkaitan antara materi literasi digital dengan praktik penggunaan media pembelajaran. Penjelasan mengenai manfaat, etika, keamanan, dan pemanfaatan informasi digital tidak diberikan secara terpisah dari

penggunaan teknologi, tetapi langsung dikaitkan dengan aktivitas siswa ketika mengakses *Google Sites*. Pola tersebut memberikan konteks yang lebih konkret bagi siswa karena konsep yang disampaikan dapat langsung diterapkan melalui perangkat yang mereka gunakan.

Kegiatan pelatihan berlangsung secara interaktif melalui diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab. Guru kelas turut mendampingi siswa selama proses pembelajaran sehingga komunikasi antara tim pelaksana dan peserta berjalan dengan baik. Kolaborasi tersebut membantu siswa lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan keberanian mereka untuk bertanya ketika mengalami kesulitan. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan praktik secara langsung dinilai lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar peserta. Pelaksanaan kegiatan yang bersifat partisipatif juga telah banyak diterapkan dalam berbagai program penguatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar (Saifuddin & Putra, 2024; Wijayanti et al., 2024).

Keterlibatan guru dalam tahap pelatihan juga menjadi bagian penting dalam keberlangsungan kegiatan. Guru tidak hanya berperan sebagai pendamping selama siswa menggunakan media, tetapi juga membantu menghubungkan materi yang disampaikan dengan kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi. Kolaborasi antara tim pelaksana dan guru memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih terarah, terutama ketika terdapat siswa yang membutuhkan penjelasan atau bantuan tambahan. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya memberikan pengalaman kepada siswa, tetapi juga memberikan contoh pemanfaatan media digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Praktik Penggunaan Google Sites

Setelah memperoleh penjelasan mengenai literasi digital, siswa mengikuti praktik penggunaan *Google Sites* dengan pendampingan dari tim pelaksana dan guru kelas. Praktik dimulai dengan membuka tautan atau kode QR, mengenali menu utama, mengakses materi, membuka video pembelajaran, serta mengerjakan kuis yang tersedia pada media. Pendampingan dilakukan secara bertahap agar seluruh siswa dapat mengikuti setiap tahapan penggunaan media dengan baik.

Kemampuan siswa dalam menggunakan *Google Sites* menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Sebagian besar peserta mampu mengakses media dan mengikuti seluruh aktivitas pembelajaran secara mandiri setelah memperoleh contoh penggunaan. Beberapa siswa masih memerlukan bantuan ketika berpindah halaman atau membuka konten multimedia, namun kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung dari guru maupun teman sebaya. Suasana belajar menjadi lebih aktif karena siswa saling membantu ketika mengalami kesulitan mengoperasikan media.

Praktik penggunaan *Google Sites* menjadi tahap yang menghubungkan pengetahuan literasi digital dengan pengalaman langsung menggunakan teknologi. Siswa tidak hanya mengetahui bahwa perangkat digital dapat digunakan sebagai sarana belajar, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam mengakses sumber belajar, mengikuti instruksi digital, menggunakan menu navigasi, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran dalam satu platform. Pengalaman tersebut relevan dengan tujuan kegiatan karena literasi digital pada siswa sekolah dasar perlu dibangun melalui aktivitas yang dekat dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Siswa Selama Pelatihan

Indikator	Hasil Pengamatan
Memahami manfaat teknologi	Siswa mampu menyebutkan fungsi teknologi sebagai media belajar
Mengakses Google Sites	Sebagian besar siswa berhasil membuka media melalui tautan atau kode QR
Menavigasi menu	Siswa mampu berpindah halaman dan membuka materi
Menggunakan konten multimedia	Siswa dapat membuka gambar dan video pembelajaran
Menyelesaikan kuis	Sebagian besar siswa menyelesaikan latihan yang tersedia
Berpartisipasi aktif	Siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan membantu teman

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Penyajian materi yang dilengkapi gambar, video, dan latihan membuat siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Pendampingan guru tetap menjadi faktor penting agar seluruh siswa dapat memanfaatkan media secara optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran (Wijayanti et al., 2024; Akramunnisa et al., 2025).

Berdasarkan indikator pada tabel 2, keterampilan yang dilatih tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis mengoperasikan media, tetapi juga mencakup kemampuan memahami fungsi teknologi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk mengenali teknologi sebagai bagian dari aktivitas belajar, bukan hanya sebagai sarana hiburan. Aktivitas mengakses materi, membuka video, mengerjakan kuis, serta berdiskusi dengan teman memberikan pengalaman yang saling berkaitan antara kecakapan digital dan perilaku belajar.

Interaksi antarsiswa selama praktik juga menjadi bagian yang mendukung pelaksanaan kegiatan. Siswa yang telah memahami langkah penggunaan media dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Pola belajar seperti ini menciptakan suasana yang lebih kolaboratif dan memungkinkan siswa belajar dari pengalaman teman sebaya. Guru dan tim pelaksana tetap memberikan arahan pada bagian-bagian yang membutuhkan bantuan sehingga proses praktik dapat berlangsung secara bertahap sesuai dengan kemampuan peserta.

Keberdayaan Mitra

Keberdayaan mitra dalam kegiatan ini dilihat dari keterlibatan siswa dan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital serta kemampuan peserta mengikuti rangkaian aktivitas yang telah disiapkan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, diskusi, serta angket respons siswa setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan. Sebanyak 27 angket yang terisi lengkap digunakan untuk menggambarkan respons peserta terhadap kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan maupun penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Distribusi Respons Siswa Terhadap Pelatihan

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat positif	23	85,19%
Positif	3	11,11%
Cukup positif	1	3,70%
Kurang positif	0	0,00%

Distribusi respons menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa kegiatan mudah diikuti, materi mudah dipahami, dan media pembelajaran menarik untuk digunakan. Tidak terdapat peserta yang memberikan respons kurang positif sehingga pelaksanaan

pelatihan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Evaluasi juga dilakukan berdasarkan empat aspek literasi digital yang dikembangkan selama kegiatan sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Capaian Respons Siswa Berdasarkan Aspek Literasi Digital

Aspek	Capaian	Kategori
Kecakapan digital	87,78%	Sangat positif
Budaya digital	87,78%	Sangat positif
Etika digital	83,33%	Sangat positif
Keamanan digital	86,73%	Sangat positif
Rata-rata keseluruhan	86,55	Sangat positif

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh aspek literasi digital memperoleh kategori sangat positif. Capaian tertinggi terdapat pada aspek kecakapan digital dan budaya digital, sedangkan aspek etika digital masih memerlukan penguatan melalui pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital perlu diiringi dengan pembentukan karakter dan etika penggunaan teknologi agar siswa mampu memanfaatkan perangkat digital secara bertanggung jawab. Penguatan literasi digital pada siswa sekolah dasar tidak hanya menekankan kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi juga membangun budaya, etika, dan keamanan digital sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berkelanjutan (Suwanto et al., 2022; Saifuddin & Putra, 2024).

Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa kegiatan yang dilaksanakan telah memberikan ruang bagi mitra untuk terlibat langsung dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Siswa memperoleh pengalaman menggunakan *Google Sites* untuk mengakses materi, video, kuis, dan refleksi, sedangkan guru terlibat dalam pendampingan selama proses berlangsung. Respons positif dari peserta juga menunjukkan bahwa media yang disiapkan dapat diterima dan digunakan dalam konteks pembelajaran siswa sekolah dasar. Keberdayaan mitra dalam kegiatan ini dengan demikian tercermin melalui keterlibatan, kemampuan mengikuti aktivitas digital, serta penerimaan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana pemanfaatan teknologi informasi juga dapat mendukung aktivitas literasi dan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Zulham et al., 2024).

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan didukung oleh antusiasme siswa, keterlibatan guru kelas, serta penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan mudah diakses. Penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video, dan kuis membuat suasana belajar lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Kendala yang masih dijumpai terutama berkaitan dengan perbedaan kemampuan awal siswa dalam menggunakan perangkat digital serta ketergantungan *Google Sites* terhadap koneksi internet yang stabil. Kondisi tersebut menjadi perhatian dalam pelaksanaan kegiatan serupa sehingga pendampingan guru dan kesiapan sarana pendukung tetap perlu diperhatikan. Pemanfaatan *Google Sites* akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran sehingga siswa semakin terbiasa menggunakan teknologi sebagai sarana belajar, bukan sekadar sebagai media hiburan (Mulyaningsih et al., 2023; UNESCO, 2023).

Keberlanjutan pemanfaatan media dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kembali laman *Google Sites* dalam pembelajaran setelah kegiatan selesai. Materi yang telah tersedia dapat menjadi sumber belajar tambahan yang dapat diakses siswa sesuai kebutuhan, sedangkan kuis dan refleksi dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran berikutnya. Dengan cara tersebut, hasil

kegiatan tidak berhenti pada pelaksanaan pelatihan, tetapi dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar digital yang terus digunakan oleh siswa dan guru di lingkungan sekolah.

Kesimpulan

Pemanfaatan perangkat digital pada siswa sekolah dasar masih perlu diarahkan agar tidak hanya digunakan untuk aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang aman, bijaksana, dan bertanggung jawab. Kegiatan pelatihan literasi digital bagi siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo dilaksanakan melalui penyusunan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang memuat materi, video, gambar, kuis, dan refleksi. Rangkaian kegiatan meliputi penyampaian materi literasi digital, demonstrasi, praktik penggunaan *Google Sites*, serta pendampingan oleh tim pelaksana dan guru kelas. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa dapat mengakses *Google Sites*, menavigasi menu, membuka konten pembelajaran, serta menyelesaikan aktivitas yang tersedia dengan pendampingan. Respons siswa terhadap pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sangat positif dengan capaian keseluruhan sebesar 86,55%. Aspek kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital juga memperoleh kategori sangat positif. Capaian tersebut menggambarkan penerimaan yang baik terhadap kegiatan serta pengalaman siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Keberlanjutan kegiatan dapat dilakukan melalui pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pendukung pembelajaran, pengembangan materi secara berkala, pendampingan guru, serta keterlibatan orang tua untuk mendukung pembiasaan literasi digital di lingkungan sekolah.

Acknowledgment

-

Referensi

- Akramunnisa, A., Supriadi, S., & Patmaniar, P. (2025). Pengenalan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di SMA 9 Luwu. *Jurnal IPMAS*, 5(1), 10–19.
<https://doi.org/10.54065/ipmas.5.1.2025.549>
- Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Wulandari, W. (2022). Classroom Teacher's Digital Literacy Level Based on Instant Digital Competence Assessment (IDCA) Perspective. *Mimbar Sekolah Dasar*, 9(3), 431–445.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v9i3.51957>
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Ismail, I., Silvana, H., & Rullyana, G. (2025). Modeling Digital Literacy as a Pedagogical Ecosystem: The Interplay of Digital Skills, Ethics, Safety, and Culture in Secondary Education. *Journal of Literacy Education*, 2(1), 1–18.
<https://doi.org/10.64780/jole.v2i1.202>

- Kailani, R., Susilana, R., & Rusman. (2021). Digital Literacy Curriculum in Elementary School. *Teknodika*, 19(2), 184–198.
<https://doi.org/10.20961/teknodika.v19i2.51784>
- Khamcharoen, P., & Polnigongit, W. (2019). Digital Literacy: Evolution, Definition, and Skills Synthesis. *Journal of Applied Informatics and Technology*, 1(2), 47–56.
<https://doi.org/10.14456/jait.2018.6>
- Kusumo, F. A., Subali, B., & Sunarto. (2022). The Analysis of Student's Digital Literacy with Microsoft E-Learning Media. *Journal of Primary Education*, 11(2), 177–186.
<https://doi.org/10.15294/jpe.v11i2.61402>
- Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). Developing Digital Resilience: An Educational Intervention Improves Elementary Students' Response to Digital Challenges. *Computers and Education Open*, 5, 100144.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>
- Mulyaningsih, T., Hendratno, H., & Subrata, H. (2023). Literature Review: Development of Google Sites-Based Multimedia to Improve Elementary School Students' Reading Literacy. *International Journal of Emerging Research and Review*, 1(4), 000045. <https://doi.org/10.56707/ijoerar.v1i4.45>
- Nogueira, V. B., Teixeira, D. G., de Lima, I. A. C. N., Moreira, M. V. C., de Oliveira, B. S. C., Pedrosa, I. M. B., de Queiroz, J. W., & Jeronimo, S. M. B. (2022). Towards an Inclusive Digital Literacy: An Experimental Intervention Study in a Rural Area of Brazil. *Education and Information Technologies*, 27(2), 2807–2834.
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10711-z>
- Pilgrim, J., & Vasinda, S. (2021). Fake News and the “Wild Wide Web”: A Study of Elementary Students' Reliability Reasoning. *Societies*, 11(4), 121.
<https://doi.org/10.3390/soc11040121>
- Rejeki, H. I., Sutarto, J., & Mindyarto, B. (2022). The Effectiveness of Online Problem-Based Learning in Improving Critical Thinking Skills and Digital Literacy of Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 11(2), 152–164.
<https://doi.org/10.15294/jpe.v11i2.56039>
- Saifuddin, M. F., & Putra, L. D. (2024). Digital Literacy In Elementary School: A Systematic Literature Review. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 5(2), 86–99.
<https://doi.org/10.30870/gpi.v5i2.24830>
- Setianingsih, D., Siswono, T. Y. E., & Yumiati. (2024). Development of Web-Based Learning Media (Google Sites) to Improve Critical Thinking Skills And Digital Literacy of Grade V Elementary School Students. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2).
<https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23179>
- Sundari, S., Sudiyana, B., & Subiyantoro, S. (2024). Development of Google Sites-Based Websites as a Learning Media for Indonesian Language in Elementary Schools to Enhance Pancasila Students Profiles. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 10(4), 1573–1583. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.13113>
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiyah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *Electronic Journal of e-Learning*, 20(2), 101–111. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>

- Tiarani, S. D., Miaz, Y., Muhammadi, M., & Rahmi, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Google Sites dengan Model ADDIE pada Materi Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.135840>
- UNESCO Global Education Monitoring Report Team. (2023). Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education—A Tool on Whose Terms? UNESCO.
- Wijayanti, A., Dwiningrum, S. I. A., & Saptono, B. (2024). Digital Literacy in Elementary Schools Post COVID-19: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(12), 96–112. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.12.6>
- Zulham, M., Sukmawati, S., Fitriani, A., & Taufiq, T. (2024). Penguatan Literasi Numerasi Siswa SDN 15 Salolo melalui implementasi Kurikulum Merdeka berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal IPMAS*, 4(3), 181–192. <https://doi.org/10.54065/ipmas.4.3.2024.492>