

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era transformasi digital saat ini, literasi digital telah menjadi salah satu kompetensi fundamental yang wajib dikuasai siswa sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara bijak di lingkungan digital. Menurut Al Fadhlie et al., (2025) literasi digital bukan hanya tentang teknis penggunaan gadget, tetapi juga melibatkan aspek etika, keamanan, dan kreativitas dalam berinteraksi dengan dunia maya. Namun pada kenyataannya, kemampuan literasi digital siswa di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah dan belum berkembang secara optimal. Hal ini menimbulkan risiko seperti *cyberbullying*, penyebaran *hoaks*, dan ketergantungan berlebihan pada media digital yang dapat menghambat perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Jiwan 02, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran literasi digital. Dari sisi siswa, sebagian besar siswa belum mampu menggunakan teknologi secara tepat untuk kegiatan belajar. Siswa cenderung menggunakan perangkat digital untuk hiburan seperti bermain game atau menonton video, sehingga belum memiliki kemampuan dalam mencari informasi yang relevan, memahami konten digital, serta menerapkan etika dalam penggunaan teknologi. Menurut Naimah et al.,

(2024), bahwa siswa sekolah dasar yang kurang terampil dalam literasi digital cenderung mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya motivasi intrinsik dalam belajar, yang dapat membuat siswa mudah bosan dengan materi yang bersifat teoritis, sehingga diperlukan inovasi pedagogi yang dapat mengintegrasikan teknologi dengan cara yang menarik.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek literasi digital. Literasi digital diintegrasikan dalam proses pembelajaran ke dalam kurikulum sekolah, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada teknologi, tetapi juga secara aktif dilatih untuk mengembangkan berbagai keterampilan esensial yang dibutuhkan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, mengelola informasi, dan berkomunikasi secara efektif dalam ranah digital (Tauhid, 2025). Namun pada kenyataannya, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dan informasi digital dalam kegiatan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara Kurikulum Merdeka yang menekankan keterampilan abad ke-21 nyata di lapangan.

Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengatasi kelemahan kurikulum sebelumnya yang terlalu berfokus pada hafalan dan ujian nasional, dengan melakukan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan adaptif. Namun, implementasi di sekolah dasar sering kali terkendala oleh keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, dan kurangnya bahan ajar yang sesuai. Menurut

Hubaib et al., (2026) Kurikulum Merdeka menuntut adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, interaktif, serta mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan literasi digital secara efektif. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *e-book* interaktif.

Media Pembelajaran *e-book* interaktif muncul sebagai strategi inovatif dalam pendidikan. *E-book* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur multimedia ke dalam bahan ajar digital, seperti video, audio, link tautan, dan simulasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Ulfa et al., (2025), pengguna *e-book* dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga 30% dan memperbaiki pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang mandiri. Dalam konteks sekolah dasar, *e-book* sangat cocok karena anak-anak pada usia tersebut cenderung responsif terhadap konten visual yang dinamis dan materi yang dapat di eksplorasi secara langsung.

Media *E-book* ini dirancang untuk mendorong siswa menggunakan perangkat digital secara produktif. Berbeda dengan buku konvensional, *e-book* dapat diintegrasikan melalui gambar, ilustrasi, hingga animasi. Keunggulan ini memungkinkan *e-book* berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif, di mana siswa dapat memilih menu secara mandiri seolah-olah sedang berdialog dengan media tersebut (Handayati, 2020). Integrasi *e-book* dalam Kurikulum Merdeka juga

mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses kapan saja dan dimana saja

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep literasi digital secara lebih mudah, menarik, dan interaktif. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Adapun tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Dengan adanya media pembelajaran *e-book* interaktif, diharapkan terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar, penguatan pemahaman mereka terhadap konsep literasi digital, serta peningkatan hasil belajar secara keseluruhan sebagai dampak dari pembiasaan literasi digital yang terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, media pembelajaran *e-book* interaktif juga diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disajikan pada latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-book* interaktif dalam pembiasaan literasi digital siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran e-book interaktif yang sesuai dengan kebutuhan belajar dalam pembiasaan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka.
2. Untuk mengetahui kelayakan media media pembelajaran e-book interaktif berdasarkan kebutuhan belajar siswa dalam pembiasaan literasi digital pada Kurikulum Merdeka.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu di bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran literasi digital pada Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini memperkaya literasi mengenai penggunaan media *e-book* dalam konteks pembelajaran interaktif

yang hingga kini masih relatif baru diterapkan di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi teoritis bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan dasar, khususnya dalam pembiasaan literasi digital siswa.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu guru dalam pembiasaan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka. Media *e-book* interaktif dapat mempermudah guru menjelaskan konsep literasi digital yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan terfokus pada siswa.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu guru dalam pembiasaan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka. Media *e-book* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui buku elektronik yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan inspirasi bagi sekolah dalam menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai contoh penerapan pembelajaran digital yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, sekaligus meningkatkan proses pembelajaran melalui media interaktif.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar pengembangan lebih lanjut bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital *e-book*. Pada bidang studi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini juga membuka peluang kajian lanjutan terkait kelayakan dan menarik, serta dampak penggunaan buku elektronik dalam berbagai konteks pembelajaran literasi digital.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *e-book* interaktif untuk mendukung pembiasaan literasi digital siswa pada Kurikulum Merdeka. Media ini dirancang agar mudah diakses oleh guru maupun siswa baik di sekolah maupun di rumah. Aplikasi ini tidak hanya menampilkan materi dalam bentuk teks tetapi juga dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik perhatian siswa. Melalui tampilan visual yang menarik, media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman literasi digital dengan cara yang menyenangkan. Produk akhir dari pengembangan ini dapat digunakan sebagai

alat bantu pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif menjadi sangat krusial dalam Kurikulum Merdeka karena kurikulum ini secara eksplisit menuntut penguatan literasi digital sebagai salah satu kompetensi esensial abad ke-21. Era transformasi digital yang pesat, banyak siswa masih menghadapi keterbatasan akses terhadap bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu melatih keterampilan berpikir kritis, mencari, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara bertanggung jawab. *E-book* interaktif yang dikembangkan secara khusus dapat menjembatani kesenjangan antara materi statis dengan kebutuhan pengalaman belajar yang dinamis, kolaboratif, dan adaptif. Dengan demikian, pengembangan ini penting untuk menjawab tuntutan Kurikulum Merdeka dalam mengatasi keterbatasan media konvensional yang kurang memfasilitasi pembiasaan literasi digital secara sistematis dan menarik.

G. Definisi Istilah

1. *E-book* Interaktif

Buku elektronik atau *e-book* adalah buku dalam bentuk digital yang berisi informasi berupa teks, gambar, audio, dan video. *E-book* merupakan teks elektronik dalam berbagai ukuran dan format yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat layar. Berdasarkan isinya, *e-book* dapat memuat teks yang panjang, beberapa gambar, serta ukuran huruf yang dapat

diubah. Komposisi *e-book* berupa teks saja atau gabungan antara teks, gambar, dan animasi. Jadi, dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

2. Pembiasaan Literasi Digital Siswa

Pembiasaan literasi digital siswa didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara etis dan efektif, meliputi aspek pengetahuan tentang internet aman, verifikasi informasi, etika digital, dan keterampilan dasar teknologi informasi sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang dirancang agar pembelajaran terasa lebih bebas dan tidak kaku. Fokus utamanya pada materi pembelajaran yang efektif, pengembangan karakter lewat proyek, dan memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan belajar siswa.