

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi pembelajaran kini memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar.² Perubahan tersebut menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam konteks tersebut adalah kemampuan literasi digital.

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, literasi digital menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik. Paul Gilster memaknai literasi digital sebagai kemampuan individu dalam memahami dan menggunakan informasi yang bersumber dari berbagai media digital secara efektif dan kritis.³ Dalam konteks Pendidikan dasar, kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga dengan cara peserta didik menyikapi, mengolah dan memanfaatkan informasi secara bijak dalam proses pembelajaran. Menurut Martin dalam proyek DigEULit (*Digital Europe*

² Sitaman Said and others, 'Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21' (2023) 6 Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.

³ Herry Syafrial, *Literasi Digital* (1st ed, PT Nas Media Indonesia 2023) <www.nasmedia.id>.

Literacy), literasi digital berkembang melalui tahapan kemampuan, mulai dari Pengetahuan (*Knowledge*), Penggunaan (*Usage*), hingga Transformasi (*Transformation*), yang mencerminkan peningkatan pemahaman dan penerapan informasi secara lebih kompleks.⁴

Tahapan literasi digital tersebut perlu didukung dengan indikator yang dapat digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam literasi digital. UNESCO menjelaskan bahwa literasi digital mencakup enam dimensi, yaitu *Information and Data Literacy*, *Communication and Collaboration*, *Digital Content Creation*, *Safety*, *Problem Solving*, Dan *Technical Skill*.⁵ Keenam dimensi literasi digital tersebut memerlukan penerapan yang terencana dalam proses pembelajaran agar dapat mendukung perkembangan kemampuan peserta didik secara optimal.

Literasi digital memiliki peran penting untuk membekali peserta didik agar mampu memahami dan memanfaatkan informasi secara efektif dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Dalam konteks tersebut, literasi digital lebih dari sekedar kemampuan dalam mengoperasikan perangkat digital, melainkan juga mencakup kemampuan peserta didik untuk menilai, memilih, dan mengelola sumber informasi secara tepat, serta menggunakan media digital secara bijak untuk mendukung kegiatan belajar.

⁴ Allan Martin, 'A European Framework for Digital Literacy' (2006) 1 *Nordic Journal of Digital Literacy* <<https://doi.org/https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-02-06>> accessed 19 March 2026.

⁵ Unesco, 'A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicators 4.4.2; UIS Information Paper; Vol.:51; 2018' 7 <<http://www.uis.unesco.org>>.

Oleh karena itu, pengembangan literasi digital perlu diarahkan pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar yang bermakna.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka menekankan keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif peserta didik serta pengalaman belajar yang kontekstual agar materi dapat dipahami dengan baik.⁶ Untuk mendukung hal tersebut, pembelajaran IPAS perlu disajikan melalui contoh-contoh nyata, termasuk dengan memanfaatkan media digital, seperti simulasi atau data daring. Sebagai contoh, materi tentang cuaca, musim dan iklim akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui visualisasi digital atau aplikasi cuaca yang dapat menggambarkan kondisi secara konkret.

Capaian pembelajaran IPAS menunjukkan kesesuaian dengan pengembangan literasi digital peserta didik. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk mengamati fenomena, mencari dan mengolah informasi, serta mengomunikasikan hasil pemahamannya.⁷ Aktivitas tersebut sejalan dengan pengembangan literasi digital, khususnya dalam hal kemampuan memahami informasi, memanfaatkan teknologi untuk belajar, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan

⁶ Toni Toharudin, Mata Pelajaran Pengetahuan Dan Sosial (IPAS) (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia 2025 2025)

⁷ Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, ‘Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka’.

sekitar. Dengan demikian, mata pelajaran IPAS dipandang relevan sebagai konteks pembelajaran untuk mengintegrasikan dan mengembangkan literasi digital peserta didik di sekolah dasar.

Namun kenyataannya, penerapan literasi digital di sekolah dasar masih menghadapi banyak kesulitan. Berdasarkan hasil observasi di SDN 02 Samar Pagerwojo Tulungagung, menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran secara digital dalam proses pembelajaran masih terbatas. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum berjalan secara optimal. Keterbatasan dalam penggunaan media digital tersebut berdampak pada kurangnya kesempatan peserta didik untuk berlatih memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Akibatnya, kemampuan literasi digital peserta didik belum tumbuh secara optimal, karena mereka belum terbiasa menggunakan perangkat digital untuk mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi dalam pembelajaran.

Di sisi lain, peserta didik sering menggunakan perangkat digital untuk keperluan hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi belum diarahkan secara pedagogis atau mendidik. Padahal apabila guru mampu mengintegrasikan media pembelajaran menggunakan perangkat digital secara terencana, teknologi dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik. Oleh karena itu diperlukan

pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengarahkan penggunaan teknologi kearah yang lebih edukatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, karena aplikasi ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, serta dapat digunakan untuk merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan karakteristik tersebut, *Articulate Storyline 3* dinilai sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS guna menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Aanisah menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik Sekolah Dasar.⁸ Miranda juga melakukan penelitian dan menemukan hasil bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS membantu memahami materi bersifat

⁸ Nurul Aanisah and Farida Istianah, 'Pengembangan Media Interaktif "SISPA" Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Pernafsan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar' (2025) 13 Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD) 1780 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/70399/51097>> accessed 19 May 2026.

abstrak.⁹ Selain itu penelitian oleh Nilam menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran berpotensi mendukung pengembangan literasi digital peserta didik.¹⁰ Penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi peserta didik. Penelitian-penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji sampai pada tahap pengukuran kemampuan literasi digital secara terperinci berdasarkan indikator tertentu. Aspek-aspek seperti evaluasi informasi, keamanan dalam penggunaan media digital, serta refleksi terhadap pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses pembelajaran IPAS sekaligus menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* relevan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Berhubungan dengan beberapa aspek yang dibahas pada pembahasan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Cuaca, musim dan iklim

⁹ Miranda Dwi Agustin and Ulhaq Zuhdi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD’ (2021) 9 Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD) 3093.

¹⁰ Nilam Cahaya, Bukman Lian and Liza Murniviyanti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPAS SDN 33 Pagaram’ [2025] Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 2477 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/31550/15651>> accessed 19 May 2026.

untuk Menumbukan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas IV SDN 02 Samar Pagerwojo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS di SDN 02 Samar sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kemampuan literasi digital peserta didik belum tumbuh secara optimal dan kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.
3. Peserta didik belum terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai sarana belajar, sehingga kemampuan literasi digital mereka masih belum optimal
4. Sebagian besar peserta didik lebih sering memanfaatkan perangkat digital untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton video, daripada untuk kegiatan belajar yang bermanfaat.
5. Guru belum memiliki media pembelajaran menggunakan perangkat digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya media interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS materi cuaca, musim, dan iklim kelas IV SDN 02 Samar Pagerwojo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, serta mencakup tahap pengembangan dan kelayakan media pembelajaran.
2. Kontribusi media pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kepraktisan dan keefektifan media dalam mendukung kemampuan literasi digital peserta didik kelas IV SDN 02 Samar Pagerwojo selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi cuaca, musim dan iklim di kelas IV SDN 02 Samar Pagerwojo?
2. Bagaimana kontribusi penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas IV SDN 02 Samar Pagerwojo?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Cuaca, musim dan iklim di kelas IV SDN 02 Samar Pagerwojo.

2. Untuk menganalisis dan menjelaskan kontribusi penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas IV SDN 02 Samar Pangerwojo.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Cuaca, musim dan iklim untuk peserta didik kelas IV SDN 02 Samar Pangerwojo. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, dengan fokus untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik.

Media pembelajaran ini memiliki beberapa karakteristik utama sebagai berikut:

1. Media dilengkapi dengan tombol navigasi, animasi, dan kuis yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran.
2. Dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang mendukung penggunaan dan penggabungan elemen teks, gambar, audio, video, serta elemen interaktif lainnya, namun untuk penggunaan elemen mengambil dari aplikasi *Canva*, dan pembuatan karakter dalam media memanfaatkan AI *ChatGPT* untuk menghasilkan gambar yang berasal dari *prompt*.

3. Konten materi disusun berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka matapelajaran IPAS pada materi “Cuaca, musim dan iklim”.
4. Media ini membantu peserta didik mengenal dan berinteraksi dengan konten digital melalui bimbingan guru. Dalam pelaksanaannya, guru menayangkan media menggunakan laptop dan proyektor di depan kelas. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dengan menjawab pertanyaan atau kuis yang terdapat dalam media, di mana beberapa peserta didik ditunjuk untuk maju dan berinteraksi langsung menggunakan perangkat guru. Dengan cara ini, peserta didik tetap memperoleh pengalaman literasi digital yang bermakna meskipun belum memiliki perangkat pribadi.
5. Dapat diakses secara fleksibel media dapat dijalankan melalui perangkat komputer atau laptop tanpa koneksi internet, sehingga mudah digunakan baik di sekolah maupun di rumah.
6. Dilengkapi dengan evaluasi dan umpan balik otomatis agar peserta didik dapat langsung mengetahui hasil belajar mereka setelah menyelesaikan latihan atau kuis dalam media.

Dengan spesifikasi tersebut, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk lebih terlibat secara aktif serta memanfaatkan teknologi digital secara lebih positif dan bermakna.

Media ini memiliki keunikan dibandingkan produk sejenis karena dirancang sesuai dengan kondisi nyata di SDN 02 Samar Pagerwojo, di mana peserta didik belum memiliki perangkat digital pribadi khususnya laptop atau komputer. Pembelajaran dilakukan dengan menayangkan media melalui laptop dan proyektor milik guru, sehingga tetap memungkinkan interaksi digital yang bermakna. Selain itu, media ini tidak hanya menyajikan materi cuaca, musim dan iklim, tetapi juga mengintegrasikan unsur literasi digital dan evaluasi interaktif dengan umpan balik otomatis menggunakan *Articulate Storiline 3*, yang jarang diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

G. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis:

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPAS.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan literasi digital melalui penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran IPAS, khususnya materi cuaca, musim dan iklim, sehingga peserta didik dapat lebih aktif, tertarik, dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

b. Bagi Pendidik

Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran IPAS yang lebih variatif dan interaktif, serta dapat mendukung pendidik dalam menggabungkan literasi digital kedalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

d. Bagi peneliti lain

Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain selanjutnya yang ingin mengembangkan atau mengkaji media pembelajaran digital menggunakan *Articulate Storyline 3* maupun pengembangan literasi digital pada mata Pelajaran IPAS di sekolah dasar.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pengartian atau multitafsir dalam memahami istilah yang ada, maka perlu ditegaskan maknanya berkaitan dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Cuaca, musim dan iklim untuk Menumbuhkan Literasi Digital Peserta didik Kelas IV SDN 02 Samar Pangerwojo” yaitu sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan secara bertahap dalam menghasilkan dan menyempurnakan media pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹¹

¹¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed, Fatawa Publishing 2020) <https://www.researchgate.net/publication/345942990_Media_Pembelajaran_Efektif> accessed 19 May 2026.

Menurut Malik menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan minat, serta merangsang pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Menurut Heinich, media dapat dimaknai sebagai berbagai alat dan sarana yang digunakan dalam proses komunikasi dan pembelajaran, seperti film, tayangan televisi, visualisasi grafis, bahan cetak berupa buku dan artikel, pemanfaatan komputer, serta peran pendidik dalam menyampaikan informasi.¹²

b. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak pengembang media pembelajaran interaktif yang memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, audio, serta kuis digital dalam satu tampilan sesuai dengan yang diinginkan pengguna.¹³

c. Literasi Digital

Literasi digital menurut Paul Gilster dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital

¹² Meilani Safitri and others, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Sarwandi ed, PT Mifandi Mandiri Digital 2023).

¹³ Siti Nurmala, Retno Triwoelandari and Muhammad Fahri, 'Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI' (2021) 5 Jurnal Basicedu 5024 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>>.

secara bijak dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁴

Literasi digital juga dipahami sebagai kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang mendukung kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi digital dalam proses pembelajaran.¹⁵

d. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka karena merupakan hasil penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disatukan menjadi satu mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).¹⁶

IPAS merupakan mata pelajaran yang membahas berbagai gejala alam dan sosial yang ada di lingkungan sekitar, baik yang berkaitan dengan benda hidup maupun benda mati.

e. Materi Cuaca, Musim dan Iklim

Materi cuaca, musim dan iklim merujuk pada konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan kondisi atmosfer serta pola cuaca yang

¹⁴ Syafril (n 3).

¹⁵ Uswatun Hasanah, Sri Rahayu and Ade Ika Anggraini, 'Improving Prospective Basic Education Teachers' Capabilities on Digital Literacy: A Systematic Literature Review' (2022) 9 Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI 417 <<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.10339>>.

¹⁶ Delina Andreani and Ganes Gunansyah, 'Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka' (2023) 11 JPGSD 1841 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388/43291>> accessed 15 October 2025.

terjadi dalam jangka waktu tertentu dan memengaruhi kehidupan manusia.

Cuaca merupakan keadaan udara pada suatu tempat dan waktu tertentu yang dapat berubah dalam waktu singkat. Musim adalah kondisi cuaca yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan terjadi secara berulang setiap tahun. dan Iklim merupakan pola rata-rata keadaan cuaca dalam jangka waktu yang panjang pada suatu wilayah tertentu.¹⁷

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* ini diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi cuaca, musim dan iklim untuk peserta didik kelas IV di SDN 02 Samar Pagerwojo Tulungagung. Media dikembangkan dalam bentuk pembelajaran interaktif digital yang memuat materi, visual, animasi, dan latihan soal untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan media ini diarahkan untuk membantu pemahaman materi sekaligus menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik. Komponen yang diamati meliputi kemampuan peserta didik dalam mengakses dan memahami informasi, menggunakan media digital untuk belajar, mengomunikasikan ide, membuat produk

¹⁷ Amalia Fitri and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial* (Mely Rizki Suryanita ed, Edisi Revisi 2023, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2023) <<https://buku.kemdikbud.go.id>>.

sederhana, menggunakan media secara tepat, serta melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran juga mendukung keterampilan 4C yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.