# BAB II
# LANDASAN TEORI

## A. Kajian Teori

### 1. Konsep Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif, termasuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital. Menurut UNESCO (2018), literasi digital mencakup keterampilan teknis, kognitif, dan sosial yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital. Keterampilan teknis meliputi kemampuan untuk mengoperasikan perangkat teknologi, sementara keterampilan kognitif melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi. Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif melalui media digital.

Konsep literasi digital tidak dapat dikaitkan dengan satu pencetus tunggal, melainkan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan akan pemahaman terhadap dunia digital. Namun, beberapa tokoh dan lembaga berperan penting dalam mempopulerkan dan mengembangkan konsep ini:

a. **Paul Gilster**, dalam bukunya *Digital Literacy* (1997), adalah salah satu tokoh awal yang membahas literasi

digital secara mendalam. Ia mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital.

b. **UNESCO, OECD, dan lembaga pendidikan global** lainnya turut mempromosikan literasi digital sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21, terutama dalam menghadapi revolusi digital.
c. Banyak **pemerintah dan institusi pendidikan** di berbagai negara yang mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum, seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi, literasi digital adalah hasil kolaborasi dan evolusi pemikiran dari banyak pihak, bukan dari satu individu saja.

Literasi digital juga melibatkan pemahaman tentang etika dan keamanan dalam menggunakan teknologi. Menurut Bawden (2008), literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan teknis, tetapi juga melibatkan kesadaran tentang dampak sosial dan etis dari penggunaan teknologi. Misalnya, siswa perlu memahami pentingnya privasi data, hak cipta, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi semakin penting karena teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Menurut Warschauer (2010), literasi digital dapat meningkatkan akses siswa

terhadap sumber belajar, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Oleh karena itu, program literasi digital dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi semakin penting karena teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Menurut Warschauer (2010), literasi digital dapat meningkatkan akses siswa terhadap sumber belajar, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Oleh karena itu, program literasi digital dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital.

**2. Kemampuan Membaca**

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting bagi keberhasilan akademik siswa. Menurut National Reading Panel (2000), kemampuan membaca meliputi lima komponen utama: kesadaran fonemik, fonik, kefasihan, kosakata, dan pemahaman. Kesadaran fonemik mengacu pada kemampuan untuk mengenali dan memanipulasi bunyi dalam bahasa, sementara fonik melibatkan hubungan antara bunyi dan huruf. Kefasihan membaca mengacu pada kemampuan

untuk membaca dengan lancar dan akurat, sedangkan kosakata mencakup pemahaman tentang makna kata. Pemahaman membaca melibatkan kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan menganalisis teks.

Kemampuan membaca tidak hanya penting untuk memahami materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Menurut Snow (2002), membaca adalah proses aktif yang melibatkan interaksi antara pembaca dan teks. Pembaca yang terampil mampu mengidentifikasi ide utama, membuat inferensi, dan mengevaluasi argumen yang disajikan dalam teks.

Di era digital, kemampuan membaca juga melibatkan keterampilan untuk memahami dan mengevaluasi informasi yang tersedia di internet. Menurut Leu et al. (2015), literasi membaca di era digital mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber digital. Siswa perlu diajarkan cara menggunakan mesin pencari, mengevaluasi kredibilitas sumber, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai platform digital.

### 3. Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis merupakan keterampilan dasar lain yang penting bagi keberhasilan akademik siswa. Menurut Graham dan Perin (2007), kemampuan menulis melibatkan proses berpikir kritis, pengorganisasian ide, dan penggunaan

bahasa yang efektif untuk menyampaikan pesan. Menulis tidak hanya sekadar menyalin informasi, tetapi juga melibatkan proses kreatif untuk mengungkapkan ide dan pemikiran secara sistematis.

Kemampuan menulis mencakup beberapa aspek, termasuk tata bahasa, struktur kalimat, kosakata, dan organisasi teks. Menurut Flower dan Hayes (1981), proses menulis melibatkan tiga tahap utama: perencanaan, penulisan, dan revisi. Pada tahap perencanaan, penulis mengidentifikasi tujuan dan audiens, serta mengumpulkan dan mengorganisasikan ide. Pada tahap penulisan, penulis mengungkapkan ide dalam bentuk teks, sementara pada tahap revisi, penulis memperbaiki dan menyempurnakan teks.

Di era digital, kemampuan menulis juga melibatkan keterampilan untuk menggunakan teknologi dalam proses penulisan. Menurut Warschauer (2010), teknologi dapat memfasilitasi proses menulis dengan menyediakan alat-alat seperti pengolah kata, kamus digital, dan platform kolaborasi. Selain itu, siswa juga perlu diajarkan cara menulis untuk berbagai tujuan dan audiens, termasuk menulis untuk media digital seperti blog, forum, dan media sosial.

**4. Program Literasi Digital**

Program literasi digital dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan

teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Menurut Jenkins et al. (2009), program literasi digital harus mencakup pelatihan keterampilan teknis, pemahaman kritis terhadap konten digital, dan pengembangan etika digital.

Pelatihan keterampilan teknis meliputi pengenalan dan penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta aplikasi dan platform digital. Siswa perlu diajarkan cara mengakses informasi, menggunakan perangkat lunak, dan memanfaatkan sumber belajar digital.

Pemahaman kritis terhadap konten digital melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi kredibilitas dan relevansi informasi yang tersedia di internet. Siswa perlu diajarkan cara menggunakan mesin pencari, mengevaluasi sumber informasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai platform digital.

Pengembangan etika digital mencakup pemahaman tentang privasi data, hak cipta, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia digital. Siswa perlu diajarkan cara melindungi privasi mereka, menghormati hak cipta, dan berkomunikasi secara bertanggung jawab di media sosial.

**5. Hubungan antara Literasi Digital dan Kemampuan Membaca**

Literasi digital memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui berbagai cara. Pertama, teknologi dapat meningkatkan akses siswa terhadap sumber

belajar. Menurut Warschauer (2010), internet menyediakan akses terhadap berbagai teks digital, termasuk artikel, buku elektronik, dan video edukatif. Hal ini dapat meningkatkan minat baca siswa dan memfasilitasi pembelajaran mandiri.

Kedua, teknologi dapat memfasilitasi proses membaca dengan menyediakan alat-alat seperti kamus digital, alat terjemahan, dan aplikasi pembaca teks. Alat-alat ini dapat membantu siswa memahami teks yang sulit dan meningkatkan kefasihan membaca mereka.

Ketiga, literasi digital melibatkan keterampilan untuk mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber digital. Menurut Leu et al. (2015), siswa yang terampil dalam literasi digital mampu mencari, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai platform digital. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman membaca mereka dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis.

**6. Hubungan antara Literasi Digital dan Kemampuan Menulis**

Literasi digital juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Pertama, teknologi dapat memfasilitasi proses menulis dengan menyediakan alat-alat seperti pengolah kata, kamus digital, dan platform kolaborasi. Menurut Graham dan Perin (2007), alat-alat ini dapat membantu siswa dalam mengorganisasikan ide, memperbaiki tata bahasa, dan menyempurnakan teks.

Kedua, literasi digital melibatkan keterampilan untuk menulis untuk berbagai tujuan dan audiens, termasuk menulis untuk media digital seperti blog, forum, dan media sosial. Menulis untuk media digital memerlukan keterampilan yang berbeda dari menulis konvensional, seperti kemampuan untuk menulis dengan singkat dan padat, serta menggunakan multimedia untuk mendukung pesan.

Ketiga, literasi digital melibatkan pemahaman tentang etika dan tanggung jawab dalam menulis di dunia digital. Siswa perlu diajarkan cara menghormati hak cipta, menghindari plagiarisme, dan berkomunikasi secara bertanggung jawab di media sosial.

**7. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Digital**

Pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwasannya medi merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan, oleh karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, sterategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar,alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perludi pertimbangkan. Perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak apabila pesannya disampaikan melalui kata verbal. (Arsyad : 2011) Hal ini mungkin terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan

menimbulkan kesalahan persepsi yang dialami siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya guru memiliki pengalaman yang lebih konkrit dan pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, hal tersebut tentu didasarkan pada berbagai laporan penelitian, salah satu alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap kulitas pembelajaran ialah karena dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alah indra siswa dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.(Arsyad : 2011) Fungsi dari media digital dalam pembelajaran secara ringkas adalah sebagai berikut:

a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir,oleh karena itu mengurangi ―verbalisme‖.
b. Memperbesar perhatian siswa.
c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue, hal ini terutama terdapat pada gambar hidup.
e. Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan berbahasa.
f. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh. Dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.(Hamalik : 1986)

Adapun manfaat dari media pembelajaran digital secara ringkas adalah sebagai berikut:

a. Kemudahan akses dan fleksibilitas
b. Memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dengan adanya gambar, animasi, audio dan video
c. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa
d. Dapat memberikan umpan balik secara instan kepada siswa
e. Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
f. Meningkatkan efisiensi dan menghemat biaya dalam pembelajaran (Hendra : 2023)

**8. Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital memberikan banyak inovasi dimana pembelajaran konvensional yang dianggap monoton akan tergantikan dengan pembelajaran dengan menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel dan tidak terbatas

oleh ruang dan waktu, hal ini dapat terjadi diera pembelajaran yang semakin modern. Peran media pembelajaran dianggap berhasil apabila dapat merubah siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran digital sendiri terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu media penyaji, media objek dan media interaktif.Masing-masing media tersebut menghasilkan jenis media yang berbeda pula. Pada proses pemilihan media yang tepat guru juga harus mempertimbangkan beberapa hal diantarany, tujuan, sasaran peserta, karakteristik media, waktu pengoperasiannya, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis. (Hery : 2023) Adapun jenis-jenis media pembelajaran digital dibedakan menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

a. Multimedia Interaktif : Multimedia secara terminology disefinisikan sebagai kombinasi berbagai media diantaranya, gambar, teks, animasi, suara, dan video. Dengan demikian pengertian tersebut menjelaskan bahwa setiap komponen multimedia harus diolah serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat computer ( hardware/software) dan sejenisnya.
b. Digital Video Dan Anmasi : Berkembangnya dunia pendidikan mendorong banyak perubahan sehingga siswa yang dulu terbiasa menggunakan buku teks dan buku tulis perlahan semakin berkurang.Pembelajaran berbasis digital

video dan animasi merupakan salah satu pembelajaran yang efektif dan lebih menjadi tren.Video menjdikan sesuatu lebih menarik, salah satu contoh sebuah video animasi dan video tutorial.

c. E-Learning : E-Learning adalah sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan alat-alat elektronik secara online. Digital learning merupakan media pembelajaran yang memungkinkan proses pembeajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja.

d. Digital Library : Digital Library atau virtual Library merupakan perpustakaan dengan koleksi buku sebagian besar dalam bentuk format digital yang dapat diakses dengan computer.virtual Library adalah perpustakaan yang menyimpan data tulisan, gambar, suara dalam bentuk file elektronik.(Afriyadi : 2021)

Hadirnya media digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran konvensional yang dianggap kaku dan monoton dapat digantikan dengan pembalajaran menggunakan media digital yang lebih praktis dan fleksibel.

**9.** Media Pembelajaran Digital (Microsoft Office Power Point)

Microsoft Office Power Point adalah media pembelajaran digital jenis multimedia interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan software presentasi, Microsoft Office Power point termasuk salah satu media yang berbasis

komputer.(Hendra : 2023) Komputer selain berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran juga mempunyai peran sebagai pe mbantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi materi pelajaran dan latihan.(Azhar : 2009)

Komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti instruksional sebagai berikut:

a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, menjadwalkan pembelajaran
b. Mengevaluasi siswa (tes)
c. Mengumpulkan data mengenai siswa.
d. Melakukan analisis mengenai data pembelajaran.
e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (perseorangan atau kelompok)

Microsoft Office Power point merupakan salah satu software presentasi yang dikenal didunia pendidikan karena kemudahan penggunaannya. Hal lain yang mendukung adalah software ini selain bisa digunakan mengolah presentasi kata-kata juga bias digabung dengan gambar,diagram dan bahkan video. Dengan adanya animasi dan beberapa fitur tambahan seperti hyperlink dan penyajian data membuat software persentasi ini diminati oleh pemakai. (Hasanah : 2020)

Aplikasi Microsoft Office Power point digunakan dalam pembelajaran dianggap lebih efektif dibandingkan hanya

menggunakan kata-kata (symbol verbal) tanpa disertai dengan contoh nyata, apabila materi divisualisasikan maka pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah dipahami, maka dari itu penggunaan media digital (MicrosoftOffice Powerpoint) dalam pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan konsentrasi siswa menjadi terpusat pada slide materi yang diberikan.

Aplikasi ini telah menjadi program presentasi yang popular dan banyak digunakan karena manfaatnya. Microsoft Office Power point memiliki barbagai fitur menu seperti banyak tamplate presentasi untuk memudahkan pengembangan media slide power point sesuai konteks. Microsoft Office Powerpoint juga memiliki kelebihan dan kekurangan, di antara kelebihannya:

a. Memudahkan pengguna membuat slide presentasi.
b. Microsoft powerpoint memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti screen projector
c. Dilengkapi beragam tools, seperti text art, image import, animation import, video import dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Tak hanya itu, keberadaan fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan.

d. Template Bervariasi, merupakan salah satu fitur dalam power point untuk mempercantik latar belakang (background) pada tampilan presentase.
e. Ekport PDF, untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada power point.
f. Fitur Kolaborasi, memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda
g. Fitur Cloud, merupakan fitur save to one cloud yakni penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke local storage.
h. Fitur Authoring, untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan authorisasi.(Hasanah : 2020)

Selain kelebihan terdapat juga beberapa kelemahan dari aplikasi microsoft power point yaitu;

a. Hanya bisa digunakan pada Platfrom Microsoft, sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi microsft.
b. Ketidak samaan dokumen pada tiap versi.
c. Tergolong program berat, hal ini membuat pengguna haus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut.

d. Mudah mengalami hank atau crash, jika aplikasi hank atau crash sudah pasti aplikasi tidak dapat melakukan perintah ynag kita lakukan seperti mengedit file atau menyimpan data power point tersebut.

**10. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran Digital**

Penggunaan adalah aktivitas memanfaatkan proses dan sumber untuk aktivitas pembelajaran guru dan peserta didik. Pemanfaatan media, dalam aktivitas pembelajaran adalah penggunaan yang sistematis sumbersumber untuk belajar.(Tejo : 2011)

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu keputusan yang diambil oleh guru yang didasarkan pada desain atau rancangan pembelajaran. Oleh sebab itu, prinsip penggunaan perlu dikaitkan dengan karakteristik atau ciri-ciri khusus siswa. Karakteristik ini berkenaan dengan gaya visual, auditorial, dan kinestetika. Ada siswa yang lebih suka belajar melalui bantuan visual, ada juga yang lebih suka memilih bantuan auditorial, dan juga ada yang ingin melalui kegiatan atau tindakan.(Nurseto : 2021) Adapun prinsip penggunaan media pembelajaran (Microsoft Office Power point) sebagai berikut:

a. *Visible* (Mudah dilihat)
b. Interesting (Menarik)
c. Simple ( Sederhana)

d. Useful (berguna/bermanfaat)
e. *Accurate* (Benar dan dapat dipertanggungjawabkan)
f. *Legitimate* (Masuk akal/sah)
g. *Structured* (Terstruktur/tersusun dengan baik) (Nurseto : 2021)

Selain itu guru dalam penggunaan media pembelajaran juga memilki tanggung jawab sebagai berikut:

a. Media didasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan
b. Disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa
c. Disesuaikan dengan kemampuan guru baik dari pengadaannya dan penggunaannya.
d. Disesuaikan dengan situasi, kondisi dan tempat yang tepat. (Miftah : 2018)

**11. Langkah-Langkah Penggunaan Media Digital**

Merancang media yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran selain tergantung pada kemampuan guru, di sini juga dapat dikemukakan beberapa langkah-langkah penggunaan media pembelajaran digital (Microsoft office power point)sebagai berikut:

a. Pratinjau teknologi, media dam materi : Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi teknologi, media dan materi. Pada tahap ini hendaknya mengidentifikasi bagian

materi yang diprioritaskan dengan mengubah kalimat yang panjang menjadi point-point yang memuat informasi pada slide persentasi.

b. Persiapkan teknologi, media, dan materi : Pada kegiatan ini dapat dilakukam dengan cara mengumpulkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan, seperti LCD/Proyektor dan laptop yang akan digunakan sebagai alat bantu yang akan menampilkan layar persentasi, kemudian menentukan urutan penggunaan, materi-materi yang tersedia dan sudah berlatih menggunakan perlengkapan dan media yang digunakan.
c. Persiapkan lingkungan belajar : Kegiatan belajar tentu saja bisa dilakukan diruang kelas, laboratorium, dan perpustakaaaan. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan lingkungan yang sesuai dengan media yang digunakan yaitupower point dan materi yang akan diberikan.
d. Persiapkan siswa : Pada kegiatan ini guru harus memastikan siswa benarbenar siap belajar dengan menyampaikan alasan pentingnya mempelajari materi tersebut, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi.
e. Penyediaan pengalaman belajar : Penyediaan pengalaman belajar artinya membuat rancangan scenario pembelajaran (RPP) yang dapat membatu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang sistematis dan terprogram (Batubara : 2021)

## 12. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Program Literasi Digital

Efektivitas program literasi digital dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi guru, dan dukungan dari orang tua.

a. **Ketersediaan Infrastruktur Teknologi**: Ketersediaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan akses internet merupakan prasyarat penting untuk implementasi program literasi digital. Tanpa infrastruktur yang memadai, program literasi digital tidak dapat dilaksanakan secara efektif.

b. **Kompetensi Guru**: Guru memegang peran krusial dalam implementasi program literasi digital. Guru perlu memiliki keterampilan teknis dan pedagogis yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru merupakan faktor penting untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam literasi digital.

c. **Dukungan dari Orang Tua**: Dukungan dari orang tua juga memengaruhi keberhasilan program literasi digital. Orang tua perlu memahami pentingnya literasi digital dan mendorong anak-anak mereka untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Selain itu, orang tua juga dapat memfasilitasi pembelajaran di rumah dengan menyediakan

akses terhadap perangkat teknologi dan sumber belajar digital.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai literasi digital dan pengaruhnya terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar semakin berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Beberapa studi telah dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana program literasi digital dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa, khususnya dalam aspek membaca dan menulis. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini.

Peneliti terdahulu yang relevan mengenai meningkatkan motivasi belajar di antaranya adalah sebagai berikut :

### 1. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al. (2020) menunjukkan bahwa integrasi program literasi digital dalam pembelajaran membaca dapat meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Studi ini menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan intervensi literasi digital memiliki peningkatan yang signifikan

dalam pemahaman bacaan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Dalam penelitian lain, Nugroho & Putri (2021) menyoroti bagaimana penggunaan aplikasi berbasis digital dapat membantu meningkatkan minat baca siswa. Aplikasi yang menyediakan cerita interaktif dan fitur gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan pemahaman mereka.

**2. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kemampuan Menulis Siswa**

Menurut studi yang dilakukan oleh Rahmawati & Hidayat (2019), penggunaan platform digital dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, siswa yang diberikan tugas menulis melalui blog dan aplikasi kolaboratif menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam struktur tulisan, pemilihan kata, dan keterampilan berargumen dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Penelitian lain oleh Pratama et al. (2022) menemukan bahwa integrasi alat digital seperti Google Docs dan Grammarly dapat membantu siswa dalam mengoreksi kesalahan ejaan dan tata bahasa mereka, sehingga meningkatkan kualitas tulisan mereka secara keseluruhan. Studi ini menyimpulkan bahwa program

literasi digital yang terstruktur dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat dan efektif bagi siswa dalam proses belajar menulis.

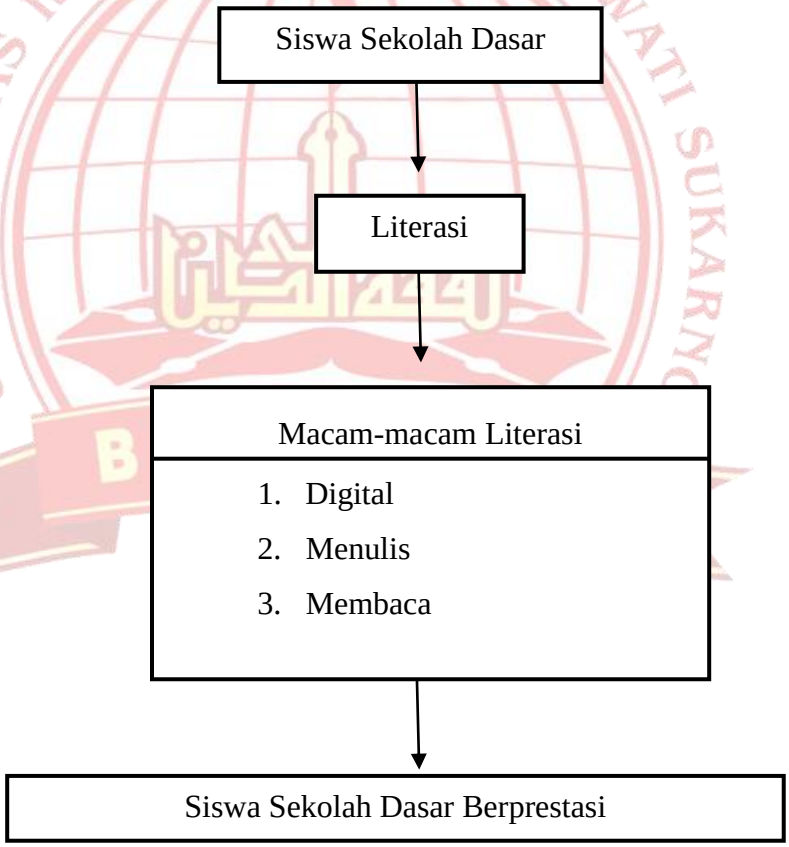
### 3. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Implementasi Literasi Digital

Selain manfaatnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari & Kusuma (2023) menyoroti tantangan dalam implementasi program literasi digital di sekolah dasar. Hambatan utama yang diidentifikasi meliputi keterbatasan akses perangkat teknologi, kurangnya keterampilan digital guru, serta resistensi terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi. Namun, studi ini juga menegaskan bahwa dengan pelatihan yang memadai bagi guru dan penyediaan infrastruktur yang mendukung, efektivitas program literasi digital dapat meningkat secara signifikan.

## C. Kerangka Berpikir

Pada tumbuh kembang anak, orang tua menjadi peran utama terpenting dalam hidup seorang anak. Tidak hanya itu, proses belajar mengajar juga menjadikan peran orang tua dan guru sangat berpengaruh. Seperti yang diketahui, seorang manusia yang masih berusia anak-anak masih mengalami emosional yang belum stabil. Proses belajar yang mereka lakukan bisa saja membuat mereka bosan dengan situasi yang sama. Oleh karena itu, pentingnya peran seorang guru dalam mendampingi

siswa di sekolah. Dan untuk menciptakan suasana yang dapat membangkitkan rasa senang anak dalam proses belajar. Bentuk dukungan yang dilakukan dapat berupa memberikan motivasi-motivasi yang unik pada seorang anak. Berdasarkan rangkaian diatas, peneliti menyimpulkan gambaran kerangka pemikiran sebagai berikut:

**Bagan 2.1**

**Kerangka Berpikir**