

**ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGELOLAAN
WEBSITE GOOGLE SITE DALAM PROJEK PENGUATAN
PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) REKAYASA DAN
TEKNOLOGI DI KELAS 5 SDN 1 SUNGAI DANGKU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

EGI ARBAINATA

NIM: 22591058

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2026

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Egi Arbainata Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **"ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGELOLAAN WEBSITE GOOGLE SITE DALAM PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) REKAYASA DAN TEKNOLOGI DI KELAS 5 SDN 1 SUNGAI DANGKU"**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan .Terimakasih

Wassalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

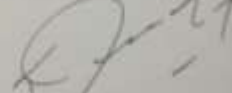


Dr. Sagiman, M.Kom

NIP. 197905012009011007

Curup, Juni 2026

Pembimbing II



Wand Syahindra, M.Kom

NIP. 198107112005011004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Egi Arbainata
NIM : 22591058
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya

Curup, 20 Juli 2026

22591058



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iain.curup@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1027 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2026

Nama : Egi Arbainata
NIM : 22591058
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan Website Google Site Dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Juli 2026
Pukul : 11.00 – 12.30 WIB
Tempat : Ruang Ujian 1 Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah

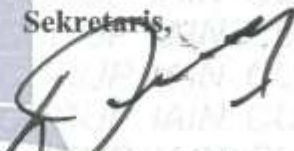
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

TIM PENGUJI

Ketua,


Dr. Sagiman, M.Kom
NIP. 197905012009011007

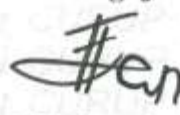
Sekretaris,


Wandu Syahindra, M.Kom
NIP. 198107112005011004

Penguji I,


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018111001

Penguji II,


Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032016

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Koralasari S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004



MOTTO

“Kita lebih sering menderita dalam imajinasi kita daripada dalam kenyataan”

~Seneca~

"Bahkan jika kamu gagal, setidaknya kamu belajar sesuatu. Yang paling menakutkan adalah tidak melakukan apa-apa karena takut gagal."

~Rudeus Greyrat~

“amor fati (cintailah takdirmu)”

~Egi Arbainata~

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang tiada tara kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah dianugerahkan-Nya, lembar karya sederhana ini saya persembahkan secara tulus sebagai wujud bakti, hormat, dan cinta mendalam kepada:

1. Kepada kedua orang tua, Bapak Afandi dan Ibu Pujiati Pahlawan hidup tanpa tanda jasa yang perjuangannya melampaui waktu dan melebihi batas kata. Terima kasih atas setiap tetes keringat, doa yang tiada pernah putus di sepertiga malam, kasih sayang yang tak bertepi, serta kesabaran yang tak pernah habis dalam membesarkan dan mendidik saya. Lembar sarjana ini adalah jawaban terkecil atas harapan besar, kepercayaan, dan amanah yang selama ini diletakkan di pundak saya sebagai anak bungsu. Gelar ini sepenuhnya adalah milik Ayah dan Ibu.
2. Saudara penulis, Terima kasih atas segala dukungan moral, materiil, nasihat, dan semangat yang selalu menguatkan langkah saya untuk terus melangkah maju dan menuntaskan amanah akademik ini.
3. Teman penulias. terima kasih atas kehadiran kalian yang selalu membawa tawa, semangat yang tak pernah padam, serta pelukan hangat di masa-masa sulit penyusunan skripsi. Kalian bukan sekadar teman kuliah, tetapi sudah seperti keluarga.

4. Dosen Pembimbing dan Almamater Tercinta IAIN Curup. Terima kasih atas limpahan ilmu, bimbingan, dedikasi, dan kesabaran yang telah menuntun saya hingga mampu menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah.
5. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada setiap orang yang telah datang dalam perjalanan selama ini yang telah memberi banyak pelajaran berharga tentang kehidupan.

ABSTRAK

Arbainata, Egi. 2026. *Analisis Kemampuan Siswa dalam Pengelolaan Website Google Sites dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa dan Teknologi di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku*. Skripsi, Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah, IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya integrasi teknologi dalam Kurikulum Merdeka, khususnya melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Rekayasa dan Teknologi. P5 menuntut siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga terampil menggunakan media digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku dalam mengelola *website Google Sites* sebagai media dokumentasi pelaksanaan P5 Rekayasa dan Teknologi.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku yang terlibat aktif dalam projek P5. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembuatan *website*, wawancara mendalam dengan guru kelas dan perwakilan siswa, serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan menerapkan model Sugioyono, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, serta verifikasi untuk memastikan keabsahan temuan di lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas 5 dalam pengelolaan *Google Sites* terbukti mahir dalam pengoperasiannya, Dalam pelaksanaan P5 Rekayasa dan Teknologi di SDN 1 Sungai Dangku terbukti efektif meningkatkan literasi digital. Keberhasilan pelaksanaan P5 Rekayasa dan Teknologi ini juga didukung secara optimal oleh pemanfaatan Akun Belajar.id milik siswa dan guru. Faktor penghambat dalam pengelolaan *Google Sites* meliputi kesulitan teknis dalam mengatur navigasi halaman. Sementara itu, faktor pendukungnya adalah antarmuka platform yang mudah dipahami anak untuk fitur dasar. Adapun Faktor penghambat dalam P5 ini terletak pada rendahnya literasi digital siswa untuk aspek tingkat lanjut, yang memicu kendala teknis saat mengoperasikan fitur-fitur kompleks pada perangkat digital. Namun, hambatan tersebut berhasil diatasi oleh faktor pendukung berupa tingginya motivasi belajar siswa untuk mengeksplorasi teknologi baru.

Kata Kunci: *Kemampuan Siswa, Google Sites, P5, Rekayasa dan Teknologi, Sekolah Dasar.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena berkat limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul **“Analisis Kemampuan Siswa dalam Pengelolaan *Website Google Site* dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa dan Teknologi di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku”**. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam, yang senantiasa menjadi panutan terbaik bagi umat manusia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kelancaran tugas akhir ini tidak lepas dari adanya dorongan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Pengalaman berharga selama penelitian ini tidak sekadar bermakna secara materi, namun telah membuka cakrawala berpikir penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

3. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah melimpahkan waktu, perhatian, dan kesabaran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan motivasi yang begitu berarti bagi penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Wandu Syahindra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan segenap ketulusan dalam memberikan bimbingan, telaah kritis, serta masukan-masukan konstruktif yang sangat berharga demi penyempurnaan karya ilmiah ini.
6. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan sepanjang masa perkuliahan penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGMI, yang telah membekali penulis dengan fondasi ilmu pengetahuan dan kompetensi keguruan yang bermanfaat sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SDN 1 Sungai Dangku yang telah memberikan izin penelitian serta dukungan penuh kepada penulis selama proses pengumpulan data di lapangan.
9. Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., selaku Wali Kelas 5 sekaligus Tim TIK/Koordinator Projek SDN 1 Sungai Dangku yang telah meluangkan

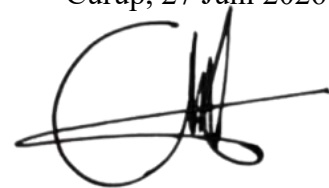
waktu untuk memberikan data, wawancara, serta pendampingan yang luar biasa selama penelitian berlangsung.

10. Seluruh Dewan Guru, Staf, serta Siswa-Siswi Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku yang telah menyambut hangat, bekerja sama, dan membantu penulis secara aktif selama pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan, serta kemajuan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 27 Juni 2026



Egi Arbainata
22591058

DAFTAR ISI

MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	13
C. Pertanyaan Penelitian.....	13
D. Tujuan Penelitian.....	14
E. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Landasan Teori	17
B. Penelitian Yang Relevan.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Desain Penelitian.....	46
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	48
C. Subjek Penelitian	48
D. Data Dan Sumber Data	48
E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis Data.....	51
G. Teknik Keabsahan Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	53
B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data.....	58
C. Hasil Penelitian	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Nama Siswa Kelas 5	57
Tabel 4.2 Pedoman Wawancara Penelitian	59
Tabel 4.2 Data Siswa.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Permohonan Izin Penelitian.....	
Lampiran Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran Surat Telah Melakukan Penelitian.....	
Lampiran Keterangan Telah Melakukan Wawancara.....	
Lampiran Pedoman Observasi	
Lampiran Hasil Observasi.....	
Lampiran Pedoman Wawancara	
Lampiran Transkrip Wawancara	
Lampiran Dokumentasi Pelaksanaan P5 Rekayasa Dan Teknologi	
Lampiran Dokumentasi Wawancara Kepala Sekolah.....	
Lampiran Dokumentasi Wawancara Guru.....	
Lampiran Dokumentasi Perlengkapan Pelaksanaan P5.....	
Lampiran Biodata Penulis	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban manusia yang maju dan berdaya saing. Ia bukan sekadar proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan sebuah sistem yang membentuk karakter, nilai, serta keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan zaman. Memasuki era *Society 5.0*, paradigma pendidikan mengalami pergeseran yang signifikan. Teknologi informasi kini tidak lagi dipandang hanya sebagai alat bantu tambahan, melainkan telah bertransformasi menjadi ekosistem pembelajaran yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari. Melalui integrasi teknologi, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih interaktif, personal, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, sehingga kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dapat ditingkatkan secara optimal.

Sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar mencetak individu yang cerdas secara akademis. Pendidikan harus mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mereka memiliki kekuatan spiritual yang kokoh, kemampuan pengendalian diri yang baik, serta keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Dengan demikian, pendidikan berperan sebagai motor penggerak yang tidak hanya melahirkan generasi berpengetahuan, tetapi juga generasi yang berkarakter, berintegritas, dan siap berkontribusi dalam membangun bangsa di tengah dinamika global.

Secara global, arah perkembangan pendidikan modern semakin menekankan pentingnya penerapan pedagogi berbasis digital. Hal ini berarti proses belajar tidak lagi cukup hanya mengandalkan metode tradisional, melainkan menuntut adanya literasi digital tingkat lanjut agar peserta didik mampu beradaptasi dan bertahan di tengah derasnya arus disrupsi teknologi. Literasi digital di sini mencakup kemampuan memahami, menggunakan, sekaligus mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital secara kritis dan bertanggung jawab.

Dalam konteks tersebut, peran guru menjadi sangat krusial. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang kreatif. Mereka dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif misalnya melalui penggunaan aplikasi interaktif, video pembelajaran, simulasi digital, atau platform kolaboratif agar siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Kreativitas guru dalam merancang media ini akan membantu siswa menguasai materi dengan cara yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dengan demikian, tren pendidikan digital bukan sekadar soal penggunaan teknologi, tetapi juga tentang bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan secara bijak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membangun keterampilan abad ke-21, serta menyiapkan generasi yang tangguh menghadapi tantangan global.

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini, penguasaan teknologi digital menjadi hal yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh siswa adalah keterampilan dalam mengelola media pembelajaran berbasis

teknologi, seperti *website*. *Website* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan teknis siswa dalam bidang rekayasa dan teknologi.

Google Sites merupakan salah satu platform yang mudah diakses dan digunakan untuk membuat *website*, sehingga sangat sesuai diterapkan sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Melalui pengelolaan *website* menggunakan *Google Sites*, siswa dapat belajar memahami berbagai aspek teknologi seperti desain, pengaturan konten, dan penggunaan fitur digital yang mendukung proses belajar mengajar.¹

Google Sites telah berevolusi dari pembuat halaman web dasar menjadi platform tanpa kode yang penting untuk lanskap digital saat ini. Pada dasarnya, platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat situs web responsif tanpa perlu menulis kode apa pun. Metode seret dan lepasnya (*drag and drop*) tidak hanya mengurangi waktu produksi tetapi juga menyamakan kedudukan dalam penerbitan digital, memungkinkan mereka yang tidak memiliki keahlian teknis untuk membuat konten visual profesional secara online. Baik dalam lingkungan pendidikan maupun profesional, platform ini sering menjadi pilihan karena strukturnya yang tanpa biaya dan integrasi yang mulus dengan alat *Google Workspace* lainnya.

Lebih jauh lagi, efektivitas *Google Sites* terletak pada kemampuannya untuk mengonsolidasikan berbagai jenis konten dalam satu wadah yang terorganisir. Sejak pembaruan besar pada tahun 2021, *Google* terus meningkatkan fleksibilitas

¹ Randall S. Davies dan Richard E. West, "Technology Integration in Schools," dalam *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, ed. oleh J. Michael Spector dkk. (New York, NY: Springer New York, 2014), 841–53,

tata letak dan kontrol izin akses yang lebih granular. Hal ini memungkinkan situs web berfungsi sebagai portofolio digital, pusat informasi proyek, atau bahkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara publik maupun dibatasi hanya untuk organisasi tertentu.

Namun, sebagai platform yang mengutamakan kemudahan, *Google Sites* tetap memiliki batasan dalam hal kustomisasi desain yang mendalam dan fitur fungsionalitas yang kompleks. Platform ini tidak dirancang untuk menangani struktur situs *e-commerce* berskala besar atau situs web yang memerlukan *database* kustom yang rumit. Meski begitu, bagi kebutuhan yang bersifat informatif dan edukatif, keterbatasan ini justru menjadi keunggulan karena menjaga pengguna tetap fokus pada struktur konten daripada terjebak dalam kerumitan estetika yang berlebihan.²

Kemampuan awal siswa dalam mengelola *Google Sites* di SDN 1 Sungai Dangku masih berada pada tahap dasar. Sebagian besar siswa baru mengenal platform ini sebagai media untuk membuat halaman web sederhana, sehingga mereka cenderung hanya mampu melakukan langkah-langkah dasar seperti menambahkan teks, gambar, atau tautan. Pada tahap awal, siswa juga masih membutuhkan pendampingan guru untuk memahami struktur halaman, cara mengatur tata letak, serta bagaimana menyimpan dan membagikan hasil karya mereka.³

² Hasil Observasi Pengelolaan Konten dan Desain Antarmuka *Google Sites* oleh Siswa Kelas V, SDN 1 Sungai Dangku, 12 Juni 2026

³ Muhammad Ridwan Efendi Guru Pembimbing P5 dan Koordinator TIK, *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 Juni 2026.

Meski demikian, pengalaman awal ini menjadi fondasi penting untuk membangun keterampilan digital yang lebih kompleks. Dengan bimbingan guru, siswa mulai belajar bahwa *Google Sites* bukan sekadar tempat menulis, tetapi juga sarana untuk menampilkan ide, karya, dan informasi secara terstruktur. Proses ini melatih mereka berpikir kritis dalam memilih konten yang relevan, kreatif dalam mendesain tampilan, serta bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

Melalui proses pendampingan kemampuan siswa meningkat seiring berjalannya waktu seiring dengan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang merupakan paradigma baru dalam sistem pendidikan Indonesia yang dirancang untuk memperkuat upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Program ini tidak hanya berfokus pada konten kognitif, tetapi lebih mengutamakan pada pengalaman langsung (*experiential learning*) melalui isu-isu relevan di lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, P5 memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dalam situasi tidak formal, struktur belajar yang fleksibel, serta terlibat langsung dengan masyarakat untuk menjawab tantangan zaman.

Dalam konteks *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (P5) di sekolah dasar, pendidikan diarahkan untuk menanamkan enam dimensi karakter utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, menghargai kebinekaan global, menjunjung tinggi semangat gotong royong, membangun kemandirian, mengasah kemampuan bernalar kritis, serta

menumbuhkan kreativitas.⁴ Salah satu tema yang semakin banyak diadaptasi adalah “Rekayasa dan Teknologi”, yang menekankan pentingnya pemanfaatan inovasi digital dalam proses belajar.

Rekayasa dan teknologi dalam P5 bukan hanya sekadar mengenalkan siswa pada perangkat digital, tetapi juga mengajak mereka untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai sarana pemecahan masalah nyata dan penciptaan karya yang bermanfaat. Melalui proyek ini, siswa belajar memahami bahwa teknologi adalah bagian dari kehidupan sehari-hari yang dapat dimanfaatkan secara bijak untuk mendukung pembelajaran, meningkatkan produktivitas, dan memperluas wawasan.

Tema Rekayasa dan Teknologi dalam P5 memiliki relevansi yang sangat besar karena membantu siswa mengenal teknologi sejak dini sekaligus menanamkan nilai karakter Profil Pelajar Pancasila. Rekayasa dipahami sebagai proses merancang dan menciptakan solusi atas masalah nyata, sedangkan teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan dalam bentuk alat atau media digital yang mendukung kehidupan sehari-hari. Melalui proyek bertema ini, siswa diajak untuk bereksperimen dengan perangkat sederhana, aplikasi digital, atau karya inovatif yang sesuai dengan usia mereka, sehingga mereka belajar memecahkan masalah dengan cara kreatif dan kolaboratif.

Lebih jauh, penggunaan teknologi dalam P5 di sekolah dasar bukan hanya soal keterampilan teknis, tetapi juga membangun resiliensi digital. Anak-anak

⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek, 2022), hlm. 3–7.

dilatih untuk berpikir kritis, memilah informasi yang benar, serta menggunakan teknologi secara bijak di tengah derasnya arus informasi. Dengan demikian, tema rekayasa dan teknologi menjadi wahana pembelajaran holistik: mengasah keterampilan digital, menumbuhkan kreativitas, sekaligus memperkuat enam dimensi karakter utama Profil Pelajar Pancasila beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, menghargai kebinekaan, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.⁵

Penggunaan media teknologi dalam tema ini terbukti efektif dalam membangun resiliensi digital pada siswa.⁶ Mereka dilatih untuk tetap berpikir kritis di tengah derasnya arus informasi, mampu memilah data yang relevan, serta tidak mudah terpengaruh oleh konten yang menyesatkan. Dengan demikian, rekayasa dan teknologi dalam P5 berfungsi ganda: selain memperkuat keterampilan abad ke-21, juga menanamkan nilai karakter yang kokoh agar siswa siap menghadapi tantangan era digital dengan sikap yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan platform digital seperti *Google Sites* dalam proyek P5 memungkinkan terjadinya kolaborasi yang lebih dinamis antar siswa. Integrasi teknologi ini tidak hanya memfasilitasi distribusi materi, tetapi juga berfungsi sebagai wadah portofolio digital yang merekam seluruh proses perkembangan karakter siswa secara berkelanjutan. Melalui proses ini, siswa tidak

⁵ Muhammad Ridwan Efendi Guru Pembimbing P5 dan Koordinator TIK, *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 Juni 2026; *Hasil Observasi Kurasi Informasi dan Internalisasi Dimensi Bernalar Kritis dalam P5 di Kelas V*, SDN 1 Sungai Dangku, 11 Juni 2026.

⁶ Muhammad Ridwan Efendi Guru Pembimbing P5 dan Koordinator TIK, *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 Juni 2026.

hanya belajar mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah secara kolektif.⁷

Integrasi *Google Sites* dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan bentuk nyata dari pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan karakter. Sebagai platform yang mengusung konsep *no-code*, *Google Sites* memungkinkan siswa dan guru untuk mendokumentasikan seluruh proses proyek secara sistematis dan menarik. Dalam tema Rekayasa dan Teknologi, platform ini berperan sebagai wadah bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas digital mereka, di mana mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga mempraktikkan cara mengelola informasi secara logis dan terstruktur di dunia maya.

Pemanfaatan *Google Sites* dalam P5 juga memperkuat dimensi Bernalar Kritis dan Gotong Royong. Secara teknis, fitur kolaborasi *real-time* pada platform ini menuntut siswa untuk bekerja sama dalam menyusun konten, melakukan kurasi data, hingga menyajikan hasil akhir proyek kepada publik.⁸ Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada transformasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, melalui pembuatan situs web, siswa dilatih untuk memiliki resiliensi digital agar mampu memilah informasi yang valid dan bermanfaat di era disrupsi saat ini.

⁷ M. Agil Febrian dan Muhammad Irwan Padli Nasution, “Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis,” *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024): hlm. 88.

⁸ Muhammad Ridwan Efendi Guru Pembimbing P5 dan Koordinator TIK, *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 Juni 2026.

Seringkali muncul stigma bahwa kecanggihan teknologi digital hanya mendominasi sekolah-sekolah di perkotaan, sementara pendidikan di wilayah pedesaan tertinggal jauh di belakang. Namun, fenomena unik di SDN 1 Sungai Dangku hadir mematahkan anggapan tersebut, siswa kelas 5 disini tidak lagi sekadar belajar komputer, tetapi telah bertransformasi menjadi pengelola website sekolah yang aktif. Melalui penerapan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema Rekayasa dan Teknologi, pembelajaran tidak lagi berhenti pada teori di atas kertas, melainkan langsung pada praktik nyata di mana siswa memanfaatkan *Google Sites* menjadi media informasi fungsional . Keterlibatan ini membuktikan bahwa anak-anak di daerah pun memiliki potensi besar untuk menjadi kreator digital yang kompeten, bukan sekadar konsumen pasif, sekaligus menunjukkan kesiapan dini mereka dalam menjawab tantangan *Era Society 5.0* yang menuntut kualitas SDM berbasis teknologi.

Dalam survei yang telah peneliti lakukan tepatnya di SDN 1 Sungai Dangku. SD tersebut telah menerapkan pemanfaatan *website google sites*, dimana *website* tersebut merupakan hasil dari kolaborasi antara guru dan murid sehingga terbentuknya website sekolah yang di kelola langsung oleh para siswa dan tak lupa pula di bimbing langsung dengan guru yang berkompeten dalam bidangnya. Meskipun dalam kondisi yang kurang mendukung, salah satunya sekolah tersebut terletak di pedesaan yang agak terbelakang di dibandingkan dengan sekolah-sekolah di kota.⁹

⁹ Muhammad Ridwan Efendi (Guru Pembimbing P5), *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 Juni 2026; *Hasil Observasi Praktik Pengelolaan Google Sites di Kelas V*, SDN 1 Sungai Dangku, 12 Juni 2026.

Dalam pelaksanaannya pemerintah telah memberikan bantuan perangkat pembelajaran laptop berbasis chrome OS (*Chromebook*) di SDN 1 Sungai Dangku, dan sekolah juga sudah memberikan fasilitas wifi untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. SDN 1 Sungai Dangku sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang teknologi, menyadari pentingnya mengembangkan kemampuan siswa dalam pengelolaan *website*. Oleh karena itu, diperlukan suatu analisis kemampuan siswa dalam mengelola *website Google Sites* untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia. Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif serta meningkatkan kualitas pendidikan.

SDN 1 Sungai Dangku telah mengambil langkah positif dengan menerapkan pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Kolaborasi antara guru dan siswa dalam mengelola website sekolah menunjukkan adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa, meskipun dalam kondisi yang kurang mendukung. Dukungan dari pemerintah melalui penyediaan perangkat pembelajaran dan fasilitas internet juga berkontribusi pada keberhasilan inisiatif ini.

Pelaksanaan P5 bertema Rekayasa dan Teknologi di SDN 1 Sungai Dangku dipimpin oleh guru honorer bernama Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd. Beliau diberi tanggung jawab oleh kepala sekolah sebagai wali kelas 6 sekaligus tim pengembang TIK sekolah. Dalam perannya, Ridwan Efendi mengawal optimalisasi digital di satuan pendidikan dengan meningkatkan kompetensi TIK guru dan siswa serta mengembangkan media digital melalui platform sekolah dan media sosial.

Proyek yang dikembangkan adalah “Website Sekolahku”, yang menjadi sarana transformasi digital di sekolah. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi aktivasi akun belajar.id siswa, pemanfaatan *Chromebook*, penggunaan *Google Workspace for Education*, serta integrasi aplikasi kreatif seperti *Canva*, *Capcut*, *YouTube*, dan *Google Sites*. Selain itu, aplikasi pendukung seperti *Quizziz*, *Wordwall*, dan *Gimkit* digunakan untuk membuat asesmen yang menyenangkan.

Dampak dari pelaksanaan P5 ini terlihat jelas: kemampuan TIK siswa meningkat, mereka mampu membuat materi pembelajaran dalam bentuk video dan website, pembelajaran menjadi lebih variatif dengan sumber belajar digital, serta prestasi akademik siswa ikut terangkat. Website sekolah yang dikelola siswa bahkan digunakan oleh guru lain di Kabupaten Musi Rawas. Dengan demikian, pelaksanaan P5 di SDN 1 Sungai Dangku tidak hanya memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila, tetapi juga mendorong transformasi digital yang nyata di lingkungan sekolah dasar.

Analisis kemampuan siswa dalam mengelola *website Google Sites* sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 1 Sungai Dangku. Dengan demikian, sekolah ini dapat menjadi contoh bagi institusi pendidikan lainnya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Penelitian ini berakar pada kenyataan bahwa meskipun siswa sekolah dasar saat ini memiliki akses yang sangat tinggi terhadap perangkat digital, kemampuan mereka dalam hal kreasi konten masih tergolong rendah. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa kelas 5 SD umumnya memiliki skor literasi digital yang baik pada dimensi akses, namun mengalami penurunan signifikan pada dimensi analisis dan kreasi konten digital.¹⁰ Hal ini menciptakan kesenjangan yang mengkhawatirkan: siswa mahir mengonsumsi teknologi, tetapi gagap saat diminta menciptakan sesuatu menggunakan teknologi tersebut. Di sinilah letak pentingnya penggunaan *Google Sites* dalam proyek P5 platform ini menjadi jembatan untuk mengubah peran siswa dari sekadar pengguna menjadi kreator yang mampu menyusun informasi secara logis dan visual.

Selain itu, implementasi tema Rekayasa dan Teknologi dalam P5 sering kali menghadapi hambatan besar di lapangan karena kurangnya panduan teknis yang spesifik mengenai media apa yang paling efektif digunakan siswa usia dasar. Banyak sekolah masih terjebak pada penggunaan teknologi sederhana yang tidak menantang daya nalar siswa. Padahal, penggunaan media berbasis *web* seperti *Google Sites* telah terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan kolaboratif siswa secara lebih mendalam dibandingkan media konvensional. Jika kemampuan siswa dalam mengelola platform ini tidak dianalisis secara serius, maka tujuan Kurikulum Merdeka untuk membentuk profil pelajar

¹⁰ Nurdin, "Profil Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka: Ditinjau Dari Akses, Analisis, Kreasi, dan Etika," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (2025), hlm. 22.

yang Kreatif dan Bernalar Kritis hanya akan menjadi slogan tanpa bukti pencapaian yang terukur.¹¹

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat mendesak untuk dilakukan sebagai upaya memetakan kompetensi nyata siswa di tengah tantangan era disrupsi. Dengan menganalisis bagaimana siswa kelas 5 mengelola *Google Sites*, kita dapat memahami sejauh mana teknologi mampu melatih *resiliensi digital* mereka yaitu kemampuan untuk tetap fokus, kritis, dan bertanggung jawab saat beraktivitas di ruang digital.¹² Hasil penelitian ini nantinya tidak hanya bermanfaat bagi SDN 1 Sungai Dangku, tetapi juga menjadi referensi penting bagi pengembangan modul P5 yang lebih aplikatif di tingkat nasional, sehingga pemanfaatan teknologi di sekolah benar-benar memberikan dampak nyata pada perkembangan karakter dan keterampilan hidup siswa.¹³

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada analisis kemampuan siswa dalam mengelola *website Google Sites* sebagai bagian dari pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema rekayasa dan teknologi pada kelas V SDN 1 Sungai Dangku.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

¹¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

¹² Retno Lestari dkk., *The Power of Digital Resilience: Transformasi Berpikir Kritis dan Penguatan Kesehatan Mental Emosional di Era Disrupsi*, (Malang: UB Press, 2023), hlm. 45.

¹³ M. Agil Febrian dan M. Irwan Padli Nasution, “Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif,” *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024): hlm. 90.

1. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam mengelola *website Google Sites* di SDN 1 Sungai Dangku ?
2. Bagaimana pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku ?
3. Bagaimana Faktor Penghambat Dan Pendukung Dalam Pengelolaan *Website Google Sites* Di SDN 1 Sungai Dangku ?
4. Bagaimana Faktor penghambat dan pendukung dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan siswa dalam mengelola *Website Google Sites* di SDN 1 Sungai Dangku.
2. Untuk mengetahui Sejauh mana pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam pengelolaan *Website Google Sites* di SDN 1 Sungai Dangku
4. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks penggunaan media

digital seperti website. Hasil penelitian dapat memperkaya literatur yang ada mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta memberikan model teoritis yang dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya *website* yang dikelola oleh siswa dan guru, sekolah dapat meningkatkan citra dan visibilitasnya di masyarakat. Website dapat berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan kegiatan, prestasi, dan informasi penting lainnya tentang sekolah. Website dapat menjadi platform komunikasi yang efektif antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat. Informasi mengenai kegiatan sekolah, pengumuman, dan berita terbaru dapat disampaikan dengan lebih cepat dan efisien.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru SDN 1 Sungai Dangku dengan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya melalui pengelolaan *website Google Sites*. Dengan keterampilan digital yang lebih baik, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, penelitian ini juga mendorong guru untuk berinovasi dan berkolaborasi dengan siswa dalam pengelolaan media pembelajaran, sehingga

meningkatkan profesionalisme dan efektivitas pengajaran serta mendukung pencapaian kompetensi siswa secara optimal.

c. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa SDN 1 Sungai Dangu dengan meningkatkan keterampilan digital dan teknis mereka dalam mengelola website menggunakan *Google Sites*, sehingga siswa dapat lebih percaya diri dan mandiri dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, keterlibatan langsung dalam pembuatan dan pengelolaan website dapat mengasah kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kerja sama tim siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga bekal keterampilan teknologi yang relevan untuk menghadapi tantangan di era digital dan mempersiapkan diri dalam dunia pendidikan lanjutan maupun karier masa depan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Analisis

Analisis dalam penelitian pendidikan merupakan proses sistematis untuk menguraikan, menafsirkan, dan memahami data yang diperoleh dari lapangan agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diteliti. Menurut Sugiyono, analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga peneliti dapat menemukan makna dari informasi yang dikumpulkan.¹⁴ Dalam konteks penelitian ini, analisis digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengelola *Google Sites*, mengidentifikasi pola keterampilan digital yang muncul, serta memahami bagaimana pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pencapaian tujuan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Analisis tidak hanya berfungsi untuk menggambarkan fakta, tetapi juga untuk memberikan interpretasi yang mendalam mengenai peran teknologi dalam meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital siswa.

Selain metode reduksi data, penelitian ini juga dapat menggunakan analisis tematik. Analisis tematik adalah metode untuk mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menafsirkan pola atau tema yang muncul dari data

¹⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 224–228.

penelitian. Braun dan Clarke menjelaskan bahwa analisis tematik membantu peneliti menemukan makna yang lebih dalam dari pengalaman partisipan, sehingga cocok digunakan dalam penelitian pendidikan berbasis proyek.¹⁵ Dalam konteks penelitian ini, analisis tematik dapat digunakan untuk mengelompokkan pengalaman siswa dalam mengelola Google Sites, misalnya tema kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Metode lain yang relevan adalah analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan menggambarkan fenomena apa adanya berdasarkan data lapangan. Miles, Huberman, dan Saldaña menekankan bahwa analisis deskriptif tidak hanya menyajikan data, tetapi juga memberikan interpretasi yang logis sesuai dengan konteks penelitian.¹⁶ Dengan metode ini, peneliti dapat menjelaskan bagaimana siswa kelas V SDN 1 Sungai Dangku mengelola website, apa saja kendala yang mereka hadapi, serta bagaimana guru berperan dalam mendampingi proses tersebut.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini juga menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh lebih konsisten dan dapat dipercaya. Denzin menyebut triangulasi sebagai strategi penting dalam penelitian kualitatif untuk meningkatkan validitas temuan.¹⁷

¹⁵ Virginia Braun & Victoria Clarke, *Thematic Analysis: A Practical Guide* (London: SAGE Publications, 2021), hlm. 35–40.

¹⁶ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, & Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE, 2020), hlm. 31–33.

¹⁷ Norman K. Denzin, *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods* (New York: Routledge, 2017), hlm. 297–300.

2. Kemampuan siswa dalam pengelolaan *wibesite Google sites*

a. Kemampuan Sisiwa

Kompetensi siswa dalam konteks pendidikan modern merupakan ekspresi dari integrasi potensi intelektual, keterampilan psikomotorik, dan pembelajaran mandiri yang dicapai melalui interaksi terstruktur dalam lingkungan digital. Kompetensi ini tidak lagi dipandang sebagai penguasaan konten pasif dalam konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) SDN 1 Sungai Dangku, tetapi lebih sebagai kemampuan aktif siswa untuk menciptakan pemahaman teknis menggunakan platform tanpa kode seperti *Google Sites*. Siswa menjadi pencipta yang dapat mengatur pengetahuan secara rasional dan grafis, bukan hanya konsumen teknologi.

Dalam penerapannya kemampuan siswa juga dapat di ukur melalui beberapa dimensi literasi digital yang tercakup pada akses, analisis hingga kreasi konten. Dalam pemanfaatan *Google Sites* di Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), siswa dapat melatih kemampuan kognitifnya untuk merancang struktur navigasi dan mengelola konten informasi secara sistematis dan terarah. Aktivitas rekayasa digital ini menjadi jembatan penting untuk meningkatkan daya nalar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung statis¹⁸

¹⁸ S. Arifin dan I. Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites untuk Mendukung Pemahaman Konsep Siswa," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2025): 566,

Secara teoritis perkembangan kemampuan digital ini juga sejalan dengan kerangka European Digital Competence Framework (DigComp 2.2).¹⁹ Dalam DigComp, kemampuan siswa bergerak dari skala Foundation memahami dan melakukan tugas dasar digital dengan bimbingan, Intermediate mengatasi masalah secara mandiri dan mengorganisasi konten, hingga Advanced menciptakan solusi digital yang kompleks dan mendukung kolaborasi sebaya.

Perubahan tingkat kemampuan ini juga membawa dampak pada kualitas hasil karya siswa, sebagaimana dijelaskan dalam Model SAMR Puentadura²⁰:

- 1) Tingkat Pemula (*Substitution*): Siswa hanya menggunakan *Google Sites* sebagai pengganti lembar kertas untuk menempelkan teks atau tugas sekolah tanpa memanfaatkan fitur interaktif.
- 2) Tingkat Menengah (*Augmentation & Modification*): Siswa mulai menyisipkan tautan (*hyperlink*), gambar, serta merancang ulang susunan halaman agar materi pembelajaran menjadi lebih dinamis.
- 3) Tingkat Mahir (*Redefinition*): Siswa menggunakan *Google Sites* untuk menciptakan media baru yang tidak memungkinkan dilakukan tanpa teknologi, seperti membuat portofolio digital interaktif yang siap dipublikasikan dan diakses secara luas sebagai ruang kolaborasi publik.

¹⁹ Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes. Publications Office of the European Union.

²⁰ Puentadura, R. R. (2014). SAMR: A contextualized framework. Curriculum alignment and task redesign using the SAMR model.

Berdasarkan sintesis dari berbagai kerangka teori di atas, tingkat kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam mengelola *Google Sites* tidak hanya diukur dari sekadar penguasaan teknis antarmuka (*interface*), melainkan dari transformasi pola pikir dan kualitas konten yang dihasilkan. Siswa pada tingkat pemula cenderung menggunakan *Google Sites* secara pasif dan mekanis dengan bantuan instruksi eksplisit. Seiring berjalannya proses belajar dan pendampingan, siswa berprogres ke tingkat menengah yang ditandai dengan kemampuan mengorganisasi informasi dan memanfaatkan berbagai komponen multimedia. Pada akhirnya, siswa yang mencapai tingkat mahir mampu memanfaatkan *Google Sites* secara intuitif, kritis, dan kreatif sebagai media komunikasi digital yang utuh, interaktif, serta beretika.

Keterampilan psikomotorik, seperti *drag and drop* dan mengintegrasikan produk *Google Workspace* lainnya, juga menunjukkan kemampuan siswa. Meskipun mereka tinggal di daerah terpencil, kemahiran mereka dengan platform tanpa kode menunjukkan bahwa bakat teknis anak-anak dapat berkembang hingga potensi penuhnya dengan bantuan sumber daya yang sesuai dan pendidik yang berpengetahuan. Untuk menghadapi hambatan akademis di masa depan, keterampilan praktis ini sangat penting.²¹

b. *Website*

Website dapat dipahami sebagai perangkat lunak yang berisi kumpulan file berupa teks, gambar, audio, maupun visual yang saling terhubung melalui

²¹ M. Agil Febrian dan M. Irwan Padli Nasution, "Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024): 102,

jaringan internet. Informasi yang disajikan dalam website umumnya ditulis menggunakan bahasa pemrograman HTML, yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi dari satu halaman ke halaman lainnya. Halaman-halaman web tersimpan dalam sebuah hosting atau web server, dan dapat diakses melalui sistem DNS (*Domain Name System*).

Menurut Adi Nugroho HTML merupakan format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca lintas platform komputer tanpa perlu melakukan perubahan. HTML disebut sebagai *markup language* karena mengandung tanda-tanda khusus yang menentukan tampilan teks serta tingkat kepentingannya dalam sebuah dokumen. Dengan sistem hypertext, HTML memudahkan pemrogram untuk menghubungkan berbagai jenis dokumen ke satu lokasi.²²

Website sendiri hadir dalam beragam jenis sesuai dengan kontennya, misalnya website pendidikan atau website perjalanan. Pada masa sekarang, website terbukti bermanfaat bagi peserta didik sebagai sarana pembelajaran jarak jauh maupun jarak dekat. Kombinasi komputer atau laptop dengan internet membuka peluang besar untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan memotivasi dibandingkan metode tradisional. Dalam beberapa tahun terakhir, website juga dikenal mampu membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan.

²² Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 48.

Konten web merupakan faktor penting yang mendorong pengunjung untuk kembali berulang kali. Oleh karena itu, kualitas konten menjadi kunci utama dalam menarik perhatian peserta didik. Dengan konten yang baik, website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik.

c. *Google Sites*

Google Sites adalah alat pembuat situs web yang ditawarkan *Google* untuk memfasilitasi produksi dan berbagi konten kolaboratif.²³ *Google Sites* memiliki banyak potensi sebagai alat pembelajaran kolaboratif dalam berbagai lingkungan pendidikan karena banyaknya kemampuannya, yang mencakup penyuntingan bersama yang mudah, interaksi dengan aplikasi *Google* lainnya, dan aksesibilitas tinggi di semua perangkat. Secara teori, aplikasi *Google Sites* sangat mudah digunakan dan serbaguna, dan tidak memerlukan komputer dan peralatan jaringan internet yang mahal.

Salah satu penawaran *Google* di bawah program *Workspace for Education* adalah *Google Sites*. Situs web *Google Sites* dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran, dan dapat diintegrasikan dengan layanan dan aplikasi lain untuk mendidik kreativitas. Guru dapat mengunggah file *Google Docs* agar siswa dapat memanfaatkannya sebagai platform pembelajaran kolaboratif, menyediakan kuis daring yang dibuat dengan

²³ M. Agil Febrian dan Muhammad Irwan Padli Nasution, "Efektivitas Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024). Hlm 115

Google Forms, tautan ke klip video dari *YouTube*, dan banyak lagi di halaman *Google Sites*.²⁴

Guru dan siswa mendapatkan manfaat dari halaman web yang dibuat dengan *Google Sites*. Situs web berbasis *Google Sites* bermanfaat bagi guru dan siswa. Hal ini juga disebutkan dalam sebuah artikel yang menunjukkan bagaimana penggunaan *Google Sites* untuk membuat materi pendidikan memberikan banyak kemudahan bagi guru dan siswa di era digital ini. *Google Sites* juga dapat digunakan sebagai *Learning Management System (LMS)*, yang memungkinkan guru untuk mengintegrasikan tautan ke berbagai sumber daya, termasuk soal ujian dan penilaian yang kemudian diberikan.²⁵

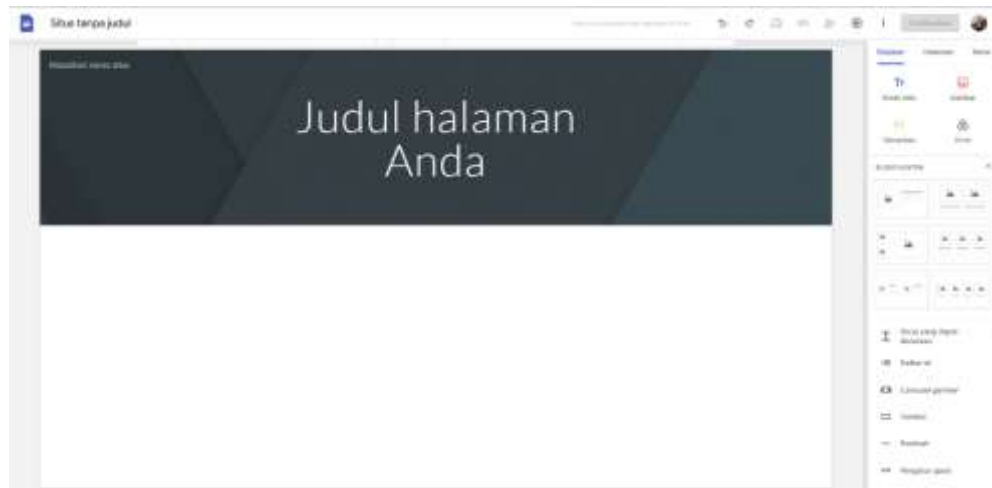
Salah satu sumber daya situs web yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan adalah *Google*. Salah satu opsi untuk membuat situs web, khususnya untuk penggunaan pribadi atau privat, adalah *Google Site*. Siapa pun dapat berkolaborasi di situs tersebut untuk menambahkan file terlampir dan informasi dari aplikasi *Google* lainnya, seperti *Google Docs*, *Sheets*, *Forms*, *Calendars*, *Awesome Tables*, dan lainnya. *Google Site* adalah metode paling sederhana untuk membuat informasi yang dapat diakses dengan cepat oleh siapa pun yang membutuhkannya. Dengan fitur-fitur *Google Site*, pembelajaran dapat terbantu.²⁶

²⁴ Muwafiqus Shobri dan Qois Rifqi, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* di UPT SMP Negeri 19 Gresik," *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 3, no. 1 (7 Maret 2023): hlm 69

²⁵ Muwafiqus Shobri dan Qois Rifqi, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* di UPT SMP Negeri 19 Gresik," *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 3, no. 1 (7 Maret 2023): hlm 71

²⁶ Evi Ristiana, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan *Google site* dalam Pembelajaran IPA," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 4 (6 Desember 2023): 210..

sebelum membuat website terlebih dahulu untuk mengetahui apa saja menu-menu yang ada pada *Google Sites*:



Gambar 2.1
Tampilan Awal Google Sites

1) Akses dan Memulai *Google Sites*

Langkah pertama untuk memulai adalah dengan mengunjungi bilah alamat browser Anda dan mengetikkan *sites.google.com*. Setelah masuk, Anda akan disuguhkan dua pilihan utama:

a) Mulai dari Nol

Mengklik tombol "+" (Kosong) untuk membangun desain dari halaman putih bersih.

b) Template Gallery

Memilih salah satu templat yang tersedia (seperti portofolio, acara, atau pusat bantuan) untuk mempercepat proses pembuatan karena sudah dilengkapi gambar, teks, dan tata letak awal yang siap pakai.

c) Pengelolaan Situs

Di bagian bawah layar, Anda dapat melihat daftar situs yang pernah Anda buat atau situs yang dibagikan orang lain kepada Anda dengan hak edit.

2) Memahami Panel Kontrol Utama (Tiga Tab Utama)

Di sisi kanan layar terdapat tiga tab utama yang menjadi jantung dari proses pengeditan Anda:

a) Tab Insert (Sisipkan)

Ini adalah area di mana Anda akan menghabiskan sebagian besar waktu. Anda dapat menambahkan konten dengan metode *drag and drop*:

1) Blok Konten

Pilih tata letak siap pakai dan seret ke halaman. Garis biru akan muncul sebagai indikator posisi peletakan.

2) Elemen Interaktif

Menambahkan teks yang bisa dilipat (*collapsible text*), daftar isi, tombol, hingga pemisah.

3) Integrasi *Google*

Memasukkan dokumen langsung dari *Google Drive*, video *YouTube*, *Google Calendar*, *Maps*, serta berbagai file dari *Google Docs*, *Sheets*, dan *Slides*.

b) Tab Pages

Gunakan tab ini untuk mengatur struktur navigasi situs Anda:

1) Manajemen Halaman

Klik pada nama halaman untuk berpindah dan mengedit kontennya.

2) Pengaturan Lanjut

Dengan mengklik tiga titik di sebelah nama halaman, Anda bisa menjadikannya sebagai *Home*, menduplikasi halaman, atau mengubah propertinya.

3) Struktur Hierarki

Anda dapat menyeret satu halaman ke bawah halaman lain untuk menjadikannya subhalaman (menu turunan).

4) Sembunyikan dari Navigasi

Opsi untuk menjaga halaman tetap aktif namun tidak muncul di menu utama bagi pengunjung.

c) Tab Themes (Tema)

Panel ini mengatur "wajah" situs Anda:

1) Preset Desain

Pilih tema bawaan (seperti *Impression*, *Diplomat*, *Aristotle*) yang akan mengubah jenis huruf, warna, dan gaya *header* secara otomatis di seluruh situs.

2) Kustomisasi Warna & Font

Anda bisa memilih palet warna yang tersedia atau memasukkan kode hex sendiri agar sesuai dengan *branding* Anda.

3) Fitur Kontrol dan Kolaborasi (Toolbar Atas)

Bilah menu di bagian atas menyediakan fungsi kontrol teknis untuk memastikan kualitas situs:

- a) Undo & Redo: Membatalkan atau mengulangi perubahan tanpa stres.
- b) Preview (Pratinjau): Fitur krusial untuk melihat tampilan situs di tiga mode: Desktop, Tablet, dan Ponsel. Hal ini memastikan konten Anda terlihat rapi di semua perangkat.
- c) Berbagi dengan Orang Lain: Menambahkan kolaborator agar bisa mengedit situs web secara bersamaan secara *real-time*.
- d) Settings : Mengatur navigasi , mengunggah logo atau *favicon*, dan menghubungkan domain kustom.

4) Teknik Mengelola Konten pada Halaman

Membangun situs web adalah soal bagaimana Anda menyusun konten agar mudah dibaca:

- 1) Pengaturan Bagian (*Section*): Setiap bagian dipisahkan oleh garis horizontal bertitik yang hanya terlihat oleh Anda sebagai editor. Anda bisa menarik sisi kiri bagian untuk memindahkannya ke posisi atas atau bawah.
- 2) Manipulasi Gambar: Saat mengklik gambar, muncul titik-titik biru untuk mengubah ukuran. *Google Sites* secara cerdas akan menyesuaikan ukuran elemen di sampingnya agar tetap proporsional.
- 3) Opsi Edit Spesifik: Setiap elemen memiliki menu kecil saat diklik untuk memotong (*crop*), menambahkan tautan (*link*), atau mengubah format tulisan (font, ukuran, dan perataan).

Untuk membuat website pembelajaran di *Google Sites* dengan desain dari *Canva* dalam bentuk paragraf yang runtut, prosesnya dapat dijelaskan sebagai berikut

Pertama, bukalah *Google Sites* melalui akun *Google* Anda, lalu pilih opsi membuat situs baru. Setelah itu, tentukan struktur halaman yang akan digunakan, misalnya halaman beranda sebagai pengantar, halaman materi sesuai tema kurikulum kelas 5, halaman tugas atau kuis, serta halaman sumber belajar. Struktur ini penting agar siswa mudah menavigasi isi situs. Selanjutnya, buka *Canva* dan pilih template presentasi atau infografis yang sesuai untuk anak SD, kemudian masukkan materi pembelajaran seperti siklus air pada mata pelajaran IPA, keragaman budaya Indonesia pada IPS, atau pecahan pada Matematika. Gunakan warna cerah, ilustrasi sederhana, dan font yang mudah dibaca agar menarik perhatian siswa. Setelah desain selesai, unduh dalam format PNG atau JPG, lalu unggah ke *Google Sites* melalui menu *Insert*. Letakkan desain pada halaman materi yang relevan dan tambahkan teks penjelasan singkat di bawah gambar agar lebih jelas. Selain itu, tambahkan konten pendukung seperti video pembelajaran dari *YouTube*, kuis menggunakan *Google Form*, serta tautan ke sumber bacaan tambahan. Gunakan menu *Pages* untuk menyusun navigasi antarhalaman sehingga setiap bagian mudah diakses. Setelah semua konten selesai, tinjau tampilan situs dengan fitur *Preview*, kemudian publikasikan dengan judul yang sesuai, misalnya “Pembelajaran Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku,” dan bagikan tautannya kepada siswa. Dengan langkah-langkah tersebut, website

pembelajaran akan menjadi media belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan kelas 5 SD.

3. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Secara historis, P5 lahir dari kegelisahan bahwa sistem pendidikan sebelumnya terlalu berorientasi pada pencapaian kognitif (nilai ujian) dan kurang memberi ruang pada pengembangan *soft skills* serta karakter menghadapi abad ke-21.²⁷ Di era disrupsi teknologi saat ini, literasi digital dan kemampuan memecahkan masalah menjadi sangat krusial. Oleh karena itu, Kemendikbudristek merancang P5 untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), siswa didorong untuk turun langsung mengamati masalah di lingkungan sekitarnya. Tujuannya adalah mencetak generasi yang tidak hanya memahami nilai-nilai luhur Pancasila secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya atau inovasi nyata.²⁸

Pelaksanaan P5 di sekolah menuntut perubahan paradigma dari guru yang semula penceramah menjadi fasilitator. Berikut adalah langkah-langkahnya dengan menggunakan contoh implementasi pada jenjang Sekolah Dasar:

²⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2022), hlm. 34.

²⁸ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

a. Analisis Kebutuhan dan Kesiapan Satuan Pendidikan

Sebelum memulai proyek, sekolah harus memetakan potensi lingkungan dan kesiapan infrastrukturnya.²⁹ Misalnya, untuk sekolah-sekolah yang berada di wilayah berkembang, seperti di area Kecamatan Megang Sakti, Kabupaten Musi Rawas, kepala sekolah dan tim fasilitator perlu menilai sejauh mana akses internet dan ketersediaan perangkat digital untuk menunjang proyek.

b. Pemilihan Tema, Dimensi, dan Alokasi Waktu.

Langkah krusial dalam perencanaan P5 dimulai dengan penentuan tema besar yang akan menjadi payung utama seluruh aktivitas proyek selama satu tahun ajaran. Pemerintah melalui Kemendikbudristek telah menyediakan beberapa tema pilihan, seperti Gaya Hidup Berkelanjutan, Bangunlah Jiwa dan Raganya, hingga Rekayasa dan Teknologi, yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan sesuai dengan relevansi dan isu yang berkembang di lingkungan sekolah.³⁰ Setelah tema ditetapkan, tim fasilitator harus merumuskan dimensi Profil Pelajar Pancasila yang ingin disasar sebagai target kompetensi siswa, misalnya dimensi Bernalar Kritis untuk mengasah kemampuan analisis atau dimensi Kreatif untuk mendorong inovasi orisinal.³¹ Penentuan dimensi ini menjadi sangat penting karena akan menjadi kompas dalam penyusunan

²⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2024), hlm. 14.

³⁰ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2024), hlm. 16.

³¹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

instrumen asesmen nantinya. Selain itu, sekolah wajib menyusun alokasi waktu pelaksanaan secara matang, di mana beban belajar P5 idealnya mengambil porsi sekitar 20% hingga 30% dari total jam pelajaran pertahun.³² Pengaturan waktu ini bersifat fleksibel; sekolah dapat memilih untuk melaksanakan proyek secara blok (misalnya satu bulan penuh hanya mengerjakan proyek), mengalokasikan satu hari khusus dalam satu minggu, atau menyisipkan beberapa jam di akhir setiap hari sekolah.³³

c. Penyusunan modul proyek dan aktivitas spesifik

Tim menyusun alur kegiatan yang konkret. Dalam tema Rekayasa dan Teknologi, alih-alih membuat kerajinan tangan biasa, siswa kelas 5 SD dapat diperkenalkan pada literasi digital tahap awal. Sebagai contoh, merancang proyek di mana siswa menganalisis dan mempraktikkan kemampuan mengelola platform digital tak berbayar, seperti *Google Site*.³⁴ Website sederhana ini bisa digunakan oleh siswa sebagai media untuk mempublikasikan kearifan lokal desa mereka atau hasil karya kelompok.

d. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan proyek merupakan inti dari P5 yang diimplementasikan melalui rangkaian aktivitas sistematis, dimulai dari fase pengenalan hingga aksi konkret. Pada tahap pengenalan, siswa diajak untuk

³² Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

³³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2024), hlm. 18.

³⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2024), hlm. 45.

menggali pemahaman dasar mengenai teknologi informasi dan bagaimana platform digital berperan penting dalam mempermudah penyebaran informasi di era modern. Memasuki fase kontekstualisasi, siswa melakukan observasi untuk mengidentifikasi potensi atau permasalahan di lingkungan sekitar yang menarik untuk diangkat ke dalam media digital. Puncak dari tahap ini adalah aksi nyata, di mana siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk merancang tata letak, menyusun konten, dan mengelola platform seperti *Google Site* sebagai wadah publikasi hasil pemikiran mereka. Seluruh proses ini dilakukan di bawah bimbingan guru pendamping yang berperan sebagai fasilitator guna memastikan bahwa setiap langkah yang diambil selaras dengan dimensi profil yang ingin dicapai.³⁵

Salah satu cara untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila adalah melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk "mengimpletasikan ilmu" sebagai cara untuk mengembangkan karakter dan memperoleh wawasan dari lingkungannya. siswa dapat mempelajari tema atau isu penting seperti perubahan iklim, kesehatan mental, budaya, kewirausahaan, teknologi, dan kehidupan demokrasi dalam kegiatan proyek profil ini. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengambil tindakan praktis dalam menanggapi isu-isu tersebut berdasarkan kebutuhan dan tahapan pembelajarannya.³⁶

³⁵ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2024), hlm. 45-48.

³⁶ Endang Sri Maruti dkk., "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar," *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (5 Februari 2023): 85

Dikutip dari Permendikbudristek No. 56/M/2022, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertujuan untuk meningkatkan karakter dan kompetensi mahasiswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan Standar Kompetensi Kelulusan. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menghayati Pancasila dengan melibatkan mereka dalam kegiatan proyek yang berbasis pada pengalaman hidup dan pengetahuan mereka.

Pelajar Pancasila adalah sebuah program pendidikan yang mengharuskan para siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai dari Pancasila itu sendiri dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam penimplementasiannya program ini diharapkan dapat membentuk jati diri bangsa yang berlandaskan Pancasila sebagai ideologi bangsa.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan bagian penting dari pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi insan yang berkarakter, berkebinekaan global, dan adaptif terhadap perubahan zaman. P5 menggunakan model project-based learning sebagai pendekatan pembelajaran utama, yang bertujuan tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan abad 21. Dalam pelaksanaannya, P5 dilandasi oleh enam dimensi utama Profil Pelajar Pancasila, yaitu: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang

Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.³⁷

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan beberapa tema inti dalam pelaksanaan P5, yang dapat dipilih dan dikembangkan secara kontekstual di satuan pendidikan. Tema-tema tersebut antara lain: Gaya Hidup Berkelanjutan, yang mengajarkan siswa menjaga lingkungan, mengelola sampah, dan menjalani hidup sehat; Kearifan Lokal, yang memperkenalkan budaya, adat istiadat, dan produk budaya daerah, Bhinneka Tunggal Ika, yang memperkuat sikap toleransi dalam keberagaman suku, budaya, dan agama; Bangunlah Jiwa dan Raganya, yang menekankan pentingnya kesehatan fisik dan mental, serta pembentukan disiplin dan sportivitas; Suara Demokrasi, yang mengajarkan prinsip demokrasi, musyawarah, dan pengambilan keputusan kolektif; Rekayasa dan Teknologi, yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menciptakan solusi berbasis teknologi; serta Kewirausahaan, yang membina jiwa mandiri, inisiatif, dan tanggung jawab sosial melalui kegiatan produktif.³⁸

Setiap tema tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menantang, sesuai dengan perkembangan karakter dan usia peserta didik. Menurut Retno Lestari dkk. pendekatan P5 memungkinkan siswa membangun resiliensi digital, meningkatkan kesehatan emosional, serta memperkuat kemampuan berpikir reflektif dan kritis, terutama jika proyek

³⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 8–10.

³⁸ Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN, *Model Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila SD*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2021), hlm. 14–20.

dilakukan secara bermakna dan terstruktur.³⁹ Selain itu, hasil penelitian Emelia Tonapa dkk. dalam Pengantar Ilmu Komunikasi menyebutkan bahwa P5 mampu meningkatkan kualitas komunikasi kolaboratif dan literasi media digital siswa jika dikaitkan dengan media teknologi seperti *blog*, *vlog*, dan situs daring.⁴⁰

Dalam konteks penelitian ini, tema Rekayasa dan Teknologi menjadi fokus utama karena menawarkan ruang pembelajaran berbasis inovasi, desain, dan teknologi digital. Tema ini diwujudkan dalam bentuk kegiatan pengelolaan *website* menggunakan *Google Sites* oleh siswa kelas V SDN 1 Sungai Dangku. Siswa dilatih untuk menyusun struktur halaman, mengatur konten informasi, menambahkan media digital, dan menyajikan informasi sesuai dengan prinsip estetika dan fungsionalitas. Aktivitas ini merupakan bentuk nyata dari penguatan keterampilan abad 21 yang mencakup literasi digital, komunikasi kolaboratif, problem solving, dan kreativitas, sekaligus sebagai sarana membumikan nilai-nilai Pancasila ke dalam praktik kehidupan nyata.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kemampuan siswa dalam mengelola *Google Sites* dapat mencerminkan pencapaian tema Rekayasa dan Teknologi dalam Projek P5, serta bagaimana pengalaman tersebut membentuk pemahaman siswa terhadap teknologi, kerja sama, dan nilai karakter secara holistik dan aplikatif.

³⁹ Retno Lestari, Heni Dwi Windarwati, dan Ridhoyanti Hidayah, *The Power of Digital Resilience: Transformasi Berpikir Kritis dan Penguatan Kesehatan Mental Emosional di Era Disrupsi*, (Malang: UB Press, 2023), hlm. 31–34.

⁴⁰ Emelia Tonapa dkk., *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), hlm. 79–83.

Dalam kurikulum merdeka, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) mengambil peran penting dan tak bisa di pisahkan dari pembelajaran itu sendiri. Kurikulum merdeka ini dibuat untuk mengembangkan kuliatas pendidikan di Indonesia dan membangun generasi muda untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan global di masa yang akan datang. Melalui program ini siswa juga di tuntut untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan menerapkanya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, program ini sangat penting dalam membangaun karakter siswa untuk menjadi siswa yang berkarakter dan berwawasan tinggi untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman dan global yang semakin pesat.

Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku dimulai dengan tahap perencanaan melalui pemilihan tema yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, salah satunya adalah *Rekayasa dan Teknologi – Website Sekolahku*.⁴¹ Pada tahap ini, guru dan kepala sekolah melakukan analisis kebutuhan sarana seperti perangkat TIK, jaringan internet, serta pembagian peran antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pelaksana proyek.⁴² Selanjutnya, tahap persiapan dilakukan dengan menyusun jadwal kegiatan, mengenalkan teknologi kepada siswa, serta memberikan pembekalan kepada guru agar mampu mendampingi siswa meskipun sebagian guru masih terbatas dalam penguasaan TIK. Tahap pelaksanaan melibatkan seluruh siswa kelas V dalam pembuatan konten digital untuk *website* sekolah, di

⁴¹ Efendi, M. R. (2023). *P5 Rekayasa dan Teknologi Website Sekolahku untuk Mewujudkan Transformasi Pendidikan di SDN 1 Sungai Dangku*. Portofolio GTK Inovatif.

⁴² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 5 SD*. Jakarta: Kemendikbud.

mana mereka belajar berkolaborasi, bertanggung jawab, dan kreatif sesuai nilai-nilai Pancasila. Setelah itu, dilakukan monitoring dan evaluasi melalui observasi guru, refleksi siswa, serta penilaian terhadap produk akhir berupa *website* sekolah yang mencerminkan keterampilan digital sekaligus karakter Profil Pelajar Pancasila.

4. Rekayasa dan teknologi

Rekayasa dan teknologi merupakan salah satu tema dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Tema ini sangat relevan dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan serba digital. Di jenjang Sekolah Dasar, tema rekayasa dan teknologi tidak ditujukan untuk mencetak insinyur atau teknisi, tetapi lebih kepada menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap bagaimana suatu hal bisa dibuat, dirancang, atau disusun untuk memberi manfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Salah satu tema utama dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah “Rekayasa dan Teknologi”, yaitu tema yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menerapkan, dan menciptakan solusi atas masalah kehidupan melalui pendekatan desain dan teknologi sederhana. Tema ini menekankan pentingnya berpikir logis, sistematis, dan kreatif dalam menghadapi tantangan nyata di sekitar lingkungan peserta didik. Di dalamnya, siswa dilatih untuk melakukan proses perancangan, pengamatan, penciptaan, evaluasi, serta refleksi atas karya atau solusi yang

mereka hasilkan dalam sebuah proyek pembelajaran berbasis pengalaman langsung.⁴³

Rekayasa dalam konteks ini bukan hanya berarti menciptakan alat canggih, melainkan juga kemampuan untuk merancang sesuatu dengan tujuan dan fungsi tertentu, seperti membuat prototipe sederhana, menyusun sistem kerja, atau menyusun produk digital. Sementara itu, teknologi dipahami sebagai alat, teknik, dan cara berpikir yang digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia.⁴⁴ Maka, melalui tema ini, siswa didorong untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta dan pemikir kritis terhadap permasalahan yang diselesaikan dengan bantuan teknologi.

Dalam konteks penelitian ini, tema Rekayasa dan Teknologi diterapkan dalam bentuk pembuatan dan pengelolaan website oleh siswa menggunakan *Google Sites*. *Google Sites* dipilih sebagai media karena memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk menampilkan informasi, menyusun desain halaman, dan mempublikasikan hasil proyek secara digital. *Website* tersebut menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan, mendokumentasikan aktivitas pembelajaran, serta menyampaikan informasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan tema proyek yang sedang dijalankan. Kemampuan siswa dalam merancang tampilan *website*, menambahkan konten teks, gambar, atau video, serta mengatur struktur navigasi

⁴³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 17–18.

⁴⁴ Nadiem Makarim, *Transformasi Pembelajaran Melalui Kurikulum Merdeka dan P5*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2021), hlm. 24.

mencerminkan keterampilan rekayasa sederhana dan pemanfaatan teknologi secara kreatif.

Rekayasa berarti kemampuan siswa untuk merancang, menyusun, dan menyajikan informasi dalam bentuk karya digital, yaitu sebuah *website*. Rekayasa mencakup proses berpikir dan bekerja dalam kelompok, seperti merancang isi *website*, menentukan halaman-halaman yang diperlukan, dan mengatur urutan informasi agar mudah dipahami pengunjung. Sementara itu, teknologi berarti kemampuan siswa dalam menggunakan alat digital, dalam hal ini *Google Sites*, sebagai platform untuk membuat dan membagikan hasil karyanya secara online. Siswa belajar cara mengakses *Google Sites*, membuat halaman baru, menambahkan teks, gambar, bahkan video, serta mengatur tampilan agar menarik.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam Profil Pelajar Pancasila. Misalnya, gotong royong terlihat saat siswa bekerja sama membuat dan mengisi konten *website* secara kelompok. Kreativitas tampak dari bagaimana mereka menyusun tampilan dan isi situs agar menarik. Kemandirian muncul ketika siswa mencoba sendiri menggunakan fitur-fitur *Google Sites* meskipun masih baru. Mereka juga belajar bernalar kritis, seperti saat menentukan informasi apa yang penting dan bagaimana menyusunnya agar mudah dipahami. Selain itu, kegiatan ini melatih literasi digital, yaitu kemampuan menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Dengan mengangkat tema rekayasa dan teknologi, siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku diberi kesempatan untuk mengalami langsung bagaimana proses berpikir, merancang, dan membuat karya digital dilakukan secara bertahap dan menyenangkan. Proyek ini menjadi media pembelajaran yang tidak hanya mengasah pengetahuan dan keterampilan abad 21, tetapi juga menanamkan karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pembelajar aktif yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai pemanfaatan *Google Sites* dalam pendidikan dasar telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, namun dengan fokus dan pendekatan yang beragam. Kajian terhadap penelitian-penelitian ini penting dilakukan untuk memetakan posisi penelitian ini dan menghindari duplikasi, serta menonjolkan aspek kebaruan (*novelty*) yang ditawarkan.

1. Fadillah Salsabila dan Aslam (2022)

Penelitian ini berfokus mengembangkan produk media pembelajaran IPA berbasis *Google Sites* untuk anak SD menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang menghasilkan media dengan tingkat kelayakan sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli dan respons guru.

- a. Persamaan yang paling fundamental antara penelitian ini adalah instrumen teknologi yang digunakan, yakni pemanfaatan platform *Google Sites* sebagai solusi digitalisasi di tingkat pendidikan dasar.

b. perbedaan di antara keduanya sangatlah tajam, terutama dari segi filosofi metodologi dan perlakuan terhadap siswa. Salsabila dan Aslam menggunakan metode *Research and Development* (R&D) di mana peneliti bertindak sebagai desainer ahli yang membuat media ajar, lalu mengukur kelayakannya melalui uji validasi ahli (mencapai 81%) dan respons guru (96%). Dalam skenario ini, siswa pasif dan hanya berperan sebagai konsumen dari produk teknologi yang sudah jadi. Sebaliknya, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang tidak bertujuan menciptakan produk baru untuk diuji kelayakannya, melainkan untuk menggali dan menganalisis kemampuan kognitif serta psikomotorik siswa itu sendiri saat mereka bertindak sebagai kreator yang mengelola konten dan struktur *website* sekolah dalam kerangka Projek P5.

2. Kamila, Prasetyo, dan Muhdiyati (2023)

Penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV*" juga memiliki relevansi yang kuat. Menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop*), penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Google Sites* sangat praktis dan efektif dengan tingkat ketertarikan siswa mencapai 87,10%.

a. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada penggunaan media berbasis *website* untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, terutama dengan memanfaatkan fitur *drag and drop* pada *Google Sites*.

- b. perbedaan yang signifikan muncul pada fokus materi dan jenjang kelas; Kamila dkk. menitikberatkan pada penguasaan konsep biologis tentang siklus hidup hewan bagi siswa kelas IV. Sebaliknya, penelitian ini menysasar siswa kelas V dan lebih menekankan pada dimensi karakter dalam Kurikulum Merdeka, khususnya dimensi kreatif dan bernalar kritis melalui tema "Rekayasa dan Teknologi". Penelitian ini melampaui sekadar penguasaan materi akademik dan lebih fokus pada bagaimana siswa merancang dan menyusun navigasi digital sebagai bentuk keterampilan abad ke-21.

3. Batu Bara, Yulianti, dan Sulistyowati (2024)

Penelitian yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD"*. Penelitian ini relevan karena mengaitkan penggunaan teknologi *Google Sites* dengan muatan nilai-nilai Pancasila, yang selaras dengan konteks P5.

- a. Persamaan yang paling menonjol adalah komitmen kedua penelitian ini dalam mengintegrasikan kecanggihan teknologi digital (*Google Sites*) dengan internalisasi nilai-nilai fundamental Pancasila di lingkungan sekolah dasar.
- b. Perbedaannya, penelitian Batu Bara masih menempatkan *Google Sites* sebagai media penyampai materi ajar yang dibuat oleh guru/peneliti, sedangkan dalam penelitian di SDN 1 Sungai Dangku ini, *Google Sites* dijadikan sebagai objek "Rekayasa dan Teknologi" yang harus dikelola

langsung oleh siswa untuk mengasah dimensi kreatif dan gotong royong.

4. Triayomi, Wibagso, Setiahati, dan Sukarman (2023)

Penelitian yang mengenai "*Analisis Kebutuhan Perancangan Website Sekolah Dasar*". Studi ini penting karena menyoroti aspek teknis dan urgensi keberadaan *website* di lingkungan sekolah dasar.

- a. Persamaan penelitian terletak pada objek formalnya, yaitu menyoroti pentingnya dan urgensi keberadaan *website* resmi di lingkungan sekolah dasar sebagai pusat informasi dan transformasi digital.
- b. Perbedaan dalam penelitian ini sangat jauh dari segi tahapan eksekusi dan aktor yang terlibat. Penelitian Triayomi dkk. berhenti pada tahap teoritis atau pra-produksi, yakni memetakan analisis kebutuhan fitur apa saja yang idealnya harus ada dalam sebuah perancangan *website* sekolah secara umum. Sementara itu, dalam kasus peneliti ini yang berlokasi di SDN 1 Sungai Dangku telah melampaui tahap perencanaan tersebut dan masuk ke fase implementasi serta manajemen berkelanjutan. Dalam penelitian ini juga, aktor yang melakukan pengelolaan dan eksekusi tata letak informasi tersebut bukanlah tenaga IT profesional atau pihak luar, melainkan para siswa kelas V itu sendiri sebagai bentuk pembelajaran berbasis P5.

5. Adzkiya dan Suryaman (2021)

Penelitian Adzkiya dan Suryaman yang bertajuk "Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD" adalah rujukan yang sangat relevan dari segi demografi.

- a. Persamaan utama adalah pemilihan populasi yang identik, yaitu menganalisis interaksi siswa kelas V SD terhadap antarmuka platform *Google Sites*.
- b. perbedaan utamanya bermuara pada tujuan instruksional dan peran fungsional siswa. Penelitian Adzkiya menggunakan *Google Sites* sebagai instrumen bantuan (*tools*) agar siswa lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris demi meningkatkan prestasi belajar kognitif mereka. Sebaliknya, dalam penelitian peneliti, penguasaan *Google Sites* bukanlah alat bantu, melainkan tujuan pembelajaran itu sendiri. Anda menempatkan siswa sebagai "insinyur cilik" yang tidak sekadar mengonsumsi informasi, melainkan memproduksi, mengurasi, dan menyusun antarmuka digital, sehingga menumbuhkan kematangan resiliensi digital mereka di tengah tantangan Era Society 5.0.

Berdasarkan paparan di atas, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pergeseran peran siswa. Jika mayoritas penelitian sebelumnya menempatkan siswa sebagai konsumen media pembelajaran berbasis *Google Sites*, penelitian ini menganalisis kemampuan siswa sebagai produsen dan pengelola *website* tersebut dalam kerangka Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian mengenai analisis kemampuan siswa dalam pengelolaan *website Google Sites* pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema rekayasa dan teknologi di kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku ini menerapkan metode penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan teori Sugiyono, metode kualitatif deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau interpretif, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah *natural setting*, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen *kunci key instrument*.⁴⁵ Dalam konteks penelitian ini, kondisi alamiah yang dimaksud mewujud dalam aktivitas belajar riil siswa kelas 5 saat merancang website di lingkungan sekolah mereka selama projek P5 berlangsung, tanpa adanya manipulasi, pengkondisian kelas secara buatan, atau intervensi eksperimental dari luar. Kehadiran peneliti secara langsung di lapangan menjadi sangat krusial sebagai instrumen utama untuk menangkap, menginterpretasikan, dan menggambarkan fenomena kemampuan digital serta adaptasi teknologi siswa secara utuh, mendalam, dan apa adanya sesuai dengan realitas empiris di sekolah tersebut.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 18.

Keutuhan data dalam memotret kemampuan pengelolaan *Google Sites* oleh siswa dijamin melalui penerapan teknik pengumpulan data yang bersifat triangulasi atau gabungan, sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Sugiyono bahwa pengumpulan data kualitatif berfokus pada tiga pilar utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.⁴⁶ Secara operasional di lapangan, peneliti melakukan observasi guna mengamati secara cermat bagaimana siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku berinteraksi dengan gawai, mengoperasikan fitur-fitur teknologi, menyusun *layout* menu, hingga mengunggah konten hasil proyek rekayasa mereka ke dalam *Google Sites*. Langkah observasi ini diperkuat dengan wawancara mendalam kepada siswa dan guru kelas guna menggali aspek kognitif maupun afektif yang tidak tampak pada pengamatan fisik, seperti tingkat pemahaman mandiri mereka, kendala teknis yang dihadapi, hingga persepsi guru terhadap efektivitas proyek. Seluruh informasi tersebut kemudian disinkronkan dengan studi dokumentasi berupa modul proyek P5, lembar kerja siswa, serta bukti digital berupa tautan dan tangkapan layar hasil akhir publikasi *website Google Sites* yang telah diselesaikan oleh siswa, sehingga menghasilkan data yang valid, kaya, dan saling silang.

Selaras dengan prinsip analisis data kualitatif deskriptif menurut Sugiyono, proses pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan secara induktif yang meliputi tiga tahapan simultan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁴⁷ Peneliti tidak bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu atau

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 309.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 338.

mengejar generalisasi populasi secara statistik, melainkan memfokuskan diri pada reduksi data dengan merangkum, memilih, dan memfokuskan data esensial mengenai ragam kemampuan digital serta karakter Profil Pelajar Pancasila (seperti bernalar kritis dan mandiri) yang muncul selama proyek. Data yang telah dipilah tersebut kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif yang deskriptif, sistematis, dan faktual guna memberikan pemahaman mendalam mengenai keunikan proses pemanfaatan teknologi di SDN 1 Sungai Dangku. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara kontekstual untuk memberikan gambaran riil mengenai seberapa cakap siswa kelas 5 dalam mengelola media digital sebagai bagian dari luaran konkret dimensi rekayasa dan teknologi pada Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 1 Sungai Dangku, Kecamatan Megang Sakti, Musi Rawas. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada 9 – 23 juni 2026.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku yang terlibat dalam proyek pengelolaan *website*. Informan pendukung merupakan guru kelas, dan kepala sekolah.

D. Data Dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa narasi, pendapat, dan pengalaman siswa serta guru mengenai penggunaan *Google Sites* dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema rekayasa dan teknologi.

Jenis data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara dengan siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku, guru pembimbing, serta kepala sekolah, serta dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam mengelola *website*. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi seperti tampilan hasil proyek *website Google Sites* yang dibuat siswa, foto-foto kegiatan, laporan proyek, dan arsip sekolah yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas 5 yang aktif terlibat dalam pengelolaan *Google Sites*, guru pendamping yang terlibat dalam kegiatan P5, serta kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan dan pemberi dukungan sarana pembelajaran digital. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dan teknik dengan mengonfirmasi temuan dari berbagai informan serta membandingkan data hasil wawancara dengan data dokumentasi dan hasil observasi lapangan.

E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif yang terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019) bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara triangulasi, yaitu kombinasi dari berbagai teknik dan sumber data.⁴⁸

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 224–228

1. Wawancara.

Teknik ini digunakan untuk menggali informasi dari siswa kelas 5 yang terlibat dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), khususnya dalam mengelola *website Google Sites*. Wawancara juga dilakukan terhadap guru pembimbing dan kepala sekolah. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, sehingga peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam pandangan, pengalaman, dan persepsi informan.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap kegiatan siswa saat merancang, mengelola, dan mengisi konten di *Google Sites*. Peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan teknologi, berkolaborasi dalam kelompok, dan menampilkan hasil proyek. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data otentik dari proses nyata yang terjadi di lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil wawancara dan observasi, seperti dokumentasi hasil tampilan *Google Sites* siswa, foto kegiatan, catatan proyek, serta arsip sekolah yang relevan. Dokumentasi ini juga berfungsi sebagai bukti dan pelengkap untuk memperkuat hasil temuan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Sugiyono, yaitu dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai data jenuh. Proses analisis dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, saat di lapangan, dan setelah data dikumpulkan secara lengkap.⁴⁹

Adapun langkah-langkah analisis data menurut Sugiyono meliputi:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mengorganisasi data mentah dari lapangan ke dalam bentuk yang lebih bermakna. Dalam konteks penelitian ini, data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi akan direduksi sesuai dengan fokus penelitian, yaitu pengalaman siswa dalam mengelola *website Google Sites* dalam kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, tabel, atau matriks tematik untuk membantu peneliti memahami apa yang sedang terjadi serta untuk merencanakan langkah analisis selanjutnya. Penyajian ini memungkinkan peneliti melihat pola-pola dan hubungan antar data secara utuh.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 335–337.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan sementara ditarik dari data yang telah disajikan, kemudian dilakukan verifikasi dengan cara mengecek ulang data, melihat konsistensi informasi antar informan, dan melakukan member checking. Verifikasi bertujuan agar kesimpulan yang diperoleh benar-benar valid dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

G. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data merupakan aspek yang sangat krusial untuk menjamin bahwa seluruh hasil temuan lapangan dapat dipertanggungjawabkan serta dipercaya tingkat kebenarannya. Guna menguji keabsahan data tersebut, penelitian ini menerapkan empat teknik utama sesuai dengan pandangan Sugiyono, yaitu peningkatan ketekunan, member check, diskusi teman sejawat, serta triangulasi.

Dari keempat teknik tersebut, triangulasi menjadi pilar pemeriksaan utama yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber data, teknik pengumpulan data, dan waktu secara holistik. Dalam pelaksanaannya, triangulasi diterapkan melalui perbandingan mendalam antara hasil wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi, serta dikonfirmasi lintas informan yang melibatkan guru pembimbing, hingga kepala sekolah.⁵⁰

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 366–371.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sungai Dangku, sebuah instrumen lembaga pendidikan dasar formal yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Musi Rawas. Secara geografis dan administratif, sekolah ini terletak di Desa Dangku Megang Sakti III, Kecamatan Megang Sakti, Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan. Letak sekolah yang berada di kawasan pedesaan menjadikan inisiatif transformasi digital di lembaga ini sebagai sebuah fenomena yang sangat menarik.

Berikut merupakan profil data legalitas serta rincian umum mengenai SDN 1 Sungai Dangku yang berhasil dihimpun peneliti melalui studi dokumentasi arsip administrasi sekolah:

Nama Sekolah	: SDN 1 Sungai Dangku
NPSN	: 10602268
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SD (SEKOLAH DASAR)
Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
SK Pendirian Sekolah	: 421.1/132/KPTS/KESRA/1984
Tanggal SK Pendirian	: 1984-09-12
SK Izin Oprasional	: 42-/1331/KPTS/DISDIK/2021
Tanggal Izin Oprasional	: 1910-01-01

Meskipun secara infrastruktur geografis berada jauh dari pusat keramaian kota, SDN 1 Sungai Dangku memiliki komitmen tinggi dalam menepis stigma ketertinggalan teknologi. Melalui pemanfaatan bantuan *Chromebook* pemerintah serta integrasi program P5 bertema Rekayasa dan Teknologi, sekolah ini memfasilitasi siswa kelas 5 agar dapat berinteraksi secara aktif dengan ekosistem internet. Ruang lingkup kelas 5 inilah yang dijadikan sebagai *natural setting* (kondisi alamiah objek) dalam pelaksanaan penelitian ini tanpa adanya rekayasa situasi dari peneliti.

SDN 1 Sungai Dangku ditunjang oleh fasilitas fisik berupa 6 ruang kelas, 4 unit toilet (sanitasi), ruang UKS, perpustakaan, ruang guru, serta sebuah mushola untuk aktivitas keagamaan dan ada juga fasilitas sekolah yang merupakan alat elektronik berupa 11 chromebook, 2 proyektor, 1 sound system, 1 laptop, dan 1 smart tv. Dari sisi tenaga pendidik, sekolah ini dipimpin dan diajar oleh 12 personel, yang terdiri atas kepala sekolah, 7 guru berstatus PNS, 4 berstatus P3K dan 1 guru honorer. Mayoritas pengajar memiliki kualifikasi pendidikan yang baik, di mana 12 guru tersebut merupakan lulusan sarjana (S1).

Adapun visi dan misi di SDN 1 Sungai Dangku sebagai berikut:

Visi: “Terwujudnya Lulusan SDN 1 Sungai Dangku Sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter, unggul dalam bidang seni, berprestasi dan peduli lingkungan”

Adapun indikator ketercapaian dari visi sesuai dengan variabelnya antara lain:

1. Pembelajar sepanjang hayat, membentuk lulusan SDN 1 Sungai Dangku sebagai pelajar yang memiliki motivasi untuk selalu belajar dan mengembangkan diri.
2. Berkarakter, membentuk lulusan SDN 1 Sungai Dangku sebagai pelajar yang mengimplementasikan Profil pelajar
3. Pancasila dalam aktualisasi kehidupan.
4. Unggul dalam bidang seni, membentuk lulusan SDN 1 Sungai Dangku sebagai pelajar yang memiliki prestasi di bidang seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater.
5. Berprestasi, sebagai hasil akhir dalam sebuah proses, prestasi merupakan tolak ukur sebuah proses. Prestasi tak hanya berkisar pada kemampuan kognitif dalam ajang prestasi saja namun lebih pada keberhasilan menemukan kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup yang bermanfaat.
6. Peduli lingkungan, membentuk lulusan SDN 1 Sungai Dangku sebagai pelajar yang memiliki sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Sedangkan Misi dari SDN 1 Sungai Dangku yaitu sebagai berikut:

1. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
2. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
3. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global.
4. Mencintai budaya local dan menjunjung nilai gotong-royong.
5. Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreatifitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
6. Meningkatkan prestasi di bidang seni rupa, seni music, seni tari dan seni teater.
7. Mengembangkan program sekolah yang membentuk sikap peduli dan cinta lingkungan, untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan demi menciptakan lingkungan belajar yang nyaman.
8. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orang tua.

Berikut merupakan data siswa pada kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku:

Tabel 4.1 Daftar Nama Siswa Kelas 5

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Aerilyn Bellvania Dhiyan Mangansa	Perempuan
2	Akmal Rifqi Hamizan	Laki-Laki
3	Alfarel Sutan Wijaya	Laki-Laki
4	Asifatu Afia	Perempuan
5	Asyfi Faliqul Isbah	Perempuan
6	Fahri Praja Pratama	Laki-Laki
7	Fatma Fadila	Perempuan
8	Hosea Man Marquez	Perempuan
9	Kinara Dhia Syarafana	Perempuan
10	Maimunah Halim	Perempuan
11	Mikhael Jonatan Giovani	Laki-Laki
12	M. Abdulloh Joko Prasetyo	Laki-Laki
13	M. Anis Sholeh Ba'asin	Laki-Laki
14	Nafatra Dzahevi	Perempuan
15	Nisrina Zakiyah	Perempuan
16	Nurul Khotimah	Perempuan
17	Renfinia Yunitasari	Perempuan
18	Shandy Alif Alvino	Laki-Laki
19	Vano Adam Alfati	Laki-Laki
20	Rafly Susansetiawan	Laki-Laki

B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data

Proses penjarangan data lapangan dalam penelitian ini mengacu penuh pada metode pengumpulan data yang telah dirumuskan pada Bab III. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif guna memotret realitas kemampuan siswa secara utuh. Untuk memperoleh draf data yang valid dan terbebas dari bias subjektif, peneliti menerapkan teknik triangulasi yang terdiri atas tiga instrumen pengumpulan data utama sebagai berikut:

1. Observasi Lapangan

Peneliti menggunakan lembar panduan observasi yang berisi indikator teknis pengelolaan platform *Google Sites*. Observasi dilakukan selama proses tatap muka pengerjaan proyek P5 "Website Sekolahku" berlangsung di kelas 5. Peneliti mengamati tindakan nyata siswa, mulai dari cara membuka layar Chromebook, membuka *web google sites*, mengakses canva, hingga cara siswa menggunakan jari-jemari mereka pada komponen *touchpad* untuk melakukan penyeretan blok teks fungsional di dalam dasbor pembuatan halaman web.

2. Wawancara Mendalam

Instrumen wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada informan kunci, yaitu Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., selaku guru pembimbing proyek P5 sekaligus Koordinator TIK di SDN 1 Sungai Dangku. Wawancara juga dilakukan dengan kepala sekolah SDN 1 Sungai Dangku, yaitu Widiyawati, S.Pd.SD., Pertanyaan-pertanyaan wawancara diarahkan untuk

mengeksplorasi pemahaman menu platform *Tab Insert*, *Tab Pages*, *Tab Themes*, dimensi literasi digital, serta manajemen kinerja siswa di lapangan.

Table 4.2 Pedoman Wawancara Penelitian

“ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGELOLAAN WEBSITE GOOGLE SITE DALAM PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) REKAYASA DAN TEKNOLOGI DI KELAS 5 SDN 1 SUNGAI DANGKU”

NO	Pertanyaan Penelitian	Aspek	Indikator	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam mengelola <i>website Google Sites</i> di SDN 1 Sungai Dangku?	Pemahaman Teknis Menu Platform <i>Google Sites</i>	Akses situs, login, dan pemilihan layout/template halaman.	Bagaimana kemampuan awal siswa kelas 5 dalam mengoperasikan <i>website sites.google.com</i> serta memilih antara desain kosong (<i>blank</i>) atau galeri template?
			Pengelolaan konten (<i>Tab Insert</i>) & integrasi <i>Workspace</i> .	Sejauh mana siswa mampu memanfaatkan metode <i>drag-and-drop</i> untuk menyisipkan teks, tombol, serta mengintegrasikan <i>Google Drive</i> , <i>YouTube</i> , dan <i>Docs</i> secara fungsional?
			Struktur menu navigasi (<i>Tab Pages</i>) & kustomisasi gaya (<i>Tab Themes</i>).	Apakah siswa mengalami kesulitan saat menyusun hierarki halaman (subhalaman) di <i>Tab Pages</i> serta menentukan pilihan palet warna dan <i>font</i> pada <i>Tab Themes</i> ?
		Dimensi Literasi Digital	Kemampuan transformasi dari akses, analisis, hingga kreasi konten.	Bagaimana Bapak melihat perkembangan dimensi literasi digital siswa, khususnya pergeseran peran mereka dari sekadar konsumen menjadi kreator konten digital?
2	Bagaimana pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku?	Manajemen Aktivitas Pembelajaran Digital	Pemanfaatan Chromebook, belajar.id, dan integrasi Canva/Capcut.	Bagaimana langkah-langkah yang Bapak terapkan dalam mengoordinasikan akun belajar.id, Chromebook, serta mengombinasikan aplikasi luar seperti Canva dan Capcut ke dalam proyek P5 ini?
			Penerapan asesmen interaktif (Quizizz, Wordwall).	Bagaimana efektivitas penggunaan media Quizizz, Wordwall sebagai bentuk refleksi atau penilaian

				perkembangan kompetensi siswa selama pelaksanaan proyek?
		Internalisasi Profil Pelajar Pancasila	Keterpaduan dimensi Gotong Royong, Bernalar Kritis, dan Kreatif.	Bagaimana pengerjaan <i>website</i> secara <i>real-time</i> ini menumbuhkan sikap gotong royong dan bernalar kritis siswa dalam menyaring informasi secara bijak (resiliensi digital)?
3	Bagaimana Faktor Penghambat Dan Pendukung Dalam Pengelolaan <i>Website Google Sites</i> Di SDN 1 Sungai Dangku?	Faktor Teknis & Infrastruktur Media	Dukungan sarana TIK (<i>wifi</i> dan Chromebook pemerintah).	Seberapa signifikan bantuan Chromebook dari pemerintah serta fasilitas <i>wifi</i> sekolah dalam membantu kelancaran siswa mengelola <i>Google Sites</i> ?
			Batasan kustomisasi platform <i>Google Sites</i> .	Apakah keterbatasan desain mendalam atau fitur database pada <i>Google Sites</i> menjadi hambatan tersendiri bagi siswa? Bagaimana Bapak menyiasati hal tersebut?
4	Bagaimana Faktor penghambat dan pendukung dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku?	Kondisi Kontekstual Lingkungan & Subjek	Kondisi geografis pedesaan.	Apa saja hambatan atau tantangan khusus yang muncul akibat kondisi sekolah yang terletak di daerah pedesaan dalam memfasilitasi proyek TIK tingkat lanjut ini?
			Kemampuan awal siswa yang masih dasar.	Bagaimana cara Bapak menjembatani jarak antara kemampuan awal siswa yang masih sangat awam di awal proyek hingga mereka mampu mengelola <i>website</i> sekolah secara aktif?
			Dukungan kebijakan kepala sekolah dan diseminasi daerah.	Bagaimana bentuk dukungan manajerial Kepala Sekolah terhadap Bapak, dan bagaimana tanggapan Bapak mengenai hasil proyek siswa yang kini diadopsi oleh guru lain di Kabupaten Musi Rawas?

3. Dokumentasi

Instrumen ini digunakan untuk menghimpun data sekunder. Peneliti mendokumentasikan foto kegiatan siswa saat berkolaborasi di kelas, fasilitas alat elektronik yang menunjang jalannya kegiatan tersebut, serta melakukan tangkapan layar terhadap draf produk situs web final yang telah berhasil di-*publish* online oleh para siswa kelas 5.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan rangkaian pengumpulan data yang telah dilakukan melalui teknik wawancara mendalam, observasi partisipatif di kelas, serta studi dokumentasi, diperoleh sejumlah temuan sistematis mengenai analisis kemampuan siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku dalam mengelola *website Google Sites* pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Rekayasa dan Teknologi.

Secara garis besar, data yang dihimpun dikelompokkan ke dalam beberapa aspek utama sebagai berikut:

1. Tingkat Kemampuan Siswa Dalam Mengelola *Website Google Sites* di SDN 1 Sungai Dangku

Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada dimensi pemahaman teknis menu platform dan literasi digital, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai kemampuan awal siswa dalam mengakses situs dan mengelola menu sisipan (*Tab Insert*).

Peneliti: *"Bagaimana kemampuan awal siswa kelas 5 dalam mengoperasikan website sites.google.com serta memilih antara desain kosong (blank) atau galeri template?"*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

"Pada awal proyek, kemampuan anak-anak ini sangat dasar sekali, rata-rata anak hanya tahu bahwa laptop sebatas untuk main game atau menonton video. Ketika diminta membuka sites.google.com dan login pakai akun belajar.id, ada beberapa anak yang sempat bingung mengetik hurufnya. Namun, setelah dua kali pertemuan dibimbing, adaptasi mereka sangat cepat sekali. Mereka langsung paham cara membuka platform dan mayoritas kelompok lebih memilih memulai dari desain kosong (blank) karena kata mereka lebih seru bisa mendesain sendiri dari nol daripada memakai template gallery yang sudah kaku."⁵¹



Gambar 4.1 Foto Siswa Dalam Pengoprasian Chrombook

Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan bersama Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., selaku guru pamong sekaligus fasilitator proyek, terungkap dinamika yang signifikan mengenai perkembangan literasi digital siswa pada fase awal pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertema Rekayasa dan Teknologi. Informasi yang dihimpun

⁵¹ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026.

menunjukkan bahwa kompetensi awal siswa kelas 5 di SDN 1 Sungai Dangku dalam mengoperasikan perangkat teknologi komunikasi informasi (TIK) masih berada pada tingkat yang sangat elementer. Pada tahapan *pre-project*, orientasi siswa terhadap fungsi komputer atau laptop cenderung terbatas pada pemanfaatan media hiburan, seperti bermain *game* dan mengonsumsi konten video, sehingga belum menyentuh aspek produktivitas akademik.

Keterbatasan orientasi teknologi ini berimplikasi pada munculnya hambatan teknis yang cukup mendasar saat transisi ke platform digital dimulai. Hal tersebut teridentifikasi ketika siswa diinstruksikan untuk mengakses laman *sites.google.com* serta melakukan otentikasi menggunakan akun *belajar.id*. Beberapa siswa mengalami disorientasi taktik dan prosedural, yang ditunjukkan melalui kebingungan saat mengetik karakter huruf atau menyusun format masuk. Kendala teknis pada awal instruksi ini merefleksikan adanya kesenjangan antara kebiasaan konsumsi media dan kecakapan kreasi media di kalangan peserta didik.

Meskipun dihadapkan pada hambatan mekanis di awal kegiatan, proses intervensi pembelajaran melalui bimbingan yang terstruktur dan intensif oleh guru terbukti mampu mengakselerasi kurva belajar peserta didik. Hanya dalam kurun waktu dua kali pertemuan bimbingan, siswa menunjukkan kemampuan adaptasi yang sangat progresif. Esalasi pemahaman ini terlihat dari bagaimana mayoritas siswa mampu menguasai prosedur operasional standar dalam membuka dan menavigasi platform *Google Sites* secara mandiri.

Menariknya, perkembangan ini tidak hanya berhenti pada kemampuan operasional dasar, melainkan juga menstimulasi aspek agensi peserta didik (*student agency*) dan motivasi intrinsik dalam belajar. Hal ini terbukti dari keputusan mayoritas kelompok kerja siswa yang secara sadar memilih opsi kanvas kosong ketimbang memanfaatkan pilihan cetakan yang tersedia pada *template gallery*. Perspektif siswa yang menilai bahwa cetakan instan tersebut cenderung kaku mengindikasikan adanya dorongan kreativitas yang kuat. Memulai perancangan *website* dari nol memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan rekayasa visual mereka, sekaligus mempertegas bahwa stimulus teknologi dalam P5 mampu mengubah peran siswa dari sekadar pengguna pasif menjadi kreator digital yang aktif.

Peneliti: *"Sejauh mana siswa mampu memanfaatkan metode drag and drop untuk menyisipkan teks, tombol, serta mengintegrasikan Google Drive, YouTube, dan Docs secara fungsional?"*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

"Kalau untuk urusan drag-and-drop elemen, anak-anak kelas 5 ini sudah sangat mahir, Mas. Mereka sangat kreatif menyisipkan kotak teks, membuat tombol navigasi (button), dan memasukkan link video kegiatan P5 yang kami unggah di YouTube. Mereka juga bisa memasukkan dokumen portofolio tugas dari Google Drive kelompok ke dalam halaman web."

"Namun, di sinilah letak kekurangan atau sisi negatifnya yang sering terjadi secara berulang. Anak-anak itu sering lupa mengatur izin akses atau share permissions file di Google Drive mereka. Jadi, ketika website-nya sudah di-publish dan dibuka orang lain, file dokumen atau folder Drive yang disematkan itu tidak kelihatan, melainkan muncul tulisan 'perlu izin akses'. Warnanya juga kadang-kadang bertabrakan, misalnya latar belakang gelap tulisan ikut gelap, sehingga sulit dibaca."

*Visual halamannya juga kadang berantakan ketika kami coba buka lewat HP karena penempatan elemennya bertumpuk."*⁵²



Gambar 4.2 Siswa Sedang Membuka Site.Google.com

Berdasarkan kelanjutan hasil wawancara mendalam dengan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., analisis data mengenai kemampuan teknis siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku menunjukkan adanya dikotomi yang jelas antara tingkat kecakapan manipulasi visual dan pemahaman terhadap aspek tata kelola sistem serta prinsip desain responsif.

Untuk menjabarkan temuan tersebut secara luas, hasil wawancara ini dapat dibagi ke dalam dua dimensi analisis, yaitu dimensi kelebihan (potensi adaptasi teknologi) dan dimensi keterbatasan (hambatan teknis prosedural):

⁵² Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026.

a. Eksplorasi Kompetensi Teknis dan Kreativitas Digital Siswa (Dimensi Kelebihan)

Pada aspek positif, peserta didik menunjukkan tingkat efikasi diri yang tinggi dalam mengoperasikan fitur-fitur manipulatif pada platform *Google Sites*. Kemampuan mekanis siswa dalam melakukan operasi *drag and drop* elemen visual mengindikasikan bahwa antarmuka pengembang *website* yang bersifat *no-code* ini sangat kompatibel dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar fase C. Peserta didik secara aktif mampu mendemonstrasikan kecakapan literasi digital pada tingkat kreasi media, yang dibuktikan melalui kemampuan menyisipkan kotak teks, mengonfigurasi tombol navigasi (*button link*), serta melakukan integrasi multimedia dengan menyematkan video dokumentasi kegiatan P5 dari YouTube.

Lebih jauh lagi, siswa telah mampu menerapkan konsep interoperabilitas sistem komputasi awan. Hal ini terlihat dari keberhasilan mereka dalam mengintegrasikan dan menampilkan dokumen portofolio tugas kelompok yang bersumber dari *Google Drive* ke dalam halaman *website* secara langsung. Temuan ini menegaskan bahwa dalam aspek motorik digital dan pemanfaatan fitur dasar bertema Rekayasa dan Teknologi, siswa telah mencapai level mahir dan mampu berpikir kreatif dalam mengorkestrasi berbagai konten digital ke dalam satu wadah portofolio.

b. Keterbatasan Tata Kelola Aksesibilitas dan Desain Antarmuka.

Namun demikian, hasil wawancara juga menyingkap adanya hambatan konseptual yang terjadi secara repetitif di kalangan siswa. Kendala utama yang diidentifikasi terletak pada rendahnya kesadaran dan pemahaman siswa mengenai manajemen keamanan dan otorisasi data. Kealpaan siswa dalam mengonfigurasi pengaturan izin akses dari status *private* menjadi *anyone with the link* pada file di *Google Drive* menyebabkan kegagalan fungsional saat *website* dipublikasikan secara luas. Fenomena munculnya notifikasi "perlu izin akses" bagi pengguna eksternal mencerminkan bahwa pemahaman siswa baru terbatas pada tahap pemanfaatan fungsi visual permukaan, namun belum menginternalisasi logika kerja sistem jaringan berkas berbasis awan.

Selain kendala otorisasi data, penelitian ini menemukan adanya kelemahan pada aspek literasi visual dan prinsip kegunaan. Siswa sering kali mengabaikan teori kontras warna dalam desain antarmuka pengguna/*UI*, seperti memadukan latar belakang gelap dengan teks berwarna gelap, yang secara signifikan menurunkan tingkat keterbacaan. Hambatan teknis lainnya berkaitan dengan pemahaman tentang tata letak responsif. Ketidakmampuan siswa dalam memprediksi penempatan elemen menyebabkan terjadinya penumpukan ketika halaman web diakses melalui perangkat seluler. Kegagalan visualisasi lintas perangkat ini menunjukkan bahwa siswa kelas 5 masih memerlukan pembimbingan intensif untuk memahami bahwa sebuah produk rekayasa teknologi digital harus adaptif, ergonomis, dan dapat berfungsi secara optimal di berbagai medium akses.

Peneliti: *"Apakah siswa mengalami kesulitan saat menyusun hierarki halaman (subhalaman) di Tab Pages serta menentukan pilihan palet warna dan font pada Tab Themes?"*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

"Untuk pembuatan struktur halaman di Tab Pages, mereka paham membuat menu utama seperti Beranda, Profil, dan Galeri. Tapi ketika masuk ke subhalaman yang bertingkat, mereka suka tertukar meletakkan halamannya, sehingga menu navigasi di atas jadi acak-acakan. Kalau di Tab Themes, mereka sangat suka mencoba-coba tema bawaan. Negatifnya, karena terlalu asyik mengganti font dan warna tema, substansi tulisan berita sekolahnya malah sering kosong atau belum selesai diketik karena waktunya habis untuk dekorasi saja."⁵³

Berdasarkan kelanjutan hasil wawancara mendalam yang dilakukan bersama Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., analisis data mengenai kemampuan teknis siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku dalam mengonfigurasi struktur dan estetika *website* menyingkap adanya dinamika yang kontras antara pemahaman arsitektur informasi linear dengan kecenderungan perilaku distraksi estetika. Fenomena ini memisahkan fokus kerja digital siswa ke dalam dua aspek pengamatan utama, yakni kecakapan pengorganisasian menu pada *Tab Pages* serta perilaku eksplorasi visual pada *Tab Themes*. Pada aspek pengorganisasian halaman, peserta didik menunjukkan pemahaman yang cukup matang mengenai konsep pengelompokan informasi secara makro. Kemampuan siswa dalam merancang menu utama seperti Beranda, Profil, dan Galeri mengindikasikan bahwa anak usia sekolah dasar pada akhir Fase C telah mampu mengenali komponen-komponen dasar pembentuk anatomi sebuah situs informasi.

⁵³ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026.

Namun demikian, hambatan kognitif-spasial mulai teridentifikasi ketika siswa diinstruksikan untuk menyusun arsitektur informasi yang bersifat multilevel atau bercabang. Keterbatasan dalam memahami logika hierarki halaman bertingkat menyebabkan siswa sering kali keliru dan tertukar dalam memosisikan tata letak subhalaman. Tindakan salah menempatkan hubungan induk dan anak halaman ini berimplikasi langsung pada visualisasi bar navigasi utama di bagian atas situs yang menjadi acak-acakan dan tidak beraturan. Ketidakmampuan memetakan navigasi bertingkat ini merefleksikan bahwa kemampuan berpikir struktural siswa dalam mengelola data digital yang bersifat kompleks masih berada pada tahap transisi, sehingga memerlukan peta konsep operasional yang konkret serta asistensi yang terpandu dari fasilitator proyek.

Di sisi lain, interaksi siswa pada fitur pengaturan gaya atau *Tab Themes* memperlihatkan tingginya motivasi intrinsik dan antusiasme eksploratif terhadap elemen-elemen dekoratif digital. Peserta didik secara aktif mendemonstrasikan rasa ingin tahu yang besar dengan mencoba berbagai kombinasi tema bawaan, memanipulasi jenis huruf, serta mengganti skema warna yang tersedia di platform *Google Sites*. Sisi negatif dari tingginya minat eksplorasi visual ini adalah munculnya fenomena distraksi artistik yang berdampak buruk pada aspek manajemen waktu dan prioritas kerja kelompok.

Karena perhatian kognitif siswa terlalu larut dalam aktivitas mempercantik tampilan permukaan *website*, fokus mereka teralihkan dari esensi dan substansi utama proyek P5 Rekayasa dan Teknologi tersebut. Akibatnya, pemenuhan konten esensial seperti penulisan artikel, teks deskripsi, atau berita dokumentasi

kegiatan sekolah sering kali terbengkalai, dibiarkan kosong, atau tidak terselesaikan akibat alokasi waktu yang telah habis hanya untuk urusan dekorasi. Temuan ini memberikan penegasan akademis bahwa dalam implementasi literasi digital di sekolah dasar, tantangan terbesar bagi pendidik tidak lagi sekadar mengajarkan keterampilan mekanis penggunaan perangkat, melainkan pada bagaimana melatih regulasi diri siswa agar mampu menyeimbangkan secara proporsional antara nilai estetika sebuah produk digital dan kedalaman substansi informasi yang disajikan .

Peneliti: *"Bagaimana Bapak melihat perkembangan dimensi literasi digital siswa, khususnya pergeseran peran mereka dari sekadar konsumen menjadi kreator konten digital?"*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

*"Perubahannya sangat drastis, Mas. Proyek P5 ini sukses mengubah mental anak-anak dari yang tadinya pasif hanya menonton YouTube orang lain, sekarang mereka bangga karena bisa memamerkan karya digital mereka sendiri ke orang tua. Bahkan, hasil karya website sekolah yang mereka kelola ini tautannya sudah dibagikan ke grup guru-guru di Kabupaten Musi Rawas dan dijadikan contoh studi banding digital untuk sekolah dasar lainnya. Itu pencapaian yang luar biasa bagi sekolah desa seperti kami."*⁵⁴

Berdasarkan keseluruhan rangkaian wawancara mendalam yang dilakukan bersama Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., diperoleh benang merah yang utuh mengenai dinamika, tantangan, hingga dampak transformatif dari implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertema Rekayasa dan Teknologi di SDN 1 Sungai Dangku. Secara akumulatif, temuan penelitian

⁵⁴ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026.

ini menyingkap adanya pergeseran mentalitas yang sangat drastis dan signifikan pada diri peserta didik kelas 5. Intervensi pembelajaran berbasis *Google Sites* ini terbukti sukses mendekonstruksi perilaku digital siswa yang semula bersifat pasif sebagai penonton konten YouTube pihak lain menjadi produsen konten aktif yang memiliki kebanggaan akademis tinggi. Pengalaman mendesain portofolio digital dari kanvas kosong atas inisiatif mereka sendiri tidak hanya memicu kemandirian berpikir kritis, melainkan juga menumbuhkan rasa kepemilikan serta menguatkan agensi murid (*student agency*), di mana siswa merasa memiliki otoritas penuh terhadap legitimasi karya digital yang mereka tunjukkan kepada orang tua mereka.

Meskipun secara umum siswa menunjukkan tingkat efikasi diri yang tinggi serta mahir dalam mengoperasikan fitur mekanis motorik seperti fungsi *drag and drop*, menyisipkan kotak teks, tombol navigasi, dan menyematkan dokumen, wawancara ini juga mengidentifikasi adanya batasan kompetensi konseptual yang terjadi secara repetitif. Hambatan utama terletak pada rendahnya kesadaran siswa mengenai tata kelola keamanan dan otorisasi data di mana mereka sering kali alpa mengubah status berkas di *Google Drive* dari mode privat ke mode publik, sehingga memicu galat fungsional aksesibilitas saat situs web dipublikasikan. Selain itu, kelemahan pada aspek literasi visual seperti pengabaian teori kontras warna antara teks dan latar belakang serta ketidakmampuan memprediksi perilaku tata letak pada perangkat seluler, menyebabkan elemen visual kerap tumpang-tindih. Fenomena ini diperparah oleh adanya distraksi artistik pada fitur *Tab Themes*, di mana siswa sering kali

terlalu larut mengeksplorasi estetika dekoratif gawai hingga mengorbankan manajemen waktu, yang berakibat pada terbengkalainya substansi konten atau penulisan berita utama proyek.

Jauh melampaui capaian internal individu di ruang kelas, hasil rekayasa portofolio digital berbasis *Google Sites* yang dikelola oleh siswa kelas 5 ini pada akhirnya berhasil meraih rekognisi eksternal pada level birokrasi pendidikan yang lebih luas. Fakta bahwa tautan *website* karya siswa SDN 1 Sungai Dangku telah disebarluaskan dan diintegrasikan ke dalam forum komunikasi guru di tingkat Kabupaten Musi Rawas menandakan bahwa kualitas luaran (*output*) proyek ini telah memenuhi standar kelayakan digital yang tinggi. Validasi tersebut diperkuat dengan ditetapkannya situs web hasil karya siswa ini sebagai model percontohan atau lokus studi banding digital bagi satuan pendidikan dasar lainnya di wilayah kabupaten. Capaian ini membawa implikasi edukatif yang mendalam, karena keberhasilan sebuah sekolah yang terletak di wilayah pedesaan dalam memelopori inovasi literasi digital bertaraf regional membuktikan secara empiris bahwa keterbatasan geografis tidak menjadi determinan tunggal yang menghambat akselerasi teknologi, sekaligus menegaskan posisi SDN 1 Sungai Dangku sebagai pionir digitalisasi sekolah dasar yang sukses mengubah siswanya dari konsumen pasif menjadi kreator digital yang aktif.

2. Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di SDN 1 Sungai Dangku

Sesi wawancara berikutnya difokuskan untuk menggali bagaimana tahapan manajemen pembelajaran digital P5 serta internalisasi nilai-nilai karakter Pancasila di lapangan.

Peneliti: *"Bagaimana langkah-langkah yang Ibu terapkan dalam mengoordinasikan akun belajar.id, Chromebook, serta mengombinasikan aplikasi luar seperti Canva dan Capcut ke dalam projek P5 ini?"*

Informan Ibu Widiyawati, S.Pd.SD:

"Langkahnya kami mulai dari administrasi dasar dulu, yaitu aktivasi massal akun belajar.id seluruh siswa kelas 5. Setelah itu, kami keluarkan Chromebook bantuan dari lemari penyimpanan untuk dipakai praktik kelompok secara bergotong royong. Kami tidak hanya mengajar Google Sites, tapi juga melatih mereka mendesain spanduk digital di Canva dan mengedit video pendek dokumentasi proyek P5 menggunakan Capcut di Chromebook. Jadi, semua aplikasi itu diintegrasikan dan hasil akhirnya disatukan ke dalam website sekolah."⁵⁵

Berdasarkan kelanjutan hasil wawancara mendalam bersama Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., analisis data mengenai tahapan implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertema Rekayasa dan Teknologi di SDN 1 Sungai Dangku menyingkap adanya alur manajemen instruksional yang sistematis dan terintegrasi secara komprehensif. Proses asimilasi teknologi ini diawali melalui pemenuhan aspek administrasi digital dasar, yakni pelaksanaan aktivasi massal akun *belajar.id* bagi seluruh siswa kelas 5 sebagai basis

⁵⁵ Hasil Wawancara kepala sekolah SDN 1 SUNGAI DANGKU P5 Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., pada tanggal 10 juni 2026.

otentikasi ekosistem *Google Workspace*. Langkah strategis ini dilanjutkan dengan mobilisasi serta optimalisasi perangkat keras berupa *Chromebook* bantuan pemerintah dari ruang penyimpanan untuk digunakan sebagai media praktik langsung. Dalam operasionalisasinya, fasilitator proyek menerapkan model pembelajaran kolaboratif yang selaras dengan dimensi gotong royong dalam P5, di mana siswa dikondisikan untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil guna menumbuhkan interaksi sosial positif dan penyelesaian masalah bersama dalam menghadapi lingkungan digital baru.

Lebih jauh lagi, pengumpulan data ini membuktikan bahwa kurikulum rekayasa teknologi yang diterapkan tidak bersifat tunggal atau terisolasi pada satu platform saja, melainkan mengadopsi pendekatan multimedia terintegrasi. Siswa tidak hanya dilatih secara mekanis untuk menguasai *Google Sites*, melainkan juga dibekali kecakapan fungsional lintas aplikasi pada perangkat *Chromebook*. Peserta didik secara simultan diajarkan keterampilan desain grafis melalui perancangan spanduk digital di platform Canva untuk mengasah literasi visual, serta keterampilan sinematografi digital melalui proses penyuntingan video pendek dokumentasi proyek menggunakan aplikasi CapCut. Muara dari seluruh rangkaian produksi konten multiplatform ini adalah penerapan konsep konvergensi media, di mana seluruh aset digital yang telah diproduksi baik berupa spanduk digital maupun video dokumentasi diintegrasikan secara utuh dan disatukan ke dalam arsitektur *website Google Sites* yang mereka kelola. Temuan ini menegaskan bahwa proses bimbingan dalam P5 Rekayasa dan Teknologi di SDN 1 Sungai Dangku telah berhasil membangun ekosistem digital

yang holistik, di mana siswa dilatih untuk memahami alur kerja produksi digital yang runtut dari tahap perencanaan, pembuatan aset, hingga tahap publikasi akhir di ruang siber.

Peneliti: *“Bagaimana efektivitas penggunaan media Quizizz, Wordwall sebagai bentuk refleksi atau penilaian perkembangan kompetensi siswa selama pelaksanaan proyek?”*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

“Kalau ditanya soal efektivitas, jujur ini salah satu bagian paling menarik dalam proyek P5 kami. Di sini, aplikasi Quizizz dan Wordwall itu posisinya bukan saya yang buat sebagai guru, melainkan dirancang dan diproduksi langsung oleh anak-anak sendiri selaku pembuat materi ajar digital. Jadi, setelah mereka selesai menyusun materi pokok di Google Sites, mereka menggunakan Quizizz dan Wordwall ini sebagai media untuk pengayaan materi yang telah dibuat tersebut. Anak-anak menterjemahkan pemahaman mereka ke dalam bentuk soal kuis dan game interaktif. Setelah kuisnya jadi, langsung mereka embed atau upload ke dalam halaman website sekolah yang sedang mereka kelola. Efektif sekali untuk refleksi, karena sesama kelompok akhirnya bisa saling berkunjung ke website temannya dan mencoba kuis tersebut untuk menguji sejauh mana kompetensi digital dan pemahaman materi mereka berkembang selama proyek berlangsung.”⁵⁶

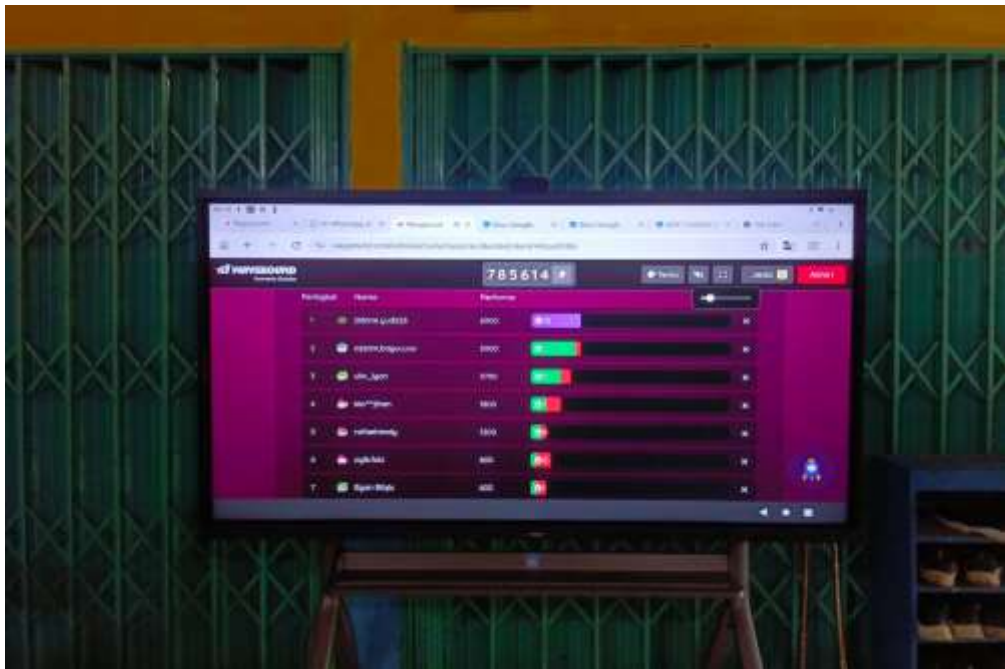
⁵⁶ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026



Gambar 4.3 siswa membuat desain melalui canva



Gambar 4.4 siswa sedang mengisi quiziz



Gambar 4.5 tampilan layar quiziz

Berdasarkan transkrip wawancara dengan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., efektivitas pemanfaatan aplikasi Quizizz dan Wordwall dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN 1 Sungai Dangku menawarkan sebuah pendekatan asesmen yang sangat inovatif dan berpusat pada siswa. Poin yang paling krusial dari implementasi ini adalah terjadinya pergeseran peran aktor, di mana kuis interaktif dan *game* edukatif tersebut tidak dirancang secara sepihak oleh guru, melainkan diproduksi secara langsung oleh tangan kreatif anak-anak sendiri selaku pembuat materi ajar digital. Aktivitas ini dimulai secara runtut setelah para siswa selesai menyusun komponen materi pokok pada platform *Google Sites*. Mereka kemudian menggunakan Quizizz dan Wordwall sebagai media pengayaan untuk memperdalam substansi yang telah dibuat, dengan cara menerjemahkan pemahaman kognitif mereka ke dalam wujud butir-butir soal kuis yang interaktif.

Setelah seluruh proses perakitan kuis edukatif tersebut selesai, para siswa langsung melakukan proses integrasi digital dengan cara menyematkan (*embed*) atau mengunggah (*upload*) tautan permainan tersebut ke dalam halaman *website* sekolah yang sedang mereka kelola. Metode ini dinilai sangat efektif sebagai instrumen refleksi berkala, karena integrasi lintas platform tersebut memicu munculnya iklim asesmen sejawat (*peer assessment*) yang dinamis di ruang kelas. Antarkelompok siswa dapat saling berkunjung ke tautan *website* milik rekan mereka untuk mencoba memecahkan kuis yang tersedia. Melalui siklus interaksi digital yang menyenangkan ini, para siswa dapat saling menguji, mengevaluasi, serta mengukur sejauh mana kompetensi digital dan kedalaman pemahaman materi mereka telah berkembang sepanjang pelaksanaan proyek Rekayasa dan Teknologi tersebut.

Peneliti: *"Sejauh mana dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya Gotong Royong dan Bernalar Kritis, muncul selama pengerjaan proyek digital ini?"*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

"Dimensi Gotong Royong terlihat dari cara mereka membagi tugas di dalam tim digitalnya. Ada siswa yang bertugas mencari foto, ada yang mengetik narasi teks, dan ada yang bagian menyusun tata letak di Chromebook. Bernalar kritisnya muncul saat mereka memilah berita sekolah mana yang layak dimasukkan ke web dan membuang informasi yang tidak penting."

"Namun sisi negatif yang tidak bisa dihindari di lapangan adalah masalah pembagian kerja dan emosi anak-anak. Karena pengerjaannya berkelompok, sering kali terjadi dominasi kerja. Anak yang memang pintar dan punya HP di rumahnya cenderung memonopoli Chromebook, mereka yang mengetik semuanya dari awal sampai akhir. Sementara anak yang belum lancar atau tidak punya gawai di rumah hanya duduk diam menonton temannya saja. Ini

memicu kecemburuan sosial dan gesekan emosi kecil di antara mereka selama jam pelajaran proyek."⁵⁷

Berdasarkan kelanjutan hasil wawancara mendalam bersama Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., analisis data mengenai aktualisasi nilai-nilai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertema Rekayasa dan Teknologi di SDN 1 Sungai Dangku menyingkap manifestasi nyata dari dimensi Gotong Royong dan Bernalar Kritis, sekaligus mengidentifikasi adanya hambatan sosio-emosional yang dipicu oleh fenomena kesenjangan digital pada tingkat mikro antar-siswa kelas 5. Pada aspek positif, proyek pengelolaan *Google Sites* ini berhasil menjadi laboratorium praktis bagi internalisasi dimensi Gotong Royong melalui pembagian kerja teknis yang sistematis di dalam kelompok kerja digital siswa. Peserta didik secara mandiri mampu membagi peran spesifik berdasarkan kebutuhan proyek, di mana terdapat siswa yang bertugas mengurus aset visual atau foto, siswa yang menyusun narasi teks berita, serta siswa yang mengeksekusi penataan tata letak (*layouting*) pada perangkat *Chromebook*. Sinergi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menstimulasi kemampuan koordinasi sosial dan kolaborasi taktis anak usia sekolah dasar Fase C secara organik.

Sementara itu, manifestasi dimensi Bernalar Kritis muncul ke permukaan ketika siswa terlibat langsung dalam proses kurasi informasi untuk konten situs web. Aktivitas memilah dan memilih berita sekolah mana yang layak untuk dipublikasikan serta mengeleminasi data yang dianggap tidak penting

⁵⁷ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026

mengindikasikan bahwa siswa telah mengaktifkan proses kognitif tingkat tinggi. Melalui tahapan ini, peserta didik tidak sekadar memindahkan data secara mentah, melainkan melakukan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan logis terhadap bobot informasi yang akan disajikan dalam arsitektur halaman web mereka. Kemandirian berpikir kritis ini menjadi bukti bahwa fokus rekayasa teknologi dalam P5 sukses merangsang ketajaman intelektual siswa dalam mengelola arus informasi di ruang digital.

Namun demikian, investigasi mendalam terhadap penuturan informan juga membongkar sisi kendala berupa ketimpangan sosiologis dan gesekan emosional yang terjadi secara simultan di lapangan. Karakteristik latar belakang sosio ekonomi siswa yang heterogeny terutama terkait kepemilikan gawai personal di lingkungan rumah memicu terjadinya dominasi kerja dan monopoli alat di dalam kelompok kerja *Chromebook* bantuan sekolah. Siswa yang memiliki literasi digital lebih maju akibat sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi di rumah cenderung mendominasi operasionalisasi *Chromebook* dan menyelesaikan seluruh tugas pengetikan secara sepihak dari awal hingga akhir.

Sebaliknya, peserta didik yang belum lancar atau mengalami keterbatasan akses teknologi di rumah cenderung terarginalisasi, menempati posisi pasif, dan hanya duduk diam menyaksikan rekan kelompoknya beraktivitas. Ketimpangan partisipasi ini berimplikasi langsung pada munculnya riak kecemburuan sosial serta gesekan emosional kecil antarsiswa selama jam pelajaran proyek berlangsung. Temuan kritis ini memberikan simpulan teoretis bagi bab pembahasan skripsi bahwa dalam rekayasa teknologi pembelajaran

berkelompok, ketersediaan perangkat keras yang memadai belum menjamin adanya keadilan akses belajar, sehingga menuntut kepekaan manajemen kelas yang tinggi dari fasilitator untuk memitigasi monopoli digital dan memastikan seluruh siswa terlibat secara inklusif.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Pengelolaan *Website Google Sites*

Untuk memetakan aspek eksternal ekosistem sekolah, peneliti mewawancarai informan terkait faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi laju proyek rekayasa teknologi ini.

Peneliti: *“Seberapa signifikan pengaruh bantuan Chromebook dari pemerintah serta fasilitas wifi sekolah dalam membantu kelancaran siswa mengelola Google?”*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

“Bagi siswa kelas V SD yang baru mengenal literasi digital, keterbatasan kustomisasi dan ketiadaan database di Google Sites justru menjadi keuntungan pedagogis. Sistem no-code dan drag-and-drop pada platform ini membantu anak-anak tetap fokus pada esensi menyusun struktur informasi secara logis tanpa terbebani kerumitan teknis coding. Untuk menyiasati keterbatasan visual, siswa dilatih memanfaatkan Canva untuk mendesain aset digital seperti spanduk dan infografis yang kemudian diunggah ke Google Sites. Sementara untuk menghidupkan interaksi dan evaluasi data, kami mengintegrasikan Google Forms, Quizizz, dan Wordwall langsung ke dalam halaman website menggunakan Chromebook bantuan pemerintah. Melalui strategi konvergensi aplikasi pihak ketiga yang ramah anak ini, segala keterbatasan teknis platform berhasil ditutupi, sehingga siswa mampu

menghasilkan produk website sekolah yang holistik, interaktif, dan kaya konten multimedia."⁵⁸

Berdasarkan penjelasan komprehensif dari Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., keterbatasan kustomisasi desain mendalam atau ketiadaan fitur *database* yang rumit pada platform *Google Sites* terbukti sama sekali tidak menjadi hambatan bagi siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku. Justru dari sudut pandang pedagogis dan psikologi perkembangan anak, keterbatasan platform yang mengusung konsep *no code* serta metode *drag and drop* ini bertransformasi menjadi sebuah keuntungan besar di lapangan. Hal ini dikarenakan karakteristik platform yang sederhana sangat ramah dan sesuai dengan tahap awal pengenalan literasi digital anak usia sekolah dasar Fase C. Apabila sejak awal siswa dihadapkan pada platform tingkat lanjut yang menuntut pengelolaan basis data kustom yang kompleks atau bahasa pemrograman (*coding*) yang kaku, mereka dikhawatirkan akan langsung mengalami kebingungan, jenuh, dan kehilangan motivasi belajar di fase awal. Dengan kesederhanaan fitur bawaan *Google Sites*, perhatian kognitif siswa dapat tetap terarah dan fokus pada esensi utama dari luaran proyek P5 bertema Rekayasa dan Teknologi ini, yaitu melatih kemampuan berpikir struktural dalam menyusun arsitektur konten informasi secara logis, rapi, dan terorganisir.

Guna menjembatani keterbatasan sistem tersebut agar produk akhir "Website Sekolahku" tetap tampil menarik, interaktif, dan fungsional, fasilitator proyek menerapkan strategi taktis berupa integrasi lintas platform atau

⁵⁸ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026

konvergensi aplikasi pihak ketiga yang ramah anak di atas perangkat Chromebook bantuan pemerintah. Poin pertama untuk menyiasati keterbatasan modifikasi desain visual dan estetika permukaan di *Google Sites* dilakukan dengan melatih siswa menggunakan aplikasi Canva. Melalui Canva, anak-anak diberikan kebebasan mengeksplorasi kreativitas untuk merancang spanduk digital, poster, tata letak gambar, hingga infografis penuh warna yang kemudian diunduh dan disisipkan langsung ke halaman situs melalui Tab Insert. Strategi konvergensi visual ini berhasil membuat tampilan *website* sekolah yang dikelola siswa tetap terlihat dinamis, kreatif, dan estetik tanpa harus dibatasi oleh pilihan tata letak bawaan *Google Sites* yang cenderung kaku.

Poin kedua untuk mengatasi ketiadaan fitur *database* bawaan serta minimnya fungsionalitas interaksi evaluasi disiasati dengan memaksimalkan ekosistem *Google Workspace for Education* serta aplikasi permainan edukatif eksternal. Untuk kebutuhan yang berkaitan dengan administrasi, perekaman data tugas kelompok, atau pengisian presensi, siswa cukup membuat dan menyematkan formulir sederhana dari *Google Forms*. Sementara itu, untuk menghidupkan suasana kelas, merangsang nalar kritis, serta menguji perkembangan kompetensi, kuis interaktif yang dirancang sendiri oleh siswa di platform *Quizizz* dan permainan edukatif di *Wordwall* langsung ditautkan ke dalam halaman *website* kelompok mereka. Melalui kombinasi cerdas antar aplikasi luar ini, seluruh celah kekurangan dan keterbatasan teknis dari *Google Sites* berhasil ditutupi secara efektif, sehingga peserta didik tidak terbebani oleh

rumitnya sistem komputer namun tetap mampu melahirkan sebuah karya rekayasa teknologi digital yang holistik dan kaya akan konten multimedia.

Peneliti: “Apakah keterbatasan desain mendalam atau fitur database pada Google Sites menjadi hambatan tersendiri bagi siswa? Bagaimana Bapak menyiasati hal tersebut?”

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

“Secara jujur, kalau untuk anak-anak kelas V SD, keterbatasan desain mendalam atau ketiadaan fitur database di Google Sites itu sama sekali tidak menjadi hambatan, Mas. Justru sebaliknya, dari sudut pandang saya sebagai guru pendamping, keterbatasan platform no-code ini menjadi keuntungan besar karena menjaga anak-anak agar tetap terarah dan fokus pada esensi struktur konten secara logis, tanpa membuat mereka jenuh akibat kerumitan bahasa pemrograman (coding) yang belum sesuai dengan usia mereka.

Untuk menyiasati keterbatasan teknis tersebut agar website 'Website Sekolahku' tetap menarik dan interaktif, saya menerapkan strategi integrasi lintas platform menggunakan aplikasi pihak ketiga yang ramah anak di perangkat Chromebook. Poin pertama untuk menyiasati keterbatasan desain visual diatasi dengan melatih anak-anak menggunakan Canva untuk membuat spanduk digital, poster, dan infografis yang penuh warna. Setelah selesai, aset visual tersebut tinggal diunggah dan disisipkan ke halaman Google Sites melalui Tab Insert sehingga tampilan situs tetap terlihat kreatif, dinamis, dan estetik.

Sementara itu, untuk menyiasati ketiadaan database atau fitur evaluasi bawaan, kami memaksimalkan ekosistem Google Workspace dan aplikasi kuis interaktif. Pengumpulan data dikelola secara sederhana lewat Google Forms, sedangkan untuk menghidupkan interaksi, kuis edukatif yang dirancang sendiri oleh siswa di Quizizz dan Wordwall langsung di-embed ke dalam halaman website kelompok mereka. Melalui kombinasi aplikasi luar ini, seluruh keterbatasan teknis Google Sites berhasil kami tutupi secara efektif, sehingga anak-anak tidak terbebani oleh rumitnya sistem komputer namun tetap mampu

*melahirkan produk rekayasa teknologi yang holistik dan kaya konten multimedia.”*⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., keterbatasan kustomisasi desain mendalam atau ketiadaan fitur *database* yang rumit pada platform *Google Sites* sama sekali tidak menjadi hambatan bagi siswa kelas V SDN 1 Sungai Dangku. Justru dari sudut pandang beliau sebagai guru pendamping, keterbatasan platform yang mengusung konsep *no code* serta metode *drag and drop* ini bertransformasi menjadi sebuah keuntungan besar di lapangan. Hal ini dikarenakan karakteristik platform yang sederhana sangat ramah dan sesuai dengan tahap awal pengenalan literasi digital anak usia sekolah dasar Fase C. Apabila sejak awal siswa dihadapkan pada platform tingkat lanjut yang menuntut pengelolaan basis data kustom yang kompleks atau bahasa pemrograman yang kaku, mereka dikhawatirkan akan langsung mengalami kebingungan, jenuh, dan kehilangan motivasi belajar di fase awal. Dengan kesederhanaan fitur bawaan *Google Sites*, perhatian kognitif siswa dapat tetap terarah dan fokus pada esensi utama dari luaran proyek P5 bertema Rekayasa dan Teknologi ini, yaitu melatih kemampuan berpikir struktural dalam menyusun arsitektur konten informasi secara logis, rapi, dan terorganisir.

Guna menjembatani keterbatasan sistem tersebut agar produk akhir "Website Sekolahku" tetap tampil menarik, interaktif, dan fungsional, beliau menerapkan strategi taktis berupa integrasi lintas platform atau konvergensi

⁵⁹ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026

aplikasi pihak ketiga yang ramah anak di atas perangkat *Chromebook* bantuan pemerintah. Poin pertama untuk menyiasati keterbatasan modifikasi desain visual dan estetika permukaan di *Google Sites* dilakukan dengan melatih siswa menggunakan aplikasi Canva. Melalui Canva, anak-anak diberikan kebebasan mengeksplorasi kreativitas untuk merancang spanduk digital, poster, tata letak gambar, hingga infografis penuh warna yang kemudian diunduh dan disisipkan langsung ke halaman situs melalui Tab Insert. Strategi konvergensi visual ini berhasil membuat tampilan *website* sekolah yang dikelola siswa tetap terlihat dinamis, kreatif, dan estetis tanpa harus dibatasi oleh pilihan tata letak bawaan *Google Sites* yang cenderung kaku.

Poin kedua untuk mengatasi ketiadaan fitur *database* bawaan serta minimnya fungsionalitas interaksi evaluasi disiasati dengan memaksimalkan ekosistem *Google Workspace for Education* serta aplikasi permainan edukatif eksternal. Untuk kebutuhan yang berkaitan dengan administrasi, perekaman data tugas kelompok, atau pengisian presensi, siswa cukup membuat dan menyematkan formulir sederhana dari *Google Forms*. Sementara itu, untuk menghidupkan suasana kelas, merangsang nalar kritis, serta menguji perkembangan kompetensi, kuis interaktif yang dirancang sendiri oleh siswa di platform Quizizz dan permainan edukatif di Wordwall langsung ditautkan ke dalam halaman *website* kelompok mereka. Melalui kombinasi cerdas antar aplikasi luar ini, seluruh celah kekurangan dan keterbatasan teknis dari *Google Sites* berhasil ditutupi secara efektif, sehingga peserta didik tidak terbebani oleh

rumitnya sistem komputer namun tetap mampu melahirkan sebuah karya rekayasa teknologi digital yang holistik dan kaya akan konten multimedia.

4. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Pengelolaan *Website Google*

Sites

Peneliti: “Apa saja hambatan atau tantangan khusus yang muncul akibat kondisi sekolah yang terletak di daerah pedesaan dalam memfasilitasi proyek TIK tingkat lanjut ini?”

Informan Ibu Widiyawati, S.Pd.SD:

“Kalau ditanya soal hambatan di desa, jujur tantangannya berlapis, Mas, mulai dari faktor alam sampai ke kondisi sosial anak-anak. Tantangan paling parah jelas masalah cuaca dan letak geografis pedesaan Musi Rawas ini. Jaringan Wi-Fi sekolah kami itu sangat bergantung pada cuaca; kalau sudah hujan deras disertai angin kencang atau mati lampu berkala, sinyal internet langsung hilang total. Masalahnya, Google Sites ini kan sistemnya cloud, jadi harus online terus supaya drafnya tersimpan otomatis. Ketika internet mati mendadak, pekerjaan anak-anak yang belum tersimpan sering kali hilang dan mereka terpaksa mengulang mendesain dari awal lagi, yang sempat membuat mereka frustrasi dan patah semangat.

*Tantangan kedua adalah kemampuan awal siswa yang masih sangat dasar. Rata-rata anak di sini awalnya cuma tahu laptop itu untuk main game atau menonton video, bahkan di awal proyek mereka sempat bingung mengetik huruf untuk login akun belajar.id. Selain itu, ada masalah kesenjangan digital di kelompok. Anak yang di rumahnya sudah punya HP cenderung mendominasi dan memonopoli Chromebook sekolah untuk mengetik semuanya, sementara anak yang tidak punya gawai di rumah hanya duduk diam menonton. Kesenjangan ini sempat memicu kecemburuan sosial dan gesekan emosi kecil, sehingga saya harus ekstra ketat mengatur rotasi peran agar semua anak bisa belajar dengan adil.”*⁶⁰

⁶⁰ Hasil Wawancara kepala sekolah SDN 1 SUNGAI DANGKU P5 Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., pada tanggal 10 juni 2026.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Informan Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., implementasi proyek TIK tingkat lanjut di pedesaan melahirkan berbagai hambatan dan tantangan khusus yang berlapis, mulai dari keterbatasan ekologis lingkungan hingga dinamika sosiologis peserta didik di dalam kelas. Tantangan kontekstual yang paling parah dan menjadi kendala destruktif utama bersumber dari letak geografis sekolah di kawasan rural Musi Rawas serta kerentanan faktor cuaca. Jaringan internet *Wi-Fi* di sekolah memiliki tingkat dependensi yang sangat tinggi terhadap kondisi alam saat terjadi hujan deras yang disertai angin kencang atau pemadaman listrik berkala, sinyal internet dipastikan akan langsung mengalami gangguan total atau mati sama sekali. Kondisi ini berimplikasi fatal bagi pengerjaan proyek karena platform *Google Sites* mengoperasikan sistem berbasis komputasi awan yang mewajibkan perangkat untuk selalu terhubung secara daring agar draf perubahan dapat tersinkronisasi otomatis ke server. Ketika internet terputus secara mendadak, draf hasil desain visual yang sedang dirancang siswa sering kali hilang seketika, sehingga memaksa mereka untuk mengulang seluruh proses pembuatan dari awal lagi sebuah siklus teknis repetitif yang sempat memicu kelelahan emosional, rasa frustrasi, dan mematahkan semangat belajar anak-anak.

Tantangan khusus berikutnya berakar pada rendahnya tingkat literasi digital dan kemampuan awal peserta didik yang masih sangat dasar di fase pra-proyek. Keterbatasan akses terhadap teknologi formal di wilayah pedesaan menyebabkan orientasi siswa kelas V terhadap fungsi komputer cenderung

terbatas sebagai media hiburan, seperti bermain *game* atau menonton video. Hal ini teridentifikasi dari munculnya hambatan taktil dan prosedural di awal kegiatan, di mana beberapa siswa mengalami disorientasi mekanis dan kebingungan hanya untuk mengetik karakter huruf saat melakukan proses otentikasi login menggunakan akun belajar.id pada dasbor pembuatan situs. Fasilitator proyek dituntut untuk memberikan bimbingan intensif dari titik nol agar kurva belajar siswa dapat terakselerasi secara progresif.

Selain itu, tantangan yang tidak kalah pelik muncul dari adanya fenomena kesenjangan digital skala mikro yang dipicu oleh heterogenitas latar belakang sosio-ekonomi orang tua di pedesaan. Perbedaan tingkat kepemilikan gawai personal di lingkungan rumah memicu terjadinya dominasi kerja dan monopoli perangkat keras di dalam kelompok belajar. Siswa yang sudah lebih melek teknologi karena memiliki gawai di rumah cenderung mendominasi penggunaan Chromebook bantuan pemerintah untuk melakukan seluruh pengetikan dari awal hingga akhir. Sebaliknya, siswa yang kurang familier dan tidak memiliki akses teknologi di rumah cenderung terarginalisasi, menempati posisi pasif, dan hanya duduk diam menonton rekan kelompoknya beraktivitas. Ketimpangan partisipasi digital ini berujung pada munculnya riak kecemburuan sosial serta gesekan emosional kecil antarsiswa selama jam pelajaran proyek berlangsung, sehingga menuntut kepekaan manajemen instruksional yang ekstra ketat dari guru untuk melakukan rotasi peran secara inklusif demi menjamin keadilan akses belajar bagi seluruh siswa.

Peneliti: “Bagaimana cara Bapak menjembatani jarak antara kemampuan awal siswa yang masih sangat awam di awal proyek hingga mereka mampu mengelola website sekolah secara aktif?”

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

“Untuk menjembatani jarak kemampuan awal anak-anak yang masih sangat awam hingga akhirnya bisa aktif mengelola website sekolah, saya menerapkan strategi bimbingan terstruktur dan pembagian peran kelompok yang ketat. Langkah awal kami fokus pada pengenalan fondasi administrasi digital dasar melalui aktivasi massal akun belajar.id dan pendampingan mengetik prosedur login pada Chromebook. Setelah itu, dalam kurun waktu dua kali pertemuan, saya mengoordinasikan bimbingan intensif untuk melatih aspek mekanis mereka pada platform Google Sites yang bersifat no-code melalui metode drag-and-drop untuk menyisipkan teks, tombol, hingga dokumen Drive. Ketika dasar operasional ini mulai dikuasai, saya memperluas kurva belajar mereka dengan mengenalkan konsep integrasi multimedia lintas platform, seperti mendesain spanduk digital di Canva dan mengedit video dokumentasi di CapCut untuk disatukan ke dalam website. Terakhir, untuk mengatasi kendala dominasi kerja akibat kesenjangan digital di mana anak yang mahir cenderung memonopoli Chromebook, saya menerapkan aturan rotasi peran secara ketat di dalam kelompok. Saya mewajibkan anak-anak yang masih awam untuk bergantian memegang laptop dan bertindak sebagai penata tata letak, sementara rekan kelompoknya membantu mencari aset foto atau menyusun narasi teks berita sekolah. Melalui kombinasi intervensi pedagogis dan manajemen kelompok yang inklusif ini, mentalitas anak-anak berhasil ditransformasikan secara cepat dari sekadar konsumen pasif menjadi kreator digital yang aktif.”⁶¹

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, strategi yang diterapkan oleh Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd. untuk menjembatani jarak antara kemampuan awal siswa yang masih sangat awam hingga mampu aktif mengelola website sekolah dilakukan melalui pendekatan instruksional yang terstruktur,

⁶¹ Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026

bertahap, dan berbasis pada manajemen kelompok yang inklusif. Langkah awal intervensi pedagogis ini difokuskan pada pemenuhan fondasi administrasi digital paling dasar, yaitu memfasilitasi aktivasi massal akun belajar.id bagi seluruh siswa kelas 5 serta memberikan pendampingan taktil yang intensif saat mereka melakukan prosedur login pada dasbor *sites.google.com* menggunakan perangkat *Chromebook* bantuan pemerintah. Pendampingan sejak titik nol ini sangat krusial untuk mengatasi kekakuan motorik dan disorientasi mekanis siswa pedesaan yang sebelumnya hanya mengenal laptop sebatas media hiburan pasif. Setelah kendala prosedural di fase awal teratasi, guru pamong mengoordinasikan bimbingan teknis yang terfokus dalam kurun waktu dua kali pertemuan untuk melatih kecakapan manipulatif siswa pada antarmuka *Google Sites* yang bersifat *no code*. Melalui metode *drag and drop*, siswa dilatih secara bertahap untuk terampil menyisipkan kotak teks, membangun tombol navigasi, serta mengintegrasikan dokumen portofolio kelompok secara langsung dari *Google Drive*.

Ketika keterampilan operasional dasar ini mulai matang, kurva belajar peserta didik diperluas melalui penerapan konsep konvergensi multimedia lintas platform yang terintegrasi. Siswa tidak hanya dibatasi pada satu ekosistem web, melainkan turut dibekali kecakapan fungsional untuk merancang estetika visual spanduk digital melalui aplikasi Canva serta memproduksi sinematografi dokumentasi proyek menggunakan aplikasi CapCut. Seluruh aset digital yang diproduksi dari berbagai aplikasi luar tersebut kemudian disatukan dan diunggah ke dalam struktur website sekolah yang mereka kelola. Poin paling krusial dalam

strategi menjembatani kompetensi ini terletak pada kemampuan guru dalam melakukan mitigasi hambatan sosial di ruang kelas. Guna memecahkan masalah dominasi kerja yang dipicu oleh kesenjangan digital tingkat mikro di mana siswa yang sudah memiliki HP di rumah cenderung memonopoli gawai sekolah Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd. menerapkan aturan rotasi peran secara ketat di dalam kelompok kerja.

Fasilitator proyek mewajibkan peserta didik yang masih awam untuk bergantian memegang laptop dan bertindak langsung sebagai penata tata letak di platform *Google Sites*, sedangkan rekan kelompok yang sudah melek teknologi diarahkan untuk mengemban tugas pendukung seperti mengurus aset foto atau menyusun narasi teks berita sekolah. Melalui kombinasi intervensi bimbingan teknis yang adaptif serta pengelolaan pembagian kerja yang adil dan inklusif ini, ketimpangan partisipasi digital dapat diminimalisir secara efektif. Dampaknya, mentalitas dan kapasitas digital siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku berhasil ditransformasikan secara progresif dari yang semula sekadar konsumen media pasif menjadi kreator konten digital yang aktif, percaya diri, dan mandiri dalam mengelola media informasi sekolah mereka.

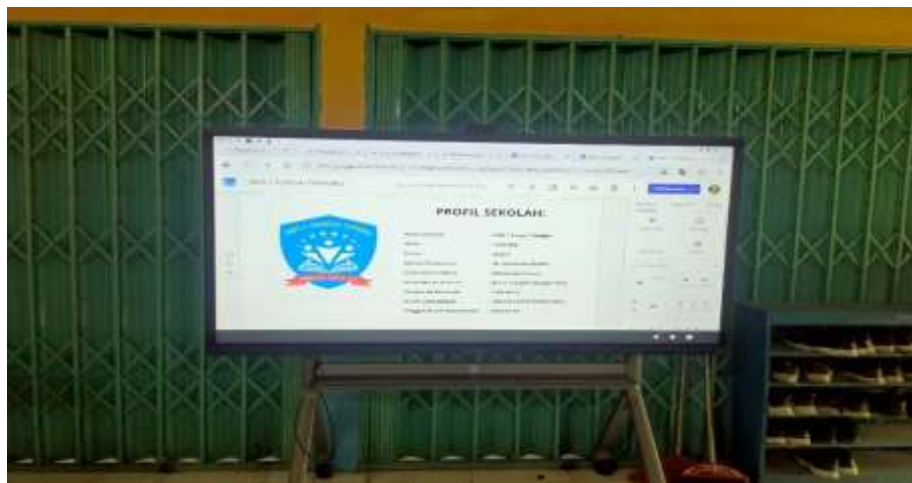
Peneliti: *“Bagaimana bentuk dukungan manajerial Kepala Sekolah terhadap Bapak, dan bagaimana tanggapan Bapak mengenai hasil proyek siswa yang kini diadopsi oleh guru lain di Kabupaten Musi Rawas?”*

Informan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.:

“Dukungan manajerial dari Kepala Sekolah kami di SDN 1 Sungai Dangku benar-benar luar biasa dan menjadi pilar penting di balik suksesnya proyek ini, Mas. Beliau menunjukkan keberpihakan penuh melalui kebijakan nyata, mulai dari menyetujui program P5 Rekayasa dan Teknologi ini sejak awal, hingga memfasilitasi kebutuhan teknis

kami dengan mengeluarkan perangkat Chromebook bantuan pemerintah dari ruang penyimpanan serta mengoptimalkan pengadaan Wi-Fi sekolah demi kelancaran praktik anak-anak. Bahkan, yang paling membanggakan, Kepala Sekolah juga mendukung keberlanjutan literasi digital ini dengan membentuk Ekstrakurikuler TIK khusus untuk memperdalam penguasaan Chromebook siswa secara berkelanjutan. Kepercayaan dan fasilitasi manajerial seperti inilah yang membuat kami di lapangan merasa sangat didukung dalam mengeksplorasi potensi digital anak-anak desa.

Mengenai tanggapan saya terhadap hasil proyek siswa, tentu saja perasaan saya luar biasa senang, terharu, dan bersyukur. Alhamdulillah, produk 'Website Sekolahku' yang dirakit oleh anak-anak kelas V ini tidak hanya berhasil diadopsi oleh guru lain, tetapi juga resmi masuk dalam Program Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas untuk dua periode berturut-turut, yaitu tahun 2024/2025 dan 2025/2026! Bagi kami, ini adalah sebuah pembuktian besar bahwa keterbatasan geografis di desa bukan penghalang untuk melahirkan karya rekayasa teknologi yang diakui di tingkat kabupaten. Melihat anak-anak yang awalnya kaku memegang laptop kini bisa menghasilkan karya yang menjadi percontohan daerah, rasanya memberikan kepuasan pedagogis yang luar biasa sekaligus mendongkrak rasa bangga serta efikasi diri anak-anak secara luar biasa.”⁶²



Gambar 4.6 Gambaran Website Google Site “Sekolahku”

⁶² Hasil Wawancara Guru Pembimbing P5 Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., pada tanggal 10 juni 2026

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., keberhasilan implementasi proyek TIK tingkat lanjut ini tidak terlepas dari adanya sinergi yang kuat antara dukungan manajerial Kepala Sekolah yang visioner serta pencapaian prestasi proyek siswa yang sangat masif di tingkat regional. Bentuk dukungan manajerial Kepala Sekolah SDN 1 Sungai Dangku dijabarkan secara konkret melalui tiga kebijakan strategis utama, yakni memberikan persetujuan dan legalitas penuh terhadap pelaksanaan program P5 bertema Rekayasa dan Teknologi sejak awal perencanaan, memfasilitasi infrastruktur teknologi dengan mengeluarkan perangkat *Chromebook* bantuan pemerintah dari ruang penyimpanan dan mengoptimalkan pengadaan fasilitas *Wi-Fi* sekolah demi kelancaran akses internet, serta menjamin keberlanjutan program melalui pembentukan Ekstrakurikuler TIK sebagai wadah untuk memperdalam penguasaan *Chromebook* siswa secara berkelanjutan.

Mengenai tanggapan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd. terhadap hasil proyek "Website Sekolahku" karya siswa kelas V yang kini diadopsi oleh guru-guru lain di Kabupaten Musi Rawas, beliau menyatakan rasa senang, bangga, dan syukur yang luar biasa. Kepuasan pedagogis ini semakin lengkap karena produk berbasis *no code* hasil kreativitas siswa pedesaan tersebut *Alhamdulillah* berhasil menorehkan prestasi gemilang dengan resmi masuk ke dalam Program Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas selama dua periode berturut-turut, yaitu tahun 2024/2025 dan 2025/2026. Bagi fasilitator, pencapaian ini merupakan sebuah pembuktian sosiologis dan akademis yang besar bahwa keterbatasan geografis kawasan rural bukan menjadi penghalang

bagi anak-anak desa untuk melahirkan karya rekayasa teknologi digital yang diakui secara luas. Dampak dari adopsi massal dan rekognisi pemerintah daerah ini tidak hanya membuktikan efektivitas strategi integrasi lintas platform Canva, CapCut, Quizizz, dan Wordwall yang diterapkan, melainkan juga berhasil mendongkrak efikasi diri, kepercayaan diri, serta rasa bangga yang sangat mendalam di dalam diri peserta didik atas kerja keras yang telah mereka rintis dari titik nol.

D. Pembahasan Hasil Penelitian.

1. Tingkat Kemampuan Siswa dalam Mengelola *Website Google Sites* di SDN

1 Sungai Dangku

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui teknik wawancara mendalam bersama Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., ditemukan sebuah benturan teoretis yang tajam antara kemampuan motorik-mekanis siswa dengan pemahaman konseptual mereka mengenai tata kelola sistem berkas di ruang digital.⁶³ Di satu sisi, siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku menunjukkan tingkat efikasi diri dan keterampilan psikomotorik yang sangat matang dalam melakukan operasi *drag and drop* elemen visual, mengonfigurasi tombol navigasi, serta mengintegrasikan produk *Google Workspace* seperti menyematkan dokumen portofolio tugas dari *Google Drive* kelompok.⁶⁴ Fenomena kecakapan mekanis ini sejalan dengan landasan teori yang

⁶³ Muhammad Ridwan Efendi (Guru Pembimbing P5), *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 juni 2026.

⁶⁴ Muhammad Ridwan Efendi (Guru Pembimbing P5), *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 juni 2026.

dikemukakan oleh M. Agil Febrian dan Muhammad Irwan Padli Nasution, yang menyatakan bahwa *Google Sites* memiliki keunggulan fungsional tingkat tinggi dalam mengonsolidasikan berbagai jenis konten multimedia ke dalam satu wadah terorganisir yang terintegrasi secara mulus dengan alat *Google Workspace* lainnya.⁶⁵ Kemudahan antarmuka *no-code* ini terbukti berhasil memotong beban kognitif siswa sekolah dasar Fase C sehingga mereka dapat bertindak sebagai kreator konten aktif, yang secara sadar memilih memulai perancangan dari kanvas kosong demi mengeksplorasi gagasan rekayasa visual mereka sendiri.⁶⁶

Namun di sisi lain, temuan lapangan membongkar adanya anomali prosedural yang kontradiktif, di mana siswa secara repetitif kerap alpa mengonfigurasi pengaturan izin akses berkas di *Google Drive* dari status privat menjadi publik, sehingga memicu galat fungsional bertuliskan "perlu izin akses" saat situs web dibuka oleh pengguna eksternal. Hambatan ini membentur premis teoretis yang diperingatkan oleh Muwafiqus Shobri dan Qois Rifqi, yang menyatakan bahwa kemudahan platform *no-code* sering kali membuat pengguna pemula terjebak hanya pada pemanfaatan fungsi visual permukaan, namun mengabaikan logika kerja sistem jaringan serta tata kelola keamanan data digital di balik layar.⁶⁷ Selain itu, kelemahan siswa dalam memadukan warna tulisan

⁶⁵ M. Agil Febrian dan Muhammad Irwan Padli Nasution, "Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024): h. 115.

⁶⁶ Muhammad Ridwan Efendi (Guru Pembimbing P5), *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 10 juni 2026.

⁶⁷ Muwafiqus Shobri dan Qois Rifqi, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites di UPT SMP Negeri 19 Gresik," *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 3, no. 1 (2023): h. 70.

yang bertabrakan dengan latar belakang serta ketidakmampuan memprediksi tata letak responsif hingga menyebabkan komponen visual bertumpuk saat ditinjau via *smartphone*, turut mengonfirmasi keterbatasan teoretis yang dicatat oleh S. Arifin dan I. Puspitasari, di mana kemudahan templat instan *Google Sites* adakalanya membatasi fleksibilitas kustomisasi desain mendalam.⁶⁸ Menurut argumen S. Arifin dan I. Puspitasari, apabila komponen visual diletakkan secara terlalu padat tanpa perhitungan ergonomis, sistem secara otomatis akan menumpuk tampilan elemen saat dirender ke dalam ukuran layar gawai yang lebih kecil.⁶⁹

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai kemampuan siswa kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku dalam pengelolaan *website Google Sites* pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema Rekayasa dan Teknologi, dapat disimpulkan bahwa secara umum tingkat kemampuan siswa berada pada kategori mahir, Kemampuan ini ditunjukkan melalui keberhasilan siswa dalam menguasai berbagai kompetensi teknis dasar literasi digital. Siswa dinilai sangat cakap dalam menggunakan *google site* untuk membuat portofolio digital interaktif yang merupakan media, bahan ajar, atau lingkungan belajar berbasis teknologi digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi atau umpan balik dua arah secara aktif antara siswa dengan perangkat lunak, materi pelajaran, maupun antar siswa. Serta siswa dapat membuat situs web yang siap

⁶⁸ S. Arifin dan I. Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites untuk Mendukung Pemahaman Konsep Siswa," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2025): h. 568.

⁶⁹ S. Arifin dan I. Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites untuk Mendukung Pemahaman Konsep Siswa," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2025): h. 569.

dipublikasikan serta di akses secara luas, serta memanfaatkan pilihan *layout* bawaan yang telah disediakan oleh platform secara optimal.

Meskipun demikian, siswa masih menghadapi beberapa kendala operasional pada aspek pengelolaan fitur yang lebih kompleks. Hambatan tersebut utamanya terlihat pada kesulitan siswa dalam menyusun struktur navigasi antarhalaman, mengintegrasikan dokumen pendukung langsung dari *Google Drive*, serta menyelaraskan elemen visual demi mencapai nilai estetika *website* yang rapi. Namun, terlepas dari kendala teknis tersebut, pemanfaatan *Google Sites* sebagai media dokumentasi P5 Rekayasa dan Teknologi ini terbukti memberikan dampak yang positif. Proses pembelajaran berbasis digital ini efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa sejak dini, menumbuhkan kemandirian belajar, serta membangun koordinasi dan kolaborasi kelompok yang solid di antara siswa sekolah dasar.

Dalam pelaksanaannya ada benturan antara kemahiran meakanis dan kedangkalan konseptual ini merupakan refleksi riil dari karakteristik generasi *digital native* yang fasih mengoperasikan gawai secara visual, namun rapuh dalam memahami arsitektur sistem komputasi awan. Kegagalan fungsional seperti dokumen yang terkunci dan penempatan elemen yang bertumpuk menunjukkan bahwa introduksi teknologi di tingkat sekolah dasar tidak boleh berhenti pada pelatihan motorik "cara menggunakan" fitur semata, melainkan harus diimbangi dengan penanaman kesadaran logis mengenai manajemen data dan privasi siber. Meskipun demikian, dari kacamata pedagogis Kurikulum Merdeka, munculnya galat-galat teknis operasional ini tidak boleh dianggap

sebagai sebuah kegagalan instruksional. Hambatan nyata di lapangan ini justru bertransformasi menjadi laboratorium pemecahan masalah yang sangat efektif untuk melatih ketajaman berpikir tingkat tinggi (HOTS) serta membangun resiliensi digital siswa sebagaimana yang ditekankan oleh Endang Sri Maruti, Ibadullah Malawi, Muhammad Hanif, dkk.⁷⁰ Melalui bimbingan intensif guru untuk memperbaiki *link* yang terkunci dan menyelaraskan kontras warna, daya nalar kritis siswa secara alamiah dipacu dari titik nol, sehingga mentransformasikan mentalitas anak-anak pedesaan ini secara progresif dari sekadar konsumen media pasif menjadi kreator konten digital yang tangguh, teliti, adaptif, dan bertanggung jawab.

2. Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di SDN 1 Sungai Dangku

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penjarangan data lapangan yang dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara bersama Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah, serta Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., selaku guru pembimbing, alur pelaksanaan P5 bertema Rekayasa dan Teknologi melalui proyek "Website Sekolahku" di SDN 1 Sungai Dangku telah didesain melalui manajemen instruksional yang sangat sistematis, terintegrasi, dan berpusat pada siswa.⁷¹ Transformasi digital ini tidak dijalankan secara instan, melainkan diawali dari pemenuhan fondasi administrasi digital

⁷⁰ Endang Sri Maruti, Ibadullah Malawi, Muhammad Hanif, dkk., "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar," *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (2023): h. 88.

⁷¹ Ibu Widiyawati, S.Pd.SD. (Kepala Sekolah) dan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd. (Guru Pembimbing P5), *Wawancara Bersama oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 2026.

paling mendasar, yaitu pelaksanaan aktivasi massal akun belajar.id seluruh peserta didik kelas V sebagai basis otentikasi ekosistem *Google Workspace for Education*. Langkah strategis ini kemudian ditindaklanjuti dengan mobilisasi serta optimalisasi perangkat keras berupa gawai Chromebook bantuan pemerintah dari ruang penyimpanan untuk digunakan sebagai media praktik langsung secara berkala. Landasan manajemen yang terstruktur dari titik nol hingga pemanfaatan media komputer terintegrasi internet ini sangat sejalan dengan kerangka teoretis mengenai pengkondisian inovasi digital sekolah dasar yang dirumuskan oleh Randall S. Davies dan Richard E. West.⁷² Menurut argumen Randall S. Davies dan Richard E. West, keberhasilan integrasi teknologi di lingkungan sekolah dasar sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur TIK satuan pendidikan, pembagian peran yang jelas antara guru sebagai fasilitator, serta penyediaan akses gawai yang memadai agar siswa dapat mengalami proses belajar berbasis pengalaman langsung.⁷³

Lebih jauh lagi, hasil penelitian membuktikan bahwa pelaksanaan proyek P5 di SDN 1 Sungai Dangku sukses bertransformasi menjadi laboratorium praktis yang sangat efektif bagi internalisasi dimensi karakter Profil Pelajar Pancasila secara nyata, khususnya pada dimensi Gotong Royong dan Bernalar Kritis. Dimensi Gotong Royong termanifestasi secara organik melalui pembagian kerja taktis berkelompok di dalam tim kerja digital siswa, di mana

⁷² Randall S. Davies dan Richard E. West, "Technology Integration in Schools," dalam *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, ed. J. Michael Spector, dkk. (New York: Springer, 2014), h. 68.

⁷³ Randall S. Davies dan Richard E. West, "Technology Integration in Schools," dalam *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, ed. J. Michael Spector, dkk. (New York: Springer, 2014), h. 72.

peserta didik secara mandiri mampu membagi peran spesifik, seperti menetapkan siswa yang bertugas mencari serta mengurasi aset visual foto kegiatan, siswa yang menyusun narasi teks deskripsi berita sekolah, hingga siswa yang mengeksekusi penataan *layouting* pada Chromebook. Pembagian peran kolektif ini sejalan dengan pandangan Endang Sri Maruti, Ibadullah Malawi, Muhammad Hanif, dkk., yang menegaskan bahwa pendekatan *Project Based Learning* dalam P5 esensinya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan koordinasi sosial, menekan ego individu, dan membangun keterampilan kolaboratif siswa dalam menyelesaikan sebuah produk nyata.⁷⁴

Sementara itu, dimensi Bernalar Kritis muncul ke permukaan ketika siswa terlibat langsung dalam proses kurasi informasi untuk menentukan bobot berita atau konten mana yang layak untuk dipublikasikan ke dalam *website* sekolah dan menyeleksi atau mengeliminasi data yang dianggap tidak valid. Proses kognitif tingkat tinggi (HOTS) dalam memilah informasi digital ini membuktikan kebenaran teori dari Emelia Tonapa dkk., yang menyebutkan bahwa integrasi media teknologi seperti blog, vlog, dan situs daring di dalam P5 terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan kualitas komunikasi kolaboratif serta melatih ketajaman literasi media digital siswa untuk menyaring informasi secara bijak di era disrupsi saat ini.⁷⁵

⁷⁴ Endang Sri Maruti, Ibadullah Malawi, Muhammad Hanif, dkk., “Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar,” *Abdimas Mandalika* 2, no. 2 (2023): h. 86.

⁷⁵ Emelia Tonapa dkk., *Pengantar Ilmu Komunikasi* (diutip dalam Draf Skripsi Bab II), 2026, h. 24.

Poin paling inovatif dalam pelaksanaan proyek P5 di SDN 1 Sungai Dangku ini terletak pada penerapan model penilaian dan refleksi kompetensi berkala yang bersifat *student-centered assessment* (penilaian berpusat pada siswa) melalui pemanfaatan aplikasi interaktif Quizizz dan Wordwall. Uniknya, kuis interaktif dan game edukatif tersebut tidak dirancang atau diproduksi secara sepihak oleh guru selaku otoritas kelas, melainkan dirakit secara mandiri oleh tangan kreatif anak-anak sendiri selaku pembuat materi ajar digital. Aktivitas ini berjalan secara runtut setelah siswa selesai menyusun komponen materi pokok pada *Google Sites* mereka kemudian menggunakan Quizizz dan Wordwall sebagai media pengayaan untuk menerjemahkan pemahaman kognitif mereka ke dalam wujud butir-butir soal permainan interaktif yang kemudian disematkan langsung ke halaman website kelompok mereka.

Langkah asimilasi multimedia lintas platform ini dinilai peneliti sangat efektif sebagai instrumen refleksi interaktif karena memicu munculnya atmosfer penilaian sejawat yang dinamis. Antarkelompok siswa dapat saling berkunjung ke tautan website milik rekan mereka, mencoba memecahkan kuis yang tersedia, dan memberikan umpan balik evaluatif. Siklus pembelajaran konvergen yang menyenangkan ini membuktikan pendapat peneliti bahwa pelaksanaan P5 di SDN 1 Sungai Dangku tidak hanya sekadar membumikan nilai-nilai karakter luhur Pancasila di atas kertas, melainkan berhasil melahirkan sebuah model pembelajaran digital yang holistik di mana siswa dilatih untuk menguasai alur kerja produksi digital yang runtut mulai dari tahap perencanaan, pembuatan aset

visual grafis di Canva, penyuntingan video pendek di CapCut, perakitan kuis interaktif, hingga tahap publikasi akhir di ruang siber.

3. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Pengelolaan *Website Google Sites* di SDN 1 Sungai Dangku

Berdasarkan hasil analisis data lapangan melalui wawancara mendalam dengan Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd., serta observasi digital terhadap produk "Website Sekolahku", ditemukan sebuah dinamika unik di mana keterbatasan sistem bawaan dari platform *Google Sites* berhasil dieliminasi melalui strategi konvergensi multimedia lintas platform yang sangat efektif.⁷⁶ Sebagai platform pembuatan situs web yang mengutamakan kemudahan, *Google Sites* secara teknis memiliki kekurangan dalam hal kustomisasi desain yang mendalam serta ketiadaan fungsionalitas *database* kustom yang rumit. Hambatan teknis ini membentur kenyataan ideal yang diuraikan dalam draf awal penelitian mengenai batasan platform komersial berskala besar. Namun, dari sudut pandang pedagogis sekolah dasar, keterbatasan bawaan platform *no-code* ini bertransformasi menjadi sebuah keuntungan besar bagi siswa kelas Fase C. Hal ini dikarenakan kesederhanaan fitur bawaan dengan metode *drag and drop* pada *Google Sites* mampu menjaga fokus perhatian kognitif siswa agar tetap terarah pada esensi utama proyek, yaitu melatih kemampuan berpikir struktural dalam menyusun arsitektur konten

⁷⁶ Bapak Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd. (Guru Pembimbing P5), *Wawancara oleh Peneliti*, SDN 1 Sungai Dangku, Kabupaten Musi Rawas, 2026.

informasi secara logis dan teratur, tanpa membuat mereka jenuh akibat kerumitan bahasa *coding* yang belum sesuai dengan usia mereka.

Guna menjembatani keterbatasan sistem tersebut agar produk akhir *website* tetap tampil interaktif, dinamis, dan fungsional, guru fasilitator menerapkan faktor pendukung eksternal berupa integrasi lintas platform menggunakan aplikasi pihak ketiga yang ramah anak. Poin pertama untuk menyiasati keterbatasan modifikasi desain visual permukaan di *Google Sites* dilakukan dengan melatih siswa menggunakan aplikasi Canva. Melalui Canva, anak-anak diberikan kebebasan mengeksplorasi kreativitas untuk merancang spanduk digital, poster, hingga infografis penuh warna yang kemudian diunduh dan disisipkan langsung ke halaman situs melalui Tab Insert. Strategi konvergensi visual ini terbukti berhasil membuat tampilan website sekolah yang dikelola siswa tetap terlihat dinamis dan estetik khas anak-anak, sekaligus mengonfirmasi teori dari Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas.⁷⁷ Menurut teori yang dikemukakan oleh Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, kombinasi media visual yang bervariasi terbukti mampu membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam memproduksi konten web yang berkualitas secara berkelanjutan.⁷⁸ Poin kedua untuk mengatasi ketiadaan fitur *database* bawaan serta minimnya

⁷⁷ Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): h. 6042.

⁷⁸ Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): h. 6045.

fungsionalitas interaksi evaluasi disiasati guru dengan memaksimalkan ekosistem *Google Workspace for Education* serta aplikasi kuis eksternal. Pengumpulan data administrasi atau pengisian presensi dikelola secara sederhana dengan menyematkan formulir dari *Google Forms*. Sementara untuk menghidupkan interaksi, kuis edukatif yang dirancang sendiri oleh siswa di platform Quizizz dan Wordwall langsung di-embed ke dalam halaman *website* kelompok mereka. Langkah konvergensi fungsional ini memperkuat argumen teoretis dari M. Agil Febrian dan Muhammad Irwan Padli Nasution yang menyatakan bahwa keunggulan *Google Sites* terletak pada tingkat aksesibilitasnya yang tinggi di semua perangkat serta kemampuannya yang sangat fleksibel untuk diintegrasikan dengan aplikasi penunjang digital lainnya demi memfasilitasi produksi dan berbagi konten kolaboratif.⁷⁹

Sebaliknya, faktor penghambat teknis utama yang melekat dan tidak dapat dihindari pada platform *Google Sites* ini adalah sifat sistemnya yang mutlak berbasis *cloud computing*. Karakteristik sistem internet awan ini mewajibkan perangkat Chromebook untuk selalu terhubung secara daring yang stabil agar draf hasil pengeditan visual siswa dapat tersinkronisasi otomatis ke server *Google*. Ketidadaan fitur penyimpanan luring pada platform ini menjadi hambatan teknis yang krusial bagi siswa sekolah dasar, karena apabila konektivitas internet terputus di tengah jalan akibat faktor cuaca pedesaan, draf pekerjaan yang sedang dirancang sering kali rusak atau tidak tersimpan otomatis.

⁷⁹ M. Agil Febrian dan Muhammad Irwan Padli Nasution, “Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis,” *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024): h. 118.

Kondisi kehilangan data mendadak ini membentur peringatan teoretis dari Muwafiqus Shobri dan Qois Rifqi yang mencatat bahwa ketergantungan mutlak platform berbasis *cloud* terhadap stabilitas jaringan internet dapat menjadi bumerang teknis di lapangan yang memicu kelelahan emosional serta rasa frustrasi bagi pengguna pemula jika infrastruktur digital lokal belum stabil.⁸⁰

Menurut pandangan peneliti, konvergensi eksternal multi aplikasi seperti Canva, Forms, Quizizz, dan Wordwall yang dijahit di atas satu wadah *Google Sites* merupakan bentuk strategi mitigasi keterbatasan sistem yang sangat brilian dari sisi instruksional pendidikan dasar. Peneliti berpendapat bahwa kecanggihan sebuah teknologi dalam ruang pendidikan tidak diukur dari seberapa rumit baris kode pemrogramannya, melainkan seberapa adaptif platform tersebut dalam memfasilitasi kebutuhan tumbuh kembang kognitif anak. *Google Sites* yang kaku dan minim fitur justru menjadi "kanvas bersih" yang aman bagi anak, mencegah mereka tersesat dalam belantara teknis *coding* yang membingungkan. Namun di sisi lain, peneliti memberikan catatan kritis terhadap hambatan mutlak sistem berbasis *cloud* platform ini. Ketiadaan tombol simpan luring merupakan kelemahan struktural terbesar dari *Google Sites* yang rentan mendisrupsi psikologis belajar anak sekolah dasar, terutama di daerah pelosok pedesaan yang pasokan listrik dan kestabilan sinyalnya masih labil. Peneliti menyimpulkan bahwa faktor penentu keberhasilan pengelolaan media digital ini pada akhirnya tidak lagi bertumpu pada kesempurnaan fitur bawaan

⁸⁰ Muwafiqus Shobri dan Qois Rifqi, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* di UPT SMP Negeri 19 Gresik," *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 3, no. 1 (2023): h. 74.

perangkat lunak buatan raksasa *Google*, melainkan mutlak ditentukan oleh keluwesan pedagogis fasilitator proyek di lapangan untuk meramu alternatif konvergensi aplikasi pihak ketiga yang ramah anak.

4. Faktor Penghambat Dan Pendukung Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di SDN 1 Sungai Dangku

Investigasi mendalam terhadap faktor penghambat dalam pelaksanaan proyek P5 membongkar adanya ketimpangan sosiologis berupa dominasi kerja dan monopoli alat di dalam kelompok kerja *Chromebook*. Karakteristik latar belakang sosio ekonomi keluarga siswa yang heterogen terutama terkait kepemilikan gawai personal di lingkungan rumah memicu terjadinya fenomena kesenjangan digital berskala mikro di ruang kelas. Siswa yang sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi di rumah akibat memiliki HP cenderung mendominasi penggunaan *Chromebook* bantuan sekolah dan menyelesaikan seluruh tugas pengetikan secara sepihak. Sebaliknya, peserta didik yang belum lancar atau mengalami keterbatasan akses teknologi di rumah cenderung terarginalisasi, menempati posisi pasif, dan hanya duduk diam menyaksikan rekan kelompoknya beraktivitas, sehingga sempat memicu riak kecemburuan sosial serta gesekan emosional kecil antarsiswa. Hambatan sosiologis tersebut berhasil dimitigasi oleh guru fasilitator melalui penerapan aturan rotasi peran secara ketat, di mana siswa yang masih awam diwajibkan secara bergantian memegang laptop dan bertindak langsung sebagai penata *layout*, sementara rekan kelompok yang sudah melek teknologi dialihkan untuk mengemban tugas pendukung. Temuan kritis ini memberikan simpulan teoretis bahwa dalam

rekayasa teknologi pembelajaran berkelompok, ketersediaan perangkat keras yang memadai dari sekolah belum tentu menjamin adanya keadilan akses *belajar*, sehingga menuntut kepekaan manajemen instruksional yang tinggi dari guru fasilitator.

Faktor penghambat kontekstual lainnya yang menjadi kendala destruktif utama dalam pelaksanaan proyek P5 ini bersumber dari kerentanan ekologis lingkungan serta tantangan infrastruktur pedesaan di kawasan rural Musi Rawas.⁸¹ Jaringan internet *Wi-Fi* di sekolah memiliki tingkat dependensi yang mutlak terhadap kondisi cuaca, saat terjadi hujan deras yang disertai angin kencang atau pemadaman listrik berkala, sinyal internet dipastikan akan langsung mengalami gangguan total atau mati sama sekali. Ketika internet terputus secara mendadak, draf hasil desain visual *Google Sites* yang sedang dirancang siswa sering kali hilang seketika, sehingga memaksa mereka untuk mengulang seluruh proses pembuatan dari awal lagi sebuah siklus teknis repetitif yang sempat memicu kelelahan emosional, rasa frustrasi, dan mematahkan semangat belajar anak-anak di awal fase proyek.

Beruntung, hambatan kontekstual tersebut didukung kuat oleh faktor pendukung manajerial Kepala Sekolah yang visioner, Ibu Widiyawati, S.Pd.SD., yang menunjukkan keberpihakan penuh melalui kebijakan nyata. Beliau memfasilitasi infrastruktur teknologi dengan mengeluarkan perangkat Chromebook bantuan pemerintah dari ruang penyimpanan, mengoptimalkan

⁸¹ Randall S. Davies dan Richard E. West, "Technology Integration in Schools," dalam *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, ed. J. Michael Spector et al. (New York: Springer, 2014), h. 712.

pengadaan fasilitas *Wi-Fi* sekolah demi kelancaran akses internet, serta menjamin keberlanjutan program melalui pembentukan Ekstrakurikuler TIK sebagai wadah untuk memperdalam penguasaan *Chromebook* siswa secara berkelanjutan. Sinergi kuat ini akhirnya membuahkan hasil yang luar biasa membanggakan, di mana produk website "Website Sekolahku" karya siswa kelas 5 ini resmi menorehkan prestasi gemilang dengan masuk ke dalam Program Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas selama dua periode berturut-turut, yaitu tahun 2024/2025 dan 2025/2026. Keberhasilan sekolah dalam memelopori inovasi literasi digital bertaraf regional ini secara empiris mematahkan stigma ketertinggalan teknologi di wilayah pedesaan, serta membuktikan bahwa keterbatasan geografis bukan menjadi determinan tunggal yang menghambat akselerasi teknologi, dan penempatan siswa kelas V sebagai kreator digital terbukti sukses membentuk profil pelajar yang mandiri dan siap menghadapi tantangan *Era Society 5.0*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, kemampuan siswa kelas V SDN 1 Sungai Dangku dalam mengelola *website Google Sites* menunjukkan perkembangan yang sangat progresif pada keterampilan mekanis-motorik, di mana siswa mahir menggunakan fitur no-code melalui metode drag and drop pada Tab Insert serta mampu menyusun arsitektur menu utama di Tab Pages. Meskipun demikian, siswa masih memiliki keterbatasan pada aspek konseptual-teknis seperti rendahnya kesadaran mengenai tata kelola izin akses berkas di *Google Drive*, pengabaian kontras warna visual pada Tab Themes, dan kegagalan mendesain tata letak yang responsif lintas gawai. Di sisi lain, pelaksanaan proyek P5 "Website Sekolahku" terbukti berjalan sistematis melalui pemanfaatan akun belajar.id serta Chromebook pemerintah, dan sukses menjadi laboratorium internalisasi dimensi Gotong Royong melalui kolaborasi kelompok, dimensi Bernalar Kritis melalui kurasi informasi berbasis HOTS, serta penerapan inovasi refleksi sejawat menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* yang dirancang mandiri oleh siswa.

Keberhasilan pengelolaan website ini didukung kuat oleh strategi konvergensi multimedia lintas platform *Canva* dan *Google Workspace* yang ramah anak guna menutupi keterbatasan fitur bawaan *Google Sites*, namun terhambat oleh karakteristik platform yang mutlak berbasis cloud computing tanpa fitur penyimpanan luring sehingga draf pekerjaan rentan hilang saat koneksi internet

terputus. Akhirnya, dinamika pelaksanaan proyek P5 ini secara kontekstual dihadapkan pada faktor penghambat berupa tantangan ekologis pedesaan (ketidakstabilan Wi-Fi akibat cuaca buruk) dan hambatan sosiologis berupa dominasi kerja akibat kesenjangan digital siswa di rumah. Namun, seluruh hambatan tersebut berhasil dimitigasi melalui aturan rotasi peran yang inklusif oleh guru serta didukung penuh oleh kebijakan manajerial kepala sekolah yang visioner, hingga berhasil membawa produk rekayasa teknologi digital sekolah pedesaan ini meraih rekognisi regional dengan diadopsi oleh guru lain dan resmi masuk dalam Program Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran strategis demi peningkatan kualitas pembelajaran digital di sekolah dasar:

1. Bagi Fasilitator P5

a. Peningkatan Edukasi Administrasi Data

Dalam pelaksanaannya disarankan untuk memberikan pembekalan konseptual yang lebih matang di awal proyek khusus mengenai tata kelola keamanan berkas data sharing permissions sebelum masuk ke tahap mendesain. Perlu juga membiasakan siswa melakukan uji coba pembukaan tautan dokumen dalam mode samaran untuk memastikan dokumen tidak terkunci.

b. Penguatan Regulasi Diri Siswa

Perlunya menerapkan *timeline* kerja kelompok yang ketat untuk mengantisipasi fenomena distraksi artistik pada pengaturan tema, sehingga

alokasi waktu penulisan substansi teks berita sekolah tidak terabaikan. Perlu juga mempertahankan manajemen rotasi peran yang adil untuk mengikis dominasi kerja akibat kesenjangan digital di ruang kelas.

2. Bagi Instansi Sekolah

a. Mitigasi Hambatan Infrastruktur

Mengingat kerentanan jaringan internet pedesaan terhadap cuaca buruk, pihak sekolah disarankan untuk menyediakan perangkat cadangan internet berbasis seluler *mobile modem/hotspot* portabel sebagai mitigasi darurat saat *Wi-Fi* utama sekolah mati mendadak, agar draf pengerjaan komputasi awan siswa tidak hilang.

b. Keberlanjutan Program Ekstrakurikuler

Manajemen sekolah diharapkan terus mengawal dan meningkatkan fasilitas pada Ekstrakurikuler TIK yang telah dibentuk sebagai wadah inkubasi talenta digital siswa, sehingga prestasi masuknya program ini dalam jajaran Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas dapat terus dipertahankan pada periode-periode berikutnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan metode kuantitatif atau Mix Method untuk menguji pengaruh pengelolaan *Google Sites* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif atau efikasi diri *self-efficacy* siswa secara statistik, atau memperluas fokus analisis pada aspek desain antarmuka *user Interface/User Experience* yang lebih ramah anak di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. (2021). *Penerapan Hypertext Markup Language (HTML) dalam Sistem Informasi*. Jakarta: Penerbit Informatika.
- Adzkiya, M., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran *Google Site* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145-155.
- Arifin, S., & Puspitasari, I. (2025). Penerapan media pembelajaran *Google Sites* untuk mendukung pemahaman konsep siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 565-571.
- Batu Bara, F., Yulianti, R., & Sulistyowati, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5(1), 32-45.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. London: SAGE Publications.
- Davies, R. S., & West, R. E. (2014). Technology integration in schools. Dalam J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_68.
- Denzin, N. K. (2020). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. Chicago: Aldine Transaction.
- European Commission. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizen - With new examples of knowledge, skills and attitudes. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran kolaboratif: Perspektif teoritis dan praktis. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 188-201.
- Kamila, N., Prasetyo, A., & Muhdiyati, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan *Google Sites* materi siklus hidup hewan kelas IV. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 412-423.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2020). *Kemampuan & Analisis*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
- Lestari, R., dkk. (2023). Pembentukan karakter dan resiliensi digital siswa melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(1), 45–58.
- Maruti, E. S., Malawi, I., Hanif, M., dkk. (2023). *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di Sekolah Dasar: Teori dan Implementasi Praktis*. Madiun: Bayu Media Publishing.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Muwafiqus Shobri & Qois Rifqi. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Google Sites di UPT SMP Negeri 19 Gresik. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 66–77. <https://doi.org/10.55606/kreatif.v3i1.1208>.
- Puentedura, R. R. (2014). SAMR: A contextualized framework for learning with technology. Hippasus.
- Ristiana, E. (2023). Peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar menggunakan Google Site dalam pembelajaran IPA. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 209–216. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i4.1014>.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Google Sites untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2341-2352.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran Matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>.
- Tonapa, E., dkk. (2023). *Pengantar Ilmu Komunikasi dan Literasi Media Digital*. Makassar: Inteligencia Media.

Triayomi, R., Wibagso, T., Setiahati, D., & Sukarman, A. (2023). Analisis kebutuhan perancangan website sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 88-99.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

L

A

M

P

I

R

A

N



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 21 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- | | |
|------------------|--|
| Menimbang | <ol style="list-style-type: none"> a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ; |
| Mengingat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup, 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi, 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022,tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Iain Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. |

- | | |
|----------------------|---|
| Memperhatikan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Permohonan Sdr. Inka Puspita Sari Tanggal 26 Januari 2026 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025 |
|----------------------|---|

M E M U T U S K A N :

- | | |
|----------------|--|
| Pertama | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Sagiman,M.Kom 197905012009011007 2. Wandi Syahindra, M.Pd 198107112005011004 |
|----------------|--|

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Egi Arbainata
N I M : 22591058

JUDUL SKRIPSI : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan Website Google Site Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku

- | | |
|----------------|--|
| Kedua | Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ; |
| Ketiga | Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ; |
| Kemapat | Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ; |
| Kelima | Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ; |
| Keenam | Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ; |
| Ketujuh | Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ; |

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 26 Januari 2026

Dekan,


Sutarto

Tersusun :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup,
3. Keling Akademik, kemahasiswaan dan kerja sama,
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 547 /In.34/FT/PP.00.9/05/2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

03 Juni 2025

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Egi Arbainata
Nim : 22591058
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Analisis Kemampuan Siswa dalam Pengelolaan Website Google Site dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (PS) Rekayasa dan Teknologi di Kelas V SDN 1 Sungai Dangku
Waktu Penelitian : 05 Juni s.d 05 September 2025
Tempat Penelitian : SDN 1 Sungai Dangku

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinya diucapkan terimakasih

Di Saksikan
Wakil Dekan 1
Dr. Muhammad Taqiyuddin, M.Pd.
NIP. 19750214 199903 1 005

Terselamatkan : Jombang Yth.
1. Reaktor
2. Wakil 1
3. Ka. Sda Negeri



PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Pangeran M. Amin Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Musi Rawas 31661
Telp/Fax: 07334540016 E-Mail: dpmtsp.kab.musirawas@oss.go.id website: dpmtspmusirawaskab.go.id
MUARA BELITI

REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEI/RISET

NOMOR : 503/55/IP/DPMTSP/VI/2026

- Membaca : 1. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor : 547/in.34/FT/PP.00.9/05/2026 Tanggal 03 Juni 2026.
Perihal : **IZIN PENELITIAN**
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kotapraja di Sumatera Selatan;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
4. Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Musi Rawas;
5. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 61 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas;
6. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 35 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas..
- Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan.

DIBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :

Nama : EGI ARBAINATA
NIM : 22591058
Program Pendidikan : Strata Satu (S1)
Program Studi : PGMI
Judul Penelitian : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan Website Google Site Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa dan Teknologi di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku
Lokasi Penelitian : SDN 1 Sungai Dangku
Lama Penelitian : 05-06-2026 s.d 05-09-2026
Peserta : -
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup
Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

Akan melakukan Penelitian/Survey/Riset dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sepanjang kegiatan penelitian menghormati segala peraturan dan ketentuan serta mengindahkan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan Penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian.
3. Kepada yang bersangkutan selesai kegiatan tersebut agar melaporkan hasil Penelitian Kepada Bupati Musi Rawas c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Ditetapkan : Muara Beliti
Pada tanggal : 8 Juni 2026

a.n. **Bupati Musi Rawas**
Plt. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Musi Rawas,


Heru Julius Pratama, S.STP.,M.A.P
Pembina
NIP. 19910702 201206 1 001

Tembusan, disampaikan kepada Yth:

1. Bupati Musi Rawas di Muara Beliti (sebagai laporan).
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Musi Rawas.
3. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Musi Rawas.
4. Wakil Dekan I IAIN Curup.
5. Kepala SDN 1 Sungai Dangku.
6. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUNGAI DANGKU
TERAKREDITASI "B"



Alamat: Jln. Poros Desa Megang Sakti III Km. Megang Sakti Kab. Musi Rawas Kode Pos 2893
Website: <https://sites.google.com/view/sd1sungaidangku/>

SURAT IJIN PENELITIAN

Nomor: 422/073/SDN.1.SDK/MS/2026

Menindaklanjuti Rekomendasi Penelitian/Survey/Riset Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Kabupaten Musi Rawas Nomor: 503/55/IP/DPMPST/VI/2026 Tanggal 8 Juni 2026, Saya Kepala SD Negeri 1 Sungai Dangku Kecamatan Megang Sakti Kabupaten Musi Rawas memberikan izin penelitian kepada:

Nama : EGI ARBAINATA
NIM : 22591058
Program Pendidikan : Strata satu (S1)
Prodi : PGMI
Judul Penelitian : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan Website Google Site Dalam
Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa dan Teknologi di
Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku.
Waktu Penelitian : 5 Juni 2026 s.d 5 September 2026
Lokasi Penelitian : SDN 1 Sungai Dangku
Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

Demikianlah Surat Ijin penelitian ini diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Megang Sakti, 9 Juni 2026
Kepala Sekolah

WIDIYAWATI, S.Pd.SD
NIP.197102061994042001



PEMERINTAH KABUPATEN MUSI RAWAS
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUNGAI DANGKU



Alamat: Jln. Perintis Barus, Megang Sakti III Kiri, Megang Sakti Arah, Musi Rawas Kuala Pro. Jember
Website: <https://sdn1sungai.com> / www.sdn1sungai.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 422/074/SDN.1SDK/MS/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WIDIYAWATI, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala Sekolah
NIP : 197102061994042001

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : EGI ARBAINATA
NIM : 22591058
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah selesai melaksanakan penelitian di SDN 1 Sungai Dangku selama 3 (Tiga) bulan, terhitung mulai tanggal 09 juni 2026 s/d 29 juni 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Megang Sakti, 29 juni 2026

Yang bertanda tangan

WIDIYAWATI, S.Pd.SD
NIP: 197102061994042001

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.
Jabatan : Guru
NIP : 199710192025211080
Waktu Dan Tanggal : 10 Juni 2026
Tema : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

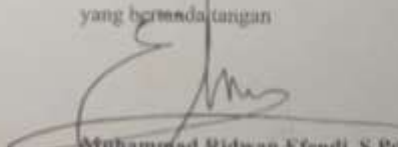
Nama : Egi Arbainata
NIM : 22591058
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan Tinggi : Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah melaksanakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Megang Sakti, 10 juni 2026

yang bertanda tangan



Muhammad Ridwan Efendi, S.Pd.
NIP: 199710192025211080

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : WIDIYAWATI, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala Sekolah
NIP : 197102061994042001
Waktu Dan Tanggal : 10 Juni 2026
Tema : Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

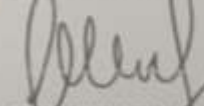
Nama : Egi Arbainata
NIM : 22591058
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan Tinggi : Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Megang Sakti, 10 Juni 2026

yang bertanda tangan



WIDIYAWATI, S.Pd.SD
NIP: 197102061994042001

Pedoman Observasi Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website Google Site* Dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Danguku

No	Aspek Indikator	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi
1	Pemahaman Teknis Menu Platform Google Sites	Perencanaan & Prosedur Masuk	Perencanaan & Prosedur Masuk	Siswa mampu menyalakan Chromebook, mengakses <i>sites.google.com</i> , dan login dengan akun <i>belajar.id</i> tanpa bantuan guru
			Pemilihan tata letak awal	Siswa memilih untuk memulai perancangan website dari kanvas kosong (<i>blank design</i>)
		Pengelolaan konten (<i>Tab Insert</i>)	Keterampilan manipulasi visual	Siswa mahir melakukan <i>drag and drop</i> elemen visual (kotak teks, tombol navigasi, susunan blok konten).
			Integrasi multimedia sistem	Siswa mampu menyematkan (<i>embed</i>) multimedia video dokumentasi kegiatan P5 dari YouTube ke halaman situs.
		Arsitektur Informasi Halaman	Struktur navigasi makro (<i>Tab Pages</i>)	Siswa mampu menyusun menu utama seperti Beranda, Profil, dan Galeri secara berurutan.
			Hierarki navigasi bertingkat	Siswa mengalami kekeliruan atau salah meletakkan tata letak saat menyusun subhalaman bertingkat.
		Tata Kelola Sistem & Estetika	Keamanan & otorisasi data berkas	Siswa berhasil mengubah izin akses (<i>data sharing</i>)

				permissions) file Google Drive menjadi publik sebelum ditempel ke situs.
			Evaluasi visual responsif lintas gawai	Siswa melakukan pemeriksaan kerapian desain melalui fitur <i>Preview</i> untuk mode desktop dan mode ponsel.
2	Internalisasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Manajemen Aktivitas Pembelajaran	Kolaboratif kerja kelompok (Gotong Royong)	Anggota kelompok berbagi tugas secara adil (ada yang mencari foto, menulis teks, atau menata layout).
			Kurasi informasi sekolah (Bernalar Kritis)	Siswa aktif berdiskusi menyaring dan memilah berita sekolah yang valid untuk dimasukkan ke website berbasis <i>HOTS</i> .
			Produksi media evaluasi (Kreatif)	Siswa mampu merancang butir kuis interaktif secara mandiri menggunakan platform Quizizz atau Wordwall.
3	Kendala Implementasi Projek	Kendala Pembelajaran & Lingkungan	Distraksi artistik visual	Siswa menghabiskan alokasi waktu proyek hanya untuk menghias tema (<i>Tab Themes</i>) sehingga teks isi berita kosong.
			Pengaruh hambatan ekologis cuaca	Koneksi internet Wi-Fi sekolah terputus akibat cuaca buruk/hujan kencang menghambat

				penyimpanan otomatis proyek.
			Kesenjangan digital personal (Monopoli)	Terjadi dominasi atau monopoli Chromebook oleh salah satu siswa yang sudah mahir atau memiliki HP di rumah.
4	Solusi Pembelajaran	Upaya Mengatasi Kendala	Mitigasi kelas (Rotasi Peran)	Guru menerapkan aturan rotasi peran secara ketat agar siswa yang awam mendapatkan kesempatan memegang Chromebook.
			Resiliensi digital gawai	Siswa menunjukkan sikap tenang dan sigap bekerja sama mengulang desain saat draf hilang akibat internet mati mendadak.
			Dukungan kebijakan sekolah	Kepala sekolah mendukung fasilitas TIK secara manajerial hingga produk diakui di tingkat kabupaten.

**Hasil Observasi Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan *Website*
Google Site Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa
Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku**

No	Hasil Observasi	Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa mampu menyalakan Chromebook, mengakses sites.google.com, dan login menggunakan akun belajar.id secara mandiri	✓		Setelah melewati 2 kali pertemuan bimbingan intensif dari guru, siswa mampu mengatasi kekakuan mekanis dan melakukan login secara mandiri.
2	Siswa memilih untuk memulai perancangan website dari kanvas kosong (blank design).	✓		Mayoritas kelompok memilih desain dari nol karena menganggap template gallery yang tersedia cenderung kaku dan membatasi kreativitas.
3	Siswa mahir menggunakan metode drag-and-drop untuk menyisipkan kotak teks dan menyusun blok konten.	✓		Siswa sangat progresif dan lincah secara psikomotorik dalam memanipulasi elemen visual pada antarmuka Google Site.
4	Siswa mampu menyematkan (embed) link multimedia video dokumentasi proyek P5 dari YouTube.	✓		Integrasi video berhasil dilakukan dengan baik untuk memperkaya konten dokumentasi aksi nyata di dalam halaman web.
5	Siswa mampu menyusun menu navigasi utama (seperti Beranda, Profil, dan Galeri) secara berurutan.	✓		Siswa memahami konsep anatomi makro situs sekolah dan mampu mengelompokkan informasi secara linear.
6	Siswa mengalami kekeliruan atau salah memosisikan tata letak saat menyusun hierarki subhalaman bertingkat.	✓		Teridentifikasi hambatan kognitif-spasial yang membuat susunan menu navigasi di bagian atas menjadi acak-acakan dan tidak beraturan
7	Siswa berhasil mengonfigurasi izin akses (data sharing permissions) file Google Drive menjadi publik sebelum disematkan		✓	Siswa sering kali lupa mengubah status izin dari private ke publik, sehingga muncul galat fungsional bertuliskan "perlu izin akses" bagi pengguna luar.
8	Siswa menguji dan menyesuaikan kerapian desain tata letak agar responsif saat dibuka lintas gawai (smartphone).		✓	Siswa mengabaikan prinsip desain responsif sehingga elemen visual sering kali tumpangtindih dan berantakan ketika ditinjau via ponsel.
9	Anggota kelompok kerja berbagi tugas secara merata dan adil dalam proses produksi konten.		✓	Terjadi dominasi dan monopoli penggunaan Chromebook oleh siswa yang memiliki HP di rumah,

				sementara siswa yang awam cenderung pasif.
10	Siswa aktif berdiskusi menyaring dan memilah berita sekolah yang valid dan layak publikasi.	✓		Dimensi Bernalar Kritis muncul secara kuat melalui proses kurasi informasi berbasis pemikiran tingkat tinggi (HOTS).
11	Siswa mampu merancang dan memproduksi butir soal kuis interaktif sendiri di platform Quizizz atau Wordwall.	✓		Dimensi Kreatif terlihat nyata saat siswa bertindak sebagai desainer kuis edukatif untuk di-embed sebagai instrumen penilaian sejawat.
12	Siswa menghabiskan alokasi waktu proyek hanya untuk menghias estetika tema (Tab Themes).	✓		Muncul fenomena distraksi artistik visual, di mana siswa terlalu asyik mendekorasi gawai hingga teks berita utama dibiarkan kosong karena waktu habis.
13	Koneksi internet Wi-Fi sekolah yang tidak stabil akibat faktor cuaca menghambat proses penyimpanan otomatis proyek.	✓		Ketiadaan sistem penyimpanan offline pada Google Sites berbasis cloud computing menyebabkan beberapa draf pengerjaan siswa hilang mendadak.
14	Guru menerapkan aturan rotasi peran secara ketat di dalam kelompok kerja TIK.	✓		Langkah taktis guru berhasil memitigasi kesenjangan digital skala mikro dan memastikan siswa yang awam ikut memegang Chromebook secara inklusif
15	Siswa menunjukkan resiliensi digital dan sigap bekerja sama mengulang desain saat draf hilang akibat kendala jaringan.	✓		Meskipun sempat frustrasi, siswa mampu membangun ketangguhan emosional untuk menyusun kembali website kelompoknya secara kolaboratif.
16	Kepala sekolah memberikan dukungan manajerial penuh serta memfasilitasi keberlanjutan program literasi digital.	✓		Dukungan diwujudkan melalui legalitas program, optimalisasi Wi-Fi/Chromebook, serta pembentukan Ekstrakurikuler TIK yang berkelanjutan

**Pedoman Wawancara Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan
Website Google Site Dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)
Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku**

Peneliti : Egi Arbainata

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Juni 2026

1. Bagaimana kemampuan awal siswa kelas 5 dalam mengoperasikan website sites.google.com serta memilih antara desain kosong (blank) atau galeri template?
2. Sejauh mana siswa mampu memanfaatkan metode drag-and-drop untuk menyisipkan teks, tombol, serta mengintegrasikan *Google Drive*, *YouTube*, dan *Docs* secara fungsional?
3. Apakah siswa mengalami kesulitan saat menyusun hierarki halaman (subhalaman) di Tab Pages serta menentukan pilihan palet warna dan font pada Tab Themes?
4. Bagaimana Bapak melihat perkembangan dimensi literasi digital siswa, khususnya pergeseran peran mereka dari sekadar konsumen menjadi kreator konten digital?
5. Bagaimana langkah-langkah yang Ibu terapkan dalam mengoordinasikan akun belajar.id, Chromebook, serta mengombinasikan aplikasi luar seperti Canva dan Capcut ke dalam projek P5 ini?
6. Bagaimana efektivitas penggunaan media Quizizz, Wordwall sebagai bentuk refleksi atau penilaian perkembangan kompetensi siswa selama pelaksanaan projek?
7. Sejauh mana dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya Gotong Royong dan Bernalar Kritis, muncul selama pengerjaan proyek digital ini?" (Atau dalam pedoman awal: "Bagaimana pengerjaan website secara real-time ini menumbuhkan sikap gotong royong dan bernalar kritis siswa dalam menyaring informasi secara bijak (resiliensi digital)?

8. Seberapa signifikan pengaruh bantuan Chromebook dari pemerintah serta fasilitas wifi sekolah dalam membantu kelancaran siswa mengelola *Google Sites*?
9. Apakah keterbatasan desain mendalam atau fitur database pada Google Sites menjadi hambatan tersendiri bagi siswa? Bagaimana Bapak menyiasati hal tersebut?
10. Apa saja hambatan atau tantangan khusus yang muncul akibat kondisi sekolah yang terletak di daerah pedesaan dalam memfasilitasi proyek TIK tingkat lanjut ini?
11. Bagaimana cara Bapak menjembatani jarak antara kemampuan awal siswa yang masih sangat awam di awal proyek hingga mereka mampu mengelola website sekolah secara aktif?
12. Bagaimana bentuk dukungan manajerial Kepala Sekolah terhadap Bapak, dan bagaimana tanggapan Bapak mengenai hasil proyek siswa yang kini diadopsi oleh guru lain di Kabupaten Musi Rawas?

**Transkrip Wawancara Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pengelolaan Website Google Site Dalam Proyek Penguatan Profil
Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa Dan Teknologi Di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku**

No	Pertanyaan	Jawaban	Interpretasi
1	Bagaimana kemampuan awal siswa kelas 5 dalam mengoperasikan <i>website sites.google.com</i> serta memilih antara desain kosong (blank) atau galeri template?	Pada awal proyek, kemampuan anak-anak ini sangat dasar sekali, rata-rata anak hanya tahu bahwa laptop sebatas untuk main game atau menonton video. Ketika diminta membuka <i>sites.google.com</i> dan login pakai akun <i>belajar.id</i> , ada beberapa anak yang sempat bingung mengetik hurufnya. Namun, setelah dua kali pertemuan dibimbing, adaptasi mereka sangat cepat sekali. Mereka langsung paham cara membuka platform dan mayoritas kelompok lebih memilih memulai dari desain kosong (blank) karena kata	Temuan ini memperlihatkan adanya transisi yang menarik pada diri siswa dari yang awalnya memandang laptop sebatas sarana hiburan, kini mulai bergeser menjadi kreator digital. Kendala teknis di awal, seperti kebingungan saat mengetik atau <i>login</i> , merupakan fase adaptasi yang wajar dan bisa diatasi dengan sangat cepat lewat bimbingan singkat. Ini mengindikasikan bahwa anak-anak memiliki semangat belajar yang tinggi terhadap teknologi. Selain itu, kecenderungan

		mereka lebih seru bisa mendesain sendiri dari nol daripada memakai template gallery yang sudah kaku.	mereka memilih halaman kosong ketimbang <i>template</i> siap pakai mencerminkan tumbuhnya kreativitas yang kuat terhadap proses belajar mereka sendiri.
2	Sejauh mana siswa mampu memanfaatkan metode drag-and-drop untuk menyisipkan teks, tombol, serta mengintegrasikan Google Drive, YouTube, dan Docs secara fungsional?	Kalau untuk urusan drag-and-drop elemen, anak-anak kelas 5 ini sudah sangat mahir, Mas. Mereka sangat kreatif menyisipkan kotak teks, membuat tombol navigasi (button), dan memasukkan link video kegiatan P5 yang kami unggah di YouTube. Mereka juga bisa memasukkan dokumen portofolio tugas dari Google Drive kelompok ke dalam halaman web. Namun, di sinilah letak kekurangan atau sisi negatifnya yang sering terjadi secara berulang. Anak-anak itu sering lupa mengatur izin akses atau share	keterampilan teknis siswa dalam mengeksplorasi fitur seperti drag and drop, menyematkan video YouTube, dan mengintegrasikan Google Drive sudah berkembang sangat pesat. Namun, sering terjadi masalah yang berulang yaitu akses izin pada file google drive. Sementara itu, masalah kontras warna dan tampilan yang bertumpuk memperlihatkan bahwa kepekaan terhadap pembelajaran masih perlu dibimbing. Singkatnya, siswa sudah paham secara eksekusi fitur dasar, tetapi masih butuh

		permissions file di Google Drive mereka. Jadi, ketika website-nya sudah di-publish dan dibuka orang lain, file dokumen atau folder Drive yang disematkan itu tidak kelihatan, melainkan muncul tulisan 'perlu izin akses'. Warnanya juga kadang-kadang bertabrakan, misalnya latar belakang gelap tulisan ikut gelap, sehingga sulit dibaca. Visual halamannya juga kadang berantakan ketika kami coba buka lewat HP karena penempatan elemennya bertumpuk.	pendampingan untuk pemberian akses izin file dan tata letak pada halaman web.
3	Apakah siswa mengalami kesulitan saat menyusun hierarki halaman (subhalaman) di Tab Pages serta menentukan pilihan palet warna dan font pada Tab Themes?	Untuk pembuatan struktur halaman di Tab Pages, mereka paham membuat menu utama seperti Beranda, Profil, dan Galeri. Tapi ketika masuk ke subhalaman yang bertingkat, mereka suka tertukar meletakkan halamannya,	Pada aspek pengorganisasian konten, siswa pada dasarnya sudah memahami konsep struktur menu utama seperti Beranda, Profil, dan Galeri. Namun, muncul kendala hierarki ketika masuk ke pembuatan

		sehingga menu navigasi di atas jadi acak-acakan. Kalau di Tab Themes, mereka sangat suka mencoba-coba tema bawaan. Negatifnya, karena terlalu asyik mengganti font dan warna tema, substansi tulisan berita sekolahnya malah sering kosong atau belum selesai diketik karena waktunya habis untuk dekorasi saja.	subhalaman bertingkat, di mana ketidaktepatan penempatan elemen sering kali membuat navigasi situs menjadi tidak terstruktur secara logis. Di sisi lain, antusiasme siswa yang tinggi saat mengeksplorasi fitur Tab Themes memberikan catatan tersendiri yaitu keterlibatan berlebih pada penyesuaian estetika seperti pemilihan gaya font dan warna membuat alokasi waktu mereka tersita, sehingga substansi materi utama seperti materi pembelajaran malah menjadi terbengkalai. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun kreativitas dan kemampuan navigasi fitur dasar siswa berkembang dengan baik, fokus serta manajemen waktu
--	--	---	--

			mereka dalam menyelaraskan elemen dekoratif dengan kedalaman substansi informasi masih memerlukan pengarahannya yang lebih intensif.
4	Bagaimana Bapak melihat perkembangan dimensi literasi digital siswa, khususnya pergeseran peran mereka dari sekadar konsumen menjadi kreator konten digital?	Perubahannya sangat drastis, Mas. Proyek P5 ini sukses mengubah mental anak-anak dari yang tadinya pasif hanya menonton YouTube orang lain, sekarang mereka bangga karena bisa memamerkan karya digital mereka sendiri ke orang tua. Bahkan, hasil karya website sekolah yang mereka kelola ini tautannya sudah dibagikan ke grup guru-guru di Kabupaten Musi Rawas dan dijadikan contoh studi banding digital untuk sekolah dasar lainnya. Itu pencapaian yang luar biasa bagi sekolah desa seperti kami.	Dalam pelaksanaannya P5 membawa dampak transformatif yang signifikan terhadap pola pikir dan rasa percaya diri siswa. Terjadi pergeseran peran yang mendasar, di mana siswa yang semula hanya menjadi konsumen media digital pasif kini bertransformasi menjadi pencipta konten aktif yang bangga akan karya mereka. Keberhasilan ini tidak hanya berdampak pada internal sekolah, tetapi juga memberikan implikasi luas di tingkat daerah hasil karya produk situs web siswa telah

			didiseminasikan ke tingkat kabupaten di Musi Rawas dan dijadikan rujukan praktik literasi digital bagi sekolah dasar lainnya. Pencapaian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek mampu menjembatani kesenjangan digital serta membuktikan potensi besar sekolah di wilayah pedesaan dalam mengadopsi teknologi secara bermakna.
5	Bagaimana langkah-langkah yang Ibu terapkan dalam mengoordinasikan akun belajar.id, Chromebook, serta mengombinasikan aplikasi luar seperti Canva dan Capcut ke dalam proyek P5 ini?	Langkahnya kami mulai dari administrasi dasar dulu, yaitu aktivasi massal akun belajar.id seluruh siswa kelas 5. Setelah itu, kami keluarkan Chromebook bantuan dari lemari penyimpanan untuk dipakai praktik kelompok secara bergotong royong.	Proses implementasi diawali dengan aktivasi massal akun <i>belajar.id</i> bagi seluruh siswa kelas 5. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan pemanfaatan sarana Chromebook secara kolaboratif dalam bentuk kerja kelompok. Strategi

		Kami tidak hanya mengajari Google Sites, tapi juga melatih mereka mendesain spanduk digital di Canva dan mengedit video pendek dokumentasi proyek P5 menggunakan Capcut di Chromebook. Jadi, semua aplikasi itu diintegrasikan dan hasil akhirnya disatukan ke dalam website sekolah.	pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu platform, melainkan menerapkan integrasi lintas aplikasi digital penggunaan Canva untuk perancangan visual spanduk, CapCut untuk penyuntingan dokumentasi video P5, hingga akhirnya seluruh elemen tersebut disatukan ke dalam situs web <i>Google Sites</i> sebagai pusat portofolio digital sekolah. Pendekatan ini menunjukkan alur pembelajaran terstruktur yang berhasil melatih keterampilan teknis, kerja sama tim, serta kemampuan dalam informasi digital siswa secara utuh.
6	Bagaimana efektivitas penggunaan media Quizizz, Wordwall sebagai bentuk refleksi	Kalau ditanya soal efektivitas, jujur ini salah satu bagian paling menarik dalam proyek P5 kami. Di sini, aplikasi Quizizz	Dari sudut pandang efektivitas pembelajaran, terjadi pergeseran peran yang unik di mana siswa tidak

	atau penilaian perkembangan kompetensi siswa selama pelaksanaan projek?	dan Wordwall itu posisinya bukan saya yang buat sebagai guru, melainkan dirancang dan diproduksi langsung oleh anak-anak sendiri selaku pembuat materi ajar digital. Jadi, setelah mereka selesai menyusun materi pokok di Google Sites, mereka menggunakan Quizizz dan Wordwall ini sebagai media untuk pengayaan materi yang telah dibuat tersebut. Anak-anak menterjemahkan pemahaman mereka ke dalam bentuk soal kuis dan game interaktif. Setelah kuisnya jadi, langsung mereka embed atau upload ke dalam halaman website sekolah yang sedang mereka kelola. Efektif sekali untuk refleksi, karena sesama kelompok akhirnya bisa saling berkunjung ke website temannya dan mencoba kuis tersebut untuk menguji	lagi memosisikan diri sebagai konsumen media, melainkan sebagai perancang dan produsen. Pemanfaatan platform interaktif seperti Quizizz dan Wordwall diintegrasikan sebagai instrumen pengayaan untuk menguji pemahaman atas materi yang telah disusun pada <i>Google Sites</i>. Melalui metode ini, siswa menerjemahkan penguasaan konsep ke dalam bentuk kuis dan permainan edukatif yang kemudian disematkan ke dalam situs web karya mereka. Mekanisme ini tidak hanya menciptakan ruang evaluasi mandiri yang efektif, tetapi juga mendorong proses <i>peer-assessment</i> dan kolaborasi antar kelompok melalui aktivitas saling
--	--	---	---

		sejauh mana kompetensi digital dan pemahaman materi mereka berkembang selama proyek berlangsung.	bermelihat dan mencoba media buatan sesama rekan. Hal ini membuktikan bahwa strategi tersebut berhasil memperkuat reflektivitas, penguasaan materi, sekaligus kompetensi literasi digital siswa secara simultan.
7	Sejauh mana dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya Gotong Royong dan Bernalar Kritis, muncul selama pengerjaan proyek digital ini?" (Atau dalam pedoman awal: "Bagaimana pengerjaan website secara real-time ini menumbuhkan sikap gotong royong dan bernalar kritis siswa dalam menyaring informasi secara bijak (resiliensi digital)?	Dimensi Gotong Royong terlihat dari cara mereka membagi tugas di dalam tim digitalnya. Ada siswa yang bertugas mencari foto, ada yang mengetik narasi teks, dan ada yang bagian menyusun tata letak di Chromebook. Bernalar kritisnya muncul saat mereka memilah berita sekolah mana yang layak dimasukkan ke web dan membuang informasi yang tidak penting.	implementasi proyek P5 ini berhasil menumbuhkan dimensi Gotong Royong dan Bernalar Kritis melalui pembagian peran teknis serta kemampuan siswa dalam mengurasi materi sekolah secara mandiri. Namun, kendala di lapangan menunjukkan adanya ketimpangan partisipasi yaitu keterbatasan akses di rumah menyebabkan siswa yang lebih mahir cenderung memonopoli

		Namun sisi negatif yang tidak bisa dihindari di lapangan adalah masalah pembagian kerja dan emosi anak-anak. Karena pengerjaannya berkelompok, sering kali terjadi dominasi kerja. Anak yang memang pintar dan punya HP di rumahnya cenderung memonopoli Chromebook, mereka yang mengetik semuanya dari awal sampai akhir. Sementara anak yang belum lancar atau tidak punya gawai di rumah hanya duduk diam menonton temannya saja. Ini memicu kecemburuan sosial dan gesekan emosi kecil di antara mereka selama jam pelajaran proyek	Chromebook, sementara siswa yang kurang terampil terpinggirkan menjadi pengamat pasif. Dominasi ini pada akhirnya memicu gesekan emosional dan ketegangan antar siswa, sehingga memerlukan strategi intervensi dan pembagian tugas yang lebih inklusif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara setara.
8	Seberapa signifikan pengaruh bantuan Chromebook dari pemerintah serta fasilitas wifi sekolah dalam membantu kelancaran siswa mengelola Google Sites?	Bagi siswa kelas 5 SD yang baru mengenal literasi digital, keterbatasan kustomisasi dan ketiadaan database di Google Sites justru menjadi keuntungan	Bagi siswa kelas 5 SD yang berada pada tahap awal literasi digital, keterbatasan kustomisasi dan ketiadaan basis data pada Google

		pedagogis. Sistem no-code dan drag-and-drop pada platform ini membantu anak-anak tetap fokus pada esensi menyusun struktur informasi secara logis tanpa terbebani kerumitan teknis coding. Untuk menyiasati keterbatasan visual, siswa dilatih memanfaatkan Canva untuk mendesain aset digital seperti spanduk dan infografis yang kemudian diunggah ke Google Sites. Sementara untuk menghidupkan interaksi dan evaluasi data, kami mengintegrasikan Google Forms, Quizizz, dan Wordwall langsung ke dalam halaman website menggunakan Chromebook bantuan pemerintah. Melalui strategi konvergensi aplikasi pihak ketiga yang ramah anak ini, segala keterbatasan teknis platform berhasil	Sites justru memberikan nilai tambah secara pedagogis. Antarmuka <i>no code</i> berbasis <i>drag and drop</i> memfasilitasi fokus siswa pada penyusunan struktur informasi tanpa terdistraksi oleh kerumitan pemrograman. Keterbatasan visual dan interaktivitas platform disiasati melalui pendekatan konvergensi media, pemanfaatan Canva untuk perancangan aset grafis, serta integrasi Google Forms, Quizizz, dan Wordwall yang disematkan secara langsung menggunakan perangkat Chromebook. Strategi penggabungan aplikasi pihak ketiga yang ramah anak ini secara efektif menutupi keterbatasan teknis platform, sehingga siswa mampu
--	--	--	--

		ditutupi, sehingga siswa mampu menghasilkan produk website sekolah yang holistik, interaktif, dan kaya konten multimedia.	menghasilkan produk situs web sekolah yang interaktif dan kaya akan konten multimedia.
9	Apakah keterbatasan desain mendalam atau fitur database pada <i>Google Sites</i> menjadi hambatan tersendiri bagi siswa? Bagaimana Bapak menyiasati hal tersebut?	Secara jujur, kalau untuk anak-anak kelas 5 SD, keterbatasan desain mendalam atau ketiadaan fitur database di <i>Google Sites</i> itu sama sekali tidak menjadi hambatan, Mas. Justru sebaliknya, dari sudut pandang saya sebagai guru pendamping, keterbatasan platform <i>no code</i> ini menjadi keuntungan besar karena menjaga anak-anak agar tetap terarah dan fokus pada esensi struktur konten secara logis, tanpa membuat mereka jenuh akibat kerumitan bahasa pemrograman yang belum sesuai dengan usia mereka.	Penggunaan platform <i>no code</i> seperti <i>Google Sites</i> memberikan nilai tambah pedagogis bagi siswa kelas 5 SD, di mana keterbatasan fitur kompleks justru membantu mereka tetap berfokus pada logika penyusunan struktur konten tanpa terbebani kerumitan pemrograman. Untuk menyiasati keterbatasan visual dan fungsional platform, diterapkan strategi integrasi lintas platform dengan memanfaatkan perangkat Chromebook. Keterbatasan desain diatasi melalui pemanfaatan Canva untuk

		Untuk menyiasati keterbatasan teknis tersebut agar website 'Website Sekolahku' tetap menarik dan interaktif, saya menerapkan strategi integrasi lintas platform menggunakan aplikasi pihak ketiga yang ramah anak di perangkat Chromebook. Poin pertama untuk menyiasati keterbatasan desain visual diatasi dengan melatih anak-anak menggunakan Canva untuk membuat spanduk digital, poster, dan infografis yang penuh warna. Setelah selesai, aset visual tersebut tinggal diunggah dan disisipkan ke halaman Google Sites melalui Tab Insert sehingga tampilan situs tetap terlihat kreatif, dinamis, dan estetik. Sementara itu, untuk menyiasati ketiadaan database atau fitur evaluasi	merancang aset visual seperti spanduk dan infografis, sementara ketiadaan basis data bawaan disiasati dengan menyematkan <i>Google Forms</i>, <i>Quizizz</i>, dan <i>Wordwall</i> langsung ke dalam situs web. Pendekatan konvergensi media yang ramah anak ini secara efektif menutupi keterbatasan teknis <i>Google Sites</i>.
--	--	--	---

		bawaan, kami memaksimalkan ekosistem Google Workspace dan aplikasi kuis interaktif. Pengumpulan data dikelola secara sederhana lewat Google Forms, sedangkan untuk menghidupkan interaksi, kuis edukatif yang dirancang sendiri oleh siswa di Quizizz dan Wordwall langsung di-embed ke dalam halaman website kelompok mereka. Melalui kombinasi aplikasi luar ini, seluruh keterbatasan teknis Google Sites berhasil kami tutupi secara efektif, sehingga anak-anak tidak terbebani oleh rumitnya sistem komputer namun tetap mampu melahirkan produk rekayasa teknologi.	
10	Apa saja hambatan atau tantangan khusus yang muncul akibat kondisi sekolah yang	Kalau ditanya soal hambatan di desa, jujur tantangannya berlapis, Mas, mulai dari faktor alam sampai ke kondisi sosial	Pelaksanaan P5 di lingkungan pedesaan Musi Rawas menghadapi tantangan berlapis yang mencakup

	terletak di daerah pedesaan dalam memfasilitasi proyek TIK tingkat lanjut ini?	anak-anak. Tantangan paling parah jelas masalah cuaca dan letak geografis pedesaan Musi Rawas ini. Jaringan Wi-Fi sekolah kami itu sangat bergantung pada cuaca; kalau sudah hujan deras disertai angin kencang atau mati lampu berkala, sinyal internet langsung hilang total. Masalahnya, Google Sites ini kan sistemnya cloud, jadi harus online terus supaya drafnya tersimpan otomatis. Ketika internet mati mendadak, pekerjaan anak-anak yang belum tersimpan sering kali hilang dan mereka terpaksa mengulang mendesain dari awal lagi, yang sempat membuat mereka frustrasi dan patah semangat. Tantangan kedua adalah kemampuan awal siswa yang masih sangat dasar. Rata-rata anak di sini awalnya cuma tahu	kendala infrastruktur teknis serta kesenjangan kemampuan sosio digital siswa. Ketergantungan ekosistem <i>cloud Google Sites</i> pada konektivitas internet menjadi hambatan utama ketika cuaca buruk atau pemadaman listrik mengganggu stabilitas sinyal, yang berpotensi merusak progres kerja siswa dan menurunkan motivasi belajar. Di sisi lain, rendahnya kompetensi awal siswa dalam mengoperasikan perangkat komputer memperlambat adaptasi teknis pada tahap awal proyek. Kondisi ini diperparah oleh kesenjangan akses gawai di rumah yang memicu dominasi pengerjaan oleh siswa yang lebih familier dengan teknologi. Dinamika tersebut
--	---	--	---

		laptop itu untuk main game atau menonton video, bahkan di awal proyek mereka sempat bingung mengetik huruf untuk login akun belajar.id. Selain itu, ada masalah kesenjangan digital di kelompok. Anak yang di rumahnya sudah punya HP cenderung mendominasi dan memonopoli Chromebook sekolah untuk mengetik semuanya, sementara anak yang tidak punya gawai di rumah hanya duduk diam menonton. Kesenjangan ini sempat memicu kecemburuan sosial dan gesekan emosi kecil, sehingga saya harus ekstra ketat mengatur rotasi peran agar semua anak bisa belajar dengan adil.	sempat memunculkan kecemburuan sosial dan gesekan emosional antaranggota kelompok, sehingga memerlukan intervensi mendalam dari guru pendamping melalui regulasi rotasi peran yang ketat guna menjamin keadilan serta partisipasi inklusif bagi seluruh siswa.
11	Bagaimana cara Bapak menjembatani jarak antara kemampuan awal siswa yang masih	Untuk menjembatani jarak kemampuan awal anak-anak yang masih sangat	Dalam proses pembauran kemampuan digital siswa

	sangat awam di awal proyek hingga mereka mampu mengelola website sekolah secara aktif?	awam hingga akhirnya bisa aktif mengelola website sekolah, saya menerapkan strategi bimbingan terstruktur dan pembagian peran kelompok yang ketat. Langkah awal kami fokus pada pengenalan fondasi administrasi digital dasar melalui aktivasi massal akun belajar.id dan pendampingan mengetik prosedur login pada Chromebook. Setelah itu, dalam kurun waktu dua kali pertemuan, saya mengoordinasikan bimbingan intensif untuk melatih aspek mekanis mereka pada platform <i>Google Sites</i> yang bersifat no-code melalui metode drag-and-drop untuk menyisipkan teks, tombol, hingga dokumen Drive. Ketika dasar operasional ini mulai dikuasai, saya memperluas kurva belajar mereka	diakomodasi melalui strategi bimbingan terstruktur dan manajemen kelompok yang inklusif. Tahap awal berfokus pada pemantapan fondasi literasi dasar, seperti penataan administrasi digital via akun belajar.id dan pengenalan mekanis operasional <i>no code</i> Google Sites secara intensif. Eksplorasi belajar kemudian diperluas ke ranah pengayaan multimedia lintas platform, mencakup desain grafis pada Canva dan penyuntingan video melalui CapCut. Guna mengatasi tantangan kesenjangan kapabilitas dan dominasi penggunaan perangkat, diterapkan regulasi rotasi peran secara ketat yang mewajibkan keterlibatan langsung bagi siswa
--	---	--	--

		dengan mengenalkan konsep integrasi multimedia lintas platform, seperti mendesain spanduk digital di Canva dan mengedit video dokumentasi di CapCut untuk disatukan ke dalam website. Terakhir, untuk mengatasi kendala dominasi kerja akibat kesenjangan digital di mana anak yang mahir cenderung memonopoli Chromebook, saya menerapkan aturan rotasi peran secara ketat di dalam kelompok. Saya mewajibkan anak-anak yang masih awam untuk bergantian memegang laptop dan bertindak sebagai penata tata letak, sementara rekan kelompoknya membantu mencari aset foto atau menyusun narasi teks berita sekolah. Melalui kombinasi intervensi pedagogis dan manajemen kelompok yang inklusif	awam. Pendekatan terencana ini berhasil mengefektifkan akselerasi kompetensi teknis sekaligus mentransformasi peran siswa dari konsumen pasif menjadi kreator digital yang aktif.
--	--	--	--

		ini, mentalitas anak-anak berhasil ditransformasikan secara cepat dari sekadar konsumen pasif menjadi kreator digital yang aktif.	
12	Bagaimana bentuk dukungan manajerial Kepala Sekolah terhadap Bapak, dan bagaimana tanggapan Bapak mengenai hasil proyek siswa yang kini diadopsi oleh guru lain di Kabupaten Musi Rawas?	Dukungan manajerial dari Kepala Sekolah kami di SDN 1 Sungai Dangku benar-benar luar biasa dan menjadi pilar penting di balik suksesnya proyek ini, Mas. Beliau menunjukkan keberpihakan penuh melalui kebijakan nyata, mulai dari menyetujui program P5 Rekayasa dan Teknologi ini sejak awal, hingga memfasilitasi kebutuhan teknis kami dengan mengeluarkan perangkat Chromebook bantuan pemerintah dari ruang penyimpanan serta mengoptimalkan pengadaan Wi-Fi sekolah demi kelancaran praktik anak-anak. Bahkan, yang paling	Keberhasilan proyek ini tidak lepas dari dukungan manajerial Kepala Sekolah SDN 1 Sungai Dangku yang merealisasikan keberpihakan kebijakan secara konkret. Fasilitasi teknis berupa optimalisasi perangkat Chromebook, penyediaan infrastruktur internet, hingga pembentukan ekstrakurikuler TIK memberikan dasar yang kokoh bagi keberlanjutan literasi digital siswa. Dampak dari penguatan ekosistem ini terefleksikan secara nyata pada luaran proyek, di mana produk "Website Sekolahku" tidak hanya

	membangankan, Kepala Sekolah juga mendukung keberlanjutan literasi digital ini dengan membentuk Ekstrakurikuler TIK khusus untuk memperdalam penguasaan Chromebook siswa secara berkelanjutan. Kepercayaan dan fasilitasi manajerial seperti inilah yang membuat kami di lapangan merasa sangat didukung dalam mengeksplorasi potensi digital anak-anak desa. Mengenai tanggapan saya terhadap hasil proyek siswa, tentu saja perasaan saya luar biasa senang, terharu, dan bersyukur. Alhamdulillah, produk 'Website Sekolahku' yang dirakit oleh anak-anak kelas V ini tidak hanya berhasil diadopsi oleh guru lain, tetapi juga resmi masuk dalam Program Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas	diaplikasikan di internal sekolah, tetapi juga berhasil masuk ke dalam Program Inovasi Daerah Kabupaten Musi Rawas secara berturut-turut untuk periode 2024/2025 dan 2025/2026. Pencapaian ini tidak sekadar menjadi pembuktian bahwa keterbatasan geografis bukan penghambat inovasi teknologi, tetapi juga memberikan kepuasan pedagogis serta meningkatkan efikasi diri siswa secara signifikan.
--	--	--

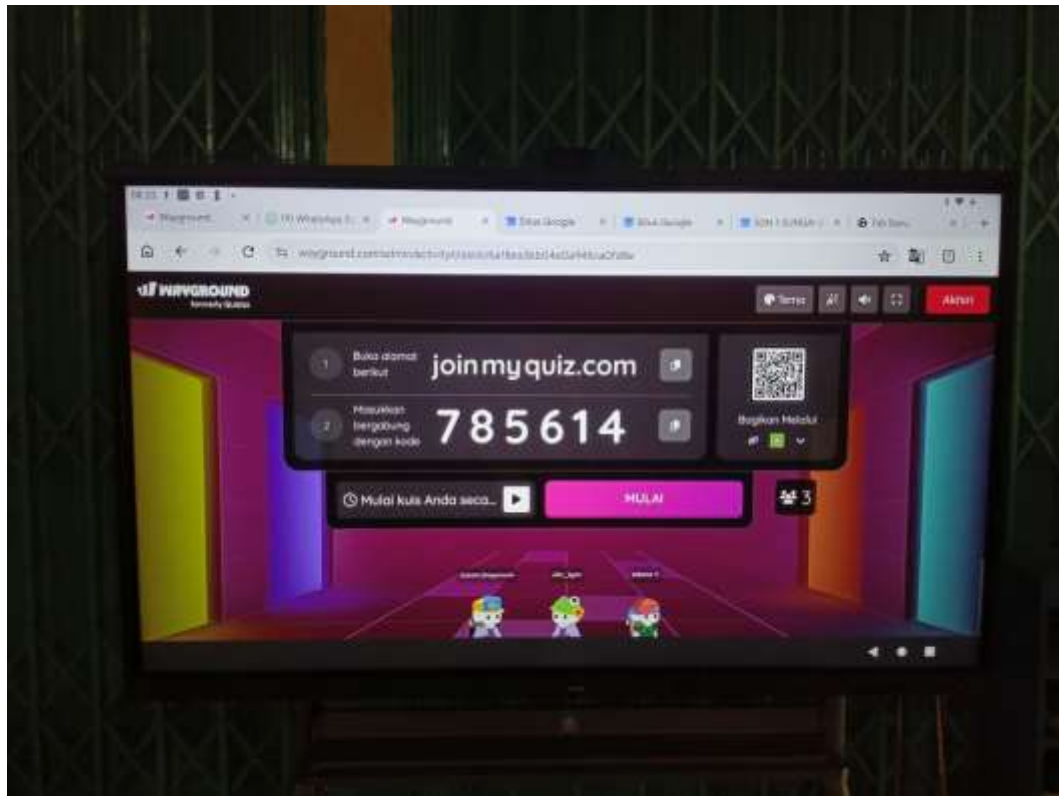
		untuk dua periode berturut-turut, yaitu tahun 2024/2025 dan 2025/2026! Bagi kami, ini adalah sebuah pembuktian besar bahwa keterbatasan geografis di desa bukan penghalang untuk melahirkan karya rekayasa teknologi yang diakui di tingkat kabupaten. Melihat anak-anak yang awalnya kaku memegang laptop kini bisa menghasilkan karya yang menjadi percontohan daerah, rasanya memberikan kepuasan pedagogis yang luar biasa sekaligus mendongkrak rasa bangga serta efikasi diri anak-anak secara luar biasa	
--	--	--	--

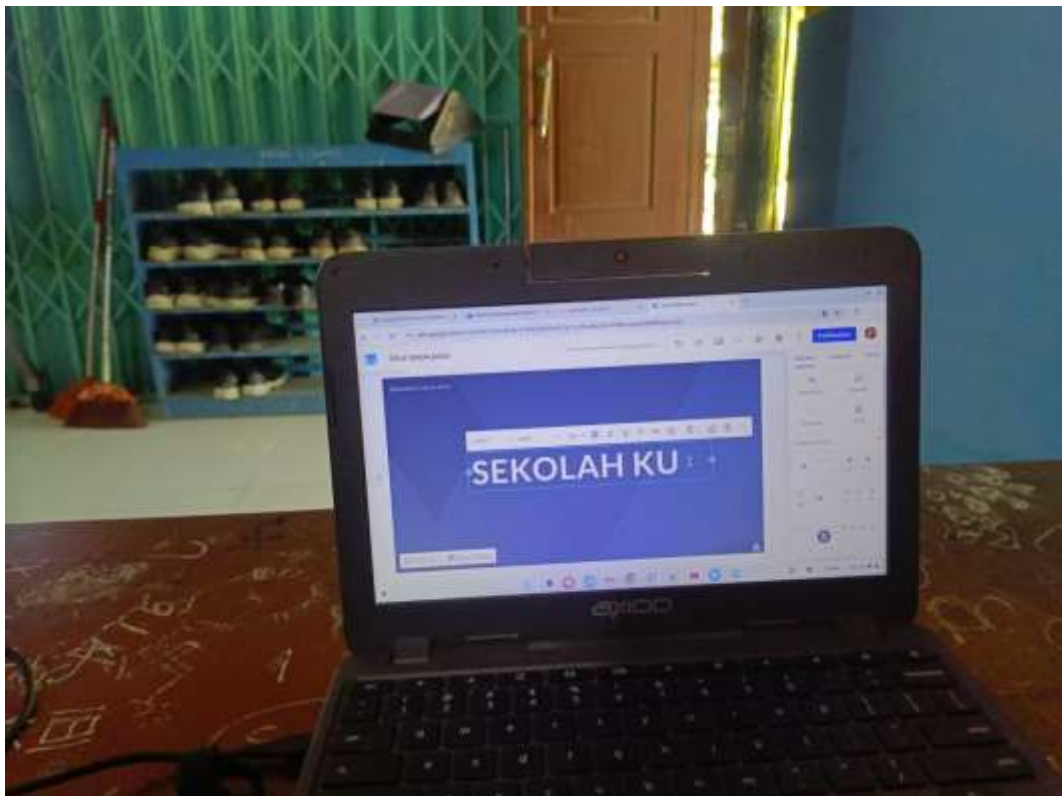
**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PROJEK PENGUATAN PROFIL
PELAJAR PANCASILA (P5) DENGAN TEMA REKAYASA DAN
TEKNOLOGI**











**DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH SDN 1
SUNGAI DANGKU**



DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN GURU PEMBIMBING
WEBSITE GOOGLE SITE



DOKUMENTASI PERLENGKAPAN DALAM PELAKSANAAN P5





MODUL PELAKSANAAN GOOGLE SITE





**MENGAKTIVASI AKUN DAN
MEMANFAATKAN CHROMEBOOK**

**GURU MENGAKTIVASI AKUN
BELAJAR ID PESERTA DIDIK
KEMUDIAN PESERTA DIDIK
DIBIMBING AGAR DAPAT
MENGOPERASIKAN CHROMEBOOK
DENGAN BAIK**



**Pemanfaatan
GWFE**

 Dokumen	 Akun	 Gmail	 Slide	 Kalender	 Chat
 Drive	 Classroom	 Spreadsh...	 Meet	 Formulir	 Sites



PEMANFAATAN CANVA



Canva

Anak anak dibimbing untuk dapat menggunakan Canva Sebagai platform pembuat materi.



CHROMEBOOK CAPCUT DAN YOUTUBE



Chromebook sebagai alat pembuat video pembelajaran



Capcut sebagai aplikasi pengedit video

Youtube sebagai Platform untuk mengunggah video

GOOGLE SITE

Google Sites Untuk membuat Website/Platform untuk menampung materi Canva dan Video Pembelajaran



Refleksi

1. **Kemampuan TIK Guru Siswa Meningkat**
2. **Tercapainya Program digitalisasi pendidikan**

Refleksi

Juara 2 P5 Kabupaten
Musi Rawas



Juara 4 LCC
Sekabupaten Musi Rawas
dan Kota Lubuk Linggau



DOKUMENTASI



**MERDEKA
BELAJAR**

**SEKOLAH
PENGGERAK**



THANK YOU!

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying a Google search result for 'Kelas V'. The website has a dark theme with a world map background. The main heading is 'KELAS V SDN 1 SUNGAI DANGKU' in large white letters. Below the heading is a yellow bar. The top navigation bar includes 'Beranda', 'Cerita', 'Jadwal', 'Mata Pelajaran', and 'Profil Siswa'. The right sidebar shows a 'Pilihkan' button and a list of categories: 'Tipean', 'Materi', 'Tipean', 'Materi', 'Tipean', 'Materi'. The bottom of the page shows a 'Mata Pelajaran' button.



nama kelas

Beranda Cerita **Jadwal** Mata Pelajaran Profil Siswa

Jadwal harian

08.55 - 09.25	Tugas pagi
09.25 - 10.55	Membaca
11.00 - 11.35	Makan siang/Istirahat
11.45 - 12.45	Matematika
12.45 - 13.30	Menulis
13.30 - 14.00	Snack/Istirahat
14.00 - 14.35	Ilmu Pengetahuan Sosial
14.40 - 15.25	Ilmu pengetahuan Alam
15.25 - 15.35	Kegiatan penutup

nama kelas

Beranda Cerita **Jadwal** Mata Pelajaran Profil Siswa

AYAM WARNA WARU

AYAM WARNA WARU

AYAM WARNA WARU

- Ayam Warna warni
- menjaga laut raja am...
- Petualangan Menuju...
- Teman Untuk Tetang...
- Gaga gajah di sekola...
- Sedotan Mimpi
- Planet Neptunus
- Saturnus

Google Chrome browser window showing a Google Classroom profile page. The address bar shows the URL: <https://classroom.google.com/u/0/profile?id=stela-kharista>. The page title is "Nama kelas". The navigation bar includes "Beranda", "Centa", "Jadwal", "Mata Pelajaran", and "Profil Siswa".

STELA KHARISTA

TEMPAT LAHIR : Musi Rawas
 TANGGAL LAHIR : 20 JUNI 2013
 HOBI : Menyanyi
 CITA-CITA : Guru

SYIFA YUMNA AULIA

TEMPAT LAHIR : Musi rawas
 TANGGAL LAHIR : 02 April 2013
 HOBI : Bulu tangkis
 CITA-CITA : GURU

BIODATA



Egi Arbainata lahir di Harjomulyo pada tanggal 11 November 2003. Anak ke-4 dari empat bersaudara dari pasangan suami istri bapak Afandi Bin Fahrurozzi dan ibu Pujiati. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 1 Sungai Dangku 2015/2016, pendidikan menengah di MTs Miftahussamalm 2018/2019, dan pendidikan menengah atas jurusan IPA di MA Riyadhus Sholihin 2021/2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan studi S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, IAIN Curup. Selama menempuh pendidikan tinggi, penulis telah menyelesaikan seluruh program akademik, termasuk kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Dengan ketekunan serta dukungan dari keluarga dan dosen pembimbing, penulis berhasil menyusun skripsi berjudul *"Analisis Kemampuan Siswa dalam Pengelolaan Website Google Sites dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Rekayasa dan Teknologi di Kelas 5 SDN 1 Sungai Dangku"* sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).