

PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LITERASI DIGITAL

Muhammad Nur

MAN Insan Cendekia Paser, Kalimantan Timur, Indonesia

email: muhammadnur19@gmail.com

ABSTRACT

The results of this study indicate that; 1) Social studies learning based on digital literacy in schools increases the digital literacy level of the majority of students at the medium level. This indicates that the majority of students have an intermediate level in using digital media, know the functions of digital media in more depth, are able to operate digital media more complexly, know how to obtain and evaluate the information needed, can evaluate information search strategies, and have been active in production. content and participation in digital media. Then refer to the 9 elements of digital literacy with the lowest score on the repurposing content element. This means the low ability of students to use or combine existing content to produce creative new content. 2) Indicators of the school-based digital literacy movement according to the Ministry of Education and Culture, the school-based digital literacy movement also includes the application and utilization of digital literacy not only in Social Sciences but also in several subjects (Indonesian, English, Mathematics, and Natural Sciences) at the initiative of subject teachers. In addition, there is already a teacher's understanding of the concept of digital literacy, which places more emphasis on cognitive aspects.

Keywords: Learning, IPS, Digital Literacy.

ABSTRAK

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Pembelajaran IPS berbasis literasi digital di sekolah menaikkan tingkat literasi digital siswa mayoritas berada pada level *medium*. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media digital, mengetahui fungsi media digital secara lebih mendalam, mampu mengoperasikan media digital dengan lebih kompleks, mengetahui cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan, dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi, serta telah aktif dalam produksi konten dan partisipasi di media digital. Kemudian merujuk pada 9 elemen literasi digital skor paling rendah pada elemen *repurposing content*. Hal ini berarti rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan atau menggabungkan konten yang sudah ada untuk menghasilkan konten baru yang kreatif. 2) Indikator gerakan literasi digital berbasis sekolah menurut Kemendikbud, gerakan literasi digital berbasis sekolah juga meliputi penerapan dan pemanfaatan literasi digital bukan hanya IPS tetapi juga beberapa mata pelajaran (Bahasa

Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPA) atas inisiatif guru pengampu mata pelajaran. Selain itu, sudah ada pemahaman guru tentang konsep literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif.

Kata Kunci: Pembelajaran, IPS, Literasi Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan semakin pesatnya penyebaran globalisasi dan menimbulkan dampak dalam berbagai sektor (Putra et al., 2020); (Sudarmo et al., 2021); (Aslan, 2017a); (Putra & Aslan, 2020). Hilangnya batas-batas antar negara mampu menghadirkan kemudahan transfer informasi dan teknologi dari satu negara ke negara lainnya. Dengan adanya jaringan internet, segala informasi menjadi jauh lebih mudah untuk tersebar ke seluruh penjuru dunia.

Berkaitan dengan pembelajaran IPS, literasi digital menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi dimasyarakat secara real-time. Hal ini juga sejalan dengan konsep pembelajaran IPS yang menjadikan kehidupan manusia sebagai pokok kajian. Hakikat kehidupan manusia yang bersifat dinamis, tidak pernah berhenti, melainkan selalu aktif, dan menuntut pembaharuan dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan kemudahan dalam akses informasi dan pengetahuan untuk efektivitas pembelajaran IPS.

Upaya pembelajaran berbasis literasi digital telah dilakukan oleh pemerintah khususnya di perpustakaan daerah dihadirkan layanan berupa pemanfaatan teknologi informasi sebagai pendukung kegiatan belajar melalui situs terpadu. Beberapa sekolah dan madrasah juga secara mandiri mengembangkan model literasi dan pembelajaran digital, yang disesuaikan dengan daya dukung sekolah.

Literasi Digital berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Glister (2007) didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk digital melalui peranti elektronik seperti komputer, *handphone* dan *tablet*. Literasi digital juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai mengatur dan mengevaluasi informasi yang didapat melalui bantuan teknologi digital. Dalam hal ini, menurut Martin (2003) literasi digital memberdayakan individu untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, bekerja lebih efektif, dan peningkatan produktivitas jika disertai dengan keterampilan dan tingkat kemampuan yang sama.

Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2017 menyebutkan bahwa komposisi pengguna internet didominasi oleh generasi

muda. Pengguna internet pada rentang usia 13-18 tahun mencapai 16,68% dan rentang usia 19-34 tahun mencapai 49,52% dari total 143,26 juta jiwa pengguna internet di Indonesia. Penetrasi pengguna internet pada rentang usia 13-18 tahun (remaja) mencapai 75,5%, paling tinggi dibanding rentang usia lainnya (APJII, 2017). Namun demikian, remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas di internet (Ekasari dan Darmawan, 2012: 57). Kurnia dan Astuti (2017: 161) juga menyatakan bahwa kaum muda dianggap sebagai kelompok yang paling rentan dan dianggap paling banyak mendapatkan pengaruh buruk dari media digital. Atau sebaliknya, mereka dianggap sebagai agen perubahan yang diharapkan bias turut ambil bagian dalam mengatasi berbagai persoalan masyarakat digital. Literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan setiap individu untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini (Kemendikbud, 2017).

Literasi digital sangat dibutuhkan oleh para pendidik sebagai relevansi kebutuhan pelajar dengan trend penggunaan digital dalam kelas pembelajaran (Kurniawati, Maolida, & Anjaniputra, 2018). Menurut Juliana & Baroroh (2016), adanya trend literasi digital menjadi kebutuhan akademik pada perguruan tinggi, mengingat siswa sekarang ini menjadi searching google sebagai sumber referensi belajar. Rahmah (2015) mengungkapkan literasi digital perlu didukung melalui sistem pembelajaran terintegrasi dengan manajemen pengetahuan. Menurut Harjono (2019), pengguna literasi digital sangat memungkinkan untuk menguasai semua dimensi pengalaman belajar yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sparks, Katz, & Beile (2016) yang mengemukakan bahwa informasi literasi digital membantu keberhasilan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran IPS berbasis literasi digital menjadi bagian dari upaya pembelajaran, khususnya agar guru dapat melakukan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu makalah ini difokuskan upaya memberikan pemikiran dan alternatif dalam "Pembelajaran IPS berbasis literasi digital".

METODE PENELITIAN

Dalam rangka menganalisis masalah yang terdapat pada perumusan masalah di atas, penulis menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menggunakan referensi buku-buku, artikel jurnal, dokumen peraturan dan kebijakan pemerintah dan sumber lainnya yang relevan dengan topik kajian dalam makalah ini. Data dikumpulkan, direduksi, diverifikasi dan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Hendriarto et

al., 2021); (Nugraha et al., 2021); (Sudarmo et al., 2021); (Hutagaluh et al., 2020); (Aslan, 2017b); (Aslan, 2019); (Aslan, 2016); (Aslan et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang merupakan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak terdapat dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social sciences*), maupun ilmu pendidikan” (Somantri, 2001: 89). Fokus kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

IPS sebagai pelajaran yang mempelajari bahan kajian geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, tata negara yang disajikan secara sistematis dan psikologis. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS mencakup kajian terpadu ilmu-ilmu social seperti, antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta diperluas dengan materi humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam. Tujuan IPS menurut *National Council for Social Studies (NCSS)* adalah “*to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world*” (NCSS, 2003).

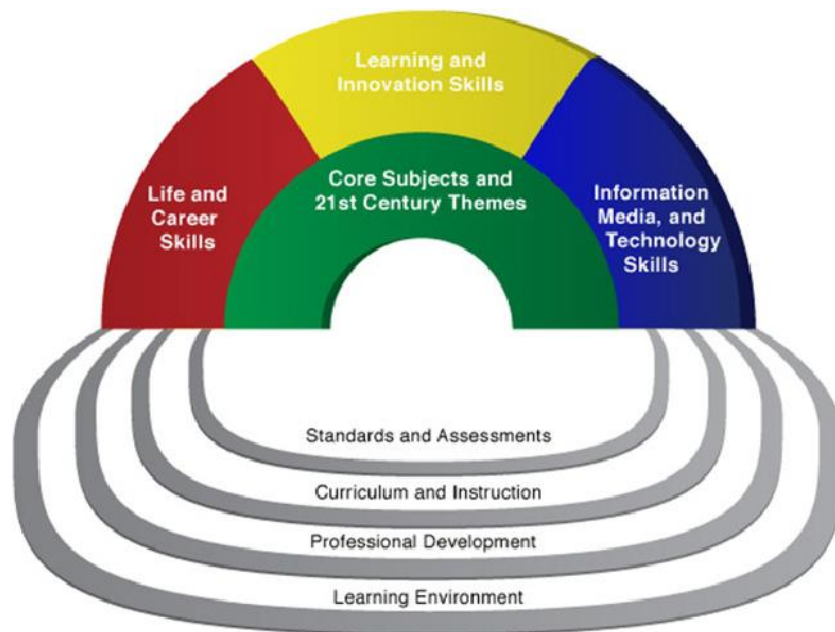
IPS merupakan bagian dari fungsi sekolah untuk memelihara martabat masyarakat melalui penanaman nilai, maka fokus IPS adalah nilai kemanusiaan dalam suatu kelembagaan (pranata) dan hubungan baik antar manusia maupun manusia dengan lingkungannya, serta penekanan IPS diarahkan guna membantu peserta didik mengembangkan kompetensi dan sikap sebagai warga negara, yakni bagaimana peserta didik hidup dalam masyarakat. “Untuk membantu peserta didik mencapai keberhasilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, peserta didik diharapkan harus dapat menguasai paling tidak empat tujuan umum, yakni: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) sikap dan nilai, serta (4) kegiatan bermasyarakat” (Gross, 1978 : 3; Schuncke, 1988:). 4). Tujuan pendidikan IPS untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya tertutup (*closed areas*). Maksud tujuan ini agar peserta didik mampu menemukan sumber masalah sosial, memecahkan masalah-masalah sosial dan menumbuhkan sikap demokratis.

Keterampilan Abad 21

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, setiap warga Negara termasuk peserta didik dituntut untuk mempunyai sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bukan hanya sebagai warga Negara, tetapi juga sebagai warga dunia sehingga kehidupan peserta didik dapat lebih fungsional dan lebih bermakna.

Menurut Metiri Group (2009) ada beberapa keterampilan yang perlu dikuasai yaitu: 1) literasi zaman digital, yang meliputi (a) literasi dasar, ilmiah, dan teknologi, (b) literasi visual dan informasi, dan (c) literasi budaya dan kesadaran global; 2) berpikir inventif-modal intelektual, yang meliputi (a) adaptabilitas/mengelola kompleksitas dan kemandirian (*self-direction*), (b) keingintahuan, kreativitas dan keberanian mengambil resiko, (c) berpikir pada tatanan yang lebih tinggi dan bernalar; 3) komunikasi interaktif keterampilan sosial dan personal, yang meliputi (a) bekerja dalam kelompok, dan bekerja sama (kolaborasi), (b) tanggung jawab pribadi (personal), dan sosial, (c) komunikasi interaktif; 4) hasil-hasil yang berkualitas dan terkini, yang meliputi (a) mengutamakan, merencanakan, dan mengelola hasil, (b) menggunakan alat-alat dunia nyata secara efektif, (c) hasil yang berkualitas tinggi dengan penerapan pada dunia nyata.

Keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/ *21st century knowledge-skills rainbow*. Skema tersebut diadaptasi oleh organisasi nirlaba p21 yang mengembangkan kerangka kerja (*framework*) pendidikan abad 21 ke seluruh dunia melalui situs www.p21.org yang bsis di negara bagian Tuscon, Amerika. Adapun konsep keterampilan abad 21 dan core subject 3R, dideskripsikan berikut ini.



Gambar 1. Skema Pelangi Keterampilan Pengetahuan Abad 21

Sumber: www.p21.org

Pada skema yang dikembangkan oleh p21 diperjelas dengan tambahan core subject 3R. dalam konteks pendidikan, 3R adalah singkatan dari reading, writing dan (a)rithmetic, diambil lafal "R" yang kuat dari setiap kata. Dari subjek reading dan writing, muncul gagasan pendidikan modern yaitu literasi yang digunakan sebagai pembelajaran untuk memahami gagasan melalui media kata-kata. Dari subjek aritmatik muncul pendidikan modern yang berkaitan dengan angka yang artinya bisa memahami angka melalui matematika. Dalam pendidikan, tidak ada istilah tunggal yang relevan dengan literasi (*literacy*) dan angka (*numeracy*) yang dapat mengekspresikan kemampuan membuat sesuatu (*writing*). 3R yang diadaptasi dari abad 18 dan 19 tersebut, ekuivalen dengan keterampilan fungsional literasi, numerasi dan ICT yang ditemukan pada system pendidikan modern saat ini.

Gerakan Literasi Digital

Gerakan literasi digital telah diterapkan di sekolah maupun madrasah. Berdasarkan indikator literasi digital pada sekolah menurut Kemendikbud (2017) yang berbasis pada kelas, budaya sekolah, dan masyarakat.

Level	Definisi Menurut Dimensi Individual
Basic	Individu memiliki kemampuan penggunaan dasar media yang terbatas. Pengguna mengetahui fungsi dasar media dan menggunakannya untuk tujuan tertentu. Pengguna memiliki kemampuan yang terbatas dalam menganalisa informasi secara kritis serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang terbatas.
Medium	Individu memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media, mengetahui fungsi media secara lebih mendalam dan mampu mengoperasikan media dengan lebih kompleks. Pengguna tahu cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan serta dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi. Pengguna aktif memproduksi konten dan berpartisipasi secara sosial.
Advanced	Individu sangat ahli dalam penggunaan media serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan dan mampu melakukan analisis mendalam tentang teknik dan bahasa di media serta mampu mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikatif dalam memproduksi dan mengkomunikasikan pesan. Di ruang publik, pengguna mampu menggerakkan kerjasama kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

Sumber: EAVI, (2009)

Tingkat literasi digital siswa mayoritas berada di level medium. Sebanyak 22% berada pada level *basic*, 67% berada pada level *medium*, dan hanya 11% berada pada level *advanced*. Sebanyak 22% siswa berada pada level *basic* mengindikasikan bahwa sebagian kecil siswa memiliki kemampuan literasi media pada tataran dasar, memiliki kemampuan penggunaan dasar media digital yang terbatas, mengetahui fungsi dasar media digital dan menggunakannya untuk tujuan tertentu, memiliki kemampuan yang terbatas dalam menganalisa informasi secara kritis, serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang terbatas dalam media digital. Mayoritas siswa (67%) berada pada level *medium* menandakan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media digital, mengetahui fungsi media digital secara lebih mendalam, mampu mengoperasikan media digital dengan lebih kompleks, mengetahui cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan, dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi, serta telah aktif dalam produksi konten dan partisipasi di media digital. Hanya sedikit siswa yang berada pada level *advanced*

(11%) yang berarti bahwa hanya sedikit siswa yang sangat ahli dalam penggunaan media digital serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunaannya, memiliki pengetahuan dan mampu melakukan analisis mendalam tentang teknik dan bahasa di media digital, mampu mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikatif dalam memproduksi dan mengkomunikasikan pesan, serta mampu menggerakkan kerjasama kelompok di media digital untuk memecahkan suatu permasalahan.

Hakikat Literasi Digital

Istilah literasi digital awalnya digunakan pada tahun 1980-an ketika teknologi komputasi mulai digunakan untuk menunjang kehidupan sehari-hari (Widyastuti, *et al.*, 2016: 5; Dini & Lestari, 2015). Mengadopsi konsep literasi media menurut James Potter (2005) maka literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

“A set of perspectives that we actively expose ourselves to the media to interpret the meaning of the messages we encounter. We build our perspectives from knowledge structures. To build our knowledge structures, we need tools and raw material. These tools are our skills. The raw material is information from the media and the real world. Active use means that we are aware of the messages and are consciously interacting with them.” (Potter (2005) dalam Widyastuti, *et al.*, 2016: 5) Steve Wheeler (2012: 16) kemudian mengemukakan elemen penting literasi digital yang menyangkut kemampuan apa saja yang harus dikuasai dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, yaitu: 1) *social networking*, 2) *transliteracy*, 3) *maintaining privacy*, 4) *managing identity*, 5) *creating content*, 6) *organising and sharing content*, 7) *repurposing content*, 8) *filtering and selecting*.

Deskripsi penggunaan literasi digital pada siswa dapat diklasifikasikan dalam 3 kategori yaitu: (1) kepemilikan media sosial, (2) penggunaan perangkat teknologi, dan (3) sikap siswa dalam penggunaan perangkat teknologi.

Penggunaan Perangkat Teknologi

Penggunaan perangkat teknologi berfokus pada pemanfaatan perangkat teknologi yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil jawaban siswa, diperoleh data bahwa siswa menggunakan perangkat teknologi yang dimilikinya untuk hal-hal berikut: (1) menggunakan perangkat teknologi untuk mendownload

materi/tugas, (2) melakukan browsing internet untuk mencari referensi/sumber belajar, (3) mengupdate informasi terkini melalui kunjungan website tertentu sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, (4) menjelajah internet untuk mendownload materi terkait tugas pembelajaran, (5) memperoleh bahan materi/tugas melalui grup-grup media sosial, (6) menggunakan fitur pada handphone dan jejaring sosial untuk berkomunikasi dengan teman lainnya, (7) memanfaatkan fitur jejaring sosial untuk berbagi konten pembelajaran, dan (8) mahir membuat slide presentasi dalam bentuk power point.

Penjabaran di atas membuktikan bahwa siswa menggunakan perangkat teknologi untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan perangkat teknologi untuk keperluan pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai media pembelajaran mandiri, alat bantu pembelajaran, dan sebagai sumber belajar. Idris (2015) dalam penelitiannya menyimpulkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara terus menerus dalam pembelajaran akan mampu memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik sehingga mereka akan terbiasa belajar mandiri dalam mencari informasi-informasi yang berkaitan dengan materi pembelajarannya.

Hasil jawaban responden juga menunjukkan bahwa siswa belum menggunakan perangkat teknologi untuk hal-hal berikut: (1) mengunggah/mengupload materi pada website/blog pribadi, (2) menggunakan layanan email untuk berkomunikasi dengan teman lainnya, (3) menulis artikel pada website/blog sendiri sebagai sumber informasi/referensi, (4) menggunakan aplikasi dalam membuat objek dua dan tiga dimensi, (5) membuat vlogging (video blog) di channel youtube dan aplikasi video lainnya, dan (6) menggunakan jejaring sosial untuk membangun koneksi di tingkat lokal, regional, dan nasional untuk mendukung tugas akademik.

Pembelajaran IPS Berbasis Literasi digital

Literasi digital disesuaikan dengan kapasitas peserta didik pada tingkat menengah pertama. Dalam pembelajaran IPS berbasis literasi digital terdapat tiga komponen literasi digital yaitu: a) Kompetensi pemanfaatan teknologi; b) Memaknai dan menilai kredibilitas isi dan sumber literasi berbasis digital; c) Meneliti, mengonstruksi, dan mengomunikasikan informasi dan pengetahuan hasil literasi digital secara bertanggung jawab.

Secara umum di kalangan siswa telah memiliki perangkat teknologi seperti handphone, laptop/notebook dan flash disk. Banyak siswa yang telah memiliki akses wifi pada lingkungan tempat tinggal yang dapat diakses setiap saat. Hal ini membuktikan kesiapan perangkat teknologi siswa telah memadai untuk

melakukan berbagai aktivitas di dunia maya. Meski demikian, kesiapan perangkat teknologi siswa harus sejalan dengan kemampuan siswa dalam menciptakan informasi yang mudah dipahami oleh khalayak ramai, sebab kemampuan literasi digital tidak hanya sekadar menggunakan, mencari, dan menyebarkan informasi, akan tetapi juga membuat informasi dengan menggunakan media digital. Menurut Willems, Farley, & Campbell (2019) setiap individu masyarakat memiliki peran aktif untuk ikut berpartisipasi pada era digital saat untuk menunjang proses pembelajaran siswa.

Potret penggunaan literasi digital siswa dapat ditinjau dari 3 aspek yaitu kepemilikan media sosial, penggunaan perangkat teknologi, dan sikap siswa dalam penggunaan perangkat teknologi. Ditinjau dari kepemilikan media sosial, whatsapp menjadi aplikasi tertinggi yang digunakan oleh siswa dengan persentase 97,3%. Ditinjau dari penggunaan perangkat teknologi, siswa menggunakan perangkat teknologi untuk keperluan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai media pembelajaran mandiri, alat bantu pembelajaran, dan sumber belajar IPS.

Tinjauan sikap siswa dalam penggunaan perangkat teknologi menunjukkan bahwa sudah banyak siswa telah memiliki sikap yang positif dalam menggunakan perangkat teknologi. Siswa telah memiliki sikap menghargai perbedaan pendapat, menghargai privasi orang lain, memperhatikan resiko hukum dalam berkomunikasi, memiliki kemauan yang kuat, namun membaca konten belum cermat.

Merujuk pada 9 elemen literasi digital menurut Steve Wheeler (2012: 16) yaitu *social networking, transliteracy, maintaining privacy, managing digital identity, creating content, organising and sharing content, repurposing content, filtering and selecting content*, dan *self broadcasting*, maka perbandingan skor masing-masing elemen literasi digital. Hal yang perlu digarisbawahi dari temuan data di atas adalah elemen *repurposing content* memiliki skor paling rendah yaitu 1,59. Hal tersebut mengindikasikan rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan atau menggabungkan konten yang sudah ada untuk menghasilkan konten baru yang kreatif. Temuan ini senada dengan hasil penelitian Siberkreasi dan Kementerian Kominfo tentang indeks literasi digital remaja di kota besar di Indonesia. Pada penelitian fase pertama periode September-November 2018, Siberkreasi mengumpulkan 2.000 responden remaja dengan rentang usia 13-18 tahun di 4 kota, yaitu Bandung, Surabaya, Pontianak, dan Denpasar. Hasil survei menunjukkan bahwa komponen kreatifitas mendapat persentase paling rendah dibandingkan komponen literasi digital lain (Kemendikbud, 2018). Kemendikbud (2017) juga memacu generasi muda untuk beralih dari konsumen informasi yang

pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas.

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan (Kemendikbud, 2017). Literasi digital berbasis sekolah sesungguhnya sudah ada sejak mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi bagian dari Kurikulum 2006 atau KTSP. Namun mata pelajaran tersebut dihilangkan dari Kurikulum 2013 dengan alasan bahwa pembelajaran TIK dapat diintegrasikan pada mata pelajaran lainnya. Di tahun 2017 gerakan literasi digital berbasis sekolah disematkan dalam Gerakan Literasi Nasional (GLN) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sayangnya, sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan tidak banyak berkontribusi sebagai pelaku kegiatan literasi digital.

Disadari memang bahwa Literasi digital di sekolah menurut Kemendikbud (2017) memiliki 3 indikator yaitu berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat. Indikator literasi digital di sekolah berbasis kelas meliputi aspek: a) Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan; b) Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran; dan c) Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital internet. Pembelajaran IPS tidak dapat dipisahkan dari indikator literasi digital di sekolah yang berbasis budaya sekolah meliputi aspek: 1) Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital; 2) Frekuensi peminjaman buku bertema digital; 3) Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi; 4) Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman; 5) Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah; dan 6) Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb). Sedangkan indikator literasi digital di sekolah berbasis masyarakat meliputi aspek: 1) Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah; dan 2) Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

Gerakan literasi digital berbasis sekolah di sekolah atau madrasah berdasarkan indikator basis kelas dari Kemendikbud (2017) hanya meliputi penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam beberapa mata pelajaran. Kegiatan literasi digital muncul atas inisiatif guru-guru pengampu mata pelajaran

Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, IPA, IPS, dan TIK. Pada aspek tingkat pemahaman guru, konsep literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif serta kompetensi teknis dalam pengoperasian piranti keras dan piranti lunak. Pada mata pelajaran TIK kelas VII-IX, kegiatan literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif dan kompetensi teknis siswa seperti: 1) Definisi dan sejarah perkembangan TIK, 2) Sistem operasi, 3) Perangkat keras (*Hardware*) 4) Perangkat lunak (*Software*), 5) Mesin pencari informasi, dan 6) Surat elektronik dan blog. Hanya sedikit materi pelajaran yang mengulas tentang peran dan dampak TIK serta korelasi kehadiran internet dan masyarakat. Walaupun demikian, kegiatan literasi digital pada mata pelajaran TIK tidak hanya sebatas pada aspek kognitif dan teknis tetapi sudah diarahkan pada aspek produksi konten melalui penugasan menulis artikel di blog pribadi siswa, walaupun masih minim.

Pada mata pelajaran IPS, kegiatan literasi digital dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dilakukan melalui penugasan mencari literatur di internet serta penugasan membuat video drama kelompok. Hasil tugas kemudian dikirimkan oleh siswa melalui *email* kepada guru pengampu. Pada mata pelajaran IPA, kegiatan literasi digital dilakukan melalui penugasan membuat video drama kelompok bertema sistem peredaran darah. Siswa-siswa bermain peran sebagai jantung, pembuluh darah, paru-paru, sel-sel darah, dan organ tubuh lainnya. Video kemudian diunggah melalui akun Facebook milik guru pengampu. Pada mata pelajaran matematika aritmatika sosial yang membahas tentang harga penjualan, harga pembelian, laba, dan rugi, kegiatan literasi digital dilakukan melalui praktek video wawancara siswa dengan pedagang di pasar.

Gerakan literasi digital berbasis sekolah jika dianalisis berdasarkan indikator basis masyarakat dari Kemendikbud (2017) baru mencapai tingkat keterlibatan orang tua siswa yang terbatas. Proses pembelajaran siswa di sekolah menggunakan berbagai media digital pernah mendapat kritik dari orang tua siswa yang mayoritas berasal dari keluarga kurang mampu. Awalnya beberapa orang tua siswa beranggapan bahwa sekolah mewajibkan masing-masing siswa memiliki laptop, kamera, dan *handphone*. Setelah dilakukan pertemuan antara pihak sekolah, orang tua siswa memahami bahwa peralatan yang dibutuhkan seperti laptop, kamera, maupun *handphone* dapat dipakai bersama-sama dengan kelompok. Orang tua siswa juga memahami bahwa kegiatan literasi digital yang dilakukan bertujuan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Menurut Mayes dan Fowler (2006) dalam Kemendikbud (2017), terdapat tiga tingkatan prinsip pengembangan literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua,

penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital. Gerakan literasi digital berbasis sekolah yang diterapkan di sekolah hanya sampai pada level 1 (*Digital Competence*) dan level 2 (*Digital Usage*).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Pembelajaran IPS berbasis literasi digital di sekolah menaikkan tingkat literasi digital siswa mayoritas berada pada level *medium*. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media digital, mengetahui fungsi media digital secara lebih mendalam, mampu mengoperasikan media digital dengan lebih kompleks, mengetahui cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan, dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi, serta telah aktif dalam produksi konten dan partisipasi di media digital. Kemudian merujuk pada 9 elemen literasi digital skor paling rendah pada elemen *repurposing content*. Hal ini berarti rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan atau menggabungkan konten yang sudah ada untuk menghasilkan konten baru yang kreatif.
2. Indikator gerakan literasi digital berbasis sekolah menurut Kemendikbud, gerakan literasi digital berbasis sekolah juga meliputi penerapan dan pemanfaatan literasi digital bukan hanya IPS tetapi juga beberapa mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPA) atas inisiatif guru pengampu mata pelajaran. Selain itu, sudah ada pemahaman guru tentang konsep literasi digital lebih menekankan pada aspek kognitif.

Saran-Saran

Adapun beberapa saran untuk merealisasikan peningkatan kinerja guru dan perbaikan mutu pembelajaran yakni perlunya diadakan pelatihan bagi guru sebagai pelaku atau fasilitator pembelajaran yang berbasis literasi digital di sekolah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Pentingnya dukungan dari kepala sekolah dan partisipasi aktif orang tua siswa dalam mengembangkan budaya literasi digital berbasis sekolah. Kepala Madrasah sebagai pihak yang paling strategis dan memiliki kewenangan dalam menentukan kebijakan-kebijakan pendidikan pada tingkat Madrasah, idealnya secara berkelanjutan dan terprogram memberdayakan proses

inovasi pembelajaran di madrasah serata mengadakan sarana prasarana pendukung belajar.

Hasil kajian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu masukan oleh Kantor Kementerian Agama Kabupaten Tanah Laut, untuk meningkatkan profesionalisme dan kinerja guru sehingga lebih optimal. Memberikan apresiasi kepada para guru yang mampu berinovasi dalam pembelajaran maupun untuk kemajuan pendidikan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslan. (2017a). Pumping Teacher dalam Tantangan Pendidikan Abad 21. *Muallimuna*, 2(2), 89–100. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.771>
- Aslan. (2017b). Kurikulum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Jurnal Studia Insania*, 5(2), 105–119. <https://doi.org/10.18592/jsi.v5i2.1358>
- Aslan, A. (2016). Kurikulum Pendidikan Vs Kurikulum Sinetron. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 14(2), 135–148.
- Aslan, A. (2019). *HIDDEN CURRICULUM*. Pena Indis.
- Aslan, Hifza, Syakhrani, A. W., Syafruddin, R., & Putri, H. (2020). CURRICULUM AS CULTURAL ACCULTURATION. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.36526/santhet.v4i1.860>
- Hendriarto, P., Mursidi, A., Kalbuana, N., Aini, N., & Aslan, A. (2021). Understanding the Implications of Research Skills Development Framework for Indonesian Academic Outcomes Improvement. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i2.1405>
- Hutagaluh, O., Aslan, Putra, P., Syakhrani, A. W., & Mulyono, S. (2020). SITUATIONAL LEADERSHIP ON ISLAMIC EDUCATION. *IJGIE: International Journal of Graduate of Islamic Education*, 1(1), Article 1.
- Nugraha, M. S., Liow, R., & Evly, F. (2021). The Identification of Online Strategy Learning Results While Students Learn from Home During the Disruption of the COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 27(2), 1950–1956.
- Putra, P. & Aslan. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS IMTAQ DAN IPTEK DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 PADA MATA PELAJARAN SAINS MADRASAH IBTIDAIYAH. *Ta'Limuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.32478/talimuna.v9i1.345>
- Putra, P., Mizani, H., Basir, A., Muflihini, A., & Aslan, A. (2020). The Relevancy on Education Release Revolution 4.0 in Islamic Basic Education Perspective in Indonesia (An Analysis Study of Paulo Freire's Thought). *Test Engineering & Management*, 83, 10256–10263.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Pattiasina, P. J., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *AL-*

- ISHLAH: *Jurnal Pendidikan*, 13(2), Article 2.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>
- APJII. (2017). *Infografis: Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Jakarta: Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia.
- Dini, C. P., & Lestari, P. (2015). Literasi informasi tentang kemasan produk obat bebas. *Jurnal ASPIKOM*, 2(5), 357-373.
- EAVI, et.al. (2009). *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels: Final Report*. Brussels: European Association for Viewers's Interests.
- Ekasari, P., dan Dharmawan, A. H. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja di Pedesaan. *Jurnal Sodality Institut Pertanian Bogor*, 6(1), 57-71.
- Gross, R.E. (1978). *Social Studies for Our Times*. New York: John Wiley & Sons.
- Kemendikbud. (2017) *Materi Pendukung Literasi Digita..* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurnia, Novi dan Astuti, Santi Indra. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran, dan Mitra yang Dilakukan oleh JAPELIDI. *Jurnal Informasi Universitas Negeri Yogyakarta*, 47(2), 149-166.
- Lister, Martin. (2003). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Lerner, Richard M. dan Steinberg, Laurence. (2011). *Adolescence 10th Edition*. New York: McGrawHill.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- NCSS. (2003). Curriculum Standard for The Social Studies. [Online]. Tersedia: <http://www.ncss.org/>.
- Rahmah, A. (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. *Procedia Computer Science*, 72, 94-101.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>.
- Sparks, J. R., Katz, I. R., & Beile, P. M. (2016). Assessing Digital Information Literacy in Higher Education: A Review of Existing Frameworks and Assessments With Recommendations for Next Generation Assessment. ETS Research Report Series, 2016(2), 1–33. <http://doi.org/10.1002/ets2.12118>.
- Schuncke, G.M. (1988). *Elementary Social Studies: Knowing, Doing, Caring*. New York: Pitman Publishing Corporation.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rineka.

- Widyastuti, Dhyah Ayu Retno *et al.* (2016). Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal ASPIKOM*, 3(1), 1-15.
- Willems, J., Farley, H., & Campbell, C. (2019). The Increasing Significance Of Digital Equity In Higher Education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(6), 1-8. <https://doi.org/10.14742/ajet.5996>.
- Wheeler, Steve. (2012). Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures. *eLC Research Paper Series*, 5, 14-25.
- www.p21.org. (diakses pada 20 April 2021).