

IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN IPS DI SMP AL-AZHAR 29 SEMARANG

Asep Ginanjar[✉], Noviani Achmad Putri, Aisyah Nur Sayidatun Nisa, Fredy Hermanto, Adila Bunga Mewangi

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit November 2019
Direvisi Desember 2019
Diterima Desember 2019

Keywords:

Digital Literacy, Social Studies Learning, 21st Century Skills

Abstrak

Kemajuan IPTEK terutama dibidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan semakin pesatnya penyebaran globalisasi dan menimbulkan dampak dalam berbagai sektor. Kondisi ini secara tidak langsung menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan memilah konten dan informasi yang mereka dapat melalui jaringan internet atau biasa disebut dengan literasi digital. Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS, literasi digital menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat secara real-time. Penelitian ini bertujuan untuk Mengkaji implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di lingkungan pendidikan yang berada di Kota Semarang, tepatnya di Sekolah Menengah Pertama Al-Azhar 29 Kota Semarang. Metode analisis data dalam penelitian ini analisis interaktif. Validitas data yang digunakan adalah Triangulasi data. Hasil penelitian Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS dilakukan melalui *Google Classroom*, *Kahoot*, dan *Quizzleet*.

Abstract

The progress of science and technology, especially in the field of information and communication technology has led to the rapid spread of globalization and has an impact in various sectors. This condition indirectly requires students to have the ability to sort content and information that they can through the internet or commonly referred to as digital literacy. In relation to social studies learning, digital literacy is one of the supporters to develop students' knowledge of social issues that occur in society in real-time. This study aims to examine the implementation of digital literacy in social studies learning. This type of research is qualitative research. The location of the study was conducted in an educational environment in the city of Semarang, precisely at SMP Al-Azhar 29 Semarang City. Data analysis method in this research is interactive analysis. The validity of the data used is data triangulation. Research results Implementation of digital literacy in social studies learning is done through Google Classroom, Kahoot, and Quizzleet.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 Program Studi Pendidikan IPS FIS UNNES
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: asep.ginanjar@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-7133

E-ISSN 2548-4648

PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK terutama dibidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan semakin pesatnya penyebaran globalisasi dan menimbulkan dampak dalam berbagai sektor. 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. Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS, literasi digital menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat 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 pengembangan literasi digital di Kota Semarang sendiri telah dilakukan oleh pemerintah melalui Dinas Pendidikan Kota Semarang khususnya Seksi Kurikulum dan Penilaian SMP dengan menghadirkan layanan berupa pemanfaatan teknologi informasi sebagai pendukung kegiatan belajar melalui situs terpadu. Melalui simajar.semarangkota.go.id pengunjung dapat terhubung ke situs Simajar masing-masing sekolah. Selain itu, beberapa sekolah juga secara mandiri mengembangkan model literasi dan pembelajaran digital, yang disesuaikan dengan daya dukung sekolah. Salah satunya model pengembangan literasi digital yang diterapkan di SMP Al-Azhar 29 yang menggunakan *platform Google Classroom*.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang.

Literasi Digital

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.

Literasi digital disesuaikan dengan kapasitas peserta didik pada tingkat menengah pertama. Adapun tiga komponen dalam 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.

Dalam Materi Pendukung Literasi Digital yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) terdapat 3 lingkungan utama dalam pembentukan literasi digital, yakni lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Dalam kaitannya dengan penerapan literasi digital di sekolah, peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan pengetahuan dan menyelesaikan tugas peserta didik dalam menemukan informasi dari konten digital. Keberadaan guru dalam pembimbingan dan pengawasan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran tentu menjadi faktor utama dalam pembentukan literasi digital peserta didik. Hal ini berkaitan dengan bagaimana peserta didik merasa memiliki “legalitas” dalam

melakukan literasi, sehingga muncul keberanian untuk merumuskan dan mengkritisi pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan literasi dengan perangkat digital.

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 sosial 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

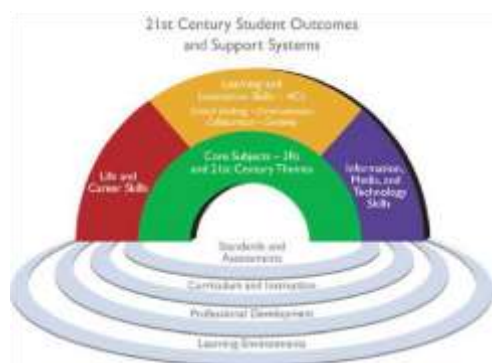
bermasyarakat, peserta didik diharapkan harus dapat menguasai paling tidak empat tujuan umum, yakni: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) sikap dan nilai, serta (4) kegiatan bermasyarakat” (Gross, 1978 : 3; Schuncke, 1988:). 4). Tujuan pendidikan IPS untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya 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. Metiri Group (2009) mengemukakan 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 (*wrighting*). 3R yang diadaptasi dari abad 18 dan 19 tersebut, ekuivalen dengan keterampilan fungsional literasi, numerasi dan ICT yang ditemukan pada sistem pendidikan modern saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Al-Azhar 29 Kota Semarang. Fokus penelitian ini adalah Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar

29 Semarang. Data primer adalah data yang diperoleh dari informan utama dan informan pendukung. Data primer dalam penelitian ini meliputi, Kepala Sekolah Menengah Pertama Al-Azhar 29 Semarang; 2) Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Al-Azhar 29 Semarang; 3) Peserta Didik SMP AlAzhar 29 Semarang; Sedangkan data sekunder, data yang berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung data primer, yaitu berupa literatur buku-buku yang menunjang dan artikel. Sedangkan pengumpulan data penelitian diperoleh dengan melakukan: 1) Wawancara mendalam dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan sehingga informasi yang di dapat akan dapat memperbanyak data penelitian; 2) Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi langsung, dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap subyek yang diteliti dalam kurun waktu yang cukup lama; 3) Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:236). Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu Analisis Interaksi (*Interactive Analysis*) dengan langkahlangkah yang ditempuh adalah sajian data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengujian yang dipergunakan dalam menentukan validitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi.

Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran IPS di SMP ALAZHAR 29 SEMARANG

Dalam rangka Implementasi literasi digital di SMP Al-Azhar 29 Semarang pihak sekolah telah menyusun Standard Operational Procedure (SOP) yang telah diintegrasikan ke dalam setiap proses pembelajaran. Sebagai contoh dalam semua mata pelajaran harus ada muatan IMTAQ, bridging dan tentu harus ada literasi. Literasi memang program wajib dari pemerintah di setiap sekolah harus ada dan sekarang juga diarahkan agar literasi masuk ke dalam pembelajaran dan tertuang dalam RPP terbaru yang membiasakan literasi. Banyak jenis literasi

yang harus sekolah kembangkan, salah satunya adalah literasi digital dan diintegrasikan ke dalam kurikulum yang sudah sekolah buat dan dirapatkan dengan guru. Di dalam kurikulum tertuang guru harus mengadakan atau dalam pembelajaran harus memuat literasi digital. Perumusan kebijakan di SMP AlAzhar 29 Semarang dilakukan oleh pihak pimpinan dalam hal ini Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan kurikulum. Untuk yayasan terbagi menjadi dua, yayasan operasional yakni Yayasan Al Himsya dan skala nasional yaitu Yayasan Pendidikan Al-Azhar. Bagian kurikulum mewajibkan untuk unit-unit atau sekolah di daerah mengembangkan literasi yang pertama dengan mengembangkan perpustakaan yang berisi bahan-bahan literasi, untuk pembelajaran diarahkan ke pembelajaran berbasis teknologi dan untuk goal-nya diharapkan semua sekolah Al-Azhar di seluruh Indonesia juga sudah menerapkan literasi digital. Untuk Yayasan Al Himsya khususnya bidang kurikulum yang juga sudah memfasilitasi literasi digital, sebagai pengelola Yayasan Al Himsya menyediakan fasilitas sebagai sarana pendukung literasi digital. Seperti pemberian tablet pembelajaran bagi seluruh peserta didik yang masuk ke SMP Al-Azhar 29 Semarang. Secara umum penerapan literasi digital di SMP Al-Azhar 29 Semarang hampir sama dengan literasi baca tulis maupun literasi lainnya, dengan tujuan supaya peserta didik terbiasa dan berbudaya membaca. Peserta didik menganggap kegiatan membaca sebagai sebuah kebutuhan sehingga peserta didik tidak perlu disuruh untuk membaca, atau merasa terbebani jika membaca. Khusus literasi digital, selain peserta memiliki budaya membaca, peserta didik juga membuat peta konsep dari apa yang guru terangkan. Peserta didik merangkum apa yang guru terangkan dalam bentuk digital, mengetik sendiri, menyimpan sendiri. Sehingga anak memiliki kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan. Tetapi tentu kegiatan ini disesuaikan dengan mata pelajaran, jika mata pelajaran seperti bahsa arab dan matematika yang memiliki equation atau karakter unik tentu peserta didik akan kesulitan, sehingga biasanya dalam bentuk pertanyaan dan menerjemahkan ke

dalam bahasa Indonesia, atau untuk mata pelajaran matematika peserta didik membuat beberapa rangkuman sederhana dalam bentuk peta konsep dan cerita. Dalam hal pengawasan penggunaan gawai di sekolah, setiap awal tahun pihak sekolah melakukan pendataan peserta didik mana saja yang dalam menggunakan tablet pembelajaran tidak sesuai dengan aturan sekolah. Sedangkan aturan yang diterapkan di sekolah dalam penggunaan gawai adalah:

- 1) Peserta didik dianjurkan menggunakan tablet pembelajaran yang berasal dari sekolah;
- 2) Tidak diperbolehkan menggunakan handphone untuk kepentingan pribadi.

Upaya mengembangkan keterampilan digital guru dilakukan pada siang hari yaitu teacher hours (jam guru), sedangkan untuk peserta didik melakukan kegiatan hafalan, mengaji dengan ustad dari luar. Aktivitas guru secara bersama-sama kumpul dan melaksanakan teacher hours. Guru melaksanakan kegiatan membuat perangkat pembelajaran dan peta konsep yang akan diajarkan, guru langsung membuat semacam workshop. Untuk literasi digital sendiri ada materi khusus utamanya untuk guru-guru yang baru. Selain itu mengikutsertakan guru dalam pelatihan-pelatihan yang di lakukan pihak luar seperti pembelajaran berbasis IT, *powerpoint* plus, pembelajaran menggunakan andorid. Pihak sekolah juga menjalin kerjasama dengan perguruan tinggi yang mengadakan workshop atau pelatihan. Selain itu dari YPI Al Azhar atau pusat juga sudah mengadakan pelatihan terkait dengan pembelajaran menggunakan tekologi atau berbasis digital, pelatihan tersebut dilakukan pada setiap semester. Penguatan literasi untuk peserta didik sendiri dikuatkan melalui literasi dasar yaitu baca tulis. Setiap minggu peserta didik diwajibkan untuk membaca di perpustakaan, sehingga peserta didik memiliki pengalaman di perpustakaan dan terbiasa dengan membaca. Selain itu literasi dipagi hari juga dilaksanakan oleh pihak sekolah kepada peserta didik. Implementasinya dilaksanakan mulai dari peserta didik baru melalui kurikulum ada sosialisasi penggunaan tablet pembelajaran. Kondisi saat ini dalam penerapan literasi digital

pihak sekolah masih belum menjalin kerjasama dengan pihak dinas pendidikan. Hal ini dikarena untuk literasi digital sendiri masih baru diterapkan. Kerjasama dengan pihak swasta sudah mulai dirintis, salah satunya kerjasama dengan Google walaupun belum terdapat MoU, karena pihak sekolah sendiri menggunakan *Google Classroom*, pada tahap awal sekolah dapat trial *Google Classroom* selama 30 hari, untuk penggunaan selanjutnya pihak sekolah harus membuktikan bahwa sekolah tersebut memang merupakan sekolah yang nyata dengan mengunggah data sekolah. Selain menggunakan *Google Classroom* pihak sekolah juga memakai aplikasi seperti *Quizleat* dan *Kahoot*. Pihak sekolah akan membuat kelas khusus orang tua di *Google Classroom* sehingga orang tua bisa memantau materi, nilai, dan perilaku peserta didik di kelas digital. Pada kalangan guru sendiri juga menggunakan *Google Classroom*.

Guru menggunakan *Google Classroom* untuk menyampaikan IMTAQ dan materi pembelajaran. Sementara peserta didik menggunakan *Google Classroom* untuk mengakses materi dan mengirimkan umpan balik berupa review materi pelajaran ke *Google Classroom*. Guru mengirim materi dan juga IMTAQ pada hari sebelum pembelajaran dimulai. Materi yang dibagikan di *Google Classroom* berupa gambar ataupun *powerpoint*. Setelah itu peserta didik membaca. Guru menjelaskan. Setelah itu diakhir pertemuan peserta didik mengirimkan hasil literasi digital berupa review proses pembelajaran. Proses review tidak hanya untuk melihat kognitif peserta didik saja, tetapi juga pemahaman tentang nilai IMTAQ, materi dan pertanyaan-pertanyaan yang lahir melalui proses diskusi dalam pembelajaran IPS. Di sekolah sendiri sudah ada kelas literasi. Untuk kelas literasi peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan di perpustakaan.

Sebelum menanamkan literasi digital pihak sekolah juga harus menanamkan literasi dasar atau literasi manual. Jenis bacaan dibebaskan sesuai dengan minat anak. Ada pembagian pada literasi bahasa, seperti bahasa arab dan inggris, juga terdapat literasi Al Quran. Selain itu sumber

literasi digital juga pihak sekolah bebaskan, tetapi yang paling utama adalah materi dari *Google Classroom*. Untuk pengembangan materi, peserta didik dapat melakukan pencarian melalui mesin pencarian seperti Google. Pemahaman mengenai karakteristik sumber-sumber literasi digital memang belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik. Faktor waktu pembelajaran yang terbatas menyebabkan peserta didik hanya menggunakan hasil pencarian teratas saja. Selain itu sebagian besar sumber diarahkan ke materi online yang telah guru sediakan di *Google Classroom*, sehingga kesesuaian sumber sudah diseleksi oleh guru. Implementasi literasi digital secara holistik di SMP Al-Azhar 29 Semarang telah mencapai sekitar 40% peserta didik dapat menguasai dengan baik, mayoritas anak perempuan yang memang terbiasa menulis. selebihnya masih tergolong rata-rata terkait dengan menyimpulkan hasil pembelajaran dalam bentuk digital. Namun untuk pengoperasian perangkat digital, hampir semua peserta didik dapat melakukannya dengan baik.

Proses pembelajaran bermacam-macam tergantung dengan materi, dapat berupa games, diskusi, dan tanya jawab. Untuk games memakai media *Kahoot* atau *Quizleat*. Melalui dua aplikasi tersebut guru membuat kuis singkat dengan gambar dan peserta didik akan mendapatkan skor jika dapat menjawab dengan benar. Penggunaan *Kahoot* dan *Quizleat* ditujukan agar peserta didik tidak bosan dengan pelajaran. Setelah menjawab kuis, guru kemudian membahas soal bersama dengan peserta didik. Untuk penerapan literasi digital, guru membagi beberapa kelompok. Lalu ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok. Jawaban dari pertanyaan tersebut dapat ditemukan melalui sumber-sumber literasi digital. Pertanyaan dari guru dapat juga dibagikan melalui *Google Classroom*, atau peserta didik juga diarahkan untuk mampu membuat pertanyaan dan kemudian dijawab oleh peserta didik lain. Dengan metode pembelajaran yang telah dijabarkan, peserta didik lebih tertarik dan aktif. Aktif dalam arti mencari materi.

Sebagai contoh peserta didik bersemangat mencari sumber-sumber literasi digital, namun

memang peserta didik menjadi sering lupa akan waktu, dan hal ini yang harus diarahkan dan masih membutuhkan bimbingan dari guru. Selain itu kendala yang lain adalah sebagian peserta didik masih belum bisa membuat kesimpulan dari keseluruhan materi. Kesimpulan yang dibuat peserta didik masih cenderung dangkal. Sehingga kondisi yang demikian mengharuskan guru untuk memberikan evaluasi dalam kegiatan literasi digital. Penggunaan perangkat digital sendiri terdapat SOP, yang dimana sebelumnya sudah disosialisasikan. Seperti harus ada izin dari wali kelas, perangkat digital tidak boleh digunakan untuk membuka sosial media, harus dikembalikan kembali ke lemari tablet atau ke kotak yang berada di ruang guru. Selama pembelajaran guru juga berkeliling kelas untuk mengecek penggunaan perangkat digital. SOP itulah yang oleh semua guru harus dilaksanakan secara baik dan teratur. Kerjasama dengan orang tua pihak sekolah tekankan melalui family gathering. Pihak sekolah meminta kesediaan orang tua juga untuk ikut mengawasi penggunaan gadget di rumah, pembiasaan literasi digital di rumah harus dengan pengawasan orang tua. Informasi terkait dengan sekolah, pihak sekolah memberikan informasi melalui grup WhatsApp, sehingga orang tua juga mampu memantau kegiatan-kegiatan peserta didik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang sendiri menggunakan *Google Classroom* dan aplikasi seperti *Quizlet* dan *Kahoot*. Dengan menggunakan kedua sistem atau aplikasi ini guru dapat memberikan materi dan tugas di dalamnya dan dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah sehingga peserta didikpun dengan cepat

dapat merespon apayang telah diinstruksikan oleh guru-guru dalam kelas virtual tersebut. Peserta didik dalam proses pembelajaran IPS lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis computer dan internet, karena hal ini mempercepat dalam memperoleh informasi pembelajaran. Salah satu yang sering digunakan peserta didik adalah pemanfaatan Brainly dan Wikipedia. Selain itu penggunaan gawai sangat membantu siswa dalam pencarian sumber belajar yang tidak terdapat dalam buku pelajaran. Saran dari penelitian ini yaitu Pihak yayasan perlu secara kontinu memberikan pelatihan-pelatihan berbasis digital kepada para guru baik yang sudah lama mengabdikan maupun terhadap guru yang notabene nya masih baru, agar kompetensi dan ketrampilan guru dalam penguasaan teknologi tetap terus meningkat dan terasah dengan baik. Pihak sekolah perlu menjalin komunikasi aktif dengan orang tua peserta didik terutama berkaitan dengan penggunaan gawai, sehingga penggunaan gawai tersebut lebih kearah yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gross, R.E. (1978). *Social Studies for Our Times*. New York: John Wiley & Sons.
- Kemendikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital Gerakan Literasi*. Jakarta.
- Lister, Martin. (2003). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- NCSS. (2003). *Curriculum Standard for The Social Studies*. [Online]. Tersedia: <http://www.ncss.org/>.
- 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.
- www.p21.org. (diakses pada 20 April 2019).