

PENGEMBANGAN WEB E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA

Sigit Aji Pranoto

Program Studi S2 Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret.

Email: sigit.aji.1453@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan 'WARNING' sebuah pengembangan pembelajaran berbasis website sebagai media dan model pembelajaran sejarah Indonesia berdasarkan potensi sejarah perjuangan Raden Mas Said atau Pangeran Sember Nyawa di Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia. Tujuan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Pendekatan penelitian menggunakan model Borg dan Gall. Dalam pengembangan ini menggunakan tiga langkah utama yang diadopsi dari Borg dan Gall. Prosedur umum dalam penelitian ini menggunakan tiga langkah 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan model, 3) Pengujian model

Kata Kunci: Web E-Learning, 'WARNING', Raden Mas Said/ Pangeran Sember Nyawa, Karanganyar

Abstract

This study aims to describe the development of 'WARNING' a website-based learning development as a media and model of Indonesian history learning based on the historical potential of the struggle of Raden Mas Said or Pangeran Sember Nyawa in Karanganyar, Central Java, Indonesia. learning objectives and to improve students' digital literacy skills. The research approach uses the Borg and Gall model. In this development uses three main steps adopted from Borg and Gall. The general procedure in this study uses three steps: 1) Preliminary study, 2) Model development, 3) Model testing

Keywords: E-Learning Web, 'WARNING', Raden Mas Said / Pangeran Sember Nyawa, Karanganyar

Pendahuluan

Sejak tahun 2011, era baru dalam dunia cyber telah dimulai yang lebih akrab disebut revolusi Industri, Revolusi yang baru di mulai menggantikan revolusi sebelumnya, kita sekarang telah masuk dan berada di Revolusi Industri 4.0. Revolusi yang ditandai dengan peningkatan konektivitas, interaksi dan batas antara orang, mesin dan sumber daya lain yang ada semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi

(Wahyu Djoko Sulisty, Dkk, 2020) . Dalam tiga dekade, sistem Teknologi Informasi (TI) mengalami kemajuan revolusioner (Millard, Baldassar, & Wilding, 2018) yang berdampak signifikan terhadap setiap aspek kehidupan manusia (Tjahjono, Esplugues, Ares, & Pelaez, 2017). Hal tersebut kemudian menciptakan perubahan gaya hidup yang sangat cepat bagi warga negara Indonesia (Rahmah, 2015: 1). Digitalisasi di segala bidang kehidupan berimplikasi pada keadaan yang mana internet dan media digital bukan lagi menjadi kebutuhan pelengkap, melainkan kebutuhan utama dalam berkehidupan sebagai warga negara.

Pertukaran informasi dan pengetahuan yang sangat cepat di era digital, menuntut kesiapan dari warga negara Indonesia sebagai digital native untuk menjadi bagian dari warga negara global yang memiliki kompetensi-kompetensi digital (Choi, Cristol, & Gimbert, 2018). Berkenaan dengan hal tersebut, Mike Ribble mengatakan bahwa terdapat sembilan komponen penting yang harus dikembangkan seorang warga negara di era digital, salah satunya yakni literasi digital (M. Ribble, 2015).

Pengembangan literasi digital di negara Indonesia memiliki memiliki peranan yang sangat penting dan memiliki sifat yang sangat tinggi. Hal tersebut mengingat jumlah pengguna Internet yang mencapai 132.7 juta orang (Sandra, 2017), tapi dalam praktek atau kenyataan nyatanya tidak diimbangi dengan kemampuan serta ketrampilan dalam bidang literasi yang baik khususnya dalam literasi digital. Jika dilihat dari data yang di release, dikeluarkan oleh Programme for International Student Assessment (PISA), diketahui bahwa negara Indonesia masih sangat terbelakang dan tertinggal tertinggal dalam bidang literasi (Sandra, 2017). Lebih lanjut, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Central Connecticut State University (2016), Negara Indonesia berada di posisi 61 dari 62 negara dalam hal literasi. Kenyataan yang sangat miris dan ironis ditengah perubahan zaman yang serba cepat.

Untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang memadai di kalangan siswa, pendidik harus menjadi pengguna TIK otentik dan mengintegrasikan literasi digital dengan kompetensi inti lainnya dalam kehidupan profesional dan pribadi mereka (UNESCO, 2011). Guru harus mengkorelasikan kebiasaan literasi digital siswa dari kehidupan pribadi mereka dengan praktik pengajaran di sekolah (Leu & Castek, 2011). Membudayakan pembelajaran berbasis internet diharapkan mampu membekali

siswa sebagai warga negara muda untuk lebih mampu mengembangkan dirinya sebagai produk asli digital.

Di Indonesia, pembelajaran berbasis digital didukung dengan keberadaan Kurikulum 2013. Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran diatur melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 36 Tahun 2018, yangmana dikatakan bahwa perlu menambahkan dan mengintegrasikan muatan informatika pada kompetensi dasar dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

Akan tetapi, pada kenyataannya literasi digital tidak selama dapat diimplementasikan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. SMA Walisongo Karangmalang merupakan sekolah swasta berbasis Pondok Pesantren Modern di Kabupaten Sragen, yang dalam hal ini menjadi salah satu sekolah yang siswanya masih memiliki kemampuan literasi yang rendah. Berdasarkan hasil observasi, masalah literasi digital di SMA Walisongo Karangmalang berupa keterampilan ICT/TIK (keterampilan umum mengenai hardware, software dan server) yang masih rendah, kesulitan dalam mencari sumber informasi yang akurat, serta plagiarisme, serta minimnya pengembangan pendidikan jarak jauh. Selain itu berdasarkan temuan observasi bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Sejarah berupa kategori media cetak (buku paket Sejarah kurikulum 2013).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk dalam bentuk Web E-Learning atau disingkat menjadi “WARNING” dengan isi sejarah lokal di Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Oleh karena itu, lokasi yang dijadikan sebagai sumber data administrasi di lapangan adalah Kab. Karanganyar sebagai konten materi. Dari model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah situs dalam bentuk makam dan perjuangan Raden Mas Said atau Pangeran Sember Nyawa. R&D adalah metode untuk menghasilkan suatu produk saat menguji efektivitas produk. Borg & Gall dalam Sukmadinata (2012) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Prosedur umum

dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, pengembangan model, dan pengujian model.

Proses tiga langkah yang akan dilakukan bertujuan untuk memperoleh sebuah pembelajaran yang valid, praktis dan efisien (Wahyu Djoko Sulistyoko dkk, 2020) dalam Penelitian ini adalah ditujukan untuk menghasilkan produk dalam bentuk 'WARNING' dengan menggunakan sejarah lokal Peruangan Raden mas Said atau Pangeran Sumber Nyawa yang merupakan potensi di Kabupaten Karanganyar, Tengah untuk meningkatkan kemampuan sejarah siswa serta untuk meningkatkan kemampuan dalam Literasi Digital

Pembahasan

Media Pembelajaran Web E-Learning

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Azhar, 2014). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Mustofiqon, 2015).

Kristanto mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa golongan antara lain (1) benda sebenarnya;(2) media cetak; (3) media grafis;(4) media tiga dimensi;(5) media audio;(6) proyeksi diam;(7) proyeksi gerak;(8) media komputer;(9) media jaringan internet(Kristanto, 2016). Media pembelajaran berbasis web termasuk kedalam jenis media jaringan internet. Internet merupakan media yang sangat cepat dalam perkembangannya karena mudah, fleksibel, cepat dan akurat. Hal inilah yang melandasi adanya ide untuk memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dalam rangka memajukan pendidikan di Indonesia (Hamdani, 2011).

Web memberikan manfaat untuk semua orang, termasuk guru. Manfaat website bagi guru yang dikemukakan oleh Panjaitan antara lain: tempat penyimpanan online bagi guru, menjadi media pembelajaran online, membuktikan profesional guru, menjalin komunikasi online (Panjaitan, 2013) Website adalah jurnal berbasis web yang diperbarui secara berkala, berisi entri teks dan visual yang ditampilkan dalam urutan kronologis terbalik (Lui, Choy, Cheung & Li, 2006), dan dapat diakses secara publik.

Karena mereka dapat mendorong refleksi pribadi, pemikiran kritis, dan komposisi penulisan yang keras dan mudah digunakan, dalam penelitian ini weblog digunakan untuk melayani sebagai platform virtual di mana siswa dapat berkolaborasi dengan anggota kelompok, berbagi data pertanyaan mereka, mencatat informasi online mereka. proses belajar yang quiry, dan mempublikasikan laporan pembelajaran inkuiri mereka

Pembelajaran Sejarah Berbasis Web E-Learning

Pembelajaran adalah suatu usaha yang dengan sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Hardini, 2012:10). Karena hal tersebut pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu insstitusi pendidikan (Susanto, 2014:43). Sejarah Indonesia merupakan rumpun Ilmu Penegtahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib untuk kelas 10, 11 dan kelas 12 di tingkat pendidikan Sekolah menengah atas. Sejarah yang masuk dalam rumpun ilmu sosial adalah salah satu mata pelajaran wajib Indonesia. Ilmu sosial di luar negeri biasa disebut dengan social studies, social education, social studies education, dan sebagainya. Wesley (Swasono,2013:32) menyatakan bahwa “the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose”. Jadi Ilmu sosial yang didalam nya mata pelajaran sejarah menurut Wesley lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik

Sejarah merupakan ilmu yang memperlihatkan bahwa tidak ada satu gagasan yang tetap sepanjang masa. Pembelajaran sejarah mengembangkan kemampuan anak untuk memformulasikan penilaian yang objektif, mempertimbangkan setiap bukti yang penuh dengan kehati-hatian dan menganalisis bukti-bukti yang dikumpulkannya secara tepat (SK. Kochhar, 2008:32). Mata pelajaran sejarah menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini (Agung dan Wahyuni, 2013:55).

Dari gambaran diatas mata pelajaran sejarah memiliki tujuan lebih mengetahui tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 1) mempunyai serta memiliki kemampuan berfikir logis secara mendasar dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial; 2) memiliki sebuah komitmen serta kesadaran yang berkaitan

dengan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan, 3) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global dari semua tujuan yang telah dijabarkan diatas semua bisa di capai dengan metode-metode pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Sejarah di instansi pendidikan khususnya tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) secara baik terstruktur dan terperinci (Noman S. 2011: 54). Salah satu cara maupun metode yang dapat di lakukan dan kembangkan adalah dengan menggunakan website dalam bentuk pembelajaran Web E-Learning.

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya. (Hamzah B. Uno, 2016)

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan web-based training (WBT) atau disebut web-based education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis media website merupakan bagian dari manfaat internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs pembelajaran berbasis media website merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet selaras dengan revolusi yang berkembang saat ini yaitu revolusi 4.0. Kelebihan serta keunggulan belajar dengan menggunakan internet antara lain adalah sebagai berikut :

1. Memungkinkan setiap orang dimanapun, kapan pun, untuk mempelajari apapun.
2. Setiap orang atau individu bisa belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran bersifat individual dan lebih merdeka dalam belajar

3. Kemampuan untuk membuat tautan (link) serta upaya dalam mengembangkannya sehingga setiap orang atau individu sebagai sorang pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik didalam maupun diluar lingkungan belajar.
4. Sangat tepat serta sangat potensial sebagai sumber belajar alternatif bagi pembelajar dalam hal ini siswa, mahasiswa atau orang yang membutuhkan informasi yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
5. Dapat mendorong pembelajar agar lebih aktif dan mandiri di dalam belajar mencari informasi
6. Menyediakan sumber belajar tambahan, sumber pendukung yang dapat digunakan serta dapat di manfaatkan untuk menambah, memperkaya materi pembelajaran.
7. Menyediakan mesin pencari yang bisa dimanfaatkan untuk mencari informasi bagi mereka membutuhkan butuhkan.
8. Kemudahan dalam mengubah atau mengupdate, memperbaharui konten Isi materi pelajaran dengan cepat

Menurut Rusman (2009:118), dalam pembelajaran berbasis web terdapat lima keunggulan yaitu: Access is available anytime, anywhere, around the globe (akses tersedia kapanpun, di seluruh dunia) Internet telah menjadi sebuah sarana komunikasi dua arah yang sangat banyak digunakan. Kini seorang peserta didik memiliki akses yang sangat besar terhadap informasi apapun, termasuk informasi pembelajaran

Sangat penting untuk mengembangkan keterampilan untuk menemukan, memahami dan mengkonsumsi konten digital di Web. Inti dari menjadi efektif dengan Web adalah mencari informasi secara strategis dan mengevaluasi keakuratan dan relevansinya (Leu et al., 2008). Ada konsensus bahwa keterampilan pencarian Web yang efektif harus dikembangkan untuk kesuksesan pendidikan dalam masyarakat digital, dan instrumen seperti daftar periksa Pengajaran Internet untuk Remaja (TICA) dapat memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan pencarian Web prasyarat yang diperlukan (Leu et al., 2008).

Namun, yang lebih menantang adalah bagaimana menggabungkan pengajaran dan pengembangan keterampilan pencarian Web yang efektif di dalam kelas (Moraveji et al., 2011). Namun demikian, beberapa keterampilan penting dianggap perlu untuk menemukan dan menggunakan konten digital: pengetahuan domain, pengetahuan kerja tentang bagaimana menggunakan mesin pencari, keterampilan melek huruf dasar, dan

pengetahuan umum tentang sumber daya yang tersedia di Web (Moraveji et al., 2011) . Selain membangun kemampuan untuk membuat istilah pencarian Web yang produktif, pelajaran pencarian harus melibatkan pemodelan langsung penggunaan teknik pencarian, membedakan antara nama domain, dan situs kueri untuk akurasi dan transparansi.

Web E-Learning untuk meningkatkan Literasi Digital

Istilah literasi digital pertama kali diperkenalkan oleh Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul “Digital Literacy”. Paul Gilster (Bawden, 2008: 18) mendefinisikan literasi digital, (Digital Literacy) as an ability to understand and to use information from a variety of digital sources and regarded it simply as literacy in the digital age. Artinya literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dan dianggap hanya sebagai keaksaraan di era digital.

Sedangkan David Bawden yang dikutip Colin Lankshear And Michele Knobel (2008: 2) mendefinisikan literasi digital sebagai berikut:

digital literacy involves "mastering ideas, not keystrokes." One way of distinguishing the burgeoning array of concepts of digital literacy is, indeed, to delineate those that emphasize mastery of ideas and insist on careful evaluation of information and intelligent analysis and synthesis, from those that provide lists of specific skills and techniques that are seen as necessary for qualifying as digitally literate.

Berdasarkan pendapat diatas, literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber. Akan tetapi literasi digital juga meliputi penguasaan ide, evaluasi informasi, cerdas dalam analisis dan sintesis informasi sebagai ketrampilan dalam literasi digital. Sejalan dengan pendapat di atas, Martin yang dikutip Mohammadyari dan Singh dalam jurnal yang berjudul Understanding the effect of e-learning on individual performance: The role of digital literacy (2015: 14) mendefinisikan literasi digital: Digital literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyze and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action; and to reflect upon this process.

Berdasarkan definisi tersebut literasi digital dapat diartikan sebagai kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk tepat menggunakan peralatan digital dan fasilitas untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisa dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat media ekspresi dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi tertentu hidup, untuk memungkinkan aksi sosial yang konstruktif; dan untuk merenungkan proses ini.

Literasi Digital sebagai konsep yang relatif baru yang mencerminkan kebutuhan kemampuan pengguna di era digital; definisinya telah berkembang dengan perkembangan teknologi. Eshet-Alkali dan Amichal-Hamburger (2004) berpendapat bahwa konsepsi literasi digital saat ini telah diperluas untuk mengintegrasikan keterampilan teknis, kognitif, motorik, sosiologis, dan emosional yang perlu diperoleh pengguna agar dapat menggunakan lingkungan digital dengan efektif. Martin (2008) mengembangkan definisi yang berakar dalam analisisnya tentang definisi literasi digital yang ada:

Literasi Digital adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk secara tepat menggunakan alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial konstruktif, dan untuk merefleksikan proses ini.

Kategori Literasi Digital Spires dan Bartlett (2012) telah membagi berbagai proses intelektual yang terkait dengan literasi digital menjadi tiga kategori: (a) menemukan dan mengonsumsi konten digital, (b) membuat konten digital, dan (c) mengkomunikasikan konten digital (lihat Gambar 1). Pelajar harus mengembangkan disposisi evaluatif ketika mereka menavigasi konten digital. Pola pikir yang tajam sangat penting untuk berinteraksi dengan sumber daya online dengan akurat. Tanpa evaluasi kritis, pelajar dapat dengan mudah diarahkan oleh teknologi daripada pelajar yang mengarahkan penyelidikan.

Literasi digital tidak hanya mengubah standar pendidikan, tetapi juga mengubah konten yang harus diajarkan di sekolah. Meskipun siswa saat ini sering dianggap sebagai "digital pribumi" (Prensky, 2001), mereka tidak selalu dapat menggunakan alat

digital ini dengan cara yang luas atau kritis (Jones et al., 2010). Oleh karena itu siswa harus diajarkan keterampilan seperti itu dan bagaimana menggunakan teknologi secara efektif (Leu et al., 2015), termasuk mengevaluasi dan menganalisis informasi secara kritis.

Siswa juga harus diajari tentang keamanan dunia maya, “jejak digital,” dan bagaimana bertanggung jawab secara online (Osborne & Connely, 2015). Bahkan, banyak program pendidikan sekarang termasuk standar yang mendorong pengajaran tanggung jawab digital, seperti menghormati hukum hak cipta, menggunakan informasi yang valid, dan mengikuti perilaku yang aman dan etis saat online. (American Association of School Librarians, 2007; ISTE, 2007). Organisasi pemerintah juga memastikan pendidikan seperti itu tersedia bagi siswa. Misalnya, Kementerian Teknologi Informasi dan Komunikasi Qatar, yang dikenal sebagai ict QATAR (2015), bekerja bersama guru dan orang tua untuk mengajar anak-anak tanggung jawab dan keamanan Internet

Kesimpulan

Penggunaan Sejarah lokal perjuangan Pangeran Sember Nyawa adalah salah satu bentuk dari Belajar Inovasi terutama Sejarah. Selama ini masih jarang dikembangkan baik sebagai media maupun model. Karena itu pengembangan ini disusun sesuai dengan tingkat kebutuhan inovasi pembelajaran. Pemanfaatan potensi lokal merupakan daya tarik tersendiri mengingat sejarah pembelajaran yang selama ini dimiliki berfokus pada studi nasional. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah disederhanakan menjadi tiga langkah utama. Studi pendahuluan pertama, tahap kedua adalah pengembangan dan tahap terakhir adalah ujian keefektifan. Sesuai dengan mempelajari skema desain inovasi dalam bentuk Web E-Learning, dengan perubahan zaman dan mampu menjadi salah satu solusi alternatif untuk tantangan pembelajaran sejarah sejauh ini menuju kemajuan zaman. Secara keseluruhan, ini pengembangannya layak dan mudah digunakan. Tapi, isinya tidak mencakup memperpanjang materi pembelajaran seperti video situs bersejarah, berbagai ruang lingkup

Daftar Pustaka

- Alinejad, M. (2012). Nature and Domain of Islamic Education. *The Social Sciences*, 13(1), 93-106. doi:DOI: 10.3923/sscience.2012.90.94
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- B. Dalton, C. P. P., P. Dlli, E. Mo, & C.E. Snow. (2011). Designing for diversity: The role of reading strategies and interactive vocabulary in a digital reading environment for fifth-grade monolingual English and bilingual students. *Journal of Literacy Research*, 43 (1), 68-100.
- Bishop, J. (2001). *Citizenship for the Twenty-First Century: An International Perspective on Education* edited by John J. Cogan and Ray Derricott: *Citizenship for the Twenty-First Century: An International Perspective on Education* (Vol. 45).
- Eshet, A. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.
- Flew, T. (2005). *New Media: An Introduction*. In (pp. 320): OUP Australia and New Zealand; 3rd edition edition.
- Flornes, K. (2017). Promoting Civic Literacy in Teacher Education. In (pp. 37-50).
- Fuad, A. B. B. (2014). Political Identity and Election in Indonesian Democracy: A Case Study in Karang Pandan Village – Malang, Indonesia. *Procedia Environmental Sciences*, 20, 477-485. doi:https://doi.org/10.1016/j.proenv.2014.03.060
- Geertz, C. (1960). *Religion of Jawa: The University of Chicago Press*.
- Guo, R. X., Dobson, T., & Petrina, S. (2018). Digital Natives, Digital Immigrants: An Analysis of Age and ICT Competency in Teacher Education. *Journal of Educational Computing Research*, 38(3), 235-254.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Jones, C., Ramanau, R., Cross, S., & Healing, G. (2010). Net generation or Digital Natives: Is there a distinct new generation entering university? (Vol. 54).
- Kerr, D. (2005). *Citizenship Education: An International Comparison*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Leu, D., McVerry, J., O'Byrne, W., Zawilinski, L., & Castek, J., & Hartman, D. (2011). The New Literacies of online reading comprehension and the irony of No Child Left Behind: Students who require our assistance the most, actually receive it the least. In L. Morrow, R. Rueda, D. Lapp, & E. Cooper (Eds.). New York: Guilford Press.
- Margaryan, A., Littlejohn, A., & Vojt, G. (2011). Are digital natives a myth or reality? University students' use of digital technologies. *Computers & Education*, 56(2), 429-440. doi:https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.004
- Mustofiqon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- National Research, C. (2012). *Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century*. Washington, DC: The National Academies Press.
- Sandra, K. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra. *Informasi*, 47(2), 149-166. doi:10.21831/informasi.v47i2.16079
- Setyaningsih, W., Nuryanti, W., Prayitno, B., & Sarwadi, A. (2016). Urban Heritage Towards Creative-based Tourism in the Urban Settlement of Kauman - Surakarta. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 227, 642-649. doi:https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.06.127
- Smith, B. J. (2014). Stealing Women, Stealing Men: Co-creating Cultures of Polygamy in a Pesantren Community in Eastern Indonesia. *Journal of International Women's Studies*, 15(1), 118-135.
- Sulistyo, W. D., & Kurniawan, B. (2020). The Development of JEGER' Application Using Android Platform as History Learning Media and Model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(07), 110-122. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i07.11649
- Tjahjono, B., Esplugues, C., Ares, E., & Pelaez, G. (2017). What does Industry 4.0 mean to Supply Chain? *Procedia Manufacturing*, 13, 1175-1182. doi:https://doi.org/10.1016/j.promfg.2017.09.191
- Tsikalas, H. B. W. T. K. (2002). Investigating children's emerging digital literacies. *The Journal of Technology, Learning, and Assessment*, 1(4), 5-48.
- UNESCO. (2011). *Digital Literacy: Content, Structure And Development Of A Life Skill*. IITE Policy Brief.
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169-185. https://doi.org/10.21009/JTP1803.1