

Analisis Digital Literacy of Teacher Social Studies

Analisis Literasi Digital Guru IPS

Faris Abdul Hafiz*¹, Alni Dahlena²
^{1,2}SMP Karyamuda, Banyuresmi - Garut

*Correspondensi E-mail: farisabdulhafiz99@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic has changed the paradigm of conventional face-to-face learning towards online learning. This situation makes the world of education inevitably has to immediately adaptable to the conditions that occur. Social studies education one of the subjects that have been functions to assist students in overcoming the problems of social and community life has an important role in helping students have 21st-century skills to overcome the problems that occur. 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 on various sectors. This condition indirectly requires students to has the ability to sort content and information that they get through the internet think or digital literacy. In social studies learning, digital literacy is one of the supports for developing students' knowledge of social issues that occur in society in real time. This study aims to exams the implementation of digital literacy in social studies learning. This type of research is qualitative research. The location of research was carry out in an educational environment in Garut City, to be precisely at Karya Muda Junior High School in Banyuresmi. The method of data analysis in this research is interactive analysis. The validity of the data used is data triangulation. The results of the research implementation of digital literacy in social studies learning was carry out via Whatsapp, Google Classroom, Zoom, and Meet. The results of the study show that social studies teachers' digital literacy skills are still limited to using WhatsApp and Google Classroom media, that is due to the limitations of the applications owned by teachers and students.

Keyword: Digital Literacy, Social Studies Learning, Pandemic Covid-19

I. PENDAHULUAN

Penggunaan sumber belajar diarahkan pada segala jenis sumber belajar dan peserta didik diharapkan mampu menguasai literasi digital yang merupakan salah satu aspek dalam keterampilan abad 21. Beberapa pakar pendidikan telah menyusun dan merangkai aspek pembelajaran abad 21 seperti yang diungkapkan oleh Farisi (2016) bahwa pendidikan abad 21 harus memenuhi aspek *Learning and Inovation, Digital Literacy, Carrer and Life Skill*. Penggunaan literasi digital semenjak adanya pandemic COVID-19 mendapatkan momentum keberhasilan terbesarnya dengan penerapan model pembelajaran dalam jaringan yang diberlakukan secara nasional. Di kabupaten Jember semenjak bulan maret 2020 hingga tulisan ini dibuat pada bulan Januari 2021 semua sekolah dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi masih menggunakan pembelajaran dalam jaringan (*online*).

Pembelajaran secara daring membawa implikasi terhadap interaksi sosial di lingkungan sekolah. Interaksi siswa dengan guru dalam hal komunikasi cenderung menurun bahkan komunikasi verbal antar siswa sudah jarang dilakukan, komunikasi dilakukan melalui alat bantu teknologi, sedangkan pembelajaran yang dilakukan terpaksa menggunakan aplikasi seperti *google classroom dan WhatsApps (WA)*. Fenomena yang terjadi di lingkungan SMP Karya Muda membuat suasana pembelajaran dirasakan kurang bergairah, guna mengatasi kejenuhan yang dirasakan Guru memberikan penyegaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk menstimulus keantusiasan belajar siswa. Kondisi ini jelas tidak ideal bagi pembelajaran yang sebelumnya menggunakan tatap muka dikelas lalu dipaksa menggunakan media teknologi untuk berinteraksi tanpa persiapan dan kajian empiris terlebih dahulu.

Gejala dan masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan pendidikan menjadi perhatian utama pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu yang dibelajarkan secara terpadu seperti yang diungkapkan oleh Acikalin (2014: 94) bahwa mata pelajaran IPS dibelajarkan secara terpadu dari disiplin Ilmu Sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi antropologi, psikologi, politik, dan sains dengan tujuan utama mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengatasi gejala dan masalah sosial di lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran IPS cenderung menjadi mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik (Tetep, dkk, 2022). Dalam hal monoton ini, bukan mata pelajarannya akan tetapi cara penyampaian guru dalam memberikan penjelasan materi ajar hanya yang berlangsung satu arah dan teksbook tanpa ada keterlibatan peserta didik, sehingga menjadikan peserta didik menjadi mudah bosan dan kurang semangat pada saat pembelajaran.

Problematika yang terjadi di lingkungan pendidikan khususnya di sekolah dapat diselesaikan ketika peserta didik memiliki bekal keterampilan dasar abad 21 dari sisi berpikir kritis, komunikasi, kerjasama, kreatif dan memiliki kemampuan literasi dalam bentuk digital. Guna mengetahui lebih lanjut pelaksanaan pembelajaran IPS yang dilaksanakan di SMP Karya Muda, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam proses dan evaluasi

keterampilan abad-21 di masa pandemi yang dikemas dalam pembelajaran daring. Meskipun demikian, kompetensi literasi digital belum sepenuhnya dimiliki. Guru-guru masih merasa kesulitan dalam menjalankan media-media tersebut meskipun dengan bantuan teknologi digital. Selain itu tidak semua konten informasi yang tersedia di internet dan media digital lainnya memiliki kualitas yang sama. Di era millennial seperti saat ini penggunaan media digital semakin masif, kalangan pelajar dan guru merupakan pengguna aktif. Penelitian mengenai kompetensi literasi digital di lingkungan sekolah masih tergolong sedikit. Subjek dari penelitian ini adalah para guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Garut.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dapat diartikan sebagai suatu konsep atau prosedur dalam melakukan penelitian. Pendekatan penelitian bertujuan untuk menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan untuk penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yang lebih menekankan pada penggunaan kata-kata (deskriptif). Menurut Creswell (2016, hlm. 4) penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Suatu prosedur pengumpulan data yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis tentang fenomena dan perilaku tertentu. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan suatu gejala, suatu peristiwa, atau suatu peristiwa yang sedang berlangsung. Penelitian deskriptif berfokus pada masalah kehidupan nyata pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha menggambarkan peristiwa dan peristiwa yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008, hlm.40).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang digunakan di SMP Karya Muda pada masa pandemi covid-19 yaitu pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring yang sudah dilaksanakan dari pertengahan bulan Maret 2020. Pembelajaran jarak jauh ini dilaksanakan sesuai dengan anjuran yang telah ditentukan oleh pemerintah guna memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Adapun media pembelajaran yang diterapkan oleh guru IPS kelas IX SMP Karya Muda yaitu menggunakan video pembelajaran, penugasan tertulis dan praktek, seperti yang sudah dipaparkan dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru IPS kelas IX Karya Muda sebagai berikut:

“Model pembelajaran daring pada kelas IX Karya Muda di mulai dari pertengahan bulan Maret 2020. Model pembelajaran daring yang digunakan yaitu menggunakan video pembelajaran, penugasan tertulis, dan praktek. Dalam praktek, siswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya yang diupload dan diperlihatkan hasilnya lalu dikirimkan ke guru kelas”.

Saat ini internet sudah menjadi sebuah sarana yang banyak dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat. Internet sehat dapat dikategorikan dalam arti sempit dan arti luas (Hernita, 2011:3). Secara sempit, internet sehat berarti dalam pandangan bahwa situasi ketika pengguna melakukan aktivitas berselancar di dunia maya, atau ketika pengguna memanfaatkan internet untuk browsing, mengunduh file, bermain game daring, maupun hanya sekedar melakukan aktivitas sosial. Internet sehat dalam arti luas dan lebih spesifik adalah segala hal yang berkaitan dengan akses mengakses internet yang memiliki nilai positif bagi para pengguna internet agar senantiasa memberikan manfaat yang terbaik bagi diri sendiri, maupun orang lain. Literasi sangat relevan dengan era dimana hidup manusia banyak dikuasai oleh teknologi informasi, yaitu literasi digital. Secara umum, menguasai literasi digital berarti Anda paham bagaimana memanfaatkan informasi dalam kanal digital (Putra, 2020). Gilster (dalam Maulana, 2015: 3) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan di komputer (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Keterampilan mengajar yang digunakan di SMP Karya Muda yaitu menggunakan video pembelajaran, penugasan tertulis, dan praktek. Dalam praktek, siswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya yang divideokan dan diperlihatkan hasilnya lalu dikirimkan ke guru kelas. Siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal, membuat sebuah karya atau mempraktekan sebuah adegan dalam materi pembelajaran dengan memvideokan tugas tersebut lalu dikirimkan kepada guru yang bersangkutan

Di masa pandemi covid 19 ini dilaksanakan pembelajaran secara online atau jarak jauh melalui bimbingan orang tua. Merujuk pada jurnal penelitian oleh Purniawan (2020) pembelajaran online adalah penggunaan internet selama proses pembelajaran, melalui pembelajaran online. Siswa dapat belajar waktu secara fleksibel dan dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk berinteraksi dengan guru, seperti wa grub, kelas, video, fusion, telepon atau live, chat, *zoom*. Sama halnya di SMP Karya Muda pembelajaran dilaksanakan secara online.

Dalam mengikuti pembelajaran IPS siswa kurang optimal, setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru belum dapat direspon oleh semua siswa. dari 19 siswa hanya 5,8, atau 15 siswa yang dapat merespon. Meskipun tidak semua siswa merespon dikarenakan kemampuan intelektual siswa yang berbeda juga ada yang memiliki kendala seperti sarana dan prasarana belajar, paket data, dan kendala jarak serta kendala lainnya. Merujuk berdasarkan teori Uzer usman (2005:74) mengemukakan bahwa keterampilan mengajar/membelajarkan sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran. Ada orang yang mengemukakan bahwa “berpikir itu sendiri adalah bertanya”, bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenal. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi, bertanya merupakan stimulus aktif yang mendorong kemampuan berpikir. *Interactive learning media is a multimediasbased tool equipped with a controller that can be operated by the user so that the user can select the concept of the desired content* (Tetep & Arista, 2022). Faktanya masih diperlukan pengarahannya yang lebih intens oleh

guru kepada siswa dan orang tua siswa tentang pentingnya mengikuti kegiatan belajar, siswa membutuhkan bimbingan dari guru dan orang tua sebagai pengganti guru di rumah untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas bagi siswa. Respon siswa dalam Pembelajaran IPS di Masa Pandemi ini bervariasi seperti ada anak yang sangat cepat mengirimkan jawaban baik itu melalui pesan maupun melalui *voice note*, dan ada siswa lainnya yang hanya membaca saja pertanyaan guru tidak merespon sama sekali, ada siswa yang meminta izin tidak mengikuti pembelajaran dan siswa yang menjawab pertanyaan namun setelah pertanyaan sudah selesai dijawab dan dilanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.

Hal ini dikarenakan tingkat kemampuan siswa yang berbeda sehingga menghasilkan pemahaman siswa yang berbeda pula dalam memahami materi pelajaran IPS yang guru sampaikan. Selain itu, ini karena pembelajaran yang dilaksanakan secara daring sehingga interaksi yang terjadi hanya melalui pesan ataupun video. Hasil penelitian ini adalah respon siswa terhadap pembelajaran daring kurang menyenangkan dengan keterbatasan kuota, eror aplikasi dan kurangnya bimbingan guru, tidak dapat bertemu teman, tidak dapat bertemu teman, tidak dapat berdiskusi secara langsung, susah dalam menerima materi dan banyaknya tugas yang diberikan. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring ini masih kurang hal ini karena proses pembelajaran yang tidak dilaksanakan secara tatap muka menjadikan siswa kurang berfokus pada pelajaran. Guru pun telah berusaha memberikan motivasi nilai ataupun reward dan interaksi antar siswa melalui grup *whatsapp* serta meajak orang tua untuk saling bekerja sama dalam proses pembelajaran dimasa pandemi ini. Siswa yang dapat menimbulkan rasa percaya diri dan keberanian serta keaktifan siswa dalam mengajukan argumen ataupun pertanyaannya, namun cara tersebut juga belum efektif untuk membuat siswa lebih termotivasi. Sehingga masih perlu usaha yang ekstra untuk membuat siswa lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran secara daring yang dilakukan selama pandemi banyak kesulitan yang dialami oleh anak, selama pandemi covid-19 yaitu program belajar dari rumah yang mengandalkan jaringan internet yang tidak semua siswa memiliki ponsel yang bisa mendukung kegiatan belajarnya, kesulitan dalam jaringan itu sendiri karena tidak semua rumah memiliki jaringan yang kuat dan sama dalam mengakses internet dan yang terakhir kesulitan dalam biaya membeli paket data internet. Kesulitan belajar adalah suatu keadaan yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran dari guru, suatu kondisi dimana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran daring pada kelas IX yaitu dengan memanfaatkan beberapa macam jenis aplikasi seperti *whatsapp*, *google form*, *google meet*, *zoom* dan *kine master* untuk membuat video pembelajaran. Guru membuat video pembelajaran

dan mengirimkannya melalui aplikasi whatsapp agar siswa dapat membuka kembali materi pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut dan mempelajarinya ulang. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran daring satu lembar sesuai dengan anjuran pemerintah, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru tidak hanya melalui aplikasi google meet dan google form saja. Evaluasi yang diberikan juga dapat berbentuk lembar kerja tertulis yang dapat diambil dan dikumpulkan langsung ke sekolah.

2. Keterampilan mengajar yang digunakan di SMP Karya Muda yaitu menggunakan video pembelajaran, penugasan tertulis, dan praktek. Dalam praktek, siswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya yang divideokan dan diperlihatkan hasilnya lalu dikirimkan ke guru kelas. Siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal, membuat sebuah karya atau mempraktekan sebuah adegan dalam materi pembelajaran dengan memvideokan tugas tersebut lalu dikirimkan kepada guru yang bersangkutan
3. Faktor penghambat dalam mengimplementasikan pembelajaran daring yaitu, kurangnya efektifitas dan efisiensi waktu dikarenakan orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak dapat mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran daring, minimnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran daring yang berdampak pada minimnya pemahaman siswa akan materi ysssang diberikan oleh guru kepada siswa.
4. Adapun faktor pendukung dalam pembelajaran daring tersebut yaitu, sekolah memfasilitasi wifi untuk guru disekolah sebagai sarana untuk memberikan materi pembelajaran daring kepada siswa, dan sekolah juga memfasilitasi siswa dengan memberikan kuota gratis setiap bulannya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Acikalin, Mehmet (2014) Future of Social Studies Educationin Turkey. *Journal of International Social Studies*, 4:1, 93-102
- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1),35 –49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan\ Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, 3(2), 59-76.
- Arikunto. 2013. “Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Advisory Research and Education*, Vol. 5, No. 1, pp.11-21.
- Amna E. 2017. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, pp. 93-196.

- Far-Far, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, Vol 17, No 1. p-ISSN: 1858-2621e-ISSN:2615-2150
- Febiani, M. Nisa, A.N.S. (2021). Analisi Aktivitas Pembelajaran IPS Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Peserta Didik Smp Di Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara. *Journal Unnes*. Vol 6, No 1.
- Far-Far, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, Vol 17, No 1. p-ISSN: 1858-2621e-ISSN:2615-2150
- Febiani, M. Nisa, A.N.S. (2021). Analisi Aktivitas Pembelajaran IPS Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Peserta Didik Smp Di Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara. *Journal Unnes*. Vol 6, No 1.
- Ginanjar, A. Putri, N.A. Nisa, A.N.S. Hermanto, F. Mewangi, A.B. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di Smp Al-Azhar 29 Semarang. *Journal Unnes Harmony*. Vol 4, No (2)
- Pooter dalam Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51-66.).
- Setyaningsih, R. Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. 2019. MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200-1214.)
- Pratiwi, C.P. Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. *Jurnal Unimed*. Vol. 4 No. 1, p-ISSN : 2548 – 8856, e-ISSN : 2549 – 127X
- Suharno, H.R. Gunantara,N. Sudarma,M. (2020). Analisi Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Manajemen Proyek Dalam Industri dan Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, Vol. 19, No. 2.
- Samiudin. (2016). Peran Metode untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, Vol.11 No. 2, pp. 113-131.
- Tetep., Shofaria, M., Suherman, A. (2022). Improving Learning Outcomes through Make A Match Method Learning in Social Studies. *Journal Civic and Social Studies* Vol. 6 No 2, pp. 66-74.
- Tetep., Yuni. A. (2022). Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence on Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut. *The Innovation of Social Studies Journal*, Vol. 4, (1), pp. 99-108. Doi. <https://doi.org/10.20527/iis.v4i1.5537>.
- Utomo,K,D. Soengeng,A,Y. Purnamasari,L. Amaruddin,H. (2021). “Pemecah Masalah Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV SD”. *Jurnal Homepage*. Vol.09 No.01. pp. 2614-4727

- Widodo, A. Indraswati, D. Sutisna, D. Nursaptini. Anar, A.P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 : Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Vol. 2, no. 2.
- Wirachman,R. Hadi,K,A. Putri,R,F. Ayuni,D. (2022). “Aplikasi Teori Belajar Sosial Learning Berbasis Pedagogik Kreatif pada Pembelajaran IPS”. *Journal On Teacher Education*, Vol.03 No.02, pp. 324-340