

Strategi Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media Inovatif Pada MGMP IPS di Kabupaten Kudus

Noviani Achmad Putri[✉], Asep Ginanjar

Social Sciense Education Department, Faculty of Social Science, Semarang State University

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit: Januari 2025
Direvisi: Maret 2025
Diterima: April 2025

Keywords:
Literasi Digital, Era Digital,
Media Inovatif,
Pembelajaran IPS

Abstrak

Di era digital seperti sekarang ini penggunaan internet semakin massif termasuk dunia digital yang terus berkembang dan dipergunakan oleh berbagai kalangan termasuk dunia pendidikan. Maka dari itu guru saat ini dituntut untuk mampu mengemas sumber belajar ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis digital. Metode pelaksanaan kegiatan penelitian ini dengan metode kualitatif yang menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Data primer diperoleh langsung melalui wawancara, observasi lapangan, dokumentasi, dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memperoleh data mendalam dari subyek penelitian, yaitu kepala sekolah, guru mata pelajaran IPS di Kabupaten Kudus serta para peserta didik. Data sekunder diperoleh dari sumber tambahan pihak lain, berupa sumber pustaka dan dokumentasi dari lembaga yang relevan. Kesimpulan dalam penelitian ini yakni keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital merupakan keterampilan yang dibutuhkan oleh guru IPS SMP dimana peserta didik di SMP merupakan digital native generation yang sejak lahir tumbuh dan berkembang diantara kemajuan teknologi digital yang sangat masif. Melalui kegiatan penelitian ini, guru dapat meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital sehingga pembelajaran IPS akan lebih relevan dengan kehidupan peserta didik.

Abstract

In the digital era like today, the use of the internet is increasingly massive, including the digital world which continues to develop and is used by various groups including the world of education. Therefore, teachers are currently required to be able to package learning resources into digital-based learning media. The method of implementing this research activity is a qualitative method using the Participatory Rural Appraisal (PRA) approach. Primary data was obtained directly through interviews, field observations, documentation, and Focus Group Discussions (FGD) to obtain in-depth data from research subjects, namely school principals, social studies teachers in Kudus Regency and students. Secondary data was obtained from additional sources from other parties, in the form of library sources and documentation from relevant institutions. The conclusion in this study is that skills in developing digital-based social studies learning media are skills needed by junior high school social studies teachers where students in junior high schools are a digital native generation who have grown and developed since birth among the very massive advances in digital technology. Through this research activity, teachers can improve their skills in developing digital-based social studies learning media so that social studies learning will be more relevant to students' lives.

© 2025 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:
Gedung C7 Lantai 2 Program Studi Pendidikan IPS FISIP UNNES
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: noviani.ips@mail.unnes.ac.id

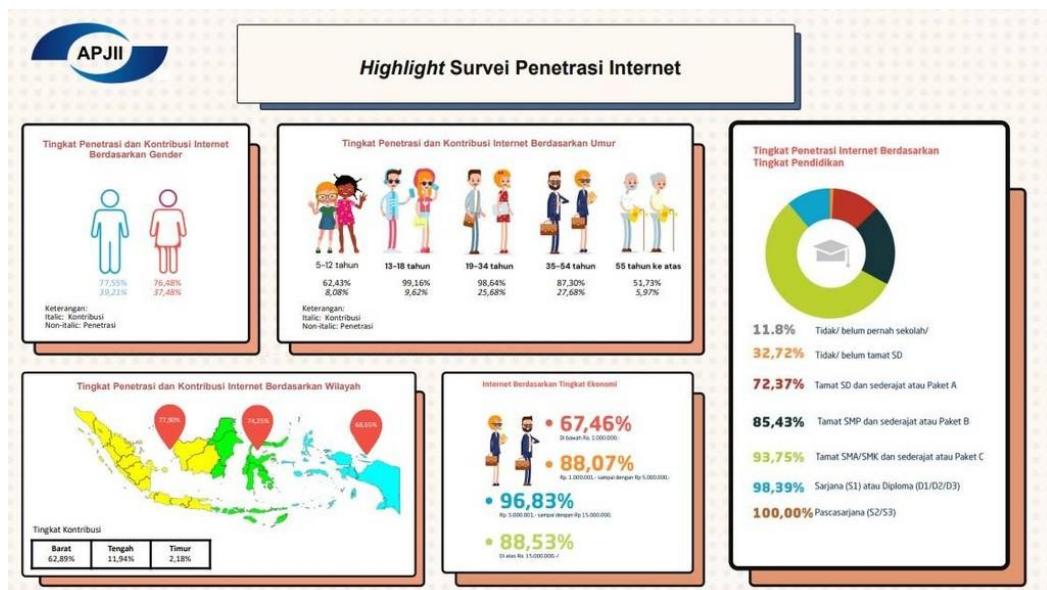
ISSN 2252-7133
E-ISSN 2548-4648

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era digital ini memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan. Era digital ini menuntut segala sesuatu yang ada di muka bumi untuk lebih inovatif, bergerak cepat, instan dan efisien (Lee dan Trimi, 2018). Perubahan yang terjadi akibat perkembangan teknologi yang terjadi di berbagai aspek juga melahirkan perkembangan yang signifikan khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (Kayode, 2007). Perubahan tersebut terjadi dengan munculnya internet (Wortmann dan Flüchter, 2015). Kemunculan internet sebagai pembuka jalan di tengah masyarakat, yang dapat memberikan layanan kemudahan dalam berkomunikasi serta berinteraksi sesama pengguna (Scuotto, dkk., 2016) Perkembangan internet yang sangat pesat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat. Internet juga mampu membawa perubahan pada gaya hidup masyarakat (Li dan Huang, 2020). Perubahan akibat perkembangan internet juga terjadi pada bidang Pendidikan.

Kemajuan internet yang pesat mengakibatkan munculnya berbagai macam sumber belajar digital yang berdampak pada guru saat ini bukan satu-satunya sumber belajar. Hal ini mengakibatkan peserta didik sering kali telah menguasai pengetahuan sebelum guru menguasai pengetahuan tersebut. Pembelajaran jaman dulu merupakan aktivitas yang seringkali didominasi oleh guru yang dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar, hal ini perlu dikoreksi, sehingga paradigma sumber belajar hanya dari guru menjadi sumber belajar dapat dari mana saja. Perubahan paradigma ini begitu sangat penting karena dapat menentukan arah tujuan pendidikan untuk kedepannya.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia (Setti dan Wanto, 2019). Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet berdasarkan umur dengan rentang umur 13-18 tahun dimana ini merupakan usia bagi peserta didik di tingkat SMP sebesar 99,16% dengan kontribusi sebesar 9,62%. Berikut ini data *highlight* terkait penetrasi internet di Indonesia:



Gambar 1. Survei Penetrasi Internet Periode 2021-2022 Sumber: Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

Berdasarkan tingkat Pendidikan penetrasi internet untuk tamatan SD sebesar 72,37% dan untuk tamatan SMP sebesar 85,43%. Artinya, tingkat penetrasi internet pada rentang usia SMP secara persentase merupakan tingkat penetrasi yang paling tinggi di banding rentang usia lainnya. Fenomena ini merupakan modal sekaligus tantangan khususnya bagi guru SMP. Saat ini, peserta didik dapat menemukan apa saja yang diinginkan dengan semakin banyaknya platform e-learning. Model pembelajaran seperti ini memiliki intensitas yang tak terbatas dan seolah dapat menembus dinding sekat ruang kelas dan materi pelajaran (Harsanto, 2017).

Pesatnya kemajuan teknologi informasi terutama internet idealnya disertai dengan pengetahuan dan kecakapan dalam penggunaan internet secara bijak. Keterampilan literasi digital merupakan kemampuan yang wajib dimiliki oleh berbagai macam kalangan di era digital seperti sekarang, terutama guru SMP sebagai ujung tombak dalam mengarahkan generasi pada tingkatan remaja sebagai native generasi digital.

Literasi digital merupakan ketertarikan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Setyaningsih, dkk., 2019). Istilah literasi digital digunakan untuk menunjukkan aspek mendasar dari media baru, yakni digitalisasi. Adapun tiga pengertian literasi digital berdasar University of Illinois Urbana Campaign dalam Amalia, R. R sebagai berikut: (1) Literasi digital merupakan kemampuan yang (diharapkan) dimiliki oleh pribadi agar dapat menggunakan beragam teknologi digital (komputer), peralatan komunikasi dan jaringan komputer (hardware dan software); (2) Literasi digital merupakan kemampuan yang (diharapkan) dimiliki oleh pribadi untuk memahami dan menggunakan informasi (yang berasal dari beragam sumber) ke dalam format file; (3) Literasi digital merupakan kemampuan pribadi yang (diharapkan) dapat dimiliki agar dapat mengerjakan segala pekerjaan dengan efektif serta turut aktif dalam pengembangan teknologi terkini (Amalia, 2015).

Berdasarkan hasil oberservasi bahwasannya pembelajaran IPS di SMP masih dilaksanakan dengan pendekatan konvensional, sehingga dampaknya banyak peserta didik merasa ilmu yang didapat di kelas tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, hasilnya banyak peserta didik yang tidak antusias dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional dalam kemajuan internet yang sangat pesat tentunya dapat menggerus potensi peserta didik sebagai native generasi digital yang kedepan keterampilan berbasis digital sangat diperlukan dalam kehidupan.

Salah satu upaya untuk menjaga relevansi pembelajaran IPS dengan kehidupan peserta didik sebagai native generasi digital yaitu dengan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan sumber balajar yang dikemas dalam media pembelajaran berbasis digital seperti e-book, flipbook, augmented reality, virtual reality dan lain sebagainya. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan ketrampilan khusus untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital. Keterampilan ini haruslah dimiliki oleh guru sebagai pendidik agar pembelajaran IPS dapat berjalan dengan lebih bermakna. Maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Strategi Penguanan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media Inovatif Pada MGMP IPS di Kabupaten Kudus. Sasaran informan dalam penelitian ini adalah Guru IPS SMP di Kabupaten Kudus. Dengan dilaksanakannya kegiatan penelitian ini, diharapkan Guru IPS SMP tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan literasi digital, tetapi juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan penelitian ini dengan metode kualitatif yang menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA) (Chambers & Sukoco, 1996). Dimana PRA merupakan sekelompok pendekatan atau metode yang memungkinkan masyarakat atau kelompok komunitas untuk saling berbagi, meningkatkan, dan menganalisis pengetahuan mereka tentang kondisi di lapangan serta membuat rencana dan

Tindakan nyata (Chambers, 1996). Pengembangan partisipasi kelompok dalam konteks kegiatan penelitian ini yaitu mengembangkan kemampuan guru dalam mengidentifikasi kebutuhan, mendapatkan sumber daya dalam memenuhi kebutuhan proses pembelajaran pada era digital secara gotong royong yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

Pelaksanaan Metode PRA harus memenuhi beberapa prinsip seperti saling belajar dan berbagi pengalaman, keterlibatan semua anggota kelompok dan informasi, orang luar sebagai fasilitator, konsep triangulasi, serta optimalisasi hasil, orientasi praktis dan keberlanjutan program (Rochdyanto, 2000). Metode PRA berfokus pada upaya menolong anggota masyarakat atau komunitas menjadi peneliti, perencanaan, dan pelaksanaan pembangunan. Dalam kegiatan penelitian ini yaitu guru yang memiliki kesamaan minat untuk bekerja sama, mengidentifikasi kebutuhan dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk memenuhi kebutuhan. Penggunaan metode PRA ini sesuai dengan tujuan dari kegiatan penelitian yang berfokus pada pengembangan keterampilan guru dalam memenuhi kebutuhan media pembelajaran berbasis digital secara mandiri.

Data primer diperoleh langsung melalui wawancara, observasi lapangan, dokumentasi, dan Focus Group Discussion (FGD) untuk memperoleh data mendalam dari subyek penelitian, yaitu kepala sekolah, guru mata pelajaran IPS di Kabupaten Kudus serta para peserta didik. Data sekunder diperoleh dari sumber tambahan pihak lain, berupa sumber pustaka dan dokumentasi dari lembaga yang relevan. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif analitis secara induktif, dimulai dari lapangan atau fakta empiris dengan cara terjun ke lapangan. Analisis yang digunakan adalah analisis data Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 2009) meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta verifikasi dan pengambilan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS pada era digital tentunya memerlukan seorang guru yang mempunyai penguasaan teknologi digital. Peserta didik di

tingkat Sekolah Menengah Pertama merupakan *Digital Native Generation* dimana generasi ini lahir, tumbuh dan berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi digital yang massif. Perkembangan teknologi digital ini tentunya membuat peserta didik dibanjiri oleh jutaan informasi setiap tahunnya. Hal ini tentunya memerlukan keterampilan literasi digital sehingga peserta didik dapat mampu menggunakan beragam teknologi digital secara positif, mengolah informasi dari berbagai sumber, serta mampu mengikuti perkembangan teknologi. Proses pembelajaran IPS tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang merupakan *Digital Native Generation*, oleh sebab itu seorang guru harus mampu mendesain sebuah pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital, sehingga pembelajaran IPS akan tetap relevan dengan kehidupan peserta didik.

Salah satu upaya strategi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran IPS yaitu dengan Strategi Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media Inovatif Pada MGMP IPS di Kabupaten Kudus. Kegiatan penelitian ini dirancang untuk memberikan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran IPS berbasis digital dengan memanfaatkan berbagai macam sumber *web* yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran digital yang terintegrasi satu sama lain. Kegiatan penelitian ini secara garis besar terbagi kedalam tiga tahapan yaitu tahap perencanaan dan pengorganisasian, tahap pelaksanaan, serta tahap monitoring dan evaluasi. Berikut penjelasan lebih detil terkait tiga tahapan dari kegiatan penelitian ini.

Perencanaan dan Pengorganisasian

Kegiatan penelitian ini bertolak dari identifikasi permasalahan yang dialami oleh Guru IPS di Kabupaten Kudus. Pesatnya kemajuan IPTEK terutama komputer dan internet serta kurangnya penguasaan teknologi oleh guru IPS di Kabupaten Kudus dimana guru-guru tersebut menghadapi peserta didik yang termasuk dalam *digital native generation* yaitu generasi yang lahir, tumbuh dan berkembang diantara pesatnya kemajuan teknologi digital. Hal ini yang menjadi latar belakang tim penelitian untuk memilih

kegiatan ini bertema pelatihan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis digital.

Penulis juga menjalin kerjasama dengan mitra yaitu MGMP IPS Kabupaten Kudus dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini yang berupa Strategi Penguanan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media Inovatif Pada MGMP IPS di Kabupaten Kudus. Peneliti bersama MGMP IPS memilih media pembelajaran berbasis digital yang relatif mudah dipelajari dan dapat menarik bagi peserta didik. Beberapa web dipilih untuk dijadikan bahan pembuatan media pembelajaran berbasis digital seperti *theasys* untuk media *virtual reality*, *Google Site*, dan *FlipBookPDF.net* untuk membuat buku digital.

Penulis bersama dengan MGMP IPS Kabupaten Kudus mempersiapkan segala keperluan bahan maupun alat untuk menyusun media pembelajaran IPS berbasis digital. Alat dan bahan tersebut meliputi komputer, akses internet, *Smartphone*, *Google Site*, *FlipBookPDF.net* serta *Website Theasys*. Setelah mendata kebutuhan yang diperlukan, selanjutnya penulis bersama MGMP IPS Kabupaten Kudus menentukan tempat kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan. Tempat yang dipilih yaitu di SMP Negeri 5 Kudus dimana sekolah ini dapat menunjang proses kegiatan terutama akses internet yang stabil. Daftar kepengurusan juga dibentuk supaya kegiatan dapat dilaksanakan dengan tujuan yang terukur. Susunan kepengurusan melibatkan Dosen, Mahasiswa serta Guru IPS di Kabupaten Kudus. Seluruh anggota kepengurusan mempunyai tugas pokok masing-masing dan selalu berkoordinasi satu sama lain dalam merencanakan kegiatan penelitian ini.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan penelitian ini diikuti oleh 41 Guru Mata Pelajaran IPS di Kabupaten Kudus. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan dan diskusi mengenai peran dan kompetensi guru IPS dalam proses pembelajaran di era digital, dimana peserta didik di tingkat SMP merupakan *digital native generation* yang kesehariannya dipenuhi oleh hal-hal yang berhubungan dengan teknologi digital seperti media sosial, *marketplace online*, *streaming video* dan audio, serta lain sebagainya. Hal ini tentunya menuntut keterampilan guru

untuk dapat mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital sehingga proses pembelajaran IPS akan lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, tim pengabdian memperkenalkan beberapa sumber web yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis digital. Pengenalan beberapa web bertujuan untuk memberikan opsi kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital. Beberapa web yang disajikan yaitu *web Theasys* yang merupakan sebuah web yang dapat mengolah foto 3600 menjadi *virtual reality* secara gratis.

Selain pengenalan web pembuatan *virtual reality*, peneliti juga memperkenalkan web yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook* yaitu *flipbookpdf.net*. *Flipbook* merupakan sebuah buku digital dengan dilengkapi beberapa animasi dan suara sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk membaca. Peneliti juga memperkenalkan *web Google Site* yang akan dipakai sebagai wadah dalam mengintegrasikan beberapa media pembelajaran berbasis digital ke dalam satu laman/*web*. Pemilihan *Google Site* sebagai wadah media pembelajaran berbasis digital berdasarkan kemudahan dalam penggunaannya.

Guru dibawah bimbingan tim peneliti membuat mini *web* dengan menggunakan *Google Site* serta menambahkan beberapa hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran IPS seperti tujuan pembelajaran IPS, penyemat materi ajar, penyemat *virtual reality*, penyemat *flipbook*, dan lain sebagainya. Penggunaan *Google Site* yang relatif mudah dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital.

Monitoring dan Evaluasi

Tahap akhir dari kegiatan penelitian ini yaitu tahap monitoring dan evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif dan efisien kegiatan penelitian berlangsung, menjaga keberlangsungan kegiatan sehingga kegiatan penelitian ini dapat terus dikembangkan serta mendapat umpan balik yang berguna untuk perbaikan kegiatan penelitian selanjutnya.

Tahapan monitoring dan evaluasi ini meliputi identifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan penelitian, memonitor

keberlanjutan kegiatan penelitian, mengkaji dan menganalisis kebutuhan serta sasaran baru untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Tahapan monitoring dan evaluasi ini pada akhirnya bertujuan agar kegiatan penelitian terus berkelanjutan dan semakin baik lagi kedepannya.

Setelah tahapan monitoring dan evaluasi selesai, tim penelitian selanjutnya melakukan publikasi melalui media massa dan kanal berbagi video Youtube sehingga kegiatan penelitian ini dapat menjangkau masyarakat lebih luas lagi tidak terbatas pada dunia akademisi saja. Selanjutnya penulis menyusun artikel hasil dari kegiatan penelitian untuk di publikasikan di jurnal nasional ber-ISSN sehingga kegiatan penelitian ini dapat diketahui oleh khalayak ramai khususnya para akademisi serta memberikan stimulus supaya dapat diadakan kegiatan selanjutnya yang lebih baik lagi. Tahap terakhir sebagai bentuk pertanggungjawaban tim penelitian terhadap institusi yaitu penyusunan laporan akhir.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital merupakan keterampilan yang dibutuhkan oleh guru IPS SMP dimana peserta didik di SMP merupakan digital native generation yang sejak lahir tumbuh dan berkembang diantara kemajuan teknologi digital yang sangat masif. Melalui kegiatan penelitian ini, guru dapat meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis digital sehingga pembelajaran IPS akan lebih relevan dengan kehidupan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R. R. 2022. Literasi digital Pelajar SMA: Kemampuan Berkommunikasi dan Berpartisipasi Pelajar SMA Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta Melalui Internet. Jurnal Studi Pemuda, 4(1), 224-240.)

- Chambers, R. 1996. *Participatory Rural Appraisal: Memahami Desa Secara Partisipatif*. Yogyakarta: Oxam Kanisius.
- F. Kayode. 2007. "Information and Communication Technologies in Teacher Training and Professional Development in Nigeria," Turkish Online J. Distance Educ., no. 8, p. 11.
- F. Wortmann and K. Flüchter. 2015. "Internet of Things: Technology and Value Added," Bus. Inf. Syst. Eng., vol. 57, no. 3, pp. 221–224, doi: 10.1007/s12599-015-0383-3.
- Harsanto, Budi. 2017. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: UNPAD Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. UI-Press.
- Rochdyanto, Saiful. 2000. *Langkah-langkah Pelaksanaan Metode PRA*. Makalah ToT PKPI. Yogyakarta.
- S. M. Lee and S. Trimi, "INNOVATION FOR CREATING A SMART FUTURE," J. Innov. Knowl., vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2018, doi: <https://doi.org/10.1016/j.jik.2016.11.001>.
- S. Setti and A. Wanto. 2019. "Analysis of Backpropagation Algorithm in Predicting the Most Number of Internet Users in the World," J. Online Inform., vol. 3, no. 2, pp. 110–115, doi: 10.15575/join.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. 2019. Model Penguanan Literasi Digital melalui Pemanfaatan Elearning. Jurnal ASPIKOM, 3(6), 1200-1214.)
- V. Scuotto, A. Ferraris, and S. Bresciani. 2016. "Internet of Things: Applications and challenges in smart cities: a case study of IBM smart city projects," Bus. Process Manag. J., vol. 22, no. 2, pp. 357–367, doi: 10.1108/BPMJ-05-2015-0074.
- X. Li and D. Huang. 2020. "Decentralization and Security Issues in Blockchain Enabled Internet of Things," Wirel. Commun. Mob. Comput., vol. 2020, doi: 10.1155/2020/8889148.