

Pemanfaatan Gerakan Literasi Digital dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Zahra Benayya Putri^{1✉}, Susilawati² & Ita Rustiati Ridwan³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, zahrabenayya@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-9188-8794](https://orcid.org/0000-0001-9188-8794)

² Universitas Pendidikan Indonesia, susilawati@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-1961-0453](https://orcid.org/0000-0002-1961-0453)

³ Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiataridwan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8056-8354](https://orcid.org/0000-0002-8056-8354)

Article Info

History Articles

Received:

Mar 2022

Accepted:

Dec 2022

Published:

Dec 2023

Abstract

Primary school students who are now filled with Gen Z are a generation that is expected to live and be familiar with technology. Technology will become a part of life that will support all aspects of life. Social Science learning is essentially a lesson that concerns the study of society and its interaction with individuals, social institutions, politics, and the environment in society. 99% of elementary school students have used and have smartphones, which means that elementary school students have to start their learning using technology so that the negative impacts that may be caused by technology can be prevented or minimised. For this reason, this research aims to utilise the digital literacy movement in social studies subjects in elementary schools by using a descriptive qualitative approach and a literature study research method. The data sources used are derived from secondary data from national and international journals, national seminar proceedings, and theses with a time interval of the last 3 years. The presence of digital literacy activities in schools has goals and uses to build and strengthen student character in the digital era. Social studies subjects at the elementary level are designed to help students participate, understand, and have good actions in relation to the surrounding social community, which is very relevant to digital literacy. Digital literacy is considered very important in monitoring and paying attention to the use of technology by students. Moreover, social studies learning is learning that teaches to return to society. So it should be in learning social studies that technology has been used and utilised.

Keywords:

Digital Literacy, Social Studies Learning, Technology

How to cite:

Putri, Z. B., Susilawati, S., & Ridwan, I. R. (2023). Pemanfaatan gerakan literasi digital dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Didaktika*, 3(4), 377-387.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Mar 2022

Diterima:

Des 2022

Diterbitkan:

Des 2023

Abstrak

Siswa sekolah dasar yang sekarang diisi dengan Gen Z merupakan generasi yang dikehendaki untuk hidup dan terbiasa dengan teknologi. Teknologi akan menjadi bagian dari hidup yang akan menunjang seluruh aspek kehidupannya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hakikatnya ialah pelajaran yang menyangkut kajian masyarakat dan interaksinya dengan individu, lembaga sosial, politik, dan lingkungannya dalam masyarakat. 99% siswa sekolah dasar telah menggunakan dan mempunyai smartphone yang artinya siswa sekolah dasar sudah harus dimulai dalam pembelajarannya menggunakan teknologi agar dampak-dampak negatif yang mungkin ditimbulkan dari teknologi dapat dicegah atau diminimalisir. Untuk itu dalam penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan gerakan literasi digital dalam mata pelajaran IPS di SD dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif serta metode penelitian studi literatur. Sumber data yang dipakai merupakan asal dari data sekunder dari jurnal-jurnal nasional maupun internasional, proceeding seminar nasional, dan skripsi dengan interval waktu 3 tahun terakhir. Kehadiran kegiatan literasi digital di sekolah mempunyai tujuan dan kegunaan untuk membangun dan memperkuat karakter siswa di era digital. Mata pelajaran IPS tingkat SD dirancang untuk membantu siswa berpartisipasi, memahami, serta memiliki tindakan yang baik dalam hubungannya bersama komunitas sosial sekitarnya sangat relevan dengan literasi digital. Literasi digital dirasa sangat penting dalam mengawasi dan memperhatikan penggunaan teknologi oleh siswa. Terlebih pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengajarkan untuk kembali kepada masyarakat. Maka sudah seharusnya dalam pembelajaran IPS teknologi tersebut sudah dipakai dan dimanfaatkan

Kata Kunci:

Literasi Digital, Pembelajaran IPS, Teknologi

Cara mengutip:

Putri, Z. B., Susilawati, S., & Ridwan, I. R. (2023). Pemanfaatan gerakan literasi digital dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Didaktika*, 3(4), 377-387.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki nilai yang sangat penting dalam kehidupan karena merupakan wahana buat menaikkan kualitas talenta siswa. Sekolah juga menjadi salah satu sarana untuk menjawab semua tantangan tersebut dalam berbagai bentuk perkembangan-perkembangan informasi. Dampak bebas perkembangan IPTEK dan globalisasi tidak hanya berdampak pada sektor ekonomi, tetapi seluruh kehidupan masyarakat, termasuk lembaga pendidikan, dipengaruhi oleh IPTEK.

Perkembangan teknologi juga berdampak pada sektor pendidikan. Berbagai materi digital, yang disebut *e-resources*, tersedia berlimpah di internet. *E-resources* merupakan salah satu tempat penyedia perpustakaan dan sumber koleksi *online*, yang biasa disebut dengan perpustakaan digital. Era digital menyediakan berbagai informasi yang tervalidasi dan tidak terverifikasi di Internet. Oleh karena itu, saat melacak sumber, anda memerlukan strategi untuk memastikan bahwa informasi yang anda terima valid dan dapat dilacak berdasarkan kebutuhan Anda. Permasalahannya, guru menggunakan informasi tersebut sebagai acuan dalam mengembangkan sumber belajar dan menyusun perangkat pembelajaran.

Literasi digital tidak hanya berarti menggunakan internet dengan bijak, itu bukan satu-satunya. Hal ini terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dan universitas. Pengelolaan perpustakaan digital saat ini sedang berjalan, namun beberapa sekolah belum mengelola perpustakaan digital tersebut. Hague & Payton (2010) menampilkan literasi digital pada perangkat digital untuk berpikir kritis, memilih dan menemukan informasi, berkolaborasi dengan orang lain, kreatif, berkomunikasi secara efektif, dan mengabaikannya, yang didefinisikan sebagai kemampuan menerapkan keterampilan literasi. Pengembangan konteks keamanan elektronik dan budaya sosial. Dalam dunia pendidikan, literasi digital yang baik pula berfungsi dalam meningkatkan pengetahuan pada mata pelajaran tertentu dengan memfasilitasi rasa ingin tahu serta kreativitas siswa.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada hakikatnya ialah sebuah pelajaran yang menyangkut kajian masyarakat dan interaksinya dengan individu, lembaga sosial, politik, dan lingkungannya dalam masyarakat (Herman, 1977). Mata kuliah IPS tingkat sekolah dasar dirancang untuk membantu siswa dalam ikut serta dan memiliki keputusan yang tepat dalam hubungannya dengan komunitas sosial di sekitarnya (Winataputra & Darajat, 2014). Gerakan literasi digital pada IPS sekolah dasar membutuhkan model interdisipliner. Karakteristik siswa sekolah dasar yang disebut sebagai anak-anak menjadi penyebabnya. Model pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran IPS akan menambah pengetahuan kolektif siswa dan memberikan pengalaman belajar. Dan mengingat anak-anak sekolah dasar sekarang berada di usia gen Z, yang tergila-gila dengan teknologi (Nuroh & Liansari, 2018). Karena itu, harus diperhatikan peranan teknologi saat kegiatan pembelajaran IPS berlangsung di SD.

Mata Pelajaran IPS pada sekolah dasar menggunakan kapabilitas digital menampakkan bahwa taraf dan kualitas pembinaan pengajaran adalah faktor krusial pada efektivitas guru. Khususnya dalam pendidikan generasi Z, efektivitas distribusi materi dan pemanfaatan teknologi memegang peranan penting. Dengan memakai literasi digital dengan teknologi, para guru menampakkan bahwa berpikir kritis bisa diterapkan secara optimal pada kelas, meskipun secara *online*, hal ini dikarenakan adanya pandemi.

Peneliti telah menganalisis penelitian terdahulu yang selanjutnya peneliti jadikan sebagai hasil dan pembahasan, yakni dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Pambudi (2018) mereka menemukan realita bahwa sebanyak 99% siswa SD mengaku pernah dan menggunakan *smartphone*. Aktifitas siswa dalam penggunaan *smartphone* ini terdapat 16% siswa yang

mempunyai akun facebook, 65% mempunyai akun games *online*, 56% mempunyai akun Whatsapp, dan 36% mempunyai akun media sosial yang lainnya. Hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi sudah merambah ke dalam dunia siswa sekolah dasar. Sesuai dengan pendapat Kasali (2017) yang menyatakan bahwa diinginkan juga tidak, evolusi pada era digital dan *online* adalah suatu kepercayaan serta sudah masuk ke segala sisi kehidupan. Untuk itu, pemanfaatan teknologi rasa-rasanya tidak dapat terlepas dalam segala aspek kehidupan termasuk dalam pembelajaran.

Dengan ini peneliti melihat bahwa penerapan literasi digital dirasa sangat penting bagi kelangsungan dan kebermanfaatannya siswa dalam menggunakan teknologi digital. Untuk itu, fokus masalah dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara pemanfaatan gerakan literasi digital dalam mata pelajaran IPS di SD.

METODOLOGI

Peneliti memilih memakai pendekatan kualitatif dengan uraian serta bentuk penyajian informasi dalam bentuk deskriptif/narasi. Penelitian kualitatif dapat dimengerti sebagai salah satu prosedur studi yang menggunakan informasi deskriptif berbentuk kata-kata tertulis dari pelaku yang bisa diamati. Informasi yang ada dalam penelitian ini berbentuk kalimat-kalimat serta kata-kata dari suatu penelitian yang sedang dikaji.

Penelitian ini dipilih sebab peneliti akan menyajikan data secara deskriptif naratif. Menurut Sukmadinata (2011), penelitian kualitatif deskriptif perlu menggambarkan dan mendeskripsikan kenyataan yang ada, baik yang alami juga buatan, dengan lebih memperhatikan ciri, keterkaitan antar, dan kegiatan kualitas. Penelitian ini lebih mengacu pada penggambaran, uraian ataupun pendeskripsian yang mengenai sesuatu objek, permasalahan serta fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif tidak hanya digunakan untuk menyelidiki, menemukan serta menggambarkan, metode ini juga digunakan dalam menjelaskan serta mengukur data. Metode yang digunakan merupakan metode analisis isi atau metode studi literatur yang bertujuan buat mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengkaji sumber tertulis seperti jurnal ilmiah dan berita acara terkait dengan judul penelitian.

Instrumen yang digunakan merupakan peneliti itu sendiri. Teknik pengumpulan data ialah sesuatu teknik yang peneliti digunakan agar bisa mengumpulkan informasi yang terkait dengan permasalahan yang mereka teliti. Prosedur ini sangat berarti untuk informasi yang didapatkan dalam suatu penelitian berupa data yang utuh, sehingga bisa menciptakan kesimpulan yang menarik. Teknik studi literatur menjadi teknik pengumpulan data yang dipilih peneliti. Teknik studi literatur merupakan rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan membaca dan mencatat perpustakaan, metode pengumpulan data, serta mengelola bahan penelitian (Zed, 2008). Sumber data yang dipakai merupakan asal dari data sekunder. Artinya, peneliti menggunakan jurnal nasional, internasional, dan skripsi, dengan total 8 buah terakreditasi untuk interval 3 tahun terakhir.

Mengetahui cara pemanfaatan gerakan literasi digital melalui pembelajaran IPS di SD menjadi tujuan dari penelitian ini. Data dianalisis menggunakan akuisisi data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pertama dilakukan dengan pengumpulan data. Data dikumpulkan dengan mengekstraksi data dari hasil penelitian sebelumnya, tahap kedua adalah reduksi data. Reduksi data ialah proses berpikir yang sensual dan wawasan yang tinggi serta membutuhkan kecerdasan. Tahap ketiga adalah penyajian data. Langkah terakhir adalah membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 8 literatur dengan interval 3 tahun terakhir yang membahas tentang pemanfaatan gerakan literasi digital pada mata pelajaran IPS di SD. Semua jurnal tersebut adalah jurnal nasional, seminar prosiding nasional, dan skripsi yang dapat dicari dengan kata kunci: “Literasi Digital di SD”, “Pemanfaatan Literasi Digital di SD”, “Literasi Digital pada Mata Pelajaran IPS di SD” dan dilakukan pencarian di portal Google Scholar. Kemudian dianalisis dengan bantuan analisis *critical appraisal* untuk menganalisis hasil kajian dari kesimpulan jurnal, sehingga dapat diketahui persamaan dan perbedaan jurnal-jurnal dan skripsi tersebut.

Analisis Critical Appraisal

Hasil kajian jurnal yang telah di analisis menyeluruh, pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Jurnal

No.	Nama Penulis	Judul Artikel	Tahun	Hasil Penelitian
1.	Kowiyah et al. (2021)	Kontekstualisasi dan Konektivitas Literasi Digital Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19	2021	Kontekstualisasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SD terjadi ketika pembelajaran yang berfokus pada berbagai aspek nyata dari setiap lingkungan pembelajaran yang menjadi objek literasi digital, baik di ruang kelas, laboratorium, atau arena sosial virtual.
2.	Kurniawan & Pambudi (2018)	Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Generasi <i>Digital Native</i>)	2018	Guru yang harus memaksimalkan media <i>online</i> sebagai media dan sumber belajar bagi siswa yang notabene mereka adalah generasi Z yang dilahirkan dengan karakter <i>digital native</i> .
3.	Rahma et al. (2021)	Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untk meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar	2021	Hasil kelayakan media tersebut mendapatkan angka 95% dari hasil validasi ahli media, 97% dari ahli materi, kepraktisan oleh guru 83%, dan oleh siswa 86%. Data ini disimpulkan bahwa media interaktif tema “Sehat itu Penting” efektif dengan meningkatkan literasi digital siswa.
4.	Dewi et al., (2021)	Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital	2021	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>character building</i> menggunakan literasi digital merupakan upaya menyikapi oemanfaatan literasi digital di dunia teknologi saat ini dan menjadi tantangan bagi guru. Melihat kondisi saat pembelajaran jarak jauh saat ini siswa akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar dari rumah. Sehingga interaksi siswa dalam bersosialisasi, berkomunikasi dapat bertanggung jawab dan terhindar dari dampak negatif baik bagi masyarakat maupun <i>online</i> .

5.	Ratri (2018)	<i>Digital Storytelling</i> Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	2018	Penggunaan media ini dapat dibentuk dengan media inovatif dalam bentuk gambar atau video untuk menciptakan metode belajar yang memudahkan dalam memahami pembelajaran sekaligus menyenangkan bagi siswa, karena media tersebut berupa gambar-gambar nyata di lingkungan sekitar.
6.	Ramadhani & Sukarjo (2020)	Hubungan Kecerdasan Emosional dan Literasi Digital dengan Hasil Belajar IPS	2020	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan emosional dan literasi digital dengan hasil belajar IPS dengan hasil perhitungan menunjukkan bahwa $0,489 > 0,184$.
7.	Anwar & Ramadani (2021)	<i>Digital Storytelling: Literasi Digital</i> Pada Siswa Sekolah Dasar	2021	Penelitian ini menyebutkan bahwa literasi digital sangat dibutuhkan sejak dini termasuk siswa sekolah dasar dan penyajian literasi digital melalui <i>digital storytelling</i> dirasa tepat karena dapat menarik minat siswa sekolah dasar untuk memahami literasi digital.
8.	Sholaekhah (2019)	Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Perilaku Belajar di MI Terpadu Thoriqul Jannah Jambon Ponorogo	2019	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital memberi manfaat dalam membentuk perilaku belajar siswa.

Analisis Karakter Siswa di Masa Digital Native

Dampak-dampak yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi terlebih sosial media merupakan dampak yang sangat besar. Untuk itu, sudah seharusnya guru dan orang tua mengawasi dan memberi perhatian penuh kepada siswa dalam penggunaannya. Kehadiran kegiatan literasi digital di sekolah mempunyai tujuan dan kegunaan untuk membangun dan memperkuat karakter siswa di era digital. Untuk membangun karakter siswa, perlu melakukan kegiatan literasi digital dengan menampilkan konten yang dibuat oleh guru dan dilihat oleh siswa menggunakan platform digital seperti youtube. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Ahlah & Meliana (2020) bahwa keadaan sekarang, anak condong tertarik untuk menonton youtube dan jalur seperti itu akan membuat kepribadian siswa melalui perkembangan teknologi. Apalagi kegiatan literasi digital ini bukan sekedar kegiatan observasional, melainkan kegiatan interaktif untuk menarik siswa dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan soal. Tujuan dari kegiatan literasi digital untuk memotivasi siswa dalam proses belajar, menajukan keterampilan berpikir kreatif mereka, dan meningkatkan koherensi antara siswa dan guru (Rahma et al., 2021).

Dalam hal ini, penggunaan literasi digital dinilai penting untuk pembentukan karakter bagi siswa, khususnya siswa sekolah dasar yang telah menggunakan teknologi. Pemanfaatan-pemanfaatan teknologi dalam penerapan literasi digital dapat dimulai dari hal yang mudah dan disukai oleh siswa. Misalnya dengan memanfaatkan platform youtube, yaitu dengan membuat video animasi tentang karakter siswa yang harus dicontoh dalam lingkungan sehari-hari. Lainnya, guru juga dapat bikin media pembelajaran sederhana yang menggunakan teknologi dapat berpengaruh juga ke pemikiran siswa bahwa ternyata sekarang teknologi yang dipakai bukan

hanya untuk bermain-main saja, melainkan juga untuk belajar. Sudah saatnya siswa disadarkan untuk memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya.

Analisis Media Digital dalam Menunjang Pembelajaran IPS di SD

Internet bukanlah tempat bermain yang aman bagi anak-anak, tetapi bila digunakan dengan benar dapat menjadi ruang untuk kreativitas dan pembelajaran. Untuk itu, sangat penting untuk menikmati pengajaran literasi digital sejak dini. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini, mengingat banyak studi literasi digital yang menasar siswa SD, namun masih sulit mencari cara untuk melihat potensi penerimaan siswa melalui digital storytelling.

Ada banyak manfaat ketika guru menguasai teknologi digital yang dapat dikembangkan ke dalam media ini. Jika guru dapat mengoptimalkannya dalam pelajaran yang berbeda, siswa mungkin tidak bosan setelah pelajaran. Siswa dapat diminta untuk memiliki pemahaman kontekstual terhadap permasalahan yang ada di masyarakat. Pemberian penjelasan kontekstual diberikan agar siswa lebih mengerti konsep yang sedang dieksplorasi. Buku pegangan masih menjadi acuan utama, namun penjelasan konsep buku pegangan siswa menjadi lebih mudah dipahami siswa dan lebih menarik bila dijelaskan melalui sumber belajar yang inovatif dan menarik. Digital storytelling dapat menggunakan gambar yang sesuai dengan kenyataan di masyarakat, atau data yang ada di lingkungan siswa yang memungkinkan siswa termotivasi oleh siswa untuk belajar dan mengembangkan sikap dan keterampilan dalam kehidupan sosial kelak. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan sosial guru, yaitu mempersiapkan, memajukan, dan membentuk keterampilan siswa yang telah memperoleh ilmu dasar, nilai, sikap, dan keterampilan untuk hidup bermasyarakat (Kemendikbud, 2017). Hasil kajian tersebut akan dikaitkan dengan rumusan masalah yang peneliti angkat dan tujuan dari pembelajaran IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2009) dimana IPS menuntut siswa untuk mempunyai keterampilan dasar untuk memecahkan masalah, keterampilan dalam hidup bersosial, berpikir logis, inkuiri, kritis dan rasa ingin tahu

Mata pelajaran IPS sejatinya mengajarkan dan mempersiapkan siswa agar dapat berpartisipasi dalam hidup bermasyarakat. Pembelajaran IPS juga Membantu siswa menghadapi realitas dan sikap sosial dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi realitas sosial dan memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Hasil analisis jurnal menunjukkan bahwa literasi digital dapat menumbuhkan karakter siswa. Menyerukan karakter ke Kemendiknas dalam kurikulum 2013 salah satunya ada rasa ingin tahu. Di era digitalisasi saat ini, ditemukan bahwa 99% siswa sekolah dasar telah menggunakan *smartphone* (Kurniawan & Pambudi, 2018). Dampak dari penggunaan *smartphone* ini adalah siswa dengan mudah mengakses internet dengan bebas dan berinteraksi melalui media sosial. Karena mudahnya akses siswa dalam penggunaan internet, maka rasa ingin tahu siswa dengan sesuatu hal dengan mudah diketahuinya.

Kejadian sosial yang terjadi di masyarakat saat ini dapat dengan mudah menyebar melalui internet, termasuk media sosial. Berita-berita hoax pun menjadi tantangan dalam bersosial media. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Pambudi (2018) terdapat lebih dari 75% siswa sekolah dasar telah mempunyai akun media sosial, mulai dari facebook, akun BBM, whatsapp, hingga Instagram dan youtube. Sosial media tersebut menjadi salah satu saluran atau wadah dalam penyebaran informasi yang cepat. Untuk itu, siswa dituntut untuk menyaring informasi terlebih dahulu agar tidak termakan dengan berita hoax atau berita yang masih belum diketahui kebenarannya. Jika siswa terjebak didalam berita hoaks, maka siswa juga dituntut untuk memecahkan masalah untuk keluar dari lingkaran berita hoaks itu sendiri.

Selain itu, dalam penerapan literasi digital berhubungan positif dengan kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan pikiran dan minat pada makhluk hidup, sesama manusia lain, dan lingkungan alam (Rahmadhani & Sukarjo, 2020). Salah satu komponen yang ada di dalam kecerdasan emosional adalah siswa dapat memecahkan masalahnya dan memiliki keterampilan sosial yang artinya siswa dapat membangun hubungan dengan orang lain. Dari data diatas yang menunjukkan bahwa siswa sudah banyak mengakses internet dan sosial media, artinya siswa sudah melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang banyak.

Melihat data-data tersebut adalah angka yang tinggi bagi siswa sekolah dasar dalam penggunaan *smartphone*, sudah seharusnya ada pengawasan yang lebih ketat kepada siswa dalam menggunakan *smartphone* dan bersosial media. Tentunya ini menjadi *concern* bagi guru dan orang tua dalam mengawasinya. Terlebih saat ini pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh, maka seluruh aspek kegiatan pembelajaran dialihkan dengan menggunakan perangkat digital.

Digital storytelling dimungkinkan untuk menggunakan gambar yang mencerminkan realitas masyarakat dan data-data yang tersedia di lingkungan siswa. Perihal ini membuat siswa terpacu untuk belajar dan mengembangkan sikap dan keterampilan dalam kehidupan sosial di masa depan (Ratri, 2018). Untuk itu, pelaksanaan literasi digital dengan menggunakan media digital storytelling yang memanfaatkan gambar-gambar mampu membuat dapat terampil dalam kehidupan bermasyarakat secara alamiah maupun digital seperti saat ini.

Temuan tersebut sangat relevan karena IPS menuntun siswa memiliki kemampuan untuk mengkoordinasikan, berkomunikasi dan menunjukkan keterampilan dalam masyarakat multidimensi di tingkat regional, nasional dan global. Mata pelajaran IPS tingkat SD dirancang untuk membantu siswa berpartisipasi, memahami, serta memiliki tindakan yang baik dalam hubungannya bersama komunitas sosial sekitarnya (Winataputra & Darajat, 2014). Pembelajaran IPS di sekolah dasar mengintegrasikan pemahaman dan keterampilan konteks sosial dan sosial yang relevan dengan konsep kerja yang terlibat sebagai penduduk negara yang bertanggung jawab di tingkat lokal, nasional maupun global. Literasi digital membantu siswa sekolah dasar mengerti dunia dan mengekspresikan ide, identitas, dan budaya mereka dalam hal studi sosial.

Selain itu, seperti pembelajaran *online* saat ini, Literasi digital membantu siswa memahami proses pembelajaran. Literasi digital berperan dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif selama proses pembelajaran. Misalnya, kemampuan untuk eksis dan terhubung secara virtual menggunakan fitur kamera dan mikrofon perangkat. Selain itu, Kemampuan untuk menggunakan *software* untuk menampilkan teks dan gambar yang didukung (grafik, ilustrasi, dll.) yang didukung oleh perangkat lunak berperan dalam optimalisasi kolaborasi dan komunikasi selama pembelajaran *online* (Irhandyaningsih, 2020).

Penggunaan *smartphone* yang dirasa sebagai kebutuhan yang sangat penting saat ini, membuat semua orang dituntut untuk memahami dan menguasai teknologi tersebut. Terlihat saat ini untuk dapat berhubungan dengan manusia lainnya yang jaraknya jauh dapat dengan mudah dijangkau dalam hitungan detik saja. Tentunya, teknologi seperti ini juga sudah masuk kedalam dunia siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar yang notabennya adalah siswa-siswa yang terlahir dari generasi Z yang selanjutnya disebut sebagai masa Digital Native akan terlahir dan terbiasa dengan teknologi. Sesuai dengan pendapat Kasali (2017) yang menyatakan bahwa dikhendaki juga tidak, era digital dan *online* adalah perubahan pada sebuah kepercayaan dan sudah merambat ke segala sisi kehidupan. Dalam pemanfaatan teknologi tentu saja berkaitan dengan faktor-faktor yang akan

ditimbulkan dari teknologi itu mulai dari dampak positif dan negatif. Dampak negatif inilah yang menjadi rintangan bagi orang tua dan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Terlihat dari hasil data yang menemukan sebesar 2% responden mengatakan mereka mengakses video dalam adegan dewasa. Hal ini tentu saja merusak moral dan akidah siswa serta tujuan pendidikan tersebut tidak tercapai.

Menurut Kurniawan & Pambudi (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa sebanyak 99% siswa SD menggunakan *smartphone* yang diantara juga lebih dari 76% memiliki akun media sosial dan 65% memiliki akun games *online*. Hal ini dikarenakan pembiasaan dari penggunaan teknologi yang dilakukan oleh orang tua. Pembiasaan ini mungkin bisa menjadi pengaruh yang buruk, namun dapat dilihat juga dari sisi positifnya. Sisi positif tersebut adalah: Jika siswa memiliki akun media sosial, maka siswa terhubung dengan orang diseluruh dunia yang menggunakan media sosial tersebut. Siswa dapat berinteraksi dengan masyarakat secara lokal maupun global. Hal ini dapat membantu siswa memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Disaat pandemi saat ini semuanya dialihkan ke dalam dunia digital untuk mengurangi penularan virus, termasuk dalam dunia kompetisi. Semua kompetisi pengetahuan yang diadakan oleh sekolah, region, nasional, maupun internasional banyak yang terpending atau tetap dilaksanakan secara daring. Maka siswa tetap bisa melaksanakan kompetisi sesuai yang dimau kapanpun dan dimanapun dengan mudah menggunakan teknologi.

Untuk mewujudkan itu semua, tentu saja perlunya dukungan dan pengawasan dari orang tua dan guru. Siswa harus selalu diawasi dalam penggunaannya. Sebab tidak dipungkiri bahwa teknologi terkhusus *smartphone* dan internet memiliki dampak negatif pula yang sangat mempengaruhi siswa. Penerapan literasi digital dirasa penting dilakukan oleh sekolah dan guru. Dalam pemanfaatan literasi digital dapat dimulai dengan hal yang mudah yakni pengawasan terhadap penggunaan teknologi. Selanjutnya guru juga dapat dengan mudah membuat media pembelajaran sederhana yang dengan mudah dapat dipahami siswa, sehingga saat pelaksanaan pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Contoh media tersebut telah disebutkan dan dilakukan penelitian terkait seperti media interaktif *storyboard* dengan menggunakan Microsoft Power Point atau Digital Storytelling dengan penggunaan gambar-gambar yang nyata dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Pemanfaatan literasi digital juga dapat dengan mudah guru lakukan dengan menggunakan platform digital yang tersedia dan tanpa perlu repot membuat media lagi. Platform tersebut diantaranya: Youtube, pemanfaatan youtube dapat dengan mudah dilakukan guru dalam penayangan video animasi kepada siswa yang berkaitan dengan pembelajaran. Sudah banyak sekali konten-konten youtube yang berkaitan dengan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya saat pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan fitur *sharescreen* di Google Meet atau Zoom dan jika luring dapat memanfaatkan proyektor untuk menonton bersama.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi saat ini sudah seperti kebutuhan pokok dalam setiap aspek kehidupan. Dalam penelitian terdapat 99% siswa dapat serta mempunyai *smartphone*, artinya teknologi juga sudah merambahi dunia siswa sekolah dasar. Sekolah dan guru sudah seharusnya sudah mulai melek dan perhatian terhadap hal tersebut. Literasi digital dirasa sangat penting dalam mengawasi dan memperhatikan penggunaan teknologi oleh siswa. Terlebih pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengajarkan untuk kembali kepada masyarakat. Maka sudah seharusnya dalam pembelajaran IPS teknologi tersebut sudah dipakai dan dimanfaatkan. Guru dapat memperdayakan platform youtube untuk anak-anak dapat menonton video animasi dalam

pembentukan karakter siswa dan media digital storytelling dengan penggunaan gambar-gambar nyata dalam kehidupan siswa agar siswa dapat terbiasa dan mengetahui cara bermasyarakat yang baik. Guru juga dapat memanfaatkan platform yang lain seperti Quizizz juga sebagai dari rangkaian kegiatan literasi digital karena sebagai media pembelajaran dapat menjadi upaya untuk menerapkannya secara konvensional pada pembelajaran yang lain berbasis teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlah, S., & Melianah, M. (2020). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 1-10. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3912>
- Anwar, C. R., & Ramadani, P. (2021). Digital storytelling: Literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional UNM*, 1(8), 82–86. <https://ojs.unm.ac.id/tekipend/article/view/22637>
- BSNP. (2009). *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum*. FutureLab. <http://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>
- Herman, W. L. (1977). Teacher behavior in the elementary school social studies. *Theory and Research in Social Education*, 5(3), 39–63. <https://doi.org/10.1080/00933104.1977.10506014>
- Irhandyaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Anuva*, 4(2), 231-240. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Kasali, R. (2017). *Strawberry Generation*. Mizan.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Kemendikbud.
- Kowiyah, S., Riyanto, Y., & Harmanto, H. (2021). Kontekstualisasi dan konektivitas literasi digital pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1), 820-830. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8312>
- Kurniawan, M. R., & Pambudi, D. I. (2018). Literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 1(1), 386-393. <https://repository.bbg.ac.id/handle/715>

- Nuroh, E. Z., & Liansari, V. (2018). Digital age literacy in elementary school. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 125, 119–123. <https://doi.org/10.2991/iciigr-17.2018.29>
- Rahma, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan media interaktif tema “sehat itu penting” untuk meningkatkan literasi digital pada kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 70-78. <https://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14388>
- Rahmadhani, M. A., & Sukarjo, S. (2020). Hubungan kecerdasan emosional dan literasi digital dengan hasil belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 171-176. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i3.41547>
- Ratri, S. Y. (2018). Digital storytelling pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.62426/>
- Sholaekha, S. (2019). Peran Literasi Digital Dalam Pembentukan Perilaku Belajar Siswa di MI Terpadu Thoriqul Jannah Jambon Ponorogo. (Skripsi). IAIN Ponorogo. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/6080/>
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, U. S., & Darajat, O. (2014). *Materi dan pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka.
- Zed, M. (2008). *Metode Peneletian Kepustakaan*. Yayasan Obor.