

Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Online dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa di Era Revolusi Industri 4.0

Tunggul Wijaya, Suryo Ediyono

Universitas Sebelas Maret Surakarta
wijayap096@gmail.com

Article History

received 1/12/2021

revised 8/12/2021

accepted 15/12/2021

Abstract

The process of historical learning in the limited face-to-face system was done by using a blended learning model. This model requires the role of online media to help synchronous and asynchronous learning process. This study aims to analyze the role of online media as the latest form of learning in improving digital literacy skills. This type of research is descriptive qualitative with a case study approach. The research was conducted at SMA N 1 Ceper using data collection methods through interviews with 20 social studies students in grades XI and XII, document analysis, and observation. The results of this study show 1) Students' readiness to learn in an online learning environment, 2) students very often use online media as a source of independent learning materials during synchronous and asynchronous learning process, 3) students use digital media for collaboration and problem solving. Thus, online media plays an important role in increasing students' digital literacy as an important ability in the era of the industrial revolution 4.0.

Keyword: Historical learning, online media, digital literacy skill

Abstrak: Proses pembelajaran sejarah pada sistem tatap muka terbatas dilakukan dengan model *blended learning*. Model tersebut memerlukan peran media *online* untuk membantu proses pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous learning*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran dari media *online* sebagai bentuk pembelajaran terkini dalam meningkatkan kemampuan literasi digital. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di SMA N 1 Ceper dengan menggunakan metode pengambilan data melalui wawancara 20 siswa IPS kelas XI dan XII, analisis dokumen, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Kesiapan belajar siswa dalam lingkungan belajar *online*, 2) siswa sangat sering menggunakan media *online* sebagai sumber bahan belajar mandiri ketika proses *synchronous* dan *asynchronous learning*, 3) siswa menggunakan media digital untuk kolaborasi dan memecahkan masalah. Dengan demikian media *online* berperan penting dalam meningkatkan literasi digital siswa sebagai kemampuan penting di era revolusi industri 4.0.

Kata kunci: Pembelajaran sejarah, media *online*, kemampuan literasi digital



PENDAHULUAN

Pada tahun ajaran 2021/2022 pembelajaran di sekolah menengah atas dilakukan dengan tatap muka terbatas. Kebijakan tersebut berasal dari Surat Keputusan Bersama 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 mulai memberlakukan kegiatan tatap muka terbatas (Kemendikbud, 2021). Pembelajaran tatap muka terbatas sangat cocok untuk diterapkan sistem *blended learning*. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Mustafa, dkk. (2021: 17) bahwa pembelajaran tatap muka terbatas sangat sesuai jika diterapkan dengan model *blended learning*. Oliver & Trigwell dalam Simamarta, dkk (2018) menjelaskan bahwa *blended learning* berusaha mengombinasikan pertemuan tatap muka dengan virtual. Sehingga guru pada pembelajaran *blended learning* harus dapat memanfaatkan media *online* untuk membantu proses pembelajaran khususnya pada tahap pertemuan virtual.

Pemanfaatan media *online* dalam pembelajaran sejarah merupakan sebuah urgensi dalam pendidikan pada era industri 4.0. Menurut Tetep (2019: 394) kemampuan literasi media sangat penting untuk dapat di demonstrasikan oleh generasi muda pada perkembangan digital di era 4.0. Dorongan kebutuhan tersebut merubah pembelajaran saat ini untuk lebih terintegrasi dengan teknologi. Pendidikan di era 4.0 merupakan sebuah respon terhadap revolusi Industri 4.0 (Hussin, 2018: 92). Sehingga menyiapkan kemampuan siswa untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 merupakan hal yang sangat vital. Puskurbuk (2017: 6) menjelaskan bahwa kemampuan literasi digital tidak hanya sebatas membaca, namun sampai ke pemaknaan teks seperti mengetahui sumber informasi, mengakses, memilah, mengolah, memaknai, dan memanfaatkan informasi digital.

Antoninis & Montoya (2018) mengusulkan area kompetensi literasi digital adalah 1) dasar perangkat keras dan lunak, 2) literasi informasi dan data, 3) komunikasi dan kolaborasi, 4) konten kreasi digital, 5) keamanan, 7) pemecahan masalah, 8) kompetensi karir. Kompetensi dasar perangkat keras dan lunak berkaitan dengan pengetahuan mengoperasikan dasar-dasar perangkat keras maupun lunak. Kemudian literasi informasi dan data berkaitan dengan kemampuan mencari mengevaluasi dan mengelola informasi serta konten digital di internet. Area kompetensi komunikasi dan kolaborasi berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, berbagi, dan berkolaborasi melalui perangkat digital. Konten kreasi digital berkaitan dengan mengintegrasikan, menguraikan dan mengembangkan konten digital. Keamanan berkaitan dengan kemampuan melakukan proteksi terhadap perangkat, data, diri sendiri, dan lingkungan. Selanjutnya area kompetensi pemecahan masalah berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan teknis, mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi, secara kreatif menggunakan perangkat digital, mengidentifikasi celah kompetensi digital dan berpikir komputasi. Terakhir adalah kompetensi terkait karir pada bagian ini berhubungan dengan kemampuan dan pengetahuan mengoperasikan perangkat keas dan lunak atau penggunaan *learning management system* untuk mendukung pembelajaran *online* atau *blended*.

Penggunaan media *online* pada pembelajaran sejarah diharapkan untuk mampu menumbuhkembangkan kemampuan literasi digital. Perkembangan media saat ini harus benar-benar dimanfaatkan dengan berbagai model pembelajaran. Salah satu model tersebut adalah *blended learning* yang menjadi tuntutan setelah kebijakan tatap muka terbatas. Integrasi teknologi dalam *blended learning* memungkinkan siswa untuk belajar dalam kondisi *synchronous learning* dan *asynchronous learning*. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat mengurangi keterbatasan pada sistem

tatap muka terbatas dengan waktu belajar yang singkat selama di sekolah. Sehingga melalui penggunaan media *online* dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar lebih fleksibel secara waktu. Selain sebagai tuntutan kompetensi pada era industri 4.0 dalam meningkatkan kemampuan literasi digital. Literasi digital perlu dikembangkan karena menurut Waycott (2010) dalam Thang & Chaw (2016) meskipun siswa setiap hari menggunakan perangkat digital, belum tentu mereka dapat menggunakannya dalam pembelajaran karena cenderung penggunaan dalam kegiatan hiburan semata. Penelitian ini akan melihat penggunaan media *online* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa di SMA.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara kelompok dan individu, serta analisis dokumen. Peneliti terlibat aktif dalam proses pembelajaran tatap muka terbatas tahun ajaran 2021/2022 di SMA Negeri 1 Ceper dimana peneliti bekerja. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap 20 siswa kelas XI dan XII. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan subjek yang akan diteliti benar-benar memiliki pengetahuan yang memadai dan keberagaman.

Peneliti menggunakan analisis data Miles & Huberman (1992: 20) yang melibatkan proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan/kesimpulan/verifikasi. Reduksi data melibatkan proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul di lapangan. Penyajian data merupakan langkah selanjutnya yang memiliki pengertian sebagai susunan sebuah informasi yang memiliki beberapa kemungkinan penarikan kesimpulan dan tindakan. Ketiga proses tersebut merupakan proses siklus dan bersifat interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kesiapan belajar siswa dalam lingkungan belajar *online*

Proses pembelajaran telah berubah setelah merebaknya pandemi virus corona 19 (covid-19) dari yang bersifat tradisional menjadi virtual. Pembelajaran yang bersifat virtual mengalami banyak kendala dikarenakan terjadi penurunan kualitas pembelajaran di sekolah dikarenakan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat *hardware* maupun *software* masih kurang, selain itu kurangnya pemahaman tentang materi yang disampaikan oleh guru secara *online*. Pada awal merebaknya *covid-19* dikarenakan harus secara mendadak merubah proses pendidikan, pembelajaran sejarah masih bersifat monoton dengan memberikan materi dan tugas. Kemudian pada tahun ajaran 2021/2022 pembelajaran dilakukan secara tatap muka terbatas. Tatap muka terbatas disini memiliki pengertian bahwa pembelajaran dilakukan dengan waktu yang terbatas dan jumlah siswa lebih ramping. Dengan kondisi seperti itu maka pembelajaran sejarah harus didesain ulang untuk menyesuaikan dengan keadaan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* dilaksanakan dengan mengkombinasikan pertemuan tatap muka dengan *online*.

Pembelajaran *online* perlu untuk memanfaatkan perangkat media yang dapat mendukung proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran sejarah dilakukan dengan media *online* seperti google suite yang terdiri dari aplikasi google classroom, meets, form, doc, dan slide. Media tersebut digunakan dalam proses

pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlibat aktif dalam menggunakan perangkat media *online* tersebut. Pada awal penerapan guru harus secara aktif membimbing siswa dalam menggunakan media *online* pada pembelajaran sejarah. Siswa secara bertahap mulai mencapai beberapa kompetensi literasi digital setelah beberapa kali menerapkan pembelajaran yang berbasis media *online*. Beberapa kompetensi yang tercapai ketika pembelajaran antara lain kemampuan mengoperasikan perangkat keras dan lunak, kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan konten *online*.

Dray (2011) mengajukan dua subskala untuk mengukur kesiapan siswa dalam pembelajaran *online* yaitu dari karakteristik siswa dan kemampuan teknologi. Karakteristik siswa bisa digambarkan seperti kemampuan individu dalam menyelesaikan sebuah pendidikan, keyakinan dalam penyelesaian masalah, menulis dan berekspresi, orientasi dan manajemen waktu regulasi perilaku untuk pencapaian tujuan. Sedangkan dari segi kemampuan teknologi, dapat dilihat dari kemampuan teknologi dasar seperti kemampuan menggunakan email dan internet serta akses material terhadap teknologi seperti perangkat dan bandwidth.

Siswa menunjukkan kemampuan dalam penguasaan teknologi setelah mengikuti pembelajaran yang berbasis media *online*. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat seperti google slide, doc, classroom meets, dan form menunjukkan kesiapan dalam pembelajaran berbasis media *online*.

2. Penggunaan media *online* sebagai perangkat belajar mandiri

Proses pembelajaran *blended learning* dilaksanakan secara tatap muka dan virtual. Secara virtual pembelajaran sejarah menggunakan LMS seperti google classroom untuk mendukung dan mengorganisir. Pemanfaatan media *online* tersebut mendorong siswa untuk menggunakan perangkat digital. Siswa dalam pembelajaran tatap muka terbatas cenderung untuk belajar secara mandiri dalam artian tugas atau kegiatan belajar lebih nyaman untuk dilakukan sendirian di rumah. Pelaksanaan pembelajaran secara daring bersifat *synchronous* dan *asynchronous* yang berarti pembelajaran berada dalam satu waktu dan waktu yang fleksibel. Selama pelaksanaan pembelajaran secara daring siswa cenderung mengikuti proses pembelajaran sejarah secara fleksibel.

Penelitian yang dilakukan oleh Hanik (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran mandiri di rumah selama pandemi sangat penting untuk menggunakan literasi digital sebagai perangkat pendukung kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut Hanik menyebutkan bahwa strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri dengan menggunakan perangkat media digital adalah melalui pemanfaatan situs-situs belajar mandiri dan aplikasi edukasi. Penekanan pembelajaran dengan menggunakan media seperti yang disebutkan diatas menekankan pada pembelajaran yang bersifat *asynchronous learning* dimana siswa dan guru tidak terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung, namun dengan waktu yang fleksibel.

3. Aktivitas kolaborasi dan pemecahan masalah dalam literasi digital

Selama proses pembelajaran berlangsung setiap siswa memiliki progres kemampuan yang berbeda dalam pembelajaran berbasis media *online*. Meskipun teknologi informasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan saat ini, namun siswa tidak semuanya memiliki literasi dalam mengoperasikan perangkat keras dalam bentuk smartphone dan laptop maupun perangkat lunak seperti aplikasi pembelajaran. Pendidikan di era 4.0 adalah tentang implementasi teknologi digital Abd Karim, dkk (2018). Ariawan, dkk (2020) menjelaskan pentingnya kemampuan literasi digital terutama dalam pengoperasian teknologi

seperti pada pendidikan pada abad 21 bahwa teknologi tidak hanya dihadirkan dalam pembelajaran tapi juga penggunaannya untuk meningkatkan kualitas belajar. Berbagai implementasi penggunaan teknologi pada pembelajaran pada saat ini adalah kemampuan untuk menggunakan perangkat keras untuk mengikuti proses pembelajaran secara audio visual dan kemampuan menggunakan perangkat lunak untuk dapat mengakses materi pembelajaran dengan baik. Sehingga seseorang yang memiliki literasi digital akan menggunakan teknologi secara efektif dalam melakukan penelitian, mencari sumber informasi, menulis dan membaca serta berkomentar, dan membuat keputusan yang benar (Ozdamar-Keskin, 2015).

Implementasi media online dalam pembelajaran sejarah adalah upaya guru untuk mendorong kemampuan literasi digital. Siswa diperbolehkan menggunakan media *online* untuk memperoleh jawaban dengan baik. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan melakukan evaluasi terhadap jawaban dari siswa. Kegiatan evaluasi tersebut dilakukan dalam bentuk *feedback* secara *online* melalui media *google classroom*. Kondisi siswa dalam penerapan teknologi pada pembelajaran sejarah bervariasi. Beberapa indikator yang terlihat seperti 1) siswa melalui media *online* dapat mengidentifikasi sebuah permasalahan, 2) melalui perangkat media *online* siswa dapat menganalisis informasi yang disajikan secara digital, 3) melalui media *online* siswa dapat menyajikan hasil analisis dalam bentuk digital atau *google docs*.

Penggunaan media *online* dalam kolaborasi meskipun masih sangat kurang dan siswa cenderung belajar secara mandiri, namun guru melakukan pembelajaran dengan pendekatan masalah melalui kelompok kecil untuk mendorong salah satu kompetensi dalam literasi digital yaitu komunikasi dan kolaborasi. Beberapa indikator yang terlihat selama pembelajaran sejarah menggunakan media *online* adalah siswa dapat berkomunikasi dan berbagai melalui menggunakan media seperti *google meets* dan *docs*.

KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah menggunakan media *online* dapat mendorong kemampuan siswa dalam meningkatkan kompetensi literasi digital. Kemampuan literasi digital merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan di era revolusi 4.0. Era revolusi industri 4.0 menuntut kemampuan siswa untuk dapat menguasai dan mengaplikasikan perangkat digital dalam mempersiapkan lulusan yang dapat bersaing di era digital. Pendidik memiliki peran aktif untuk mendorong siswa menggunakan perangkat digital dengan pembelajaran yang berbasis media *online*. Pembelajaran berbasis media *online* dapat mendorong literasi siswa khususnya dalam kompetensi pengoperasian perangkat, komunikasi dan kolaborasi, serta pemecahan masalah.

Penelitian selanjutnya perlu untuk mengulas bagaimana desain pembelajaran yang dapat secara sistematis mendorong kemampuan literasi digital siswa. Pembelajaran menggunakan media online membutuhkan variasi untuk dapat mendukung beberapa kendala seperti gaya belajar, kemampuan dalam mengakses atau mengoperasikan media dan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan *laptop*.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Karim, R., Abu, A. G. B., Adnan, A. H. M., & Suhandoko, A. D. J. (2018). The use of mobile technology in promoting Education 4.0 for higher education. *Advanced Journal of Technical and Vocational Education*, 2(3), 34-39.

- Antoninis, Manos., Montoya, Silvia. (12 Desember 2021). *A Global Framework to Measure Digital Literacy*. Diakses dari <http://uis.unesco.org/en/blog/global-framework-measure-digital-literacy>
- Ariawan, V. A. N., & Pratiwi, I. M. (2020). Digital Literacy Abilities of Students in Distance Learning. In *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)* (pp. 592-598). Atlantis Press.
- Dray, B. J., Lowenthal, P. R., Miszkiewicz, M. J., Ruiz-Primo, M. A., & Marczynski, K. (2011). Developing an instrument to assess student readiness for online learning: A validation study. *Distance Education*, 32(1), 29-47.
- Hanik, E. U. (2020). Self directed learning berbasis literasi digital pada masa pandemi covid-19 di madrasah ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- Kemendikbud. (2021). *PANDUAN PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI CORONAVIRUS DISEASE 2019 (COVID-19)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*.
- Ozdamar-Keskin, N., Ozata, F. Z., Banar, K., & Royle, K. (2015). Examining digital literacy competences and learning habits of open and distance learners. *Contemporary Educational Technology*, 6(1), 74-90.
- Puskurbuk. (2017). Konsep literasi digital dalam kurikulum 2013. *Kementerian pendidikan dan kebudayaan badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum dan perbukuan*. Jakarta
- Simarmata, J., Djohar, A., Purba, J., & Juanda, E. A. (2018). Design of a Blended Learning Environment Based on Merrill's Principles. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 954, No. 1, p. 012005). IOP Publishing.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2016). Digital Literacy: A Prerequisite for Effective Learning in a Blended Learning Environment?. *Electronic Journal of E-learning*, 14(1), 54-65.
- Tetep, S. A. (2019). Students' digital media literacy: Effects on social character. *International journal of recent technology and engineering*, 8(2), 394-399.