

IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SD INPRES BORONGRAPPO

Andi Paida¹, Dian Suparti², Rusdi³, Nurjannah⁴, Nur Azmi M⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar
1paيدا@unismuh.ac.id, 2diansuparti336@gmail.com, 3rusdiali114@gmail.com,
4nurjannahspd407@gmail.com, 5azmhyathif@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the implementation of digital literacy in the social studies learning process at SD Inpres Borongrappo, Bontomarannu District, Gowa Regency. Digital Literacy is understood as the ability to understand and use information in various sources and presented in digital form via electronic devices such as computers, cellphones and tablets, Ginanjar (Glitser 2007). The research method used is a qualitative research method. The research location was carried out at the Inores Borongrappo Elementary School, Bontomarannu sub-district, Gowa Regency. The focus of this research is the implementation of digital literacy in social studies learning at Inores Borongrappo Elementary School, Gowa Regency. Data collection techniques are carried out through interviews, observation, documentation. The data analysis method in this research is interaction analysis (Interactive Analysis) with the steps taken are data presentation, data reduction, data presentation and drawing conclusions or verification. Implementation of digital literacy in social studies learning at Inpres Borongrappo Elementary School itself uses Google, Google forms, and applications such as Canva Quiziz and Kahoot. By using these three systems or applications, teachers can provide material and assignments in them and can be accessed by students easily so that students can quickly respond to what has been instructed by the teachers in the virtual class. Students in the social studies learning process are more interested in using computer and internet-based learning media, because this speeds up the acquisition of learning information. One thing that students often use is Brainly and Wikipedia. Apart from that, the use of devices really helps students in finding learning resources that are not found in textbooks.

Keywords: *Literacy, Digital, Learning*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Literasi Digital dalam proses pembelajaran IPS di SD Inpres Borongrappo Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Literasi Digital dipahami sebagai kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai sumber dan disajikan

dalam bentuk digital melalui peranti elektronik seperti komputer, handphone dan tablet, Ginanjar (Glitsner 2007). Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kualitatif . Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Inores Borongrappo kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Fokus penelitian ini adalah Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SD Inores Borongrappo Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis interaksi (Interactive Analysis) dengan langkah-langkah yang ditempuh adalah sajian data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SD Inpres Borongrappo sendiri menggunakan *Google, Google form*, dan aplikasi seperti *Canva Quiziz* dan *Kahoot*. Dengan menggunakan ketiga sistem atau aplikasi ini guru dapat memberikan materi dan tugas di dalamnya dan dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah sehingga peserta didikpun dengan cepat dapat merespon apa yang telah diinstruksikan oleh guru-guru dalam kelas virtual tersebut. Peserta didik dalam proses pembelajaran IPS lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis computer dan internet, karena hal ini mempercepat dalam memperoleh informasi pembelajaran. Salah satu yang sering digunakan peserta didik adalah pemanfaatan *Brainly* dan *Wikipedia*. Selain itu penggunaan gawai sangat membantu siswa dalam pencarian sumber belajar yang tidak terdapat dalam buku pelajaran.

Kata Kunci: Literasi, Digital, Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman terutama pada bidang teknologi, informasi dan komunikasi menjadi sebab semakin pesatnya penyebaran globalisasi. Kemajuan teknologi menjadi sebab hilangnya batas-batas antar negara sehingga memudahkan mentransfer informasi antar negara. Segala Informasi menjadi lebih mudah tersebar ke seluruh penjuru dunia dengan adanya jaringan Internet. Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS , Literasi digital menjadi salah satu pendukung dalam mengembangkan pengetahuan siswa terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat. Sesuai dengan konsep pembelajaran IPS yang menjadikan kehidupan manusia sebagai pokok kajian.

Hakikat kehidupan manusia yang bersifat dinamis ,selalu aktif dan menuntut pembaharuan dalam setiap proses pembelajaran sehingga dibutuhkan kemudahan dalam akses informasi dan pengetahuan untuk efektivitas pembelajaran IPS. Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan

informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal, 2021). Pembicaraan tentang literasi digital di Indonesia masih dominan pada keterampilan penggunaan teknologi komunikasi & informasi dan internet serta pencegahan dari pengaruh negatif yang ada.(Nugraha, 2022).

Upaya pengembangan Literasi digital di kabupaten Gowa telah dilakukan oleh pemerintah diseluruh sektor. Langkah ini dilakukan sebagai bagian dari persiapan memasuki era disrupsi digital atau inovasi digital. Pemerintah Kabupaten Gowa telah menyediakan layanan berupa pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai pendukung kegiatan belajar siswa dan sarana penghubung orang tua dengan sekolah melalui situs terpadu. Melalui rukoku.id pengunjung dapat terhubung ke situs

sekolah masing-masing. Selain itu, beberapa sekolah juga mengembangkan model literasi dan pembelajaran digital secara mandiri, yang disesuaikan dengan daya dukung sekolah. Salah satunya model pengembangan literasi digital yang diterapkan di SD yang menggunakan Video Interaktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Literasi Digital dalam proses pembelajaran IPS di SD Inpres Borongrappo Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Literasi Digital dipahami sebagai kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk digital melalui peranti elektronik seperti komputer, handphone dan tablet, Ginanjar (Glitser 2007). Literasi digital juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai dan mengatur serta mengevaluasi informasi yang didapat melalui bantuan teknologi digital.

Literasi digital disesuaikan dengan kapasitas siswa. Ada tiga komponen dalam literasi digital yaitu :

- a) Kompetensi pemanfaatan teknologi
- b) Memaknai dan menilai kredibilitas isi serta sumber literasi digital.
- c) Meneliti, mengonstruksi kemudian menkomunikasikan informasi dan pengetahuan hasil literasi digital secara bertanggungjawab.

Terdapat tiga lingkungan utama dalam pembentukan literasi digital yang dikeluarkan oleh (Kemendikbud, 2017) yaitu Lingkungan Sekolah, Keluarga, maupun Masyarakat. Siswa dapat memperoleh Informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan pengetahuan dan menyelesaikan tugas siswa dalam menemukan informasi melalui konten digital. Dalam pembimbingan dan pengawasan penggunaan perangkat digital oleh Guru menjadi faktor utama dalam pembentukan literasi digital siswa. Hal ini berkaitan dengan bagaimana siswa merasa memiliki legalitas dala melakukan

literasi, sehingga muncu keberanian dalam merumuskan dan menkritisi pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan literasi dengan peraangkat digital.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan disiplin ilmuilmu sosial dan humaniora yang merupakan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak terdapat dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social sciences*), maupun ilmu pendidikan" (Somantri, 2001: 89). Fokus kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS sebagai pelajaran yang mempelajari bahan kajian geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, tata negara yang disajikan secara sistematis dan psikologis. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS mencakup kajian terpadu ilmu-ilmu sosial seperti, antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah,

hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta diperluas dengan materi humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Tujuan IPS menurut *National Council for Social Studies (NCSS)* adalah "to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world" (NCSS, 2003). IPS merupakan bagian dari fungsi sekolah untuk memelihara martabat masyarakat melalui penanaman nilai, maka fokus IPS adalah nilai kemanusiaan dalam suatu kelembagaan (pranata) dan hubungan baik antar manusia maupun manusia dengan lingkungannya, serta penekanan IPS diarahkan guna membantu peserta didik mengembangkan kompetensi dan sikap sebagai warga negara, yakni bagaimana peserta didik hidup dalam masyarakat.

"Untuk membantu peserta didik mencapai keberhasilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, peserta didik diharapkan harus dapat

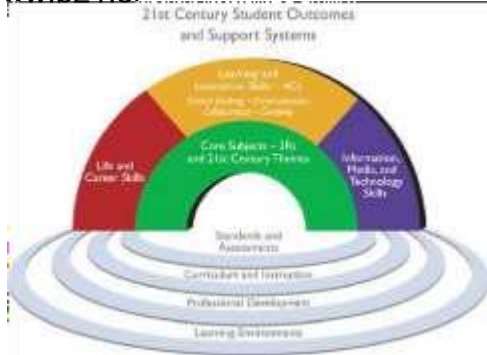
menguasai paling tidak empat tujuan umum, yakni: (1) pengetahuan, (2) keterampilan,(3) sikap dan nilai, serta (4) kegiatan bermasyarakat” (Gross, 1978 : 3; Schuncke,1988:). 4). Tujuan pendidikan IPS untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya tertutup (*closed areas*). Maksud tujuan ini agar peserta didik mampu menemukan sumber masalah sosial, memecahkan masalah-masalah sosial dan menumbuhkan sikap demokratis.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, setiap warga Negara termasuk peserta didik dituntut untuk mempunyai sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bukan hanya sebagai warga Negara, tetapi juga sebagai warga dunia sehingga kehidupan peserta didik dapat lebih fungsional dan lebih bermakna. Metiri Group (2009) mengemukakan beberapa keterampilan yang perlu dikuasai yaitu: 1) literasi zaman digital, yang meliputi (a) literasi dasar, ilmiah, dan teknologi, (b) literasi visual dan informasi, dan (c) literasi budaya dan kesadaran global; 2) berpikir inventif-modal intelektual, yang meliputi (a) adaptabilitas/mengelola kompleksitas dan kemandirian (*self-*

direction), (b) keingintahuan, kreativitas dan keberanian mengambil resiko, (c) berpikir pada tatanan yang lebih tinggi dan bernalar; 3) komunikasi interaktif keterampilan sosial dan personal, yang meliputi (a) bekerja dalam kelompok, dan bekerja sama (kolaborasi), (b) tanggung jawab pribadi (personal), dan sosial, (c) komunikasi interaktif;4) hasil-hasil yang berkualitas dan terkini, yang meliputi (a) mengutamakan, merencanakan, dan mengelola hasil, (b) menggunakan alat-alat dunia nyata secara efektif, (c) hasil yang berkualitas tinggi dengan penerapan pada dunia nyata.

Keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan(3) *Information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow*. Skema tersebut diadaptasi oleh organisasi nirlaba p21 yang mengembangkan kerangka kerja (Framework) pendidikan abad

21 ke seluruh dunia melalui situs www.p21.org



Pada skema yang dikembangkan oleh p21 diperjelas dengan tambahan core subject 3R. dalam konteks pendidikan, 3R adalah singkatan dari reading, writing dan (a)rithmetic, diambil lafal “R” yang kuat dari setiap kata. Dari subjek reading dan writing, muncul gagasan pendidikan modern yaitu literasi yang digunakan sebagai pembelajaran untuk memahami gagasan melalui media kata-kata. Dari subjek aritmatik muncul pendidikan modern yang berkaitan dengan angka yang artinya bisa memahami angka melalui matematika. Dalam pendidikan, tidak ada istilah tunggal yang relevan dengan literasi (literacy) dan angka (numeracy) yang dapat mengekspresikan kemampuan membuat sesuatu (wrighting). 3R yang diadaptasi dari abad 18 dan 19 tersebut,

ekivalen dengan keterampilan fungsional literasi, numerasi dan ICT yang ditemukan pada sistem pendidikan modern saat ini.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kualitatif . Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Inores Borongrappo kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Fokus penelitian ini adalah Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SD Inores Borongrappo Kabupaten Gowa . Data primer adalah data yang diperoleh dari informan utama dan informan pendukung. Data primer dalam penelitian ini meliputi, Kepala Sekolah SD Inpres Borongrappo, Pendidik, dan Siswa SD Inpres Borongrappo. Sedangkan data sekunder, data yang berfungsi sebagai pendukung data primer, seperti literatur buku-buku penunjang dan artikel. Sedangkan pengumpulan data penelitian diperoleh dengan melakukan: 1)Wawancara mendalam dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan sehingga informasi yang diperoleh akan memperbanyak data penelitian; 2) Metode

observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi langsung, dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap subyek yang diteliti dalam kurun waktu yang ditentukan; 3) Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006; 236).

Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis interaksi (Interactive Analysis) dengan langkah-langkah yang ditempuh adalah sajian data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengujian dipergunakan dalam menentukan validitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam rangka Implementasi literasi digital di SD Inpres Borongrappo Kabupaten Gowa pihak sekolah telah menyusun Standard Operational Procedure (SOP) yang telah diintegrasikan ke dalam setiap proses pembelajaran. Sebagai contoh dalam semua mata pelajaran harus ada muatan literasi. Literasi memang program wajib dari pemerintah di setiap sekolah harus ada dan sekarang juga diarahkan agar literasi masuk ke dalam pembelajaran dan tertuang dalam RPP terbaru yang membiasakan literasi. Banyak jenis literasi yang harus sekolah kembangkan, salah satunya adalah literasi digital pada kelas VI dan diintegrasikan ke dalam kurikulum yang sudah sekolah buat dan dirapatkan dengan guru. Di dalam kurikulum tertuang guru harus mengadakan atau dalam pembelajaran harus memuat literasi digital. Perumusan kebijakan di SD Inpres Borongrappo Kabupaten Gowa dilakukan oleh pihak pimpinan dalam hal ini Kepala Sekolah dan guru. Dengan sarana berupa C-homebook yang merupakan bantuan dari Pemerintah dengan tujuan supaya Siswa terbiasa dan berbudaya membaca. Siswa

menganggap kegiatan membaca sebagai sebuah kebutuhan sehingga Siswa tidak perlu disuruh untuk membaca, atau merasa terbebani jika membaca. Khusus literasi digital, selain peserta memiliki budaya membaca, Siswa juga membuat peta konsep dari apa yang guru terangkan. Siswa merangkum apa yang guru terangkan dalam bentuk digital, mengetik sendiri, menyimpan sendiri. Sehingga anak memiliki kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan. Tetapi tentu kegiatan ini disesuaikan dengan mata pelajaran, jika mata pelajaran. Dalam hal pengawasan penggunaan gawai di sekolah, setiap awal tahun pihak sekolah melakukan pendataan Siswa mana saja yang dalam menggunakan Chromebook maupun gadget pembelajaran tidak sesuai dengan aturan sekolah. Sedangkan aturan yang diterapkan di sekolah dalam penggunaan gawai adalah:

1) Siswa dianjurkan menggunakan chromebook yang berasal dari sekolah;

2) Tidak diperbolehkan menggunakan handphone untuk kepentingan pribadi.

Upaya mengembangkan keterampilan digital guru dilakukan pada hari sabtu yaitu teacher hours (jam guru).. Aktivitas guru secara bersama-sama kumpul dan melaksanakan teacher hours. Guru melaksanakan kegiatan membuat perangkat pembelajaran dan peta konsep yang akan diajarkan, guru langsung membuat semacam workshop. Untuk literasi digital sendiri ada materi khusus utamanya untuk guru-guru yang baru. Selain itu mengikutsertakan guru dalam pelatihan-pelatihan yang di lakukan pihak luar seperti pembelajaran berbasis IT. Penguatan literasi untuk Siswa sendiri dikuatkan melalui literasi dasar yaitu baca tulis. Setiap minggu Siswa diwajibkan untuk membaca bersama pada hari Selasa Jum'at yang diberi nama Baca bersama Sesjum , sehingga Siswa terbiasa dengan membaca. Selain itu Iliterasi dipagi hari juga dilaksanakan oleh pihak sekolah kepada Siswa di kelas masing-masing. Implementasi literasi digital dilaksanakan mulai dari Siswa kelas IV melalui sosialisasi penggunaan Crhomebook pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran biasanya guru menyajikan materi dengan menggunakan Aplikasi canva yang ditampilkan melalui LCD kemudian guru meberikan tugas dan hasilnya berupa produk yang dibuat oleh siswa sebagai hasil literasi digital berupa review proses pembelajaran. Proses review tidak hanya untuk melihat kognitif Siswa saja, tetapi juga pemahaman tentang materi dan pertanyaan-pertanyaan yang lahir melalui proses diskusi dalam pembelajaran IPS. Sebelum menanamkan literasi digital pihak sekolah juga harus menanamkan literasi dasar atau literasi manual. Jenis bacaan dibebaskan sesuai dengan minat anak.

Untuk pengembangan materi, Siswa dapat melakukan pencarian melalui mesin pencarian seperti Google. Pemahaman mengenai karakteristik sumber-sumber literasi digital memang belum sepenuhnya dipahami oleh Siswa. Faktor waktu pembelajaran yang terbatas menyebabkan Siswa hanya menggunakan hasil pencarian teratas saja. Selain itu sebagian besar sumber diarahkan ke materi yang telah guru sediakan sehingga

kesesuaian sumber sudah diseleksi oleh guru. Implementasi literasi digital secara holistik di SD Inpres Borongrappo Kabupaten Gowa telah mencapai sekitar 40% Siswa dapat menguasai dengan baik, mayoritas anak perempuan yang memang terbiasa menulis. selebihnya masih tergolong rata-rata terkait dengan menyimpulkan hasil pembelajaran dalam bentuk digital. Namun untuk pengoperasian perangkat digital, hampir semua Siswa dapat melakukannya dengan baik.

Proses pembelajaran bermacam-macam tergantung dengan materi, dapat berupa games, diskusi, dan tanya jawab. Untuk games memakai media *Kahoot* atau *Quizizt*. Melalui dua aplikasi tersebut guru membuat kuis singkat dengan gambar dan Siswa akan mendapatkan skor jika dapat menjawab dengan benar. Penggunaan *Kahoot* dan *Quiziz* ditujukan agar Siswa tidak bosan dengan pelajaran. Setelah menjawab kuis, guru kemudian membahas soal bersama dengan Siswa. Untuk penerapan literasi digital, guru membagi beberapa kelompok. Lalu ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh

masing-masing kelompok. Jawaban dari pertanyaan tersebut dapat ditemukan melalui sumber-sumber literasi digital. Siswa juga diarahkan untuk mampu membuat pertanyaan dan kemudian dijawab oleh Siswa lain. Dengan metode pembelajaran yang telah dijabarkan, Siswa lebih tertarik dan aktif. Aktif dalam arti mencari materi. Sebagai contoh siswa bersemangat mencari sumber-sumber literasi digital namun memang ada siswa menjadi sering lupa akan waktu, dan hal ini yang harus diarahkan dan masih membutuhkan bimbingan dari guru. Selain itu kendala yang lain adalah sebagian siswa masih belum bisa membuat kesimpulan dari keseluruhan materi. Kesimpulan yang dibuat Siswa masih cenderung dangkal. Sehingga kondisi yang demikian mengharuskan guru untuk memberikan evaluasi dalam kegiatan literasi digital. Penggunaan perangkat digital sendiri terdapat SOP, yang dimana sebelumnya sudah disosialisasikan. Seperti harus ada izin dari wali kelas, perangkat digital tidak boleh digunakan untuk membuka sosial media, harus dikembalikan kembali ke lemari atau ke kotak yang berada di ruang guru.

Selama pembelajaran guru juga berkeliling kelas untuk mengecek penggunaan perangkat digital. SOP itulah yang oleh semua guru harus dilaksanakan secara baik dan teratur. Kerjasama dengan orang tua pihak sekolah tekankan melalui family gathering. Pihak sekolah meminta kesediaan orang tua juga untuk ikut mengawasi penggunaan gadget di rumah, pembiasaan literasi digital di rumah harus dengan pengawasan orang tua. Informasi terkait dengan sekolah, pihak sekolah memberikan informasi melalui grup WhatsApp, sehingga orang tua juga mampu memantau kegaitan-kegiatan Siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS di SD Inpres Borongrappo sendiri menggunakan *Google, Google form*, dan aplikasi seperti *Canva Quiziz* dan *Kahoot*. Dengan menggunakan ketiga sistem atau aplikasi ini guru dapat memberikan materi dan tugas di dalamnya dan dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah sehingga peserta didikpun dengan cepat dapat merespon apayang telah

diinstruksikan oleh guru-guru dalam kelas virtual tersebut. Peserta didik dalam proses pembelajaran IPS lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis computer dan internet, karena hal ini mempercepat dalam memperoleh informasi pembelajaran. Salah satu yang sering digunakan peserta didik adalah pemanfaatan Brainly dan Wikipedia. Selain itu penggunaan gawai sangat membantu siswa dalam pencarian sumber belajar yang tidak terdapat dalam buku pelajaran. Saran dari penelitian ini yaitu Pihak yayasan perlu secara kontinu memberikan pelatihan-pelatihan berbasis digital kepada para guru baik yang sudah lama mengabdikan maupun terhadap guru yang notabeneenya masih baru, agar kompetensi dan ketrampilan guru dalam penguasaan teknologi tetap terus meningkat dan terasah dengan baik. Pihak sekolah perlu menjalin komunikasi aktif dengan orang tua peserta didik terutama berkaitan dengan penggunaan gawai, sehingga penggunaan gawai lebih kearah yang positif. Saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginanjari.A.(2019). Implementasi Digital dalam proses Pembelajaran IPS di SMP Al Azhar
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.*
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif.* <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu.* <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Lister, Martin. (2003). *New Media: A Critical Introduction.* London:Routledge.
- NCSS. (2003). *Curriculum Standard for The Social Studies.* [Online]. Tersedia: <http://www.ncss.org/>.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS.* Bandung: Rineka.