

LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK RADEN PAKU WRINGINANOM

Alifianti Nur Rizky

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : alifiantinur.20012@mhs.unesa.ac.id

Riyadi

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email : riyadiriyadi@unesa.ac.id

Abstrak

Literasi Digital adalah suatu pengetahuan akan keterampilan dalam penggunaan teknologi yang semakin berkembang pesat guna untuk terasahnya daya berpikir kritis, kreatif pada era globalisasi bagi segala aspek bidang kehidupan, termasuk pada aspek Pendidikan. Pada penelitian ini berisi tentang Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Raden Paku Wringinanom Gresik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat Literasi Digital dari Guru Sejarah dan juga pada Siswa SMK Raden Paku Wringinanom hingga untuk mengetahui strategi pembelajaran sejarah yang ada pada SMK Raden Paku Wringinanom.

Penelitian dilaksanakan pada SMK Raden Paku Wringinanom dengan subjek sasaran yaitu Guru Sejarah sebanyak 2 orang dan juga Siswa SMK pada tingkatan kelas 10 dan 11 dari 5 Keahlian bidang dengan jumlah siswa sebanyak 195 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif Deskriptif dengan 4 tahapan analisis data yaitu, pertama Pengumpulan data dengan melakukan observasi lapangan, wawancara, penyebaran angket hingga dokumentasi. Kedua, Reduksi data menggunakan skorsing untuk menggolongkan data dari informan. Ketiga, Penyajian data dalam bentuk tabulasi hingga pemaparan data yang didapat. Terakhir, Penarikan kesimpulan dengan mengaitkan aspek dan topik penelitian pada validasi hasil data.

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa dengan daya tingkat literasi digital guru yang cukup tinggi menjadikan pemilihan strategi pembelajaran hingga model pendekatan melalui pembiasaan penggunaan teknologi media digital atau TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) pada pembelajaran sejarah bermanfaat guna menumbuhkan tingkat literasi digital siswa SMK Raden Paku Wringinanom pada pembelajaran sejarah dengan kriteria literasi digital siswa sendiri Sebagian besar Sedang ataupun cukup baik yang terus menerus masih perlu adanya pengembangan kembali.

Kata Kunci : Literasi Digital, Pembelajaran Sejarah, Teknologi, Pendidikan.

Abstract

Digital Literacy is a knowledge of skills in using technology which is increasingly developing rapidly in order to hone critical and creative thinking skills in the era of globalization for all aspects of life, including the education aspect. This research contains about Digital Literacy in History Learning at Raden Paku Wringinanom Gresik Vocational School. This research aims to determine the level of Digital Literacy of History Teachers and also the students of Raden Paku Wringinanom Vocational School and to find out the history learning strategies that exist at Raden Paku Wringinanom Vocational School.

The research was carried out at Raden Paku Wringinanom Vocational School with the target subjects being 2 History Teachers and also Vocational School Students at grade 10 and 11 from 5 Specialty fields with a total of 195 students. This research uses a descriptive qualitative method with 4 stages of data analysis, namely, first, data collection by conducting field observations, interviews, distributing questionnaires and documentation. Second, data reduction uses suspension to classify data from informants. Third, Presentation of data in tabulation form and presentation of the data obtained. Finally, conclusions are drawn by linking research aspects and topics to the validation of data results.

*The results of the research data show that with a teacher's high level of digital literacy, the choice of learning strategies and approach models through getting used to using digital media technology or TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) in history learning is useful for increasing the digital literacy level of students at Raden Paku Wringinanom Vocational School in history learning with the students' own digital literacy criteria. Most of them are moderate or quite good and still need further development.*

Keywords : Digital Literacy, History Learning, Technology, Education

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan tak secara langsung memberikan beberapa aspek dalam pendidikan itu sendiri terus terinovasikan menurut perkembangan zaman yang ada sekarang. Hal ini tak lain pula salah satunya yaitu peran guru atau pendidik yang telah di rangkum pada UU Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 1 yang menjelaskan istilah “guru” adalah pendidik profesional yang memiliki tugas pokok mendidik, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pada pasal 1 ayat 1 menjelaskan mengenai kedudukan, fungsi atau tujuan guru yang ditetapkan sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Dan pada ayat 2, pendidik mendapat pengakuan statusnya sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 melalui pengesahan sertifikat pendidik yang sudah dimiliki oleh pendidik itu sendiri.

Hal ini sama dengan yang dimaksud guru/pendidik, sebagaimana dijelaskan oleh Mulyasa, bahwa guru atau pendidik adalah mencakup individu yang mempunyai kemampuan akademik, kesehatan jasmani dan rohani, serta kesanggupan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dengan adanya undang undang yang ada serta makna yang mendukung adanya undang undang tersebut maka pada perkembangan zaman yang sekarang serba penggunaan teknologi yang juga begitu pesat berperan dalam memudahkan terlaksananya segala strategi yang nantinya dapat dirancang secara langsung oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat Tondeur et al yang berpendapat bahwa teknologi digital saat ini digunakan di lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) maupun sebagai alat pembelajaran (sarana penunjang kegiatan dan tugas pembelajaran).

Menurut Haag dan Keen, teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu kita memanipulasi informasi dan melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan pemrosesan informasi. Hal ini diperkuat juga dengan pernyataan William dan Sower bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang mengirimkan suara, data, dan video (Tampang, 2010).¹ Oleh karena itu, wajar jika terdapat kekurangan dan dampak negatifnya. Dan juga dalam bidang pendidikan, teknologi mempunyai sisi positif dan negatif.

Dengan adanya perkembangan globalisasi dan adanya perubahan pada factor lainnya pada sector Pendidikan, menyebabkan hadirnya tantangan pada sector Pendidikan ini sendiri diantaranya; Pertama, Mempertahankan sistem pendidikan yang berkualitas tinggi. Hal ini dikarenakan adanya perubahan paradigma keunggulan, terutama dari keunggulan komparatif

menjadi keunggulan kompetitif. Keunggulan komparatif sendiri didasarkan pada kekayaan sumber daya alam (SDA), sedangkan keunggulan kompetitif didasarkan pada kepemilikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, artinya dalam konteks transisi perubahan model ke arah keunggulan tersebut, pendidikan nasional akan menghadapi risiko yang sangat tinggi. Ini adalah lingkungan kompetitif yang harus mempertimbangkan kekuatan global dan pendidikan. Kedua, Profesionalisme tenaga pengajar. Pendidik atau guru merupakan bagian penting dalam kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran. Meskipun kemajuan teknologi telah memberikan berbagai alat untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, namun kemajuan teknologi tidak dapat sepenuhnya menggantikan posisi guru. secara langsung berarti bahwa guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan.

Ketiga, Akulturasi budaya. Semakin berkembangnya teknologi menyebabkan hadirnya pertukaran budaya lain yang tak lepas melalui sarana media digital daripada teknologi itu sendiri. Dalam hal ini munculnya tantangan Pendidikan yang ditimbulkan agar terhindarnya dampak negative dari akulturasi yang dengan mudah masuk pada terhadap budaya bangsa, moral, dan etika anak generasi bangsa Indonesia. Keempat, Strategi pembelajaran. Era globalisasi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap model pembelajaran yang memberdayakan peserta didik. Tuntutan global telah mengubah model pembelajaran dari model pembelajaran tradisional menjadi model pembelajaran modern. Kenyataan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran lebih banyak memanfaatkan pendekatan pendidikan tradisional dibandingkan metode pembelajaran baru. Hal ini nampaknya berkaitan erat dengan rendahnya kualifikasi profesional guru. Kelima, memperbaiki manajemen. Pembenahan manajemen pendidikan dan manajemen sekolah bertujuan untuk lebih memperkuat kekuatan lembaga pendidikan dan sekolah sebagai unit utama yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Keenam, akses terhadap pendidikan. Salah satu kebijakan Pemerintah di bidang pendidikan adalah dengan melaksanakan wajib belajar 9 tahun, saat ini bergerak menuju wajib belajar 12 tahun. Keberhasilan implementasi kebijakan ini mempunyai dampak strategis sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Ketujuh, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti kita ketahui bersama, dampak positif kemajuan teknologi selama ini adalah memfasilitasi (mempermudah). Teknologi menawarkan banyak pilihan berbeda untuk mencapai keadaan pikiran yang lebih damai dan santai (Lestari, 2018).²

Dari adanya tantangan tantangan tersebut memerlukan suatu solusi dalam memecahkan permasalahan yang ada diantaranya di atas. Hal tersebut dapat erat dikaitkannya dengan teori pembelajaran yang terbaharui sebagai jawaban akan masalah tersebut.

¹ Tampang, B. (2010). Peran Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Vokasi Pendidikan Tinggi. *Seminar Internasional*, ISSN 1907-2066.

² Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. Vol.2. No.2

Dimulai adanya dengan Teori teori lama seperti, Teori behavioristik yaitu sebuah kemampuan guru yang dimana seorang guru akan terus menerus memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terus melakukan pembelajaran. Hal ini dapat diartikan menurut teori ini peran guru hanyalah sebagai Fasilitator dan teori menggambarkan keadaan peserta didik atau siswa yang cenderung pasif dan menunggu aba aba ataupun perintah dari sang guru sebagai fasilitator. Berlanjut dengan teori Konstruktivisme yang mulai mengikuti perkembangan zaman dalam era globalisasi yang berkecenderungan pada teknologi baru. Teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget ini cenderung relevan dengan berkembangnya Teknologi Pendidikan di saat ini. Dalam teori ini sendiri yang menjadi fokus utama yaitu adalah keaktifan peserta didik, pemahaman peserta didik yang kritis, dan juga pemanfaatan teknologi berbasis modern yang menunjang semua aktivitas peserta didik. Hal ini dapat diartikan bahwa seorang guru atau pendidik bukanlah sekedar menjadi fasilitator, tetapi juga seorang mediator dan evaluator (Zalyana, 2016).³

Dari kedua teori pembelajaran yang ada, terdapat teori yang tepat menjadi solusi bagi pembelajaran abad 21 dengan mengedepankan adanya terus perkembangan teknologi, yaitu Teori Konektivisme. Teori Konektivisme adalah teori yang memiliki perpaduan antara keterampilan digital, berpikir kritis, menyelesaikan masalah, kreatif, dan kolaboratif. Selain itu, teori ini juga dapat dilihat sebagai proses pembelajaran yang berlangsung dalam lingkungan yang tidak pasti dengan semakin banyaknya faktor yang tidak dapat dikendalikan sepenuhnya oleh individu. Pembelajaran (didefinisikan sebagai pengetahuan yang dapat ditindaklanjuti) dapat bersifat eksternal bagi pelajar (dalam organisasi atau database), dengan fokus pada hubungan antara kumpulan informasi tertentu. Hubungan ini memungkinkan seseorang untuk mempelajari lebih banyak hal penting tentang dirinya. Dalam hal ini berpedoman pada pemahaman bahwa keputusan didasarkan pada perubahan yang cepat. Informasi baru terus dikumpulkan, yang penting adalah kemampuan menentukan antara informasi penting dan tidak penting. Yang juga penting adalah kemampuan untuk mengetahui kapan suatu informasi telah berubah (baru) (Dirgantara Wicaksono).⁴

Dikutip dari laman Western Governors University, yang mencetuskan teori ini adalah George Siemens dan Stephen Downes. Dari keduanya membicarakan hal yang sama namun dalam fenomena yang berbeda yaitu Siemens memiliki cenderung berfokus pada aspek sosial dari konektivisme, dan sedangkan Downes berfokus pada peralatan non-manusia dan pembelajaran berbasis mesin. Teori ini teretus karena adanya perkembangan teknologi yang menjadi alat yang dikatakan dapat membantu

manusia dalam melakukan segala macam hal, dan hal tersebut tak lepas pula pada aspek pendidikan. Teori ini cukup berbeda jauh dengan teori pembelajaran yang telah ditunjukkan sebelumnya. Dari teori Konektivisme ini sendiri pembelajaran lebih dari sekedar konstruksi pengetahuan internal namun, apa yang didapatkan dari jangkauan dalam jaringan eksternal akan dianggap sebagai pembelajaran. Dari hal tersebut muncullah kelebihan dari Teori Konektivisme ini sendiri, diantaranya adalah adanya dampak kolaborasi dengan arti pembelajaran muncul dari penggabungan antara banyaknya koneksi, pendapat, argumen hingga sudut pandang. Selanjutnya adanya perkembangan yang diperoleh guru juga siswa dari segi internal maupun eksternal. Siswa akan mengembangkan diri segi tanggungjawabnya menggunakan digital dalam pembelajaran dan guru akan mengembangkan diri segi prosedur perancang, pengawasan, pengembangan hingga pengevaluasian terhadap segala sesuatu yang terjadi dalam proses pembelajaran. Yang terakhir adalah akan terciptanya keberagaman perspektif individu dan keragaman pendapat hingga tidak tercipta hierarki dalam nilai pengetahuan. Hal ini selaras dengan perkembangan industri 4.0 dalam laman kementerian keamanan dan pertahanan mengenai sistem industri 4.0 yang menopang 5 aspek yaitu *Internet of Things (IoT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Human Machine Interface*, Teknologi Robotik/Otomasi dan sensor (*Robotic/Automation and Sensors*), serta Teknologi *3D Printing*. Dalam hal demikian pula pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada untuk melancarkan semua strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Teori Konektivisme sendiri dicirikan oleh prinsip-prinsip yang didukung oleh teori itu sendiri, yaitu a) Pembelajaran dan pengetahuan ada dari berbagai sudut pandang yang berbeda, b) Pembelajaran adalah proses menghubungkan simpul-simpul atau sumber informasi tertentu, c) Pembelajaran dapat berlangsung pada non-perangkat manusia, d) Kemampuan untuk mengetahui lebih dari yang diketahui saat ini, e) Kemampuan untuk melihat hubungan antar domain, Ide dan konsep merupakan keterampilan yang penting, f) Pengetahuan yang akurat dan terkini harus menjadi inti dari semua kegiatan pembelajaran, g) Pengambilan keputusan sendiri merupakan suatu proses pembelajaran. Pertimbangan terhadap informasi yang masuk dan keputusan mempelajarinya dipengaruhi oleh kenyataan yang terus berkembang (Malikah, 2022).⁵

Selain dari adanya teori pembelajaran yang terbaharui, tujuan yang ingin dicapai daripada Pendidikan itu sendiri juga terbaharui, yaitu meningkatkan Literasi Digital yang ada yang dimana untuk bangsa Indonesia sendiri tingkat literasi begitu sangat memprihatinkan dan perlu adanya pembenahan.

³ Zalyana. (2016). Perbandingan Konsep Belajar, Strategi Pembelajaran, Dan Peran Guru (Perspektif Behaviorisme Dan Konstruktivisme). *Jurnal Al-Hikmah*.

⁴ Dirgantara Wicaksono, A. S. (n.d.). Desain Pembelajaran Berbasis Teori Konektivisme: Kertas Kerja Evaluasi Kurikulum Di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jurnal Perspektif, Vol. 2 No. 1

⁵ Malikah, S. (2022). Perspektif Connectivisme Terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4 No 2.

Karena literasi ini sungguh sangat dibutuhkan oleh peserta didik maupun pendidik itu sendiri untuk memperlancar serta memperluas wawasannya dalam mata pelajaran yang khususnya sekarang dibahas adalah untuk mata pelajaran Sejarah.

Indeks tingkat Literasi di Indonesia sendiri mempunyai 4 pilar yaitu *Digital Skills* (Keterampilan), *Digital Ethics* (Etika), *Digital Safety* (Keamanan), dan *Digital Culture* (Budaya). Untuk tingkat Indeks Literasi Digital Nasional sendiri di tahun 2022 terdapat Kenaikan 5% pada total indeks literasi digital. Namun yang perlu menjadi sorotan adalah dari aspek 4 pilar yang mengalami kenaikan juga penurunan untuk selalu dapat dibenahi juga ditingkatkan lebih lagi. Pada tahun 2021 yang menjadi pilar tertinggi adalah *Digital Culture* dan yang terendah *Digital Safety* dengan artian masih banyak Pencurian data pribadi dan privasi lainnya, penyalahgunaan data diri ataupun data pribadi, juga penyerangan *cyber* pada penggunaan Teknologi Digital. Pada tahun 2022 pemegang pilar tertinggi masih *Digital Culture* dan terendah masih *Digital Safety* namun perbedaannya pada *Digital Culture* mulai mengalami penurunan 6% dan pada *Digital Safety* mengalami kenaikan 2%. Upaya peningkatan *Digital Safety* terlihat di tahun 2022, namun dengan penurunan di aspek pilar *Digital Culture* menandakan bahwa menurunnya Kesadaran bersosial budaya dalam media sosial atau Digital Teknologi.

Selanjutnya pada Tingkat Indeks Literasi Digital Pada Provinsi Jawa Timur dengan Total Indeks Literasi Digital dari tahun 2021-2022 sebesar 3%. Hal ini didapat dari survei yang dilakukan pada 38 kabupaten/kota di Jawa Timur. Pada tahun 2021 yang menjadi pilar tertinggi adalah *Digital Culture* dan yang menjadi rendah adalah *Digital Safety* yang berarti tingkat keamanan dalam penggunaan Teknologi Digital di Provinsi Jawa Timur.

Pada tahun 2022 lebih mengalami penurunan pada 2 aspek pilar pemegang tertinggi dan terendah ini sendiri. Pada *Digital Culture* mengalami penurunan 5% dan *Digital Safety* mengalami keanjlokkan yang lumayan sebesar 8%. Hal ini sungguh sangat perlu menjadi sorotan karena Tingkat keamanan yang semakin rendah dan aspek sosial budaya dalam penggunaan Teknologi Digital mengalami kemunduran.

Dengan adanya beberapa aspek pendukung timbulnya permasalahan yang terjadi karena adanya perkembangan digitalisasi, ditemukannya permasalahan pula pada SMK Raden Paku wringinanom dalam segi kurangnya pemerataan edukasi terlebih mengenai Literasi Digital bagi Pendidik untuk menyalurkannya bagi Peserta didik melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik serta kebijakan instansi Pendidikan berbasis pembiasaan penggunaan teknologi guna meningkatkan Literasi Digital Peserta didik dan Pendidik khususnya pada pembelajaran Sejarah.

Dari beberapa factor yang menjadi latar belakang penelitian ini memunculkan adanya rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana Literasi Digital Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom saat ini?, 2) Bagaimana

Literasi Digital Siswa SMK Raden Paku Wringinanom?, 3) Bagaimana Strategi Guru Sejarah meningkatkan literasi digital siswa SMK Raden Paku Wringinanom pada pembelajaran sejarah? Serta memiliki tujuan penelitian diantaranya, 1) Untuk mengetahui bagaimana adaptasi teknologi baru oleh guru sejarah SMK Raden Paku Wringinanom pada perkembangan teknologi yang begitu pesat. 2) Untuk mengetahui seberapa jauh tingkat literasi digital siswa SMK Raden Paku Wringinanom. 3) Untuk mengetahui strategi guru sejarah dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan literasi digital siswa SMK Raden Paku Wringinanom.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian kali ini merupakan penelitian Kualitatif dengan pendukung metode studi kasus yang menggunakan 4 arah untuk memecahkan suatu permasalahan atau fenomena yang perlu dipecahkan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dari penelitian ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana Peranan atau kemampuan kompetensi pedagogik guru sejarah dalam pembelajaran dengan penggunaan teknologi untuk upaya peningkatan literasi digital pada siswa di SMK Raden Paku Wringinanom.

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru Sejarah berjumlah 2 orang serta Siswa SMK Raden Paku Wringinanom pada jenjang kelas 10 dan 11 dengan jumlah sebanyak 195 siswa dan juga diambil menjadi 19 siswa sebagai sampel dengan menggunakan Teknik random sampling dari setiap bidang keahlian. Dengan Objek focus penelitian adalah pada segi tingkat literasi digital yang berkembang karena adanya perkembangan peran guru dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat di dalam suatu proses pembelajaran sejarah di SMK Raden Paku Wringinanom.

Penelitian kali ini menggunakan 4 Teknik Pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara, Angket, dan Dokumentasi. Selain itu penelitian ini juga menggunakan 4 tahap pula pada analisis data yang telah didapat, yaitu Pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data, Penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Literasi Digital Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom

Dari adanya pengikutsertaan peneliti pada kelas saat berlangsungnya pembelajaran sejarah yang dilakukan para Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom ini sendiri dan juga penyebaran angket yang telah diisi oleh para guru tersebut menghasilkan kriteria literasi digital pada guru sejarah menurut dengan pilar penyokong dari Literasi Digital ini sendiri serta adanya Habitus Digital yang digunakan pada proses pembelajaran Sejarah. Berikut hasil analisis Literasi Digital Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom :

a) Analisis *Digital Skills* Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.1 *Digital Skills* Guru Sejarah

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase								
Digital Skills	10	Sangat Sering (5)	3	15	30%								
		Sering (4)	9	36	36%								
		Jarang (3)	6	18	21%								
		Kadang - Kadang (2)	2	4	9%								
		Tidak Pernah (1)	0	0	5%								
Total													
Frekuensi		Skor		Presentase									
20		73		100%									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Digital Skills</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Skor Maksimal</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Persentase Rata - Rata</td> <td>73%</td> </tr> <tr> <td>Kriteria Kelayakan</td> <td>Tinggi</td> </tr> </tbody> </table>						Digital Skills		Skor Maksimal	100	Persentase Rata - Rata	73%	Kriteria Kelayakan	Tinggi
Digital Skills													
Skor Maksimal	100												
Persentase Rata - Rata	73%												
Kriteria Kelayakan	Tinggi												

Dari tabel diatas untuk pilar *Digital Skills* mendapatkan Total Frekuensi sebesar 20 dan untuk Total skor dari skor maksimal jumlah skor yaitu 73 dari 10 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 73%, Maka untuk Pilar *Digital Skills* guru SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Tinggi. Dengan arti guru SMK Raden Paku sudah dapat mengoperasikan atau menggunakan Digital secara teknis.

Dengan arti guru SMK Raden Paku sudah dapat mengoperasikan atau menggunakan Digital secara teknis. Maka hal tersebut selaras dengan pernyataan menurut Koehler, Mishra, Ackaoglu, & Rosenberg dengan lebih jauh menjelaskan tiga kajian ataupun komponen pengetahuan utama dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yaitu *Technological Knowledge (TK)*, *Content Knowledge (CK)*, dan *Pedagogical Knowledge (PK)*. Dan dalam segi Literasi *Digital Skills* ini merupakan salah satu bagian daripada pembiasaan pembelajaran literasi digital yang ada pada Komponen TK yang berarti pemahaman bagaimana cara penggunaan *software* dan *hardware* computer (Rosyid A. , 2016).⁶

b) Analisis Digital Ethics Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.2 Digital Ethics Guru Sejarah

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase
Digital Ethics	5	Sangat Sering (5)	0	0	0%
		Sering (4)	0	0	0%
		Jarang (3)	1	3	7%

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase								
Digital Ethics	5	Kadang - Kadang (2)	2	4	10%								
		Tidak Pernah (1)	7	35	83%								
Total													
Frekuensi		Skor		Presentase									
10		19		100%									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Digital Ethics</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Skor Maksimal</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Persentase Rata - Rata</td> <td>84%</td> </tr> <tr> <td>Kriteria Kelayakan</td> <td>Tinggi</td> </tr> </tbody> </table>						Digital Ethics		Skor Maksimal	50	Persentase Rata - Rata	84%	Kriteria Kelayakan	Tinggi
Digital Ethics													
Skor Maksimal	50												
Persentase Rata - Rata	84%												
Kriteria Kelayakan	Tinggi												

Dari tabel diatas untuk pilar *Digital Ethics* mendapatkan Total Frekuensi sebesar 10 dan untuk Total skor dari skor maksimal jumlah skor yaitu 42 dari 5 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 84%, Maka untuk Pilar *Digital Ethics* guru SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Tinggi. Dengan arti guru SMK Raden Paku sudah dapat mengetahui makna akan etika dalam berdigital. Namun memang masih ada hal yang terdapat beberapa perlu adanya penguatan lebih lanjut terkait etika dalam dunia digital yang dimiliki

Dalam hal ini selaras dengan pendapat Menurut Siberkreasi & Deloitte tahun 2020 (Modul 4 Pilar Literasi Digital – CABE (Cakap Aman Budaya Etika), 2023) mengenai etika digital (*Digital Ethics*) yaitu kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, penyesuaian diri, rasionalitas, mempertimbangkan, juga adanya mengembangkan tata kelola etika (netiquette) digital dalam kehidupan sehari-hari.⁷

c) Analisis Digital Safety Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.3 Digital Safety Guru Sejarah

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase
Digital Safety	5	Sangat Sering (5)	3	15	0%
		Sering (4)	7	28	36%
		Jarang (3)	6	18	64%
		Kadang - Kadang (2)	0	0	0%
		Tidak Pernah (1)	0	0	0%
Total					
Frekuensi		Skor		Presentase	
10		33		100%	

⁶ Rosyid, A. (2016). *Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia Di Era Mea. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.*

⁷ *Modul 4 Pilar Literasi Digital – CABE (Cakap Aman Budaya Etika).* (2023). Retrieved from Siberkreasi: <https://gnld.siberkreasi.id/modul/>

Digital Safety	
Skor Maksimal	50
Persentase Rata - Rata	66%
Kriteria Kelayakan	Tinggi

Dari tabel diatas untuk pilar *Digital Safety* mendapatkan Total Frekuensi sebesar 10 dan untuk Total skor dari skor maksimal jumlah skor yaitu 33 dari 5 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 66%, Maka untuk Pilar *Digital Safety* guru SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Tinggi. Dengan arti guru SMK Raden Paku Sudah cukup mengerti adanya keamanan juga Langkah serta ciri untuk menjaga keamanan dalam dunia media Digital yang ada. Hal ini selaras akan pendapat dari Dirjen Aptika mengenai makna sebenarnya daripada *Digital Safety*, dilansir dari laman aptika.kominfo.go.id beliau mengatakan bahwa *Digital Safety* adalah kemampuan yang dimiliki oleh masyarakat untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital (Agustini, 2021).⁸

d) Analisis Digital Culture Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.4 Digital Culture Guru Sejarah

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Persentase								
Digital Culture	5	Sangat Sering (5)	0	0	25%								
		Sering (4)	4	16	46%								
		Jarang (3)	3	9	30%								
		Kadang - Kadang (2)	2	4	0%								
		Tidak Pernah (1)	1	1	0%								
Total													
Frekuensi		Skor		Persentase									
10		30		100%									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Digital Culture</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Skor Maksimal</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Persentase Rata - Rata</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>Kriteria Kelayakan</td> <td>Sedang</td> </tr> </tbody> </table>						Digital Culture		Skor Maksimal	50	Persentase Rata - Rata	60%	Kriteria Kelayakan	Sedang
Digital Culture													
Skor Maksimal	50												
Persentase Rata - Rata	60%												
Kriteria Kelayakan	Sedang												

Dari tabel diatas untuk pilar *Digital Culture* mendapatkan Total Frekuensi sebesar 10 dan untuk Total skor dari skor maksimal jumlah skor yaitu 30 dari 5 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 60%, Maka untuk Pilar *Digital Culture* guru SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Sedang. Dengan arti guru SMK Raden Paku Sudah memiliki penmbiasaan pada budaya berdigital yang baik dan menggunakan media digital dengan cukup baik dalam budaya

pembiasaan penggunaan. Dengan adanya hasil akumulasi dengan hasil kriteria kelayakan Sedang maka perlu adanya penguatan lebih untuk pembiasaan baik tersebut dapat berlanjut, hal ini penting bagi tenaga pendidik atau guru pada segi pembentukan *Digital Culture* yang selaras dengan pendapat pada laman pusat kominfo mengenai 4 pilar yang dijelaskan oleh dirjen Aptika kominfo bahwa Budaya Digital adalah bentuk aktivitas masyarakat pada ruang digital dengan tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai – nilai Pancasila, dan Kebhinekaan. Dengan seiring berkembangnya zaman akan terus beriringan dengan adanya teknologi yang semakin pesat, dari adanya iringan dan berdampak ini teknologi menjadi suatu sarana dalam pelestarian budaya.

e) Analisis Habitus Digital Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.5 Habitus Digital Guru Sejarah

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Persentase								
Habitus Digital dalam Pembelajaran	8	Sangat Sering (5)	0	0	0%								
		Sering (4)	4	16	53%								
		Jarang (3)	3	9	30%								
		Kadang - Kadang (2)	2	4	13%								
		Tidak Pernah (1)	1	1	3%								
Total													
Frekuensi		Skor		Persentase									
16		61		100%									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Habitus Digital dalam Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Skor Maksimal</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>Persentase Rata - Rata</td> <td>76%</td> </tr> <tr> <td>Kriteria Kelayakan</td> <td>Tinggi</td> </tr> </tbody> </table>						Habitus Digital dalam Pembelajaran		Skor Maksimal	80	Persentase Rata - Rata	76%	Kriteria Kelayakan	Tinggi
Habitus Digital dalam Pembelajaran													
Skor Maksimal	80												
Persentase Rata - Rata	76%												
Kriteria Kelayakan	Tinggi												

Dari tabel diatas untuk Segi Habitus Digital guru sejarah terhadap pembelajaran mendapatkan Total Frekuensi sebesar 16 dan untuk Total skor dari skor maksimal jumlah skor yaitu 61 dari 8 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 76%, Maka untuk dalam segi pembiasaan penggunaan digital dalam pembelajaran sejarah oleh guru sejarah SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Tinggi.

Dengan arti guru SMK Raden Paku Sudah melakukan pembiasaan penggunaan serta pemanfaatan digital dengan baik kedalam proses belajar pembelajaran sejarah dari tahapan perancangan dalam menentukan model hingga strategi pembelajaran, pelaksanaan untuk para siswa SMK Raden

⁸ Agustini, P. (2021, januari 17). *Empat Pilar Literasi Dukung Transformasi Digital*. Retrieved from aptika.kominfo.go.id.

Paku Wringinanom, hingga evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut membentuk serta mendukung metode yang telah dilakukan oleh guru sejarah itu sendiri, yaitu metode TPACK guna meningkatkan tingkat literasi digital para peserta didik dan juga guna bagi Pendidik itu sendiri dalam semua tahap pembelajaran sejarah khususnya. Pembiasaan yang kerap digunakan meliputi dengan adanya penggunaan platform pembelajaran digital sebagai sarana media LKPD hingga guna penyampaian pemantik materi sejarah yang akan digunakan pada awalan pembelajaran sejarah. Platform yang kerap digunakan seperti adanya Quiziz, Gform, Classroom, Wall Word, hingga adanya pembuatan Makalah.

B. Literasi Digital Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Dari adanya pengikutsertaan peneliti pada kelas saat berlangsungnya pembelajaran sejarah yang diikuti pula oleh para peserta didik SMK Raden Paku Wringinanom dan juga penyebaran angket yang telah diisi oleh para Peserta didik tersebut untuk menghasilkan kriteria literasi digital bagi para peserta didik atau Siswa SMK Raden Paku Wringinanom pada pembelajaran Sejarah menurut dengan pilar penyokong dari Literasi Digital ini sendiri pada proses pembelajaran Sejarah. Berikut hasil analisis Literasi Digital Siswa Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom :

a) Analisis Digital Skills Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.6 Digital Skills Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase
Digital Skills	20	Sangat Sering (5)	73	365	30%
		Sering (4)	110	440	36%
		Jarang (3)	84	252	21%
		Kadang - Kadang (2)	56	112	9%
		Tidak Pernah (1)	57	57	5%
Total					
Frekuensi		Skor		Persentase	
380		1226		100%	
Digital Skills					
Skor Maksimal				1900	
Persentase Rata - Rata				65%	
Kriteria Kelayakan				Tinggi	

Dari tabel diatas untuk pilar Digital Skills mendapatkan Total frekuensi sebesar 380 dan untuk Total skor 1226 dari skor maksimal jumlah skor yaitu 1900 dari 20 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 65% yang menunjukkan bahwa untuk Pilar Digital Skills siswa SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Tinggi. Dengan arti siswa

SMK Raden Paku sudah dapat menguasai atau menggunakan Digital secara teknis.

Pada hasil yang tertera pada tabel tersebut dapat dikatakan bahwa para siswa sudah dengan sangat baik berupaya selalu mengenal dan membiasakan diri terhadap penggunaan digitalisasi pada pembelajaran sejarah dalam segi pencarian materi informasi yang ada hingga penyelesaian tugas yang diberikan. Selain daripada itu para siswa ataupun peserta didik ini mulai mengenal item item pada platform pembelajaran digital hingga item digital lainnya untuk kepentingan yang baik atau semestinya digunakan. Selain dari adanya pembelajaran sejarah yang mengarahkan pembiasaan penggunaan digital, juga adanya pelatihan terhadap para siswa dengan hadirnya ekstrakurikuler TIK yang diikuti oleh para siswa guna sarana mengasahnya kemampuan ataupun keterampilan para siswa pada bidang Digital.

b) Analisis Digital Ethics Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.7 Digital Ethics Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase
Digital Ethics	10	Sangat Sering (5)	10	50	12%
		Sering (4)	24	96	24%
		Jarang (3)	38	114	28%
		Kadang - Kadang (2)	25	50	12%
		Tidak Pernah (1)	93	93	23%
Total					
Frekuensi		Skor		Persentase	
190		403		100%	
Digital Ethics					
Skor Maksimal				950	
Persentase Rata - Rata				42%	
Kriteria Kelayakan				Sedang	

Dari tabel diatas untuk pilar Digital Ethics mendapatkan Total frekuensi sebesar 380 dan untuk Total skor 403 dari skor maksimal jumlah skor yaitu 950 dari 10 pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk hasil presentase rata – rata sendiri yaitu mendapatkan sebesar 42% yang menunjukkan bahwa untuk Pilar Digital Skills siswa SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam kriteria kelayakan Sedang. Dengan arti siswa SMK Raden Paku Sebagian besar sudah mengetahui etika yang baik dan benar dalam menggunakan dunia Digital dan menjaga diri sendiri atau pembatasan untuk kebaikan dalam dunia digitalisasi secara etika. Dari hal tersebut perlu adanya terus peningkatan untuk membuat etika yang tumbuh semakin baik dalam dunia

berdigitalisasi, khususnya untuk bidang pembelajaran.

Dari segi beretika dalam digital, para siswa SMK Raden Paku sudah memahami Batasan dalam menggunakan dunia digital guna menghindari hal hal yang tidak diinginkan terjadi. Selain daripada itu para siswa juga memahami makna beretika digital yaitu lebih cenderung mempertimbangkan Tindakan serta merasionalitaskan Tindakan yang hendak dilakukan pada dunia digital. Contoh dari adanya perbuatan tersebut yaitu pertimbangan dalam memilah dan memilih informasi ataupun pengetahuan yang layak dikonsumsi atau tidaknya pada dunia digital.

c) Analisis *Digital Safety* Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.8 *Digital Safety* Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase
<i>Digital Safety</i>	10	Sangat Sering (5)	41	205	36%
		Sering (4)	30	120	21%
		Jarang (3)	43	129	23%
		Kadang - Kadang (2)	37	74	13%
		Tidak Pernah (1)	39	39	7%
		Total			
Frekuensi		Skor		Persentase	
190		567		100%	
Digital Safety					
Skor Maksimal				950	
Persentase Rata - Rata				60%	
Kriteria Kelayakan				Sedang	

Dari Tabel diatas untuk Pilar *Digital Safety* total perolehan Skor sebanyak 567 dengan skor maksimal sebanyak 950. Dari hasil skor tersebut pada akhirnya mendapatkan persentase rata rata sebesar 60% dengan kriteria kelayakan Sedang. Maka dapat dikatakan bahwa untuk segi pilar *Digital Safety* ini para siswa sudah dapat mengantisipasi diri untuk lebih menjaga privasi atau keamanannya dalam dunia berdigital. Selain daripada itu para siswa sudah cukup mengenal dengan adanya Batasan dalam menyampaikan terkait informasi khusus yang menyangkut data pribadi ataupun kelompok serta orang lain. Data dengan perolah hasil akhir yang berkategori Sedang tersebut didapat dari perhitungan skor pernyataan dengan total pernyataan untuk indicator *Digital Safety* sebanyak 10 pernyataan.

Para Siswa SMK Raden Paku sudah mulai menyadari akan pentingnya perlindungan terhadap informasi atau data pribadi maupun kelompok untuk menghindari kebocoran data yang kerap kali merugikan dan sangat berdampak besar bagi individu tersebut

maupun sekitar. Tindakan yang sudah dilakukan oleh para siswa terkait perlindungan ataupun keamanan bagi informasi data pribadi sejauh ini yaitu dengan membuat cadangan data pribadi hingga melakukan verifikasi 2 kunci agar lebih aman bagi laman pribadi yang dipunya dan informasi yang ada didalamnya.

d) Analisis *Digital Culture* Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Tabel 4.9 *Digital Culture* Siswa SMK Raden Paku Wringinanom

Indikator	Jumlah Item	Skor	Frekuensi (F)	Jumlah skor rata-rata	Presentase
<i>Digital Culture</i>	10	Sangat Sering (5)	19	95	17%
		Sering (4)	61	244	43%
		Jarang (3)	44	132	23%
		Kadang - Kadang (2)	28	56	10%
		Tidak Pernah (1)	38	38	7%
Total					
Frekuensi		Skor		Persentase	
190		565		100%	
Digital Culture					
Skor Maksimal				950	
Persentase Rata - Rata				59%	
Kriteria Kelayakan				Sedang	

Dari Tabel diatas untuk Pilar *Digital Culture* total perolehan Skor sebanyak 565 dengan skor maksimal sebanyak 950. Dari hasil skor tersebut pada akhirnya mendapatkan persentase rata rata sebesar 59% dengan kriteria kelayakan Sedang. Maka dapat dikatakan bahwa untuk segi pilar *Digital Culture* ini para siswa sudah dapat membiasakan budaya yang baik dalam dunia digital dan juga menyaring adanya budaya yang berkembang di dunia digital dengan cukup baik. Data dengan perolah hasil akhir yang berkategori Sedang tersebut didapat dari perhitungan skor pernyataan dengan total pernyataan untuk indicator *Digital Culture* sebanyak 10 pernyataan.

Dalam pengimplementasian upaya peningkatan pilar *Digital Culture* atau berbudaya dalam dunia digital, para siswa sudah mulai dapat memahami makna berbudaya digital itu sendiri yaitu menyebarkan informasi atau memberikan informasi serta pengetahuan yang menguatkan nilai kebangsaan atau berbudaya dengan mengenalkan budaya sekitar yang ada untuk dilihat melalui dunia digital yang kemungkinan besar bukan hanya warga sekitar yang semakin paham dan cinta akan budaya yang dimiliki, tetapi juga masyarakat yang berada dilain daerah yang dapat mewujudkan serta menumbuhkan rasa nilai kebangsaan dan nilai budaya dalam diri masyarakat itu sendiri.

C. Strategi Guru Sejarah SMK Raden Paku Wringinanom dalam Tingkat Literasi Digital

Untuk mengetahui Strategi dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru sejarah pada SMK Raden Paku Wringinanom. Peneliti menggunakan metode wawancara mendalam mengenai proses pembelajaran yang ada dengan melihat strategi pembelajaran sejarah tersebut dari mulai tahapan penyusunan, pelaksanaan, hingga pengevaluasian proses pembelajaran sejarah yang telah dilakukan.

Pada informan pertama dan juga informan kedua memiliki perbedaan yang begitu signifikan. Diantaranya: Menurut Informan pertama, Kemampuan dalam berliterasi digital diawali pada rancangan pembelajaran yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyajikan isi pembelajaran kearah pemanfaatan digital dalam setiap tahap yang dilaksanakan di Pembelajaran Sejarah. Untuk para siswa SMK Raden Paku dalam berdigital cenderung kepada pengarahannya untuk sarana Sumber Belajar dan juga sarana Penyelesaian Lembar Kerja Peserta Didik. Selain daripada hal tersebut, guru juga menyajikan pemantik dalam setiap materi dengan basis digital yang diharapkan dan dengan tujuan untuk lebih dapat menarik minat mencari lebih dalam terkait informasi materi tersebut lebih dalam melalui Digital yang terus menerus tanda sadar diasah oleh para siswa.

Dan sedangkan pada Informan kedua yaitu pada guru pengampu mata pelajaran Sejarah untuk kelas X dan juga kelas XI TITL (Teknik Instansi Tenaga Listrik), Ibu Sulis. Berbeda dengan informan yang pertama atau terdapat perbedaan antara keduanya dalam melakukan strategi pembelajaran serta pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas, Informan kedua cenderung memberikan asupan materi secara manual atau terkadang tanpa adanya sisipan unsur digital. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor atau latar belakang kondisi kelas dan juga siswa yang cenderung tingkat keaktifannya begitu tinggi. Hal ini yang menjadikan informan kedua berkecenderungan terkadang menjadikan digital hanya sebagai media sarana sumber pencarian kevalidan informasi sejarah yang diutarakan sebagai pemantik materi yang disampaikan diawal dengan tujuan untuk semakin memberikan rasa ketertarikan siswa dengan mata pelajaran Sejarah dan hal tersebut hanya dilakukan kepada beberapa kelas yang dapat dikatakan bisa dikondisikan untuk terus digiring dalam mencari informasi sejarah dengan baik dan benar.

Hal ini dapat dilihat Pada Modul Ajar Pendidik Mata Pelajaran Sejarah yang pertama atau informan pertama, untuk kegiatan pendahuluan selalu diawali dengan Salam, menanyakan kabar hari ini, juga mengecek kehadiran daripada siswa dikelas dengan memanggil nama siswa sesuai dengan urutannya. Dilanjut dengan adanya pemantik yang dilakukan oleh pendidik untuk mengulang materi sebelum nya

dan dilanjut dengan pemberian Video pemantik melalui LCD Proyektor yang telah disiapkan guna menarik perhatian dan rasa penasaran siswa terkait materi tersebut lebih dalam. Berlanjut pada kegiatan inti yang dilakukan pendidik pertama dengan menyimak materi yang disampaikan secara lisan oleh pendidik. Setelah adanya pemaparan materi, dilanjutkan dengan adanya Lembar Kerja Peserta didik yang dilakukan secara berkelompok dan untuk menyelesaikan lembar kerja tersebut peserta didik diminta bekerja sama dengan baik dan mencari sumber informasi terkait permasalahan yang perlu diselesaikan melalui media digital. Selain daripada itu pendidik kerap juga memberikan lembar kerja dengan membuat karya dengan melalui media Digital. Untuk Lembar Kerja Peserta didik secara mandiri pendidik lebih memilih untuk membuat suatu rangkuman ataupun ringkasan singkat materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Selanjutnya masuk kedalam penutupan pendidik memberikan refleksi dan memberikan kesimpulan daripada kegiatan pembelajaran yang telah saja berlangsung.

Dari adanya berputaran kegiatan inti seperti hal tersebut pendidik dapat dikatakan sudah memiliki daya tingkat literasi digital yang sangat baik dengan menyesuaikan daripada materi pembelajaran yang dibahas dan memasukan hal tersebut kedalam proses pembelajaran untuk meningkatkan daya Tarik siswa, Minat belajar dalam pembelajaran sejarah, pembiasaan penggunaan media digital dengan baik, serta untuk meningkatkan literasi digital Siswa. Dari hal ini dapat dikatakan pendidik pertama telah menerapkan metode *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dengan baik di dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut dapat dilihat dari susunan dalam memahami isi materi pembelajaran termasuk kedalam domain TPACK, yaitu kedalam *Content Knowledge* (CK) yang artinya pendidik memiliki daya penguasaan materi atau kemampuan dalam mengajar. Selanjutnya Penggunaan alat seperti hal nya Laptop, LCD, Proyektor guna penyampaian Pemantik sebelum disampaikan materi adalah bentuk dari *Technological Knowledge* (TK). Berlanjut pada segi pengorganisasian dengan cara penegasan dan juga pendisiplinan dengan tingkat yang disesuaikan berdasarkan dengan kelas yang ada adalah suatu bentuk dari *Pedagogical Knowledge* (PK).

Dan untuk modul ajar informan kedua ini dapat dikatakan, penggunaan media digital begitu sulit untuk dimasukan kedalam proses pembelajaran dengan latar belakang adanya perbedaan karakter pada setiap bidang keahlian yang lebih cenderung tetap kondusif jika dimasukan penyampaian materi kedalam metode ceramah. Namun dengan demikian para peserta didik cenderung akan kurang dalam mengetahui dunia digital yang dapat dijadikan sarana pembelajaran yang mengasyikan serta menyenangkan. Hal tersebut dikonfirmasi dan divalidasi oleh pendidik dengan alasan adanya

perbedaan karakter dan penanganan yang cukup ekstra bagi kelas yang diampu dan hal tersebut yang menjadi suatu hambatan sulit masukannya media digital pada pembelajaran sejarah.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan dalam memperkuat pernyataan bahwa adanya upaya pendidik untuk menerapkan system atau metode pembelajaran yang terus mengikuti perkembangan zaman. Hal ini selaras dengan Ide mengenai komunikasi yang mengandalkan teknologi dalam menyampaikan informasi untuk membentuk suatu kebiasaan daripada siswa dalam penggunaan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ide atau teori ini sering dikenal dengan metode TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge), melalui adanya penerapan metode pendekatan dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh pendidik ini sangat dibilang dapat membantu meningkatkan Literasi Digital yang ada pada peserta didik/siswa.

Selain dari adanya upaya yang telah dilakukan oleh guru sejarah sendiri dalam meningkatkan Tingkat Literasi Digital dari Peserta didik SMK Raden Paku. Sekolah memberikan fasilitas guna untuk memajukan system sekolah dengan menghadirkannya system CBT Online (Computer Based Test) yang kerap digunakan untuk melaksanakan Ujian Akhir Semester/ Ujian Kenaikan Kelas. Fasilitas system yang semacam ini guna untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dalam mengoperasikan Sistem ujian dengan berbasis teknologi yang mempermudah pula bagi pendidik dalam menghindari adanya kecurangan yang nantinya dilakukan oleh para peserta didik dalam melaksanakan Ujian. Selain Ujian yang dilakukan berbasis digital, juga adanya system pendaftaran penerimaan peserta didik dengan basis Online. Hal tersebut tertera pada laman Sekolah yang menyediakan fasilitas Pendaftaran peserta didik berbasis Online yang lebih memudahkan bagi para wali murid, Murid, dan juga pihak sekolah dalam bidang administrasi melakukan adanya rekapan para calon peserta didik yang telah melakukan pendaftaran.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari adanya pembahasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Tingkat Indeks Literasi Digital yang dimiliki oleh guru berdasarkan dengan 4 pilar penyokong dari literasi digital dan juga habitus digitalisasi dalam pembelajaran sejarah sudah memasuki pada tingkat cukup baik. Dari segi keterampilan, beretika, berbudaya, hingga sampai pada pengamanan informasi atau data pribadi dan kelompok, guru sudah dapat menerapkan makna dari masing masing tersebut dengan baik dan benar. Memang tak semuanya dapat dikatakan dapat berjalan dan dipahami dengan mudah, butuh penguatan

lebih mendalam akan isi dari literasi digital itu sendiri agar lebih mengenal dan memahami bagaimana tahap selanjutnya yang sebaiknya dilakukan pada proses pembelajaran sejarah agar lebih bermakna dengan hadirnya indeks tingkat literasi digital guru sejarah itu sendiri meningkat.

2. Tingkat Literasi digital Siswa SMK Raden Paku Wringinanom termasuk kedalam tingkat sedang ataupun dapat dikatakan sudah cukup. Namun tak dapat dipungkiri perlu adanya pengarah dan juga pengawalan lebih kepada keterampilan dalam penggunaan digital, etika dalam berdigital, penggunaan keamanan guna perlindungan data informasi pribadi maupun kelompok serta adanya upaya peningkatan nilai budaya baik pada dunia digitalisasi. Penguatan serta contoh yang baik bagi siswa SMK Raden Paku mengenai makna akan pilar-pilar penyokong yang ada pada Literasi Digital perlu terus dilakukan secara bertahap. Terlebih pada penggunaan digital tersebut pada proses pembelajaran yang akan terus digunakan agar menimbulkan manfaat yang baik serta meningkatnya Tingkat Literasi Digital Siswa pada pembelajaran Sejarah khususnya.

3. Strategi Guru sejarah dalam meningkatkan literasi digital siswa pada pembelajaran Sejarah. Yaitu dengan pendidik atau guru pada setiap proses tahapan di dalam pembelajaran Sejarah berupaya selalu memasukan unsur digital sebagai sarana dalam mengajar, seperti guna sebagai media ajar dan juga pengembangan materi dengan tujuan untuk meningkatkan daya Tarik siswa dalam pembelajaran Sejarah, menumbuhkan serta meningkatkan Minat belajar dalam pembelajaran sejarah, pembiasaan penggunaan media digital dengan baik, serta untuk meningkatkan literasi digital Siswa. Metode dan juga pendekatan menggunakan TPACK yang dilakukan dengan cara pembiasaan penggunaan teknologi adalah upaya bentuk melek nya guru terhadap perkembangan zaman dan menjadikan pendekatan dengan pembiasaan tersebut menjadi suatu jawaban yang dirasa benar untuk meningkatkan daya Tingkat Literasi Digital kalangan generasi muda atau para Siswa yang selalu menjadi persoalan di kalangan dunia Akademik atau Pendidikan. Adapun Hambatan ataupun tantangan tersendiri yang akan dihadapi dengan adanya pembiasaan baik dalam dunia media digital agar terciptanya literasi digital yang lebih baik dalam pembelajaran sejarah yang bernotabek mata pelajaran yang dapat membuat jenuh para siswa adalah dari sisi karakter siswa berdasarkan individu dan juga berdasarkan keahlian bidang yang ditekuni oleh para siswa SMK Raden Paku. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya kekontrasan antar keahlian bidang yang sudah terbiasa dengan dunia digital seperti TKJ (Teknik Komputer Jaringan) dengan keahlian bidang yang lain, yang berkecenderungan selalu dihadapkan dengan dunia Mesin (TPM, TSM, TITL) dan juga

Senyawa Kimia (Farmasi). Selain daripada hal tersebut berdasarkan Gender ataupun jenis kelamin, sangat mempengaruhi siswa SMK dalam menggunakan Media Digital dari segala aspek yang ada pada Pilar penyokong Literasi Digital itu sendiri. Dari hambatan yang ada tersebut, terdapat solusi ataupun pendukung untuk adanya upaya peningkatan tingkat literasi digital pada siswa SMK Raden Paku lebih lanjut dengan melalui terbentuknya ekstrakurikuler TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Dari adanya Ektrakurikuler ini diharapkan para siswa menjadi lebih paham dalam menggunakan media digital yang ada untuk kepentingan yang baik. Selain adanya program ekstrakurikuler tersebut dari pihak sekolah juga menyediakan fasilitas untuk belajar lebih jauh mengenai dunia digital ataupun teknologi dengan diciptakannya Lab Komputer serta guru yang selalu menyisipkan atau memasukan unsur pembiasaan teknologi dalam setiap proses pembelajaran (perancangan, pelaksanaan, evaluasi).

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilkuaqn pada SMK Raden Paku Wringinanom mengenai tingkat Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah, Maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah, Peneliti berharap serta menyarankan untuk lebih banyak memberikan asupan bacaan berupa bentuk ataupun model yang lebih praktis guna menarik minat para siswa untuk terpacunya serta tumbuhnya jiwa literasi dalam diri siswa selain adanya literasi digital yang dapat dilakukan bermula dari pembiasaan yang ditanamkan.
2. Bagi Guru, peneliti berharap adanya peningkatan terhadap tindakan tegas dan juga upaya dalam control kondisi lapangan pada sesi pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media digital yang ada.
3. Bagi Siswa, menjadikan serta menumbuhkan daya literasi digital dalam diri dengan menjadikan kegiatan pembiasaan dalam berteknologi pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adhandayani, Amalia. (2020). "Modul Metode Penelitian (Kualitatif)". Universitas Esa Unggul
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). "Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis". Sulawesi Selatan: Cv. Kaaffah Learning Center.
- Fiantika, Rita Fenny, Dkk. (2022). "Metodologi Penelitian Kualitatif". Cet-1, Isbn: 978-623-9979-1-6. Padang, Sumatera Barat: Pt. Global Eksekutif Teknologi

- Haryanto. (2015). "Teknologi Pendidikan". Isbn: 978-602-7981-52-2. Yogyakarta. Uny Press.
- Harjali. (2011). "Teknologi Pendidikan". Isbn: 978-979-3946-90-0. Yogyakarta: Nadi Offset.
- Hasan, Muhammad, Dkk. (2022). "Metode Penelitian Kualitatif". Cet-1, Isbn: 978-632-5981-55-0. Cv Tahta Media Group.
- Helmiati. (2013). "Micro Teaching: Melatih Keterampilan Dasar Mengajar". Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Kemendikbud.Ri. (2021). *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Jakarta: https://Merdekabelajar.Kemdikbud.Go.Id/Upload/File/172_1645510734.PdfM.
- Basri, S. (2018). "Media Pembelajaran Sejarah". Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kominfo. (2022). "Status Literasi Digital di Indonesia 2022".
- Modul 4 Pilar Literasi Digital – Cabe (Cakap Aman Budaya Etika)*. (2023). Retrieved From Siberkreasi: <https://Gnld.Siberkreasi.Id/Modul/>
- .Syafiril, Eidarni, & Rahmi, U. (2018). "Teknologi Pendidikan: Peningkatan Kualitas Dan Akses Pendidikan". Jakarta: Prenada Media Group.
- Wahyuningtyas, R. S., & Oktamarsetyani, W. (2023). *Tpack Technological Pedagogical Content Knowledge*. Jakarta: Uki Press.
- Widja, I Gede. (1989). "Dasar-Dasar Pengembangan Serta Metode Pengajaran Sejarah". Jakarta: Depdikbud.
- Yuberti. (2015). "Dinamika Teknologi Pendidikan". Bandar Lampung: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Lp2m).

B. Jurnal Ilmiah

- Aditya Setyawan, D. (2014). "Konsep Dasar Penelitian Ilmiah [Pengertian Penelitian Ilmiah]". Surakarta: Politeknik Kesehatan Kemenkes.
- Armiyati, L., & Fachrurozi, M. H. (2022). "Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Mahasiswa Calon Guru Di Tasikmalaya". *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Vol.09. No.02.
- Delima, I. (2018). Peran Guru Dalam Penerapan Literasi Informasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smk Satria Srenseng, Jakarta Barat.
- Dirgantara Wicaksono, Agus Suradika."Desain Pembelajaran Berbasis Teori Konektivisme: Kertas Kerja Evaluasi Kurikulum Di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta". *Jurnal Perspektif* (Vol. 2 No. 1). Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Fazila, Nurul. (2020)."Peran Guru Dalam

- Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di Min 7 Pidie Jaya". Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Aceh
- Harjono, Hary Soedarto. 2018. Literasi Digital: Prospek Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Vol. 8, No. 1. E-Issn: 2615-7705. P-Issn: 2089-3973
- Hobbs, R. (2017). "Create To Learn: Introduction To Digital Literacy". John Wiley And Sons, Inc. Publisher
- Malikah, Siti. Dkk.(2022). "Perspektif Connectivisme Terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. Edukatif". *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 4 No 2. Magister Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nina Shabrina, Dkk.(2020). "Pengaruh Motivasi Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Cv. Muslim Galeri Indonesia". *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, Vol 3, No.2:164-173
- Nugraha, Dipa.(2022). "Literasi Digital Dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital Di Tingkat Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 6 No.6. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Rosyid, A. (2016). Technological Pedagogical Content Knowledge: Sebuah Kerangka Pengetahuan Bagi Guru Indonesia Di Era Mea. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Salma, April. (2023). "Metode Penelitian Kualitatif: Definisi, Jenis, Karakteristiknya". Deepublish
- Sudarsri Lestari. (2018). Vol.2. No.2. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi".
- Somantri, Gumilar Rusliwa. (2005). "Memahami Metode Kualitatif". *Makara Human Behavior Studies In Asia*, 9(2), 57-65. Universitas Indonesia
- Sholikha, I., Lara L, L., & Mahsunah, N. (N.D.). *Konsepsi Teknologi Pendidikan*.
- Syahril, Eldarni, & Rahmi, U. (2018). *Teknologi Pendidikan: Peningkatan Kualitas Dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tambunan, D. (2022). Pembelajaran Berbasis Mobile (Pbm) Untuk Mengoptimalkan Kemandirian Belajar Dan Penguasaan Konsep Peserta Didik Smp Pada Materi Tata Surya. *Repository.Upi.Edu*.
- Tampang, B. (2010). Peran Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Vokasi Pendidikan Tinggi. *Seminar Internasional*, Issn 1907-2066.
- Tatat Hartati, D. H., Annisa, N., Nuriyanti, R., Saputra, A. H., & Sutedi, R. (2019). "Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Ppg Sd Prajabatan". *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Widjia, I. G. (2018). "Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan: Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan Dan Tuntutan Jaman Yang Berubah". *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol. 1, No. 2.
- Yahya, I. M. (2019). "Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong". Universitas Negeri Semarang.
- Zalyana. (2016). "Perbandingan Konsep Belajar, Strategi Pembelajaran, Dan Peran Guru (Perspektif Behaviorisme Dan Konstruktivisme)". *Al - Hikmah*, Vol.13, No 1.

C. Internet

- Agustini, P. (2021, Januari 17). *Empat Pilar Literasi Dukung Transformasi Digital*. Retrieved From Aptika.Kominfo.Go.Id.
- Siemens, G. (2005). "Konektivisme: Teori Pembelajaran Untuk Era Digital". *Jurnal Internasional Teknologi Pembelajaran Dan Pembelajaran Jarak Jauh*, 2 (1). <https://edtechbooks-org.translate.goog/K12handbook/Connectivism? X Tr Sl=En& X Tr Tl=Id& X Tr Hl=Id& X Tr Pto=Tc>
- Teori Pembelajaran Konektivisme. Western Governors University. <https://www-wgu-edu.translate.goog/Blog/Connectivism-Learning-Theory2105.html? X Tr Sl=En& X Tr Tl=Id& X Tr Hl=Id& X Tr Pto=Tc>