

**LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA  
VIRTUAL DI SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**SARAH PUSPARINI**

**NPM 1713033034**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

## ***ABSTRACT***

### ***DIGITAL LITERACY IN VIRTUAL HISTORY LEARNING AT SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG***

***By :***

***Sarah Pusparini***

*This study aims to determine the digital literacy skills of virtual learning history teachers at SMA Negeri 1 Bandar Lampung. The method used in this study is a descriptive method, the informants who are used as objects of research are history education teachers at SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Collecting data using interview techniques, observation, documentation and questionnaires or questionnaires. The data analysis technique used is descriptive analysis techniques with reference to the theory of milles and Huber man consist of data collection, data condentition, data display, and conclusion drawing . The results of this study indicate that the digital literacy skills of one of the educational staff, namely the teacher, are indeed very important in the world of education in order to support such an education. Digital literacy is very much needed in the world of education and is very much needed by teachers to make all their work easier and can be managed and utilized as well as possible. This study looks at four digital literacy competencies items, namely internet searching, hypertext navigation, content evaluation , and knowledge assembly .*

*Keywords: history teacher, digital literacy*

## **ABSTRAK**

### **LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA VIRTUAL DI SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh :**

**Sarah Pusparini**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi digital virtual learning guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, informan yang dijadikan objek penelitian adalah guru pendidikan sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan kuisisioner atau angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknis analisis deskriptif dengan merujuk pada teori milles dan huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan atau penarikan. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital salah satu tenaga kependidikan yaitu guru memang sangat di penting di dalam dunia pendidikan agar dapat menunjang sebuah pendidikan tersebut. Literasi digital sangat diperlukan dalam dunia pendidikan dan sangat diperlukan oleh guru agar mempermudah semua pekerjaannya dan dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Penelitian ini melihat dari empat kompetensi literasi digital yaitu antara lain pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*).

Kata Kunci : guru sejarah, literasi digital

**LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA  
VIRTUAL DI SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
SARAH PUSPARINI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi : **LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN  
SEJARAH SECARA VIRTUAL DI SMA NEGERI 1  
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Sarah Pusparini**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1713033034

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**1. MENYETUJUI**

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Muhammad Basri S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19731120 200501 1 001

  
**Marzius Insani S.Pd., M.Pd..**  
NIK. 231804870319101

**2. MENGETAHUI**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah,

  
**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP. 19600826 198603 1 001

  
**Henry Susanto, S.S., M.Hum.**  
NIP. 19700727 199512 1 001

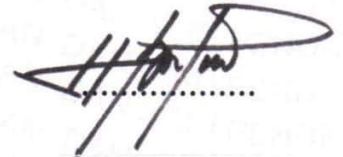
## MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

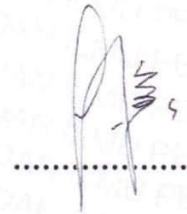
Ketua : **Muhammad Basri S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Henry Susanto, S.S., M.Hum.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **09 Agustus 2021**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Sarah Pusparini
2. NPM : 1713033034
3. Program Studi : Pendidikan Sejarah
4. Jurusan : Pendidikan IPS-FKIP-UNILA
5. Alamat : Jalan. Sadewo Bawah No. 60  
Kel. Sawah Lama, Kec. Tanjung  
Karang Timur, Bandar Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Agustus 2021



Sarah Pusparini  
NPM 1713033034

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 30 September 1998, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muhamad Utari dan Ibu Heni Oktaviana. Pendidikan penulis dimulai dari TK Al-Kautsar, Meranjat, lalu Penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SD Al-Kautsar, Meranjat dan tamat belajar pada tahun 2011. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Bandar Lampung dan melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Pada tahun 2017 penulis diterima di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, di Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SBMPTN.

Pada Semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Harapan, Kec. Penawar Aji, Tulang Bawang dan pada semester VI penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Organisasi Fotografi ZOOM Universitas Lampung sebagai Kepala Devisi Dana dan Usaha.



## **MOTTO**

*“ Hidup itu bukan soal menemukan diri anda sendiri, hidup itu membuat diri anda sendiri ”*

*(George Bernard Shaw)*

*“ Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya ”*

*(Q.S Al-Baqarah:286)*

## **PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia- Nya.  
Shalawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.  
Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, kupersembahkan sebuah karya ini  
sebagai tanda cinta dan sayangku kepada :

Kedua orang tuaku Bapak Muhamad Utari dan Ibu Heni Oktaviana yang telah  
membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran.

Terimakasih atas setiap tetes keringat, dan yang selalu membimbing dan  
mendoakan keberhasilanku, sungguh semua yang Bapak dan Ibu berikan tak  
mungkin terbalaskan.

Terima kasih pada kakakku tersayang M. Atha Hidyatullah serta  
adikku tersayang Ahmad Aditya Rafly  
yang selalu memberikan semangat selama ini.

Bapak/Ibu dosen, Bapak/Ibu guru, terimakasih atas bimbingan, dorongan dan  
motivasi yang telah diberikan selama ini.

Sahabat dan teman-teman yang telah memberi semangat dan dukungan,  
terimakasih telah mengukirkan sebuah sejarah dalam kehidupanku.

**Almamater tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil 'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Henry Susanto, S.S., M.Hum., Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Henry Susanto, S.S., M.Hum., sebagai Pembahas Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Muhammad Basri, S.Pd.,M.Pd., sebagai Pembimbing Akademik dan Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah. Terima kasih atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun, dukungan, motivasi dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar mengajar.
11. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bandar Lampung, Drs. Hi. Ngimron Rosadi, M.Pd. yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
12. Guru serta staff TU SMA Negeri 1 Bandar Lampung, terima kasih atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun.

13. Guru Mata Pelajaran Sejarah, Ibu Dra. Nurul Munwarokh dan Ibu Endri Yunita, M.Pd. yang telah memberikan izin penelitian, arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian serta selaku guru pamong waktu pelaksanaan PLP di SMA Negeri 1 Bandar Lampung sampai selesai.
14. Teruntuk sahabatku Dame Muna Safitri Turnip, Kharisty Aulia Alan, Nadia Maharani, Astika Oktaviana, Ratu Marshelia, Jiliani Polii, Putri Rahayu, Nuni Alawiyah, Ririn Novita, Sindi Nurul, Thersia Tri Ranti, dan yang lainnya yang tak bisa kusebutkan satu per satu terima kasih selalu memberi semangat selama ini.
15. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan, terimakasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah Tercinta ini.
16. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Agustus 2021

Sarah Pusparini

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
<b>II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA</b> .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 Konsep Literasi Digital.....	10
2.1.2 Teori Penghubung.....	12
2.1.3 Kompetensi Literasi Digital.....	13
2.1.4 Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital .....	15
2.1.5 Konsep Pembelajaran Virtual .....	17
2.1.6 Konsep Pembelajaran Sejarah.....	19
2.1.7 Penelitian Terdahulu .....	21
2.2 Kerangka Pikir .....	22
2.3 Paradigma .....	24
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	27
3.1 Pengertian Metode Penelitian .....	27
3.2 Metode Penelitian Yang Digunakan .....	28
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3.1 Observasi.....	30
3.3.2 Wawancara / <i>Interview</i> .....	31
3.3.3 Metode Dokumentasi .....	32
3.3.4 Angket atau Kuisisioner .....	33
3.4 Teknik Analisis Data.....	35

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian .....	38
4.1.1 Sejarah SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	38
4.1.2 Kultur Sekolah .....	39
4.1.3 Data Sekolah .....	41
4.1.4 Visi dan Misi Sekolah.....	42
4.2 Hasil Penelitian .....	44
4.2.1 Literasi Digital Guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	49
4.2.1.1 Pencarian di Internet ( <i>Internet Searching</i> ) .....	58
4.2.1.2 Pandu Arah Hypertext ( <i>Hypertextual Navigation</i> ).....	62
4.2.1.3 Evaluasi Konten Informasi ( <i>Content Evaluation</i> ) .....	65
4.2.1.4 Penyusunan Pengetahuan ( <i>Knowledge Assembly</i> ) .....	69
4.3 Pembahasan.....	73
4.3.1 Pencarian di Internet ( <i>Internet Searching</i> ) .....	74
4.3.2 Pandu Arah Hypertext ( <i>Hypertextual Navigation</i> ).....	78
4.3.3 Evaluasi Konten Informasi ( <i>Content Evaluation</i> ) .....	81
4.3.4 Penyusunan Pengetahuan ( <i>Knowledge Assembly</i> ) .....	81
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	91

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Klasifikasi Indikator Pertanyaan Literasi Digital .....	34
2. Daftar Nama Kepala Sekolah Sebagai Informan .....	44
3. Daftar Nama Guru Sebagai Informan .....	44
4. Daftar Nama Siswa Kelas X MIPA 5 Sebagai Informan .....	45
5. Daftar Nama Siswa Kelas XI IPS 1 Sebagai Informan.....	46
6. Hasil Kuisisioner Literasi Digital Kelas X MIPA 5 .....	53
7. Hasil Kuisisioner Literasi Digital Kelas XI IPS 1 .....	56
8. Hasil Kuisisioner tentang <i>Internet Searching</i> Kelas X MIPA 5.....	59
9. Hasil Kuisisioner tentang <i>Internet Searching</i> Kelas XI IPS 1.....	61
10. Hasil Kuisisioner tentang <i>Hypertextual Navigation</i> Kelas X MIPA 5 .....	63
11. Hasil Kuisisioner tentang <i>Hypertextual Navigation</i> Kelas XI IPS 1 .....	64
12. Hasil Kuisisioner tentang <i>Content Evaluation</i> Kelas X MIPA 5 .....	67
13. Hasil Kuisisioner tentang <i>Content Evaluation</i> Kelas XI IPS 1 .....	68
14. Hasil Kuisisioner tentang <i>Knowledge Assembly</i> Kelas X MIPA 5.....	70
15. Hasil Kuisisioner tentang <i>Knowledge Assembly</i> Kelas XI IPS 1 .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Wawancara dengan Drs. Hi. Ngimron Rosadi, M.Pd. selaku kepala sekolah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.....	106
2. Wawancara dengan Ibu Endri Yunita M.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	106
3. Wawancara dengan Ibu Dra. Nurul Munawarokh selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	107
4. Gedung SMA Negeri 1 Bandar Lampung.....	107
5. Tampak Depan Gedung SMA Negeri 1 Bandar Lampung.....	108
6. Tampak Dalam SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	108
7. Tampak Dalam SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	109
8. Lorong Kelas SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	109
9. Web E-Learning SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	110
10. Halaman Depan E-Learning Pada Akses Guru SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	110
11. Halaman Kelas E-Learning Pada Akses Guru SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	111
12. Halaman Tugas E-Learning Pada Akses Guru SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	111
13. Sumber Materi Pembelajaran Guru SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	112
14. Sumber Materi Modul Pembelajaran Guru SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	112
15. Soal PTS E-learning SMA Negeri 1 Bandar Lampung .....	113

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam era serba digital seperti sekarang ini, perkembangan media digital dan teknologi informasi memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan informasi dan kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut membutuhkan ketepatan dan kualitas informasi yang diperoleh oleh penggunanya. Kemampuan inilah yang saat ini dikenal dengan literasi yang dipahami lebih sekedar kemampuan membaca dan menulis. Namun lebih dari itu, literasi merupakan kemampuan individu untuk menggunakan seluruh potensi dan skill yang dimiliki dalam kehidupan. Keadaan inilah yang menjadikan alasan mengapa program literasi media digital sangat diperlukan. Program literasi media digital diperlukan untuk mewujudkan pengguna yang mampu mengetahui apa yang mereka butuhkan, strategi dalam menelusuri sumber informasi yang relevan, menimbang, menggunakan dan menyebarkannya secara benar (Sudarsono, 2007)

Awalnya literasi juga hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital. Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster (1997) sebagai kemampuan memahami dan

menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Setiap orang bebas memasukkan informasi di dunia maya tanpa batasan. Pendit (2009) dalam Husna (2019) mengatakan bahwa, “Era digital muncul ditandai dengan fenomena penggunaan internet oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Ada dua kelompok masyarakat pengguna internet di era digital saat ini, yaitu generasi muda (*digital native*) dan generasi tua (*digital immigrant*)”. Istilah *digital native* mengandung pengertian bahwa generasi muda saat ini hidup pada era digital, yakni internet menjadi bagian dari keseharian dalam hidupnya. Kondisi para peserta didik saat ini, khususnya siswa menengah atas, sangat bergantung pada mesin pencarian seperti Google dalam mencari informasi.

Pada era yang sudah serba digital ini, dunia sedang digemparkan oleh penyakit baru yang menyebar dengan sangat cepat yaitu Coronavius. Diduga COVID-19 pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok virus ini diduga muncul karena adanya sebuah pasar makanan di Wuhan yang menjual berbagai jenis hewan hidup maupun sudah mati (Nuraini, 2020). Pada tanggal 30 Januari 2020

WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan kasus konfirmasi COVID-19 sebanyak 2 kasus. Sampai dengan tanggal 16 Maret 2020 ada 10 orang yang dinyatakan positif corona. (Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, 2020).

Wabah penyakit ini juga berimbas ke dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Maka dari itu, UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) pada 4 Maret 2020 menyarankan penggunaan pembelajaran jarak jauh dan membuka platform pendidikan yang dapat digunakan sekolah dan guru untuk menjangkau peserta didik dari jarak jauh dan membatasi gangguan pendidikan (UNESCO, 2020).

Di Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan tersebut melalui Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam hal ini poin 2 yang menyatakan, proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;

- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning (pembelajaran online) (Hartanto, 2016). Pembelajaran online diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia (Kitao, 1998 dalam (Riyana & Pd, n.d.)). E-learning (pembelajaran online) merupakan salah satu pembelajaran yang sudah banyak digunakan di sekolah saat ini semenjak diterbitkannya sebagaimana diatur dalam Pasal 31 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengenai pembelajaran jarak jauh. (Brito, 2003).

Guru dan siswa dituntut untuk memahami dan menguasai kemampuan untuk meninjau informasi secara digital atau bisa disebut literasi digital. Pentingnya literasi digital saat ini dirasakan segala umur terutama siswa dan guru. Saat ini sistem pembelajaran tidak hanya terbatas antara guru dan siswa. Dengan semua perkembangan teknologi kini guru dapat mendapatkan informasi mengenai apapun termasuk pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa melalui internet. Entah berupa jurnal dan buku digital tanpa perlu siswa belajar tatap muka

langsung dengan guru dan terhalang oleh jarak dan waktu. SMA Negeri 1 Bandar Lampung pun sudah menerapkan pembelajaran virtual sesuai kebijakan pemerintah yang mengharuskan siswa belajar dirumah. Tentu saja pembelajaran virtual ini menuntut siswa dan guru untuk memahami dan menguasai literasi digital.

Pembelajaran masa sebelum adanya kebijakan pemerintah sangat berbeda dengan sekarang yang perkembangan teknologinya tidak pernah berhenti membuat inovasi. Guru diharuskan untuk mengubah sistem pembelajaran yang awalnya memakai sistem konvensional menjadi metode pembelajaran virtual. Metode belajar pada pembelajaran virtual ini pastinya menggunakan laptop, computer, dan *handphone* sebagai media pembelajaran. Lalu sumber-sumber belajar yang bisa didapatkan dari internet. Kemampuan ini sangatlah penting bagi guru pada sistem pendidikan sekarang. Begitu banyaknya hal yang di dapatkan dari perkembangan teknologi.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, perkembangan teknologi menuntut seorang guru untuk memahami suatu literasi digital dalam pembelajaran di sekolah, maka dalam hal ini peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah

penelitian ini adalah: “Bagaimanakah kesesuaian kompetensi Literasi Digital guru mata pelajaran Sejarah pada pembelajaran virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung?”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui literasi digital guru mata pelajaran Sejarah pada pembelajaran virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan terutama mengenai Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung, selain itu hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat memperkuat penelitian sebelumnya. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi.

### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

#### **1. Subjek penelitian:**

Subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel yang melekat, dan yang dipermasalahkan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itu lah data tentang variabel yang penelitian amati (Arikunto, 2016). Subjek penelitian ini adalah

Guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

2. Objek penelitian:

Objek penelitian adalah “sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, *valid* dan *reliable* tentang suatu hal (variabel tertentu)” (Sugiyono, 2017). Objek penelitian ini adalah Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

3. Tempat penelitian:

Tempat penelitian adalah lokasi tertentu yang digunakan untuk objek dan subjek yang akan diteliti dalam penelitian. Sesuai dengan judul penelitian ini, maka peneliti mengadakan penelitian dengan mengambil lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

4. Waktu penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada tahun ajaran 2020/2021.



## REFERENSI

- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004. Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Sejarah. Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 6. 1989. Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas no. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Sumber Jurnal :
- Aji, R. H. S. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i, 7(5), 395-402.
- Gilster, P. 1997. Digital Literacy. New York: Wiley.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. 2020. Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. LP2M.
- Kemendikbud. 2017. Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2020. Surat edaran pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus Disease (covid- 19). Diakses 28 Maret 2020.
- Mayes, T., and Fowler, C. 2006. "Learners, Learning Literacy and The Pedagogy of E-learning", Digital Literacies for Learning, London: Facet Publ.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. 2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 4(2), 30-36.
- Setiawan, A. R. 2020. Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 29-36
- UNESCO. Education for All: Literacy for Life. 2005, diakses dalam <http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf>.

- Windhiyana, E. 2020. Dampak Covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di sebuah perguruan tinggi kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8.
- Yerusalem, Muhammad Rozi., Adian F, R., Kurniawan, T, M. 2015. *Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Program Studi Sistem Komputer. Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.*
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. 2020. Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1).

## **II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan wawasan yang menyeluruh tentang penelitian yang pernah dilakukan dalam suatu topik.

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **2.1.1 Konsep Literasi Digital**

Pengertian dari literasi ialah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi “membaca, berbicara, menyimak, dan menulis” dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya (Elizabeth Sulzby, 1986). Jika didefinisikan secara singkat, definisi literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca.

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster (1997). Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Bawden (2001) memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di

lingkungan bisnis, tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.

Lain halnya menurut Martin, literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media, dan komunikasi (Allan Martin, 2008). Dengan enam keterampilan literasi dasar tersebut, Martin merumuskan beberapa dimensi literasi digital berikut ini:

- a) Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
- c) Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/tugas dalam hidup.
- d) Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dengan demikian yang dimaksud literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti smartphone, tablet, laptop, dan PC desktop untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan

mengevaluasi informasi dan sumber pembelajaran, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dan mudah dalam kehidupan bermasyarakat.

### **2.1.2 Teori Penghubung**

Salah satu teori yang dapat menjelaskan pembentukan literasi digital adalah konsepsi Bawden (2008) yang menghubungkan literasi digital dengan literasi komputer dan literasi informasi. Apabila diuraikan lebih mendetail, konsep literasi digital menurut Bawden tersusun atas empat komponen yaitu:

#### **1. Kemampuan Dasar Literasi**

Kemampuan dasar literasi mencakup kemampuan untuk membaca, menulis, memahami simbol, dan perhitungan angka. Pada konteks pembelajaran daring, kemampuan ini dapat berupa kemampuan untuk memahami istilah dan simbol (icon) yang digunakan pada perangkat lunak, membuat suatu file yang berisi teks dan gambar, serta kemampuan membagikan file tersebut melalui platform digital.

#### **2. Latar Belakang Pengetahuan Informasi**

Latar belakang pengetahuan informasi merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki, untuk menelusuri informasi baru guna memperkaya pengetahuan yang telah dimiliki. Pada konteks pembelajaran daring, latar belakang informasi dapat diartikan sebagai kemampuan mencari informasi secara online melalui *search engine*, dan menyeleksi hasil penelusuran agar sesuai dengan konteks pembelajaran daring yang sedang diikuti.

### 3. Keterampilan Bidang TIK

Keterampilan bidang TIK merupakan menciptakan/menyusun konten digital. Keterampilan ini merupakan kompetensi utama dalam bidang literasi digital, dan melibatkan kemampuan merakit informasi atau pengetahuan. Pada konteks pembelajaran daring, kemampuan ini terkait dengan kemampuan untuk menyusun suatu dokumen atau artikel yang bersifat ilmiah sebagai output pembelajaran yang diikuti.

### 4. Sikap dan Perspektif Pengguna Informasi

Sikap dan perspektif pengguna informasi merupakan perilaku yang terkait dengan tata cara penggunaan informasi digital, dan bagaimana mengkomunikasikan suatu konten yang mengandung informasi dari sumber lain. Pada konteks pembelajaran daring, aspek ini dapat berupa kemampuan menyertakan kutipan dari sumber informasi lain melalui kaidah sitasi dan penyusunan daftar pustaka.

## 2.1.3 Kompetensi Literasi Digital

Paul Gilster (1997) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

### 1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Internet Searching adalah suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

## 2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Hypertextual Navigation adalah suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang *bandwidth*, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.

## 3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Content Evaluation adalah kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, Kemampuan menganalisa 8 latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, Kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta Pengetahuan tentang FAQ dalam suatu

newsgroup/grup diskusi.

#### 4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Knowledge Assembly adalah suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, Kemampuan untuk membuat suatu personal newsfeed atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu newsgroup, mailing list maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, Kemampuan untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

#### **2.1.4 Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital**

Menurut Kemendikbud (2017), Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut.

##### 1. Pemahaman Prinsip

Pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi



kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan ekspilisit dari media.

## 2. Saling Ketergantungan

Saling ketergantungan dimaknai bagaimana suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu sama lain.

## 3. Faktor Sosial

Berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.

## 4. Kurasi

Berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode “save to read later” merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006) bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.

### **2.1.5 Konsep Pembelajaran Virtual**

Virtual Learning terdiri dari dua kata : Virtual dan Learning. Menurut kamus Webster's (dalam Subir, 2020), *virtual is being in essence or effect but not in fact*. Virtual berarti semu, bukan benda aslinya, maya, simulasi/latihan/demo, bekerja secara electronic, bisa berpindah-pindah saat anda berada dimana saja, tidak benar-benar secara fisik. Sedangkan arti kata Learning adalah : *Learning is the acquisition and development of memories and behaviors, including skills, knowledge, understanding, values, and wisdom. It is the goal of education, and the product of experience*. Learning berarti proses perubahan tingkah laku yang harus dapat di ukur, proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah keadaannya dari tidak tahu menjadi tahu. (Subir, 2020)

Virtual learning mengacu pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam cyberspace melalui jaringan Internet (Pannen, 1999). Penerapan virtual learning ditujukan untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antara siswa dan pengajar melalui media komputer. Siswa dapat memperoleh bahan belajar yang sudah dirancang dalam paket-paket pembelajaran

yang tersedia dalam situs Internet (Siti Suleha, 2011). Diungkapkan oleh Saputro, pembelajaran jarak jauh memiliki banyak manfaat, antara lain menghemat waktu, biaya, sangat efektif dalam penyampaian karena memiliki kemampuan memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan, dan membagi materi pengajaran atau informasi (Yerusalem *et al*, 2015).

Menurut Porter (dalam Munawaroh, 2015), beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam menciptakan kelas virtual sehingga menjadi wahana belajar yang efektif, antara lain: (1) Kelas virtual harus dilengkapi dengan sumber belajar yang pada saat diperlukan telah tersedia dan mudah diakses; (2) Kelas virtual harus dapat memberikan harapan untuk terjadinya proses belajar dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar kepada peserta didik; (3) Kelas virtual harus dapat menyatukan peserta didik dengan pihak penyelenggara/pengajar untuk saling bersikap terbuka dalam berbagi informasi dan bertukar gagasan; (4) Kelas virtual harus mampu menyediakan ruang untuk percobaan dan penerapan; (5) Kelas virtual harus dapat memberikan penilaian terhadap kinerja dari peserta didik; dan (6) Kelas virtual harus dapat menjadi wahana kebebasan belajar akademik bagi peserta didik.

Dari Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi dunia saat ini memudahkan manusia untuk mengakses pengetahuan lebih luas dengan mudah begitupun dengan pendidikan. Sudah terdapat pembelajaran virtual pada sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi. Melalui pembelajaran virtual ini, ruang

dan waktu yang biasanya menjadi batasan untuk menyelenggarakan pembelajaran, kini dapat diatasi melalui fleksibilitas akses melalui internet.

### **2.1.6 Konsep Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja, 1989).

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta penanaman masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003). Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Adapun sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014)

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22

tahun 2006 tentang Standar Isi yang tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri, untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dijelaskan terkait materi dan tujuan dari pembelajaran sejarah maka mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Menurut Sapriya (2012) pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut:

1. Mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik;
2. Memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan;
3. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa;
4. Sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;
5. Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang mempelajari peristiwa masa lampau hingga masa sekarang. Dalam pembelajaran sejarah ini didalamnya terdapat ilmu-ilmu sosial

yang bisa dimaknai sehingga terjadi perubahan sikap sosial kearah yang lebih baik misalnya sikap saling menghargai perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bersosial dan menyadari bahwa manusia hidup saling berdampingan dan membutuhkan satu sama lain.

### **2.1.7 Penelitian Terdahulu**

1. Qory Qurratun A'yuni (2015) yang berjudul Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif studi deskriptif. Dengan hasil penelitian sebagai berikut: tingkat literasi digital remaja di kota Surabaya berdasarkan Aspek Internet Searching (pencarian di internet), sudah tergolong tinggi dengan total skor rata-rata 5,19. Skor tingkat literasi digital berdasarkan Aspek Internet searching (pencarian di internet) tersebut tersusun dari rata-rata skor tingkat pengetahuan remaja tentang komponen web sudah tergolong tinggi dengan skor rata-rata sebesar 6,14. Tingkat kemampuan remaja dalam melakukan pencarian di internet masih tergolong sedang dengan skor rata-rata sebesar 4,63, serta tingkat aktivitas remaja dalam menggunakan internet yang masih tergolong sedang dengan skor rata-rata sebesar 4,82.
2. Herdhita Vidya Kharisma (2017) dengan judul Literasi Digital Di Kalangan Guru SMA Di Kota Surabaya. Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan tipe deskriptif. Dengan hasil penelitian sebagai berikut: Tingkat Kompetensi Literasi Digital Guru berdasarkan Aspek Pencarian di Internet (Internet Searching) Total skor rata-rata mencapai angka 2,87 termasuk kedalam golongan tingkat tinggi. Berdasarkan Aspek Pandu

Arah Hypertext (Hypertext Navigation) Total skor mencapai angka 2,90 dan tergolong kategori tinggi. Berdasarkan Aspek Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation) menunjukkan angka 2,64 yang termasuk golongan kategori tinggi. Dan yang terakhir berdasarkan Aspek Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly) skor yang didapat yaitu 2,90 dan tergolong tinggi.

Perbedaan yang mendasari dari penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan jika ditinjau dari subjek penelitian, dimana subjek penelitiannya yaitu Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual.

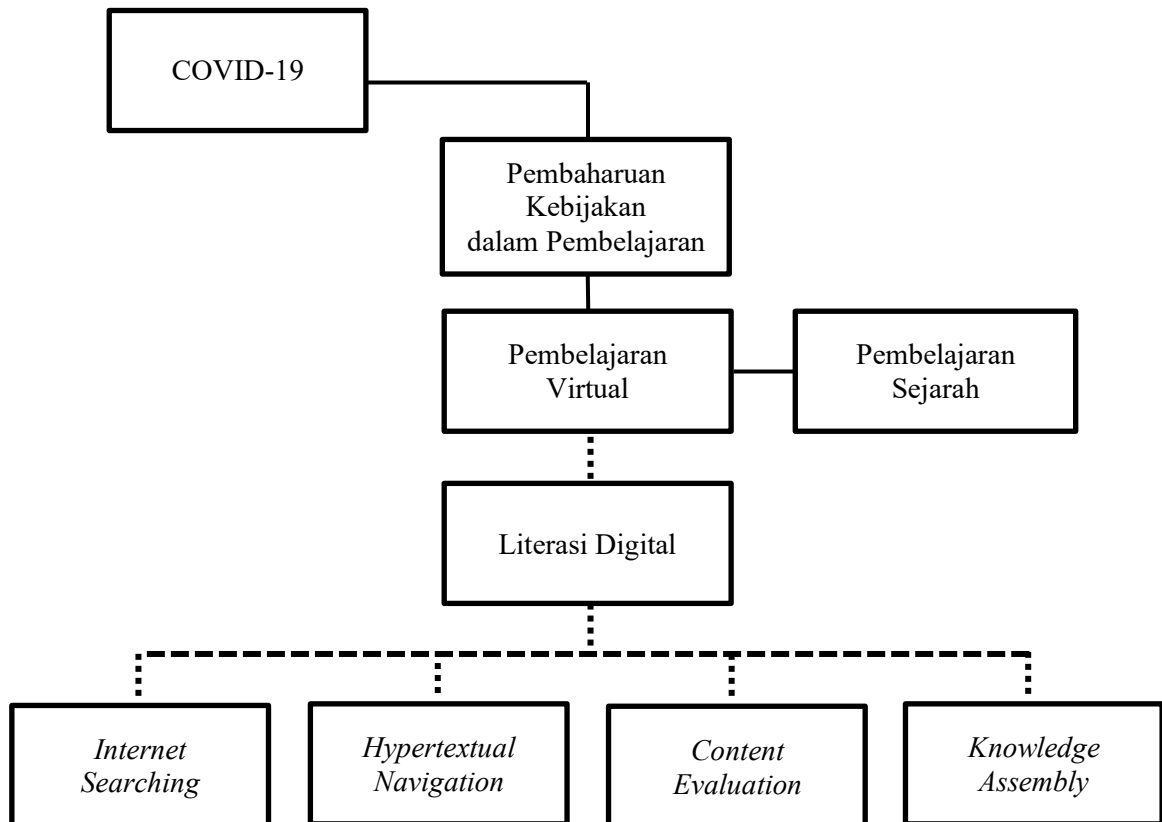
## **2.2 Kerangka Pikir**

Indonesia telah dilanda keresahan terhadap kesehatan masyarakat yang telah dikonfirmasi mengenai terjangkitnya COVID-19 yang memberikan dampak kepada masyarakat secara langsung dan signifikan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan itu, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang menyatakan bahwa sekolah dan perguruan tinggi menjalani proses Belajar dari Rumah. Surat edaran ini tentu memberikan keresahan dalam mewujudkan tercapainya hak pelajar dan mahasiswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Kebijakan baru ini memungkinkan dilakukannya pembelajaran secara daring atau virtual. Pembelajaran virtual menjadi salah satu sarana pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi guna tercapainya pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran virtual tentu guru diharuskan untuk memahami tentang literasi digital yang membuat guru mengubah cara ngajar yang tadinya secara konvensional menjadi virtual. Kemampuan ini mengharuskan guru dapat mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi dan sumber pembelajaran secara digital. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi saat ini, penelitian ini meneliti tentang pemahaman Guru Mata Pelajaran Sejarah mengenai Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung yang mempunyai empat kompetensi menurut Paul Gilster yaitu *Internet Searching, Hypertextual Navigation, Content Evaluation, dan Knowledge Assembly*.



### 2.3 Paradigma



Keterangan : — = Sebab

..... = Akibat

## REFERENSI

- Abdul, G. 2012. Desain Pembelajaran. Yogyakarta : Ombak
- Agung & Wahyuni. 2013. Perencanaan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Kochhar, S. K. 2008. Pembelajaran Sejarah (Teaching of History). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pannen, P. 1999. Pengertian Sistem Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Dalam Tian Belawati, dkk. (Ed.), Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 9-11.
- Sagala, S. 2010. Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar, cet. 8. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. 2012. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H. 2014. Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Suyanto dan Jihad, A. 2013. Menjadi guru yang profesional (strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global). Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Widja, I. G. 1989. Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta metode pengajaran Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sumber Jurnal :
- Allan Martin. 2008. Digital Literacy ant the ‘Digital Society’ dalam Lankshear, C and Knobel, M(ed). Digital literacies: concepts, policies and practices. Die Deutsche Bibliothek
- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja Smp, Sma Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

- Gilster, P. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hamid Hasan, S. 1997. “Kurikulum dan Buku Teks Sejarah” dalam Kongres Nasional Sejarah 1996 Jakarta Sub Tema Perkembangan Teori dan Metodologi dan Orientasi Pendidikan Sejarah. Jakarta : Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Herdhita Vidya Kharisma. 2017. *Literasi Digital Di Kalangan Guru Di SMA Kota Surabaya*. Universitas Airlangga Surabaya.
- Herlina, D. 2015. Membangun karakter bangsa melalui literasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Kontribusi Ilmu-Ilmu Sosial dalam Percepatan Pembangunan Indonesia Bermartabat*.
- Isnawati, N., & Samian, S. 2015. Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144.
- Julaeha, S. 2011. Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2).
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. 2017. Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61-76.
- Qory Qurratun A’yuni. 2015. *Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya*. Universitas Airlangga Surabaya.
- Subir, M. S. 2020. Fungsi Virtual Learning Dalam Sistem Pembelajaran. *Transformasi: Jurnal Studi Agama*, 13(1), 20-37.
- Suid & Syafrina, A. 2017. Analisis kemandirian siswa dalam proses pembelajaran di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 70-81.

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Pengertian Metode Penelitian**

Sekaran (2003) mendefinisikan penelitian sebagai suatu kegiatan yang terorganisir, sistematis, berdasarkan data, dilakukan secara kritis, objektif, ilmiah untuk mendapatkan jawaban atau pemahaman yang lebih mendalam atas suatu masalah. Intinya, menurut beliau, yaitu memberikan masukan yang dibutuhkan oleh pengambil kebijakan untuk membuat suatu keputusan. Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji hipotesis, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu (Winarno Surachmad, 1982).

Menurut Sugiyono (2013), Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Menurut Darmadi (2013), Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data pada penelitian dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah mempunyai arti yang berarti kegiatan penelitian yang di teliti peneliti didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Oleh sebab itu, metode penelitian sangat diperlukan untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi untuk menentukan suatu penelitian.

### **3.2 Metode Penelitian Yang Digunakan**

Metode yang digunakan adalah Metode Kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Nawawi, 1993).

Studi kasus adalah suatu pendekatan untuk memahami individu yang dilakukan secara integrative dan komprehensif agar diperoleh pemahaman yang mendalam tentang individu tersebut beserta masalah yang dihadapinya dengan tujuan masalahnya dapat terselesaikan dan memperoleh perkembangan yang baik (Susilo Raharjo & Gudnanto (2011).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling, bahkan samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari samplinglainnya. Penelitian

kualitatif lebih menekan pada persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2009). Perlu ditegaskan bahwa metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif merupakan suatu metode atau cara untuk mendapatkan suatu data dengan menggambarkan keadaan seseorang, lembaga atau masyarakat yang bersifat apa adanya dan berdasarkan fakta-fakta yang ada yang hasilnya lebih menekankan makna serta menggambarkan atau mendeskripsikan secara sistematis/terperinci mengenai bagaimana sifat serta hubungan antar fenomena sosial tertentu.

Adapun langkah-langkah penelitian deskriptif yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi adanya permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode deskriptif.
2. Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas.
3. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian.
4. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan.
5. Menentukan kerangka berfikir, dan pertanyaan penelitian atau hipotesis penelitian.
6. Mendesain metode penelitian akan digunakan.
7. Mengumpulkan dan menganalisis data.
8. Membuat laporan penelitian (Sukardi, 2003).

Penelitian ini bertujuan mendapatkan gambaran yang mendalam tentang bagaimana Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Kegiatan teoritis dan empiris pada penelitian ini

diklasifikasikan dalam metode deskriptif kualitatif, karena peneliti melaporkan hasil penelitian tentang Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung, kemudian mendiskripsikan dan memadukan dengan konsepsi teori-teori yang ada.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya (Arikunto, 2002).

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

#### **3.3.1 Observasi**

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Sedangkan menurut Zainal Arifin dalam buku (Kristanto, 2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan.

Menurut Patton (dalam Poerwandari 1998) tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian di lihat dari perpektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Teknik observasi pada penelitian ini dilakukan pada *setting* Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah Secara Virtual di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai fasilitas dan dokumen pendukung tentang kemampuan literasi digital guru dalam pembelajaran sejarah yang saat ini semua sekolah menggunakan pembelajaran virtual dikarenakan wabah COVID-19. Pada penggunaan teknik observasi ini menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dikembangkan dari kisi-kisi instrumen.

### **3.3.2 Wawancara/Interview**

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung (yusuf, 2014).

Dapat ditegaskan bahwa wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana terjadi suatu proses tanya jawab lisan antara duaorang atau lebih yang saling bertukar informasi dengan tujuan untuk mendapatkan data penelitian. Teknik wawancara dapat digunakan melalui dua cara yaitu dengan wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur, sebagai berikut :

#### **a. Wawancara Terstuktur**

Wawancara terstuktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan



instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah disiapkan (Sugiyono, 2018).

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas yang mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan pernyataan di atas, penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur dikarenakan peneliti harus menyusun pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan untuk bahan penelitian dan akan memperoleh data secara langsung dari Narasumber yaitu Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bandar Lampung dan Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Bandar Lampung tentang literasi digital pada pembelajaran sejarah secara virtual.

### **3.3.3 Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Dokumentasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (yusuf, 2014).

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya, misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2012).

Berdasarkan penjelasan diatas, teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data dengan bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Teknik dokumentasi ini berupa perekaman data yang dalam bentuk objek gambar atau peristiwa, maupun dokumen arsip. Untuk data berupa gambar dapat diperoleh dengan mengambil objek gambar pada berbagai situasi penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan. Begitu pula dengan perekaman data berupa dokumen-dokumen sekolah SMA Negeri 1 Bandar Lampung untuk melengkapi dan memperkuat data yang telah didapatkan dari teknik observasi dan teknik wawancara.

#### **3.3.4 Angket atau Kuisisioner**

Angket atau kuisisioner adalah seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis dalam lembaran kertas atau sejenisnya dan disampaikan kepada responden penelitian untuk diisi olehnya tanpa intervensi dari penulis atau pihak lain (Sudarwan, 2002:138). Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal – hal lain yang responden ketahui.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket tertutup dengan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2001), skala Guttman adalah skala pengukuran yang diperoleh dengan data yang diperoleh berupa data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Tipe cara pemberian bobot nilai, yaitu nilai 1 untuk jawaban “ya” dan nilai 0 untuk jawaban “tidak”. Batas kriteria efektif dengan skor persentase 0-50 % dan kriteria efektif dengan skor 50-100 %. Hasil analisis dinyatakan dengan sebaran frekuensi, baik secara angka-angka mutlak maupun secara persentase, disertai dengan penjelasan kualitatif.

Menurut Feliska (2019), data yang didapat dari angket atau kuisioner pada tiap indikator pertanyaan diubah ke dalam bentuk persentase dan ditabulasikan menjadi 5 bagian penilaian kategori atau klasifikasi yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Hasil persentase kemudian diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.3.4.1 Klasifikasi Indikator Pertanyaan Literasi Digital

<b>Persentase</b>	<b>Klasifikasi</b>
81 s.d 100	Sangat Baik
61 s.d 80	Baik
41 s.d 60	Cukup
21 s.d 40	Kurang
0 s.d 20	Sangat Kurang

Adapun cara dalam penentuan sampel, peneliti menggunakan cara *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012), *purposive sampling* adalah teknik

penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini penulis mengambil sampel yaitu siswa kelas X MIPA 5 dan XI IPS 1. Angket menggunakan *Google Forms* dan disebarakan kepada siswa secara online dikarenakan pandemi COVID-19 yang mengharuskan sekolah melakukan pembelajaran secara virtual.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif menurut Miles dan Huberman dalam Gunawan (2013) yaitu:

#### **1. Data Collection (Pengumpulan Data)**

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Penelitian kualitatif pengumpulan data pada umumnya menggunakan wawancara mendalam, dokumentasi dan studi kepustakaan. Sehingga data yang diambil pada penelitian ini yaitu wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

#### **2. Kondensasi Data (Data Condensation)**

*“Data condensation refers to the process of selecting data, focusing, simplifying, abstracting, and transforming the data that appear in written-up field notes or transcriptions”*. Maksudnya dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian. Sehingga dalam tahap kondensasi ini data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

### 3. Data Display (Penyajian Data)

Data yang sudah dikondensasi maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Penyajian data akan mudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Peneliti menyajikan data dalam bentuk pendeskripsian dengan uraian singkat yang menggambarkan analisis pada transitivitas (penguraian pengalaman). Penyajian data ini terkait proses wawancara yang terkait masalah yang dibahas.

### 4. Kesimpulan, Penarikan *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang ada masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Penelitian menyimpulkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Data-data yang sudah dideskripsikan disimpulkan secara umum. Sehingga setelah melalui beberapa tahapan, tahap terakhir mengambil kesimpulan, dari data yang telah ditemukan, telah diolah peneliti terkait pemahaman guru terkait Literasi Digital Pada Pembelajaran Sejarah secara Virtual.

## REFERENSI

- Darmadi, H. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Hadari Nawawi. 1993. Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Kriyantono, Rachmat. 2009. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi & Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, A. M. 2014. Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana.
- Sumber Jurnal :
- Feliska, H. (2019). Tingkat Literasi Digital Siswa ditinjau dari Prestasi Belajar, Jenis Kelamin, Dan Motivasi Belajar. Duke Law Journal, 1(1), 1-13.
- Raco, J. 2018. Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Raharjo, S. 2011. Gudnanto. Pemahaman Non Individu Teknik Non Tes, Nora Media Eaterprise.
- Rijali, A. 2019. Analisis data kualitatif. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 81-95.
- Sekaran, U. 2003. Research Methods for Business : A Skill-Building Approach, Fourth Edition, John Willey & Sons, Inc, New York.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil data penelitian yang telah dilakukan, tingkat kompetensi literasi digital yaitu pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) pada guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bandar Lampung diukur dengan empat kompetensi secara keseluruhan dari angket yang disebar kepada kelas X MIPA 5 dan XI IPS 1 tergolong kategori baik dengan persentase 76,5%. Adanya pemahaman guru mata pelajaran sejarah mengenai pentingnya pembelajaran secara virtual juga dapat membantu mengembangkan keterampilan berfikir dalam mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sejarah yang dikelola guru untuk diberikan kepada siswa dan dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi tugas yang diberikan kepada siswa.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah dalam pelatihan pemahaman literasi digital perlu ditingkatkan lagi dalam upaya perkembangan mutu pendidikan. Sehingga tenaga pendidik

di SMA Negeri 1 Bandar Lampung dapat meningkatkan lagi kompetensinya dalam melakukan pencarian informasi di internet sehingga pencarian informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.

2. Bagi Guru diharapkan untuk meningkatkan pembelajaran strategi penelusuran informasi sehingga sumber informasi dari internet dapat siswa praktekkan langsung dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi Peneliti sebagai masukan dan wawasan pengetahuan tentang literasi digital dan sebagai referensi bagi peneliti lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, G. 2012. Desain Pembelajaran. Yogyakarta : Ombak
- Agung & Wahyuni. 2013. Perencanaan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Darmadi, H. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004. Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Sejarah. Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 6. 1989. Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas no. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- Hadari Nawawi. 1993. Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Kochhar, S. K. 2008. Pembelajaran Sejarah (Teaching of History). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kriyantono, Rachmat. 2009. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : KencanaPrenada Media Group.
- Pannen, P. 1999. Pengertian Sistem Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Dalam Tian Belawati, dkk. (Ed.), Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 9-11.
- Sagala, S. 2010. Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar, cet. 8. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. 2012. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi & Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.

Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Suyanto dan Jihad, A. 2013. *Menjadi guru yang profesional (strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global)*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.

Yusuf, A. M. 2014. *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Sumber Jurnal :

Aji, R. H. S. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5), 395-402.

Allan Martin. 2008. Digital Literacy ant the 'Digital Society' dalam Lankshear, C and Knobel, M(ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek

A'yuni, Q. Q. (2015). *Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja Smp, Sma Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA)*.

Feliska, H. (2019). Tingkat Literasi Digital Siswa ditinjau dari Prestasi Belajar, Jenis Kelamin, Dan Motivasi Belajar. *Duke Law Journal*, 1(1), 1-13.

Gilster, P. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley.

Herdhita Vidya Kharisma. 2017. *Literasi Digital Di Kalangan Guru Di SMA Kota Surabaya*. Universitas Airlangga Surabaya.

Herlina, D. 2015. Membangun karakter bangsa melalui literasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Kontribusi Ilmu-Ilmu Sosial dalam Percepatan Pembangunan Indonesia Bermartabat*.

Isnawati, N., & Samian, S. 2015. Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144.

Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. 2020. Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.

Julaeha, S. 2011. *Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2).

- Kemendikbud. 2017. Materi Pendukung Literasi Digital. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2020. Surat edaran pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus Disease (covid- 19). Diakses 28 Maret 2020.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. 2017. Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61-76.
- Mayes, T., and Fowler, C. 2006. "Learners, Learning Literacy and The Pedagogy of E-learning", *Digital Literacies for Learning*, London: Facet Publ.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. 2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36.
- Qory Qurratun A'yuni. 2015. *Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya*. Universitas Airlangga Surabaya.
- Raco, J. 2018. Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Raharjo, S. 2011. Gudnanto. Pemahaman Non Individu Teknik Non Tes, *Nora Media Eaterprise*.
- Rijali, A. 2019. Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Sekaran, U. 2003. *Research Methods for Business : A Skill-Building Approach*, Fourth Edition, John Willey & Sons, Inc, New York.
- Setiawan, A. R. 2020. Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 29-36.
- Subir, M. S. 2020. Fungsi Virtual Learning Dalam Sistem Pembelajaran. *Transformasi: Jurnal Studi Agama*, 13(1), 20-37.
- Suid & Syafrina, A. 2017. Analisis kemandirian siswa dalam proses pembelajaran di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 70-81.
- UNESCO. *Education for All: Literacy for Life*. 2005, diakses dalam <http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf>.

Widja, I. G. 1989. Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta metode pengajaran Sejarah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Windhiyana, E. 2020. Dampak Covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di sebuah perguruan tinggi kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8.

Yerusalem, Muhammad Rozi., Adian F, R., Kurniawan, T, M. 2015. Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Program Studi Sistem Komputer. Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. 2020. Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1).

Sumber Wawancara :

Bapak Drs. Hi. Ngimron Rosadi, M.Pd. (Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Bandar Lampung)

Ibu Dra. Nurul Munawarokh (Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Bandar Lampung)

Ibu Endri Yunita M.Pd. (Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Bandar Lampung)

Sumber Kuisisioner :

Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Bandar Lampung

Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Bandar Lampung