KONSEPSI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DISRUPTIF

Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, Cipto Duwi Priyono

Email : ariqinhafizd@gmail.com, aliregar36@gmail.com, cipto.dp84@gmail.com

Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang konsep literasi digital dalam pembelajaran sejarah. Pentingnya pembelajaran literasi digital dalam pembelajaran sejarah saat ini tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia saat ini. Kondisi ini disebut juga dengan era disruptif yaitu era dimana kebiasaan lama ditinggalkan secara radikal akibat dari perkembangan digitalisasi. Sehingga untuk menjawab tantangan perubahan tersebut maka system pembelajaran saat ini khususnya pembelajaran sejarah harus mampu mempersiapkan para peserta didik memiliki kompetensi yang dibutuhkan dimasa yang akan datang. Salah satu upaya yang harus dilakukan saat ini adalah memaksimalkan literasi digital dalam pembelajaran sejarah. Literasi saat ini tidak saja hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis akan tetapi bagaimana seorang peserta didik bisa memahami informasi digital. Dengan memaksimalkan literasi digital dalam pembelajaran sejarah diharapkan siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep pembelajaran sejarah yang seutuhnya. Pembelajaran sejarah dengan literasi digital akan merangsang siswa untuk mampu belajar secara mandiri, dan mampu mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kompetensi dunia kerja saat ini.

Kata Kunci: Konsepsi literasi digital, pembelajaran sejarah, era disruptif

Pendahuluan

Derasnya arus informasi dewasa ini berdampak pada tatanan sosial, budaya, ekonomi dan politik. Sejak zaman dahulu, literasi sudah menjadi bagian dari kehidupan dan perkembangan manusia, dari zaman pra sejarah hingga zaman modern. Pada zaman prasejarah manusia hanya membaca tanda-tanda alam untuk berburu dan mempertahankan diri. Mereka menulis symbol-simbol dan gambar buruannya pada dinding gua. Seiring dengan perubahan waktu, berkembanglah taraf kehidupan manusia, dari tidak mengenal tulisan hingga melahirkan pemikiran untuk membuat kode-kode dengan angka dan huruf sehingga manusia dikatakan mahluk yang mampu berfikir (Kemendikbud, 2017:3). Memasuki abad 21, literasi berkembang menjadi sebuah keterampilan berpikir dalam membaca kata dan dunia serta mencari relasi diantara keduanya untuk memecahkan masalah kehidupan (Hendriani, dkk, 42:2017).

Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga jika sekarang ini “gagap teknologi” maka akan terlambat menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*) (Munir, 2017:1). Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Setiap orang bebas memasukkan informasi di dunia maya tanpa batasan. 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. Hal ini mengakibatkan berkurangnya penggunaan sumber daya berkualitas yang tersedia di perpustakaan sekolah serta perubahan perilaku peserta didik dalam memanfaatkan dan mengelola informasi. Keragaman bentuk dan tipe informasi ini seharusnya mendorong peserta didik agar lebih selektif dan mampu memaksimalkan penggunaan hasil kemajuan teknologi informasi. (Kurnianingsih, dkk, 2017:62). Oleh sebab itu pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital sangat diperlukan saat ini. Khususnya dalam pembelajaran sejarah, sudah tidak bisa kita pungkiri perkembangan dunia informasi juga mempengaruhi kualitas pembelajaran sejarah di sekolah. Pengenalan konsep-konsep kesejarahan dengan metode lama yaitu narasi panjang dari guru, menuturkan bagaimana sebuah peristiwa sejarah sudah tidak zamannya lagi, semua informasi sudah banyak tersedia secara digital. Bahkan para siswa yang lebih matang terhadap teknologi informasi terkadang bisa saja justru dengan metode lama guru membuat mereka jadi bosan sehingga paradigma siswa terhadap mata pelajaran sejarah semakin kurang diminati. Artinya, saat ini sangat diperlukan sekali pengelolaan pembelajaran sejarah berbasis literasi digital.

Sebagaimana dikemukakan Siti Hawa Abdullah dalam Tubagus (2017) mengemukakan bahwa diperlukan transformasi dalam pendekatan pengajaran dan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan membuka ruang serta peluang bagi menzahirkan *historical empathy* guru dan murid. Transformasi dalam model pembelajaran sejarah menekankan perubahan paradigma

dalam pendekatan guru yang masih bersifat *theacer centered* menuju pembelajaran yang bersifat *student centered*. Siswa dapat mengkonstruksi pengalaman dan pengetahuan mengenai masalah sosial sebagai bagian dari realitas dan aktifitas sosial dan budaya nya.

Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Pembelajar harus mampu memiliki kompetensi yang berguna bagi masa depannya. Seiring dengan perkembangan teknologi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan Pembelajaran Digital (*digital learning*). Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Pendidikan sejarah di era global dewasa ini menghadapi tantangan dan dituntut kontribusinya untuk lebih menumbuhkan kesadaran sejarah , baik pada posisinya sebagai anggota masyarakat maupun warga negara, serta mempertebal semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air tanpa mengabaikan rasa kebersamaan dalam kehidupan antar bangsa di dunia . Pendidikan sejarah dapat meningkatkan kesadaran sejarah guna membangun kepribadian dan sikap mental peserta didik , serta membangkitkan kesadaran akan suatu dimensi yang paling mendasar dari keberadaan manusia , yakni kontinuitas . Kontinuitas pada dasarnya adalah gerakan peralihan secara terus menerus dari masa lampu ke masa kini dan masa depan . Selain itu pendidikan sejarah di tuntut pula untuk memperhatikan pengembangan ketrampilan berfikir dalam proses pembelajarannya . Melalui pendidikan sejarah peserta didik diajak menelaah keterkaitan kehidupan yang di alami diri, masyarakat dan bangsanya , sehingga mereka tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran sejarah , mendapatkan inspirasi ataupun hikmah dari kisah – kisah pahlawan , maupun tragedi nasional, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya pola berfikir ke arah berfikir secara rasional - kritis –empiris , dan yang tidak kalah pentingnya ialah pembelajaran sejarah yang mengembangkan sikap mau menghargai nilai – nilai kemanusiaan.

Dewasa ini sering kita mendengar istilah disruptif, banyak sekali yang mengatakan diskriptif adalah era gangguan. Era “Gangguan” yang dianggap banyak merugikan beberapa orang, komunitas, lembaga bahkan sebuah Negara. Banyak sekali kita mendengar dan membaca berita perusahaan mengalami penurunan pendapatan dan bahkan tidak sedikit yang mengalami gulung tikar. Era diskriptif tidak dapat dilepaskan seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat, dimana teknologi ini memberikan warna, dan pembaruan yang cukup mengguncang peradaban diberbagai belahan dunia. Teknologi memunculkan berbagai inovasi, memunculkan kebaruan dan meninggalkan berbagai system konvensional. Taxi konvensional mulai ditinggalkan, ojek pangkalan mulai tersingkirkan, seiring munculnya sarana transportasi berbasis aplikasi seperti Go-Jek dan Grab. Koran ditinggalkan beralih pada berita online. Selain diskriptif terjadi pada sarana transportasi, ekonomi, dan aspek lainnya, diskriptif juga terjadi pada pendidikan. Belakangan ini pendidikan juga mulai berinovasi dalam melakukan berbagai layanan, sampai pada munculnya MOOCs yaitu kursus secara online yang mampu mengancam eksistensi perguruan tinggi. Sebuah era dimana terjadi perubahan yang sangat signifikan guna memudahkan, memunculkan efisiensi dan efektivitas dalam kehidupan meninggalkan cara hidup lama dan konvensional. inilah sebuah inovasi diskriptif (*Disruptive Innovation*). Inovasi disruptif (*Disruptive Innovation*)

Pembahasan

a. Pembelajaran Digital

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dan memberikan dampak perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat pula, diantaranya dengan munculnya sistem pembelajaran secara digital, (Munir, 2017:1). Pembelajaran digital merupakan system pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan teknologi dan informasi dalam kegiatan proses belajar-mengajarnya, seperti penggunaan laptop, gawai, telepon seluler dan produk-produk digital lainnya, baik *hard ware* maupun *soft ware* yang sudah sangat mudah untuk diperoleh saat ini dengan biaya yang juga sangat murah.

Dampak nyata dari pesatnya perkembangan akses informasi yang kita kenal dengan sebutan revolusi industri 4.0, terhadap dunia pendidikan berakibat pada kebutuhan desain dan mekanisme pembelajaran secara digital dan sudah merupakan suatu keharusan terhadap setiap

insan pendidikan. Anshori, (2016:194) mengemukakan konsep ini kemudian dikenal saat ini dengan sebutan pembelajaran digital, yakni pembelajaran yang menekankan penggunaan akses informasi dan telekomunikasi dalam pembelajaran secara penuh.

Selanjutnya Fadel menuturkan yang dikutip dari Nusantara (2018:6) pembelajaran abad 21 berorientasi pada gaya hidup digital, alat berfikir, penelitian pembelajaran dan cara kerja pengetahuan. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, pembelajaran digital adalah pembelajaran yang menerapkan system pembelajaran yang berbasis web dan digital yang meliputi seluruh aspek-aspek kegiatan pembelajaran, seperti materi pembelajaran yang di desain secara elektronik.

Munir (2017:5), mengemukakan pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu tempat saja, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarnya. Interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (tidak nyata). Interaksi dalam bentuk *real time (synchronous)* yang dapat dilakukan antara lain melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara online (*online meeting*), real audio atau real video, dan chatroom. Sedangkan interaksi yang *a real time (a synchronous)* bisa dilakukan dengan *mailing list, discussion group, newsgroup, dan bulletin board*. Dengan *real time* dan *a real time* menjadikan adanya interaksi antara pengajar dan pembelajar yang dapat menggantikan interaksi langsung secara tatap muka, meskipun tidak sepenuhnya. Interaksi ini sangat mungkin untuk dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran supaya mudah dijangkau pembelajar dalam mendapatkan materi pembelajaran atau informasi-informasi lainnya, seperti teknologi media komputer dengan internetnya.

Oleh sebab itu, pembelajaran digital harus diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian cara materi pembelajaran disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajar yang harus mengacu pada perencanaan tersebut. Ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran. Purdy dan Wright (1992) dalam Munir (2017: 5) mengemukakan bahwa

terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (*classroom setting*) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus selalu di kelas. Model tersebut memiliki perbedaan dari segi gaya mengajar, teknik serta motivasi pembelajar dan pengajar. Model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sehingga dalam menghadapi system pendidikan digital di era revolusi industri 4.0 menempatkan pembelajar di pusat ekosistem dan memberdayakan untuk membangun jalan individu terhadap *outcome* yang diinginkan. Perguruan tinggi terus berkembang sebagai tanggapan terhadap kekuatan internal dan eksternal. Evolusi saat ini terjadi dengan kecepatan yang dipercepat oleh faktor perubahan, perubahan diukur dalam beberapa tahun dan bukan berabad-abad. Dalam Pendidikan 4.0, pembelajaran terhubung langsung dengan peserta didik, berfokus pada peserta didik, didemonstrasikan oleh pembelajar dan dipimpin oleh pembelajar. Dalam hal ini pembelajar yang bertanggung jawab untuk mendefinisikan berbagai dimensi dan jalur pendidikannya - apa, di mana, kapan, bagaimana, dan mengapa ketika bergerak naik tangga belajar. Pelajar masa depan lebih sadar dan proaktif karena tingkat paparan dan panduan yang tinggi tersedia di berbagai *platform*, (Nusantara, 2018:16).

b. Literasi Digital

Literasi berasal dari bahasa inggris yaitu *literasy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat . dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas social. Sedangkan kata digital bersala dari kata *digitus*, dalam bahasa yunani berarti jari-jemari. Apabila jari0jemari seseorang dihitung maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (system bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (*Binary Digit*).

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. 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.

Hague (2010:2) juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Literasi dikenal juga sebagai keberaksaraan atau melekaksara. Makna literasi semakin mengalami perluasan sehingga literasi yang dikenal tidakhanya sebatas kemampuan membaca dan menulis dalam konteks kebahasaan dan kesastraan. Ada banyak jenis literasi yang dikembangkan karena disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman dan bidang ilmu yang dikuasai. Jenis literasi tersebut antara lain adalah literasi digital, literasi komputer, literasi informasi, literasi media, literasi statistika dan lain sebagainya. Jadi dengan kata lain, pengertian literasi dapat disesuaikan dengan bidang ilmu yang dipelajari masing-masing. Keberhasilan literasi pada dunia pendidikan seperti saat ini dapat dibantu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Eskicumah (2015) dalam Munir (2017) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mempengaruhi struktur sistem pendidikan, dengan demikian teknologi pun dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Budaya literasi pun kini menjadi perhatian utama pemerintah karena berperan dalam menciptakan sumber daya yang berkualitas sehingga dapat selaras dengan perkembangan zaman dan teknologi. Dengan lahirnya budaya literasi di Indonesia tentunya juga akan memberikan kontribusi dalam upaya mewujudkan bangsa Indonesia yang berkembang dan maju.

Keberadaan teknologi memberi keuntungan sendiri dalam upaya menyadarkan masyarakat Indonesia bahwa budaya literasi perlu untuk ditingkatkan, karena literasi menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki seseorang dalam upaya menghadapi zaman. Literasi digital hadir dalam rangka menjawab tantangan perkembangan zaman era 4.0, khususnya pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Literasi digital berkaitan dengan kecakapan individu dalam menggunakan, mencari, dan mengolah ragam informasi yang diperolehnya melalui gawai (*gadget*). Sejalan dengan yang diutarakan oleh Hermiyanto (2015) dikutip dari Kemendikbud (2017:10) bahwa literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berfikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital, (Kemendikbud, 2017:12)

Pandangan lain dikemukakan oleh Martin (2008) yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan gabungan dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi, teknologi, visual, media dan komunikasi. Literasi teknologi (Dakers, 2006 dalam Martin 2008) didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan, mengelola dan memahami teknologi. Literasi teknologi adalah kemampuan menggunakan teknologi yang melibatkan pengetahuan mengenai faktor-faktor kunci yang menentukan keberhasilan sistem operasi teknologi. Hal ini meliputi pengetahuan mengenai sistem makro, adaptasi manusia terhadap teknologi, perilaku sistem. Keterampilan ini juga menyangkut kemampuan menjalankan seluruh aktivitas teknologi secara efisien dan tepat.

Konsep lain yang digunakan untuk menyusun konsep literasi digital adalah literasi media. Literasi media terdiri dari serangkaian kompetensi komunikasi termasuk kemampuan mengakses, menganalisa, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan tercetak dan tidak tercetak (The Alliance for a Media Literate America dalam Martin, 2008).

Pendapat Martin (2008) ini menunjukkan bahwa literasi digital merupakan keterampilan yang bersifat multi dimensi. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit daripada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media dan komunikasi.

Interaksi di media digital tidak saja membutuhkan kemampuan teknis mengakses teknologi tapi juga memahami konten, fungsi aktif dan interaktif memproduksi pesan. Lebih dari itu interaksi di media digital membawa konsekuensi terhadap keamanan diri, privasi, konsumsi berlebihan, menyikapi perbedaan. Konsep dan dimensi literasi digital yang dikemukakan oleh Riel et al (2012) dalam Kemendikbud (2017) bermuatan teknologis, psikologis dan sosial. Sehingga dapat dipahami bahwa literasi digital adalah bentuk keterampilan yang kompleks yang menyangkut keterampilan baru yang harus dimiliki manusia berhadapan dengan lingkungan digital saat ini.

Alwasilah (2012) dalam Kemendikbud (2017) mengungkapkan ada tujuh prinsip dasar literasi yang berkembang dewasa ini, adapun ketujuh prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Literasi adalah kecakapan hidup (*life skills*) yang memungkinkan manusia berfungsi maksimal sebagai anggota masyarakat;
2. Literasi mencakup kemampuan reseptif dan produktif dalam upaya berwacana secara tertulis maupun secara lisan;
3. Literasi adalah kemampuan memecahkan masalah;
4. Literasi adalah refleksi penguasaan dan apresiasi budaya;
5. Literasi adalah kegiatan refleksi (diri);
6. Literasi adalah hasil kolaborasi;
7. Literasi adalah kegiatan melakukan interpretasi.

c. Literasi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah

Perkembangan revolusi industri, yang terjadi hingga saat ini ditandai dengan era disrupsi, yaitu kemunculan industri-industri yang berbasis *online*/digital. Bukan hanya komputer, teknologi *mobile* sudah mewabah dan hampir semua orang terhubung secara *online*. Pendidikan di Indonesia harus mampu melakukan lompatan yang lebih maju dalam Revolusi Industri 4.0 ini ,

melalui pemanfaatan implementasi teknologi digital dan komputasi ke dalam penggunaan proses pembelajaran.

Namun demikian di saat yang sama Indonesia perlu segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia, menjadi operator dan analisis handal sebagai pendorong Industri mencapai daya saing dan produktifitas tinggi. Menghadapi berinvestasi dalam sumber daya manusia yang lebih banyak menggunakan kreativitas otak dalam membuat dan merancang aplikasi internet dan digital? Mengacu pada hasil riset Bank Dunia (*World Bank*) baru-baru ini menyatakan bahwa Indonesia perlu 45 tahun hampir setengah abad, mengejar bidang ilmu pengetahuan. Sehingga mutlak diperlukan revolusi pembelajaran yang mampu menghadapi tantangan revolusi 4.0. Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan.

Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan dinamis, dapat dipandang dari berbagai persepsi dan sudut pandang melintasi garis waktu. Pada tingkat mikro, pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggungjawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang didapat siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pada tingkat makro, melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, lembaga pendidikan bertanggungjawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual (*hardskill*), sikap, dan moral (*softskill*) dari setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat, (Najmi, 2012:39).

Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pembelajaran digital diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian cara materi pembelajaran disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajar yang harus mengacu pada perencanaan tersebut. Ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran.

Pendidikan sejarah di era global dewasa ini menghadapi tantangan dan dituntut kontribusinya untuk lebih menumbuhkan kesadaran sejarah, baik pada posisinya sebagai anggota masyarakat maupun warga negara, serta mempertebal semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah

air tanpa mengabaikan rasa kebersamaan dalam kehidupan antar bangsa di dunia . Pendidikan sejarah dapat meningkatkan kesadaran sejarah guna membangun kepribadian dan sikap mental peserta didik, serta membangkitkan kesadaran akan suatu dimensi yang paling mendasar dari keberadaan manusia, yakni kontinuitas. Kontinuitas pada dasarnya adalah gerakan peralihan secara terus menerus dari masa lampau ke masa kini dan masa depan . Selain itu pendidikan sejarah diuntut pula untuk memperhatikan pengembangan ketrampilan berfikir dalam proses pembelajarannya. Melalui pendidikan sejarah peserta didik diajak menelaah keterkaitan kehidupan yang di alami diri, masyarakat dan bangsanya, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran sejarah, mendapatkan inspirasi ataupun hikmah dari kisah – kisah pahlawan, maupun tragedi nasional , yang pada akhirnya memdorong terbentuknya pola berfikir ke arah berfikir secara rasional – kritis –empiris, dan yang tidak kalah pentingnya ialah pembelajaran sejarah yang mengembangkan sikap mau menghargai nilai - nilai kemanusiaan.

Tujuan utama belajar sejarah adalah menjadikan seseorang bijaksana (Kartodirdjo, dalam Kuntowijoyo, 1995). Belajar sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah di sekolah juga harus didorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkembangkan kesadaran sejarah. Dalam dokumen kurikulum pendidikan nasional, tujuan mata pelajaran sejarah dijabarkan dengan rinci, ironisnya tujuan ini seolah hanya menjadi referensi. Mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. 1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan 2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan 3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau 4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya (Sayono, 2013:12).

Untuk meraih hasil yang maksimal dalam proses belajar, seseorang bukan hanya dituntut untuk mampu menggunakan perangkat digital dengan baik, namun juga harus memahami segala hal yang berkaitan dengan teknologi digital. Hal ini dikenal juga dengan istilah literasi digital (Payton & Hague, 2010). Sebagaimana dikemukakan di atas, literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkegiatan, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Hague & Payton, 2010). Sehingga merancang pembelajaran sejarah berbasis literasi digital dibutuhkan profesionalisme guru dalam mendesain pembelajaran yang dapat memanfaatkan literasi digital dalam mengenalkan konsep-konsep kesejarahan pada siswa.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah penggunaan literasi digital dalam proses pembelajaran. Literasi digital dalam pembelajaran dapat dibuat dengan mengembangkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi informasi. Sumber belajar yang dijadikan sebagai salah satu bentuk literasi digital setidaknya ada dua macam, yakni yang bersifat offline maupun online. Sumber belajar yang bersifat offline adalah multimedia pembelajaran interaktif. Adapun untuk sumber belajar digital berbasis online di antaranya adalah blog pembelajaran, dan website sekolah. Dalam pembelajaran di kelas, pengajar tidak hanya menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional. Pengajar seharusnya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Media Pembelajaran Interaktif ini dapat dibuat oleh pengajar dengan menggunakan software-software presentasi seperti PowerPoint (Software yang banyak digunakan oleh pengajar), Flash, dan sebagainya. Agar menjadi lebih interaktif, Power Point dapat dimaksimalkan dengan animasi, video, audio, maupun visual. Blog Pembelajaran dapat dibangun oleh pengajar sesuai dengan bidang ajar yang diampunya. Blog pembelajaran sangat baik untuk dijadikan sebagai proses pembelajaran digital. Berbeda dengan MPI, Blog pengajar dapat digunakan sebagai sumber belajar di mana pun dan kapan pun. Konten blog pembelajaran haruslah berisi tentang bahan-bahan pembelajaran seperti perangkat pembelajaran, materi, latihan maupun evaluasi pembelajaran.

Sumber literasi digital yang lain adalah website sekolah. Salah satu fungsi Website sekolah adalah sebagai media komunikasi antara sekolah dengan pihak luar sekolah. Website sekolah memberikan informasi tentang sekolah, seperti kurikulum, kalender pendidikan, kegiatan

sekolah, maupun profil sekolah. Selain itu, website sekolah yang dapat dijadikan sebagai sumber literasi digital adalah website yang berisi tentang bahan dan program pembelajaran untuk semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah tersebut. Website sekolah tidak hanya sekadar berisi tentang profil sekolah belaka, namun juga berisi tentang konten-konten pembelajaran dan program-program sekolah yang dapat diakses oleh masyarakat luas.

Ada beberapa hal yang mesti diperhatikan terkait kegiatan literasi digital di kalangan pembelajar, antara lain literasi digital harus melibatkan berbagai pihak. Orang tua pembelajar yang seharusnya memiliki peran lebih aktif. Kerjasama antara pihak sekolah dan orang tua pembelajar harus menjadi konsen dalam literasi digital. Anak-anak biasanya lebih banyak menghabiskan waktunya di luar sekolah, dan di waktu itulah biasanya mereka lebih aktif menggunakan gadget. Gadget menjadi media penghibur anak (*media as a doll*). Selain itu, literasi digital memerlukan pengajar yang aktif membimbing penggunaan gadget yang baik bagi anak, terutama mempersiapkan berbagai bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi gadget.

Pengajar harus mampu mengarahkannya agar gadget dapat bermanfaat. Pengajar jangan lemah dalam membantu pengembangan anak dalam menghindari resiko-resiko akibat teknologi digital, jangan lemah dalam mempromosikan cara berpikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan kemampuan (*skill*) dan pemahaman (*knowledge*) dunia digital. Di era digital seperti saat ini, semua aspek kehidupan tidak bisa dipisahkan dari teknologi, termasuk dunia pendidikan. Makanya, sekolah perlu menyesuaikan cara belajar mengajar dengan menggunakan teknologi pembelajaran berbasis digital (*digital learning*), seperti menggunakan laptop atau tablet. Sistem ini tak hanya dapat menghindarkan pembelajar dari rasa jenuh selama mengikuti pelajaran, karena terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku cetak, penggunaan teknologi di dunia pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Komponen pembelajaran digital dalam program ini melingkupi tersedianya konten pembelajaran digital dalam bentuk buku digital interaktif (*e-book*).

Hasil belajar yang maksimal dapat dicapai jika pembelajar belajar secara aktif. Pengajar tidak lagi memberitahu pembelajar, tetapi pembelajar secara aktif mencari dan membangun pengetahuan di dalam pikiran mereka sendiri. Agar pembelajar dapat belajar secara aktif mereka harus memiliki keterampilan literasi, dimana salah satunya adalah literasi digital. Di masa yang akan datang, literasi digital akan menjadi sumber belajar utama sehingga pengenalan literasi berbasis digital perlu dilakukan sejak dini yaitu mulai dari pembelajar sekolah dasar.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dengan, memulai pembelajaran dengan mengakses sumber-sumber belajar sejarah yang sudah banyak tersedia secara digital di internet. Sehingga dengan mendesain pembelajaran digital nantinya akan merangsang siswa untuk belajar secara mandiri. Bawden (2008:32) mengemukakan pembelajaran mandiri dan literasi moral dan social merupakan kualitas yang ada pada seseorang dengan motivasi dan pikiran mendayagunakan informasi sebaik-baiknya. Hal tersebut merupakan dasar pemahaman pentingnya informasi serta urusan yang baik dengan sumber daya informasi dan saluran komunikasi serta insentif untuk meningkatkan kemampuan seseorang ke tingkat yang lebih baik.

Simpulan

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dan memberikan dampak perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat pula, diantaranya dengan munculnya sistem pembelajaran secara digital. Dampak nyata dari pesatnya perkembangan akses informasi yang kita kenal dengan sebutan revolusi industri 4.0, terhadap dunia pendidikan berakibat pada kebutuhan desain dan mekanisme pembelajaran secara digital dan sudah merupakan suatu keharusan terhadap setiap insan pendidikan.

Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pembelajaran digital diawali dengan perencanaan yang baik, kemudian cara materi pembelajaran disampaikan (*delivery content*) kepada pembelajar yang harus mengacu pada perencanaan tersebut. Ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran.

Pembelajaran sejarah saat ini sudah selayaknya harus memaksimalkan Literasi Digital, sebagai suplemen belajar siswa. Pembelajaran sejarah berbasis literasi digital dibutuhkan profesionalisme guru dalam mendesain pembelajaran yang dapat memanfaatkan literasi digital dalam mengenalkan konsep-konsep kesejarahan pada siswa. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dengan, memulai pembelajaran dengan mengakses sumber-sumber belajar

sejarah yang sudah banyak tersedia secara digital di internet. Sehingga dengan mendesain pembelajaran digital nantinya akan merangsang siswa untuk belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. 2008. *Information and Digital Literacy: a review of concept. Joournal of Dokementation*, 57 (2) 218-259 Tibor Koltay, The Media and the Literacy, Information Literacy and Digital Literacy.
- Darma, Widia. 2018. *Inovasi Diskruptif (Disruptive Inovation)* dalam Pendidikan, Jakarta.
- Davis dkk, 2011. *IT Auditing: Using Controls to Protect Information Assets Second Edition. United states*. The McGraw-Hill Companies
- Hardoyono, Fajar. 2007. *Strategi Pembelajaran Era Digital*. Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan INSANIA Vol. 12, No.1.
- Hendriani,dkk. 2018. *Pedagodik Literasi Kritis: Sejarah, Filsafat dan Perkembangannya di Dunia Pendidikan*, Jurnal Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Kurnianingsih, dkk. 2017. *Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat melalui Pelatihan Literasi Informasi*, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.3, No.1, September 2017.
- Kuntowijoyo, 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Martin, Allan (2008) *Digital Literasy ant the Digital Society dalam Lankshear, C and Knobel, M.(ad). Digital literacieas: concepts, policies and practices. Die Deutsche Bibliothek*
- Mintasih, Diyah. 2016. *Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital*, Jurnal eL-Tarbawi, Vol. IX, No.1 2016.
- Munir, 2017. *Pembelajaran Digital*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Najmi, Ranti, 2012. *Pembelajaran Sejarah: Permasalahan dan Solusinya*. Jurnal Bakaba, Vol.1, No.1. 2012.
- Nusantara, Toto, 2018, *Desain Pembelajaran 4.0*, Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala, Lombok, NTB.
- Sayono, Joko. 2013. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis*. Jurnal Sejarah dan Budaya. Tahun Ketujuh No. 1 Juni 2013.

- Tim Gerakan Literasi Nasional, 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital, Gerakan Literasi Nasional*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Umar, Tubagus, 2017. *Membangun Literasi Sejarah Lokal di Kalangan Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Keunikan Toponimi Kawasan Banten Lama*, The 1st Internasional Conference on Language, Literature and Theacing.