



LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDMODO* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Oka Agus Kurniawan Shavab

okaaks@unsil.ac.id

Universitas Siliwangi, Indonesia.

ARTICLE INFO

Received: 23th June 2020

Revised: 31th December 2020

Accepted: 31th December 2020

Published: 31th December 2020

Permalink/DOI

[10.17977/um020v14i22020p142](https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p142)

Copyright © 2020, *Sejarah dan Budaya*. All right reserved

Print ISSN: 1979-9993

Online ISSN: 2503-1147

ABSTRACT

The purpose of this article is to describe digital literacy by utilizing *edmodo* learning media on learning history in class. Towards society 5.0, digital literacy should be owned by every student now. The use of technology is not new for students and in almost every activity, they cannot be separated from technology products. Thus, history teachers must be able to use or create technology and information-based learning media. Among the intermediaries or learning media is *edmodo*. With this media, the teacher can provide historical resources that can be accessed by students and package their learning activities by utilizing the features in *Edmodo* and based on digital literacy. Utilization of *edmodo* by the teacher provides experience to students to select and analyze information needed in history learning activities in class. The stages contained in digital literacy include: digital competence, digital usage, and digital transformation. Broadly speaking, this article will explain the *edmodo* learning media, digital literacy, and history learning through digital literacy-based *edmodo* learning media.

KEYWORDS

Digital Literacy, *Edmodo*, Society 5.0, History Learning

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital dengan memanfaatkan media pembelajaran *edmodo* pada pembelajaran sejarah di kelas. Menuju masyarakat 5.0, literasi digital harus dimiliki oleh setiap siswa sekarang. Pemanfaatan teknologi bukanlah hal baru bagi siswa dan dalam hampir setiap kegiatan tidak lepas dari produk teknologi. Demikian, guru sejarah pun harus mampu menggunakan atau membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Diantara perantara atau media pembelajaran tersebut ialah *edmodo*. Dengan media ini guru dapat memberikan sumber sejarah yang dapat diakses oleh siswa dan mengemas kegiatan belajarnya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *Edmodo* dan berbasis literasi digital. Pemanfaatan *edmodo* oleh guru memberikan pengalaman kepada siswa untuk memilih dan menganalisis informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Tahapan yang terdapat dalam literasi digital meliputi: kompetensi digital, penggunaan digital, dan transformasi digital. Secara garis besar artikel ini akan menjelaskan tentang media pembelajaran *edmodo*, literasi digital, dan pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran *edmodo* berbasis literasi digital.

KATA KUNCI

Literasi Digital, *Edmodo*, Masyarakat 5.0, Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Realitas setidaknya menunjukkan bahwa masih ditemui siswa yang kemampuan dalam mengakses media digitalnya belum diimbangi dengan kemampuan menggunakan media digital dalam memperoleh informasi. Hal ini sangat penting dimiliki oleh siswa karena jika tidak diimbangi bisa saja mereka memperoleh informasi yang keliru, sehingga informasi yang mereka dapatkan tidak sesuai dengan fakta sesungguhnya. Hal ini berbahaya dan harus hindari oleh siswa karena dapat memperburuk sikap dan pengetahuannya. Diantara trik untuk mengentaskan persoalan ini ialah dengan memperbaiki kemampuan literasi digital pada kegiatan belajar-mengajar.

Era digital saat ini, kemampuan literasi digital sangat dibutuhkan agar informasi yang didapatkan sesuai dengan fakta yang ada, sehingga informasi hoaks yang bertebaran di internet tidak dapat dikonsumsi oleh siswa. Hal ini juga bisa dijadikan perisai bagi siswa dalam menghadapi rintangan-rintangan di era *society* 5.0, seperti informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial.

Konsep literasi digital didaulat oleh Paul Gilster pada pertengahan tahun 1990-an dengan gagasannya yaitu "*digital literacy*". Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berupa teks, audio, gambar, dan video sebagai sumber informasi dengan terlebih dahulu mengkritisi sumber tersebut lalu dapat menyebarkan informasi tersebut kepada pihak lain dengan menggunakan media TIK tersebut. Konsep ini juga memiliki nama lain, seperti yang diungkapkan oleh Kenton dan Blummer (2010, hlm. 85) bahwa "Definisi literasi digital juga terikat pada situasi budaya dan kontekstual. Para penulis di Inggris dan Eropa sering mengartikan literasi digital sebagai literasi elektronik atau *e-literacy*". Ditambahkan oleh Martin (2006) dalam tulisannya, mengenai *e-literacy* yaitu "*e-literacy* sebagai suatu kesadaran, keterampilan, pemahaman dan pendekatan evaluatif reflektif untuk diaplikasikan di lingkungan yang kaya informasi dan didukung oleh IT yang baik". Berdasarkan pernyataannya bisa disimpulkan bahwa *e-literacy* adalah kesadaran, keterampilan, pemahaman, dan pendekatan evaluatif reflektif untuk beroperasi di lingkungan yang kaya informasi dan dukungan teknologi informasi.

Hal lain ditambahkan oleh Riel, dkk (2016, hlm. 3) bahwa "*digital literacy is the ability to efficiently and accurately use digital information technologies and the information retrieved from them in a variety of contexts, such as academic, career, or daily life. In other words, digital literacy is both knowing how to use technologies in today's world as well as how to retrieve, use, and analyze information that digital media provides*". Berdasarkan pendapat tersebut bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk secara efisien dan akurat menggunakan teknologi informasi digital dan informasi yang diperoleh dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, atau kehidupan sehari-hari. Hal lainnya adalah bagaimana cara menggunakan teknologi saat ini dan cara mengambil, menggunakan, dan menganalisis informasi yang disediakan pada teknologi (media digital) tersebut.

Kondisi di lapangan lainnya adalah masih adanya guru sejarah yang jarang menggunakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) selain *power point* dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Adanya kondisi ini dikarenakan pemahaman

penggunaan media berbasis TIK masih belum begitu didapatkan oleh guru-guru sejarah sehingga daya kreativitas terhadap penggunaan media TIK-nya belum begitu berkembang. Hal lainnya adalah adanya kurang ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut yang membutuhkan waktu untuk memahami dan menggunakannya. Melihat kondisi ini, seharusnya guru-guru sejarah mampu menyesuaikan diri dengan era *society 5.0*, sehingga penggunaan media pembelajaran yang digunakan akan sangat beragam. Harapannya adalah siswa akan memberikan apresiasi yang tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut karena ada unsur kebaruan dan ditambah lagi media pembelajarannya sesuai dengan perkembangan zaman dalam menghadapi *society 5.0* ini.

Berdasarkan kondisi di lapangan tersebut maka salah satu cara untuk mengakomodasinya adalah dengan menggunakan salah satu media pembelajaran *Learning Management System (LMS)*, yaitu *edmodo*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang relevan dari Alperi (2018, hlm. 253) bahwa *digital literacy with edmodo is very supportive of learning*. Hal lainnya dikatakan oleh Patmanthara dan Hidayat (2018, hlm. 6) bahwa implementasi model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *edmodo* meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SMK.

Edmodo pertama kali dikembangkan oleh Nicolas Borg & Jeff O'hara pada awal 2010. Media ini adalah salah satu e-learning yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Edmodo* adalah aplikasi e-learning yang digunakan secara online baik itu di dalam kelas ataupun di luar kelas. Aplikasi ini dapat membantu guru dan siswa dalam membagikan materi pelajaran berupa artikel atau *e-book*, melakukan diskusi online, mengumpulkan tugas, melakukan evaluasi pembelajaran, membuat kelas virtual, komunikasi online (*chatting*), dan melihat perkembangan kemajuan nilai siswa. Shavab (2017, hlm. 227) menjelaskan bahwa *edmodo* merupakan situs jaringan sosial khusus untuk pendidikan yang disain interfacenya dikembangkan mirip seperti situs Facebook agar pengguna tidak bingung ketika pertama kali menggunakannya. Hal senada juga ditambahkan oleh Haefner dan Hanor (2012) dalam Thongmak (2013, hlm. 3) bahwa *Edmodo* mudah diaplikasikan ke dalam kelas karena tampilannya yang mirip dengan Facebook yang sudah banyak diketahui oleh siswa. Hal ini diperkuat juga oleh Çobanoğlu (2018, hlm. 141) bahwa "*Edmodo* dipilih karena disebut '*Facebook for Schools*', yang semakin populer di seluruh dunia dengan gaya jejaringnya yang mudah diaplikasikan".

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penulisan dari artikel ini adalah melihat gambaran penerapan literasi digital dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* pada kegiatan pembelajaran sejarah. Kemampuan Literasi digital dalam menghadapi *society 5.0* ini memang sudah sepatutnya diperkenalkan kepada siswa, sehingga hal tersebut dapat diaktualisasikan pada kehidupan sehari-harinya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah *literature review*, yaitu studi yang meneliti dengan kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan dalam literatur yang teoritis dan metodologisnya pada topik tertentu. Fokus penelitian studi pustaka

ialah menemukan berbagai teori, hukum, atau gagasan yang dipergunakan untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan kajian yang dirumuskan. Snyder (2019, hlm. 333) menjelaskan bahwa *“a literature review is an excellent way of synthesizing research findings to show evidence on a meta-level and to uncover areas in which more research is needed, which is a critical component of creating theoretical frameworks and building conceptual models”*. Berdasarkan pendapatnya bahwa literatur review adalah cara terbaik untuk mensintesis temuan penelitian untuk menunjukkan bukti pada tingkat meta dan untuk mengungkap area di mana diperlukan lebih banyak penelitian yang merupakan komponen penting dalam menciptakan kerangka teoritis dan membangun model konseptual.

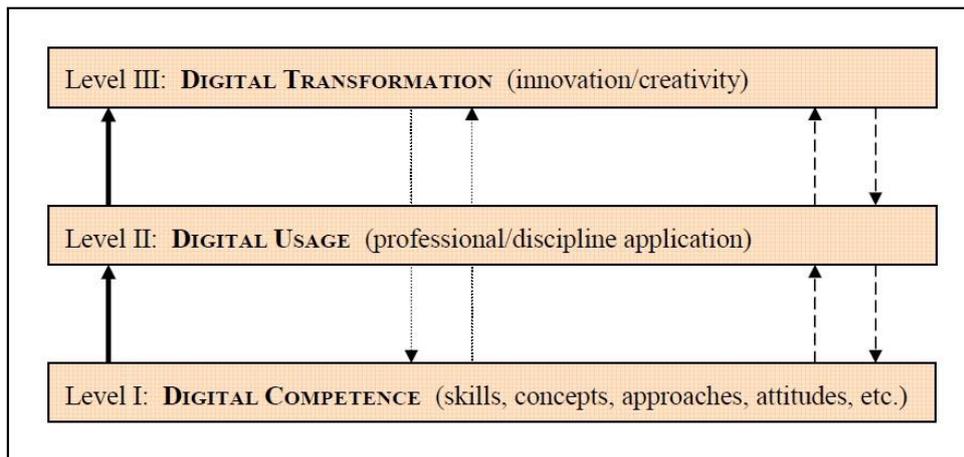
Literatur review juga dapat digambarkan sebagai cara yang kurang lebih sistematis untuk mengumpulkan dan mensintesis penelitian sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Baumeister & Leary (1997); Tranfield, Denyer, & Smart (2003) bahwa tinjauan pustaka secara luas dapat digambarkan sebagai cara yang kurang lebih sistematis untuk mengumpulkan dan menyintesis penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Literasi Digital dengan Memanfaatkan Media *Edmodo* Dalam kegiatan Pembelajaran Sejarah

Literasi digital yang dilakukan oleh siswa memerlukan keterampilan dan sikap dalam menggunakannya. Hal ini didukung oleh pendapatnya O'Brien dan Scharber (2008, hlm. 66-67) bahwa *“they described as “socially situated practices supported by skills, strategies and stances that fostered an individual’s ability to represent and understand ideas with numerous modalities and digital tools”*. Dengan demikian literasi digital tidaklah semudah yang dibayangkan dan diperlukan pengetahuan terlebih dahulu dalam mempraktikannya. Bahkan secara gamblang Martin (2006, hlm. 255) menjelaskan tentang literasi digital, yaitu *“Digital Literacy is the awareness, attitude and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyse and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others, in the context of specific life situations, in order to enable constructive social action; and to reflect upon this process”*.

Terdapat tiga tahapan literasi digital untuk pengembangan yang dikemukakan oleh Martin dan Grudziecki (2006, hlm. 255) yang disajikan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Literasi Digital

Tahap *digital competence* (kompetensi digital) Ini mencakup tingkat pengetahuan, keterampilan mulai dari pengenalan visual dan keterampilan manual dalam menggunakan perangkatnya hingga pendekatan yang lebih. Karakteristik tahap *digital usage* (penggunaan digital), yaitu kritis, evaluatif dan konseptual, dan juga mencakup sikap. Tahap *digital usage* (penggunaan digital) ini mencakup penggunaan alat digital yang digunakan pada saat proses implementasi, seperti mencari, menemukan, dan memproses informasi, dan mengembangkan solusi dari masalah atau tugas yang ada. Tahap terakhir yaitu digital transformation (transformasi digital), hal ini mencakup ketika penggunaan digital yang telah dikembangkan memungkinkan inovasi dan kreativitas bagi penggunaannya. Berbeda dengan tahap literasi digital, proses literasi digital terdiri dari 13 komponen, seperti yang dikemukakan oleh Martin dan Grudziecki (2006, hlm. 257), yaitu:

Tabel 1. Proses Literasi Digital

<i>Process</i>	<i>Descriptor</i>
<i>Statement</i>	<i>To state clearly the problem to be solved</i>
<i>Identification</i>	<i>To identify the digital resources or achieve successful completion of a task</i>
<i>Accession</i>	<i>To locate and obtain the required digital resources</i>
<i>Evaluation</i>	<i>To assess the objectivity, accuracy and reliability of digital resources and their relevance</i>
<i>Interpretation</i>	<i>To understand the meaning conveyed by a digital resource</i>
<i>Organisation</i>	<i>To organise and set out digital resources in a way that will enable the solution of the problem or successful achievement of the task</i>
<i>Integration</i>	<i>To bring digital resources together in combinations relevant to the problem or task</i>

<i>Analysis</i>	<i>To examine digital resources using concepts and models or successful achievement of the task</i>
<i>Synthesis</i>	<i>To recombine digital resources in new ways which will enable solution of the problem</i>
<i>Creation</i>	<i>To create new knowledge objects, units of information, media products or other digital outputs which will contribute to task achievement</i>
<i>communication</i>	<i>To interact with relevant others whilst dealing with the problem or task</i>
<i>dissemination</i>	<i>To present the solutions or outputs to relevant others</i>
<i>Reflection</i>	<i>To consider the success of the problem-solving, and to reflect upon one's own development as a digitally literate person</i>

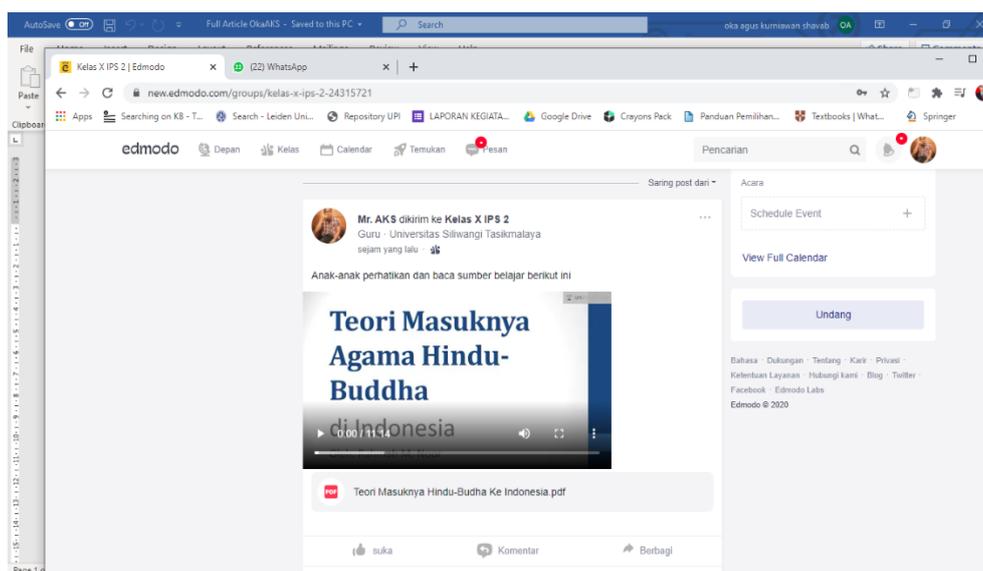
Selanjutnya, untuk menuangkan penerapan literasi digital dengan *edmodo*, maka terlebih dahulu guru harus mengetahui fasilitas yang dapat digunakan pada *edmodo*. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar, diantaranya yaitu:

1. *Group*, berfungsi untuk membuat kelas digital sesuai dengan jenjang pendidikan atau tingkat kelasnya
2. *Note*, berfungsi untuk memberikan pesan/ Pernyataan/materi pembelajaran kepada siswa dalam kelas digital yang sudah dibuat. Dalam *note* juga guru dapat menyisipkan berupa, gambar, audio, video, dan lain-lain yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran
3. *Assignment*, berfungsi untuk memberikan tugas kepada siswa secara online dan dalam bagian ini juga guru dapat memberikan instruksi yang harus dilakukan oleh siswa serta sumber-sumber belajar yang dapat digunakan. Hal lainnya adalah siswa dapat mengirimkan laporan tugas yang sudah dikerjakannya dan dalam pengerjaannya pun terdapat batas waktu yang diberikan
4. *Quiz*, berfungsi sebagai alat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran dan terbagi menjadi beberapa tipe, seperti pilihan ganda, benar salah, isi di bagian yang kosong, menjodohkan, dan jawaban pendek. Terdapat juga batas waktu dalam pengerjaan soalnya dan skor akan muncul begitu selesai mengerjakan tes tersebut
5. *Library*, berfungsi sebagai sumber-sumber belajar, seperti *e-book*, artikel, video, *power point*, dan sebagainya
6. *Message*, berfungsi sebagai alat komunikasi dua arah, baik itu antar siswa atau siswa kepada guru.

Adanya fasilitas-fasilitas ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menerapkan literasi digital kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan terdapat beberapa cara dalam melakukan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Salah

satunya dijelaskan oleh Alperi (2018, hlm. 250) bahwa *“In learning with Edmodo digital class, students will be given study material in the form of e-books, presentations, quizzes, assignments, and examinations. Students can read all the sources given by the teacher”*. Hal menarik dari penelitian Alperi (2018) adalah siswa terlebih dahulu diberikan kompetensi menggunakan media komputer. Adanya hal ini justru memberikan dampak positif kepada siswa perihal penerapan literasi digitalnya. Sementara hasil penelitian dari Amin, dkk (2020, hlm. 62) bahwa kegiatan literasi dilakukan dengan strategi *Discovery Learning*, yaitu pemberian stimulus untuk mencari referensi yang sesuai tema, mengidentifikasi masalah, kemudian pencarian itu dipaparkan lalu dibahas bersama-sama, dan ditutup dengan kesimpulan dari guru. Hal lebih teknis dijelaskan oleh Pratama, dkk (2019, hlm. 11–12) bahwa penerapan literasi digital dengan menyediakan e-book berupa file power point dan pdf, forum diskusi online, praktikum virtual PhET, dan menyediakan link sumber belajar yang terhubung dengan aplikasi perpustakaan digital (ipusnas).

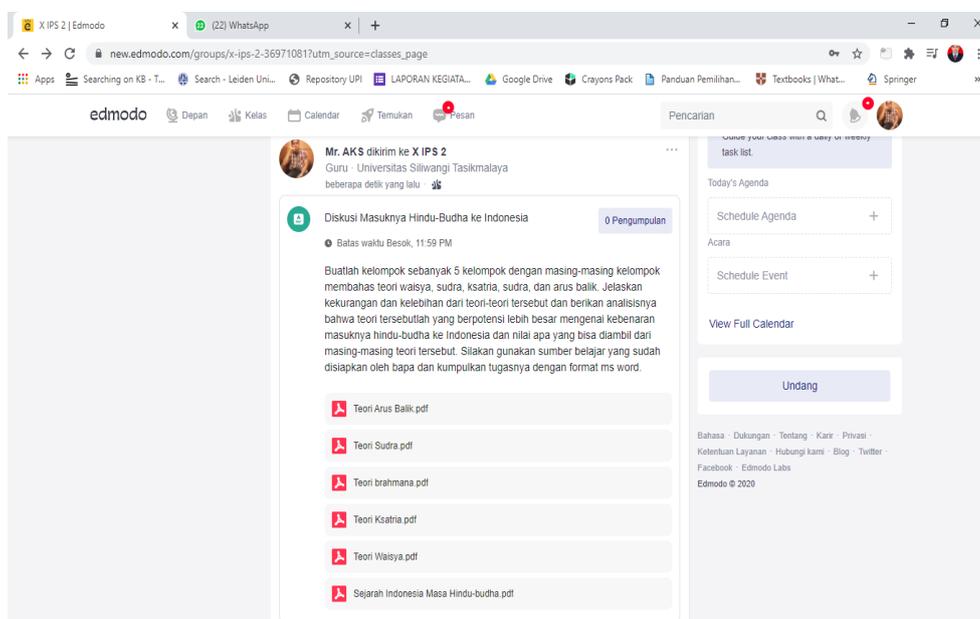
Dalam kegiatan pembelajaran sejarah, literasi digital dapat dilakukan di bagian kegiatan inti pembelajaran. Artikel ini akan menjelaskan proses literasi digital berdasarkan pendapat Martin dan Grudziecki yang sudah dijelaskan di atas dan implementasinya dapat dilakukan pada Kompetensi Dasar menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia di kelas X. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru sejarah harus sudah menyiapkan media pembelajaran *edmodonya*. Siswa juga diminta untuk masuk ke akunnya masing-masing dan bergabung dengan grup kelas yang sudah dibuat oleh guru. Dalam media yang sudah dibuat, sebaiknya guru sejarah menyiapkan jenis materi yang beragam agar menarik di mata siswa. Tidak lupa untuk menambahkan sumber-sumber belajar yang lain, seperti gambar, artikel jurnal, video atau *e-book*. Materi dan sumber belajar ini dapat diupload di bagian note pada *edmodonya*.



Gambar 2. Arahan guru kepada siswa pada fasilitas Note

Implementasi pada pembelajaran ini, sebaiknya dibuat beberapa kelompok agar tidak terlalu berat dalam pengerjaannya. Misalkan dibuat 5 kelompok dengan tema masing-masing kelompoknya, yaitu: teori *brahmana*, *waisya*, *ksatria*, *sudra*, dan teori arus balik. Tugasnya adalah siswa diminta untuk menganalisis kekurangan dan kelebihan teori tersebut dan memberikan analisisnya bahwa teori tersebutlah yang berpotensi lebih besar mengenai kebenarannya. Dengan begitu, guru sejarah harus mampu memberikan sumber-sumber belajarnya yang berkaitan dengan tugas yang diberikan.

Proses literasi digital sudah mulai terlihat saat guru memberikan materi dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Tahap awal ini sudah terlihat proses *statementnya*, dimana siswa harus sudah memahami mengenai masalah atau tugas yang harus diselesaikan dan sudah menyiapkan solusinya. Terdapat juga proses *identification* dan *accession*, dimana siswa mulai mengidentifikasi atau memilih sumber-sumber yang sudah disediakan oleh guru dan menemukan sumber tersebut yang sesuai dengan tugasnya. Proses *evaluation* dan *interpretation* terlihat pada saat pengolahan materi dari sumber-sumber yang sudah ditentukan, sehingga dari tahap awal sampai tahap ini setiap siswa sudah melakukan kegiatan membacanya. Untuk keperluan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, maka dapat diupload di bagian *assignment*-nya dan dijelaskan secara lengkap tugas yang harus dikerjakannya agar tidak kebingungan. Adapun proses *statement*, *identification* dan *accession*, dan *evaluation* serta *interpretation* dapat terlihat saat guru mengupload tugas di fasilitas *assignment* pada *edmodo* dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan tersebut.



Gambar 3. Proses Literasi Digital Melalui fasilitas Assignment

Proses *integration* dan *analysis* dilakukan saat menggabungkan beberapa sumber menjadi sebuah tulisan baru dan mencantumkan proses analisisnya terhadap masalah atau tugas yang diberikan oleh guru. Proses *synthesis*, *creation*, dan *communication* terlihat

saat siswa melakukan kreativitasnya dalam membuat laporan tugasnya berdasarkan sumber-sumber yang ditentukan dan melakukan komunikasi dengan sesama anggota kelompok untuk membuat laporan tugasnya. Misalnya dalam laporan tersebut terdapat gambar yang mendukung materinya atau dapat berupa *power point*, sehingga di dalamnya tidak hanya teks dan gambar saja, tetapi dapat memuat video. Adanya tahapan ini menjadi salah satu contoh kreatif dalam memanfaatkan sumber digitalnya karena siswa tidak hanya mengumpulkan ide-ide saja, tetapi menganalisis mencari solusi dan membuat produknya. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Hague dan Payton (2011) bahwa *creativity can be understood in terms of: creating a product or output, thinking creatively and imaginatively, and creating knowledge or knowledge production. Creativity is about more than just artistic abilities, it is also about how we think and how we construct and share knowledge*. Tahap *dissemination* dilakukan saat setiap kelompok mempresentasikan tugasnya kepada semua siswa dan tahap *reflection* dilakukan saat kegiatan akhir pembelajaran dan terlihat saat siswa memberikan komentarnya terkait pembelajaran yang sudah dilakukan, seperti manfaat, materi, metode pembelajaran, saran, dan sebagainya.

Adanya tahapan-tahapan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan *edmodo* ini membuat pembelajaran bermakna. Ausubel menjelaskan dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015) bahwa pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang, seperti fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa. Pembelajaran bermakna pada penerapan literasi digital ini dapat terlihat ketika siswa melakukan pembelajaran dengan menemukan sendiri fakta-fakta yang ada terkait masalah yang dihadapinya berdasarkan sumber yang diberikan oleh guru pada *edmodo* dan mengolah informasi-informasi baru yang dia dapatkan ke dalam struktur pengetahuannya. Hal ini senada dengan Rahmah (2018, hlm. 44) bahwa “Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka”. Dalam proses belajar seseorang mengkonstruksi apa yang telah ia pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka

KESIMPULAN

Penerapan literasi digital dengan memanfaatkan media *edmodo* pada pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di *edmodo*. Fasilitas yang paling berperan adalah assignment karena di bagian ini terdapat instruksi atau tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dan sumber-sumber yang bisa digunakan untuk mengerjakan tugas tersebut. Pada saat guru mengupload tugas di bagian assignment, proses literasi sudah mulai terlihat dengan munculnya proses *statement*, dimana siswa memahami masalah atau tugas yang harus diselesaikan. Proses *identification* dan *accession* terlihat saat siswa mulai mengidentifikasi atau memilih sumber-sumber yang sudah disediakan oleh guru. Proses *evaluation* dan *interpretation* terlihat pada saat pengolahan materi dari sumber-sumber yang sudah ditentukan. Proses

integration dan *analysis* terlihat saat siswa menggabungkan beberapa sumber menjadi sebuah tulisan baru dan mencantumkan proses analisisnya. Proses *synthesis*, *creation*, dan *communication* terlihat saat siswa melakukan kreativitasnya dalam membuat laporan tugasnya berdasarkan sumber-sumber yang ditentukan.

DAFTAR RUJUKAN

Buku dan Jurnal

- Alperi, M. (2018). Utilizing *Edmodo* In Preparing Computer-Based Learning At The Senior High School. International Symposium on Open, Distance, and e-Learning (ISODEL).
- Amin, I. M. M. R. S. M. (2020). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI IIS 01 SMAI AL Maarif Singosari Malang. Vicratina; Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 58–67.
- Ateş Çobanoğlu, A. (2018). Student teachers' satisfaction for blended learning via *Edmodo* learning management system. Behaviour and Information Technology. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1417481>
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1997). Writing narrative literature reviews. Review of General Psychology. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.1.3.311>
- Haefner, J. M., & Hanor, J. (2012). iPads apps for utility and learning. Proceedings of the 28 Th Annual Conference on Distance Teaching and Learning, 1–5.
- Hague, C., & Payton, S. (2011). Digital literacy across the curriculum. In Curriculum Leadership (Vol. 9).
- Kenton, J., & Blummer, B. (2010). Promoting digital literacy skills: Examples from the literature and implications for academic librarians. Community and Junior College Libraries. <https://doi.org/10.1080/02763911003688737>
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Martin, L. (2006). Enabling eLiteracy: Providing Non-Technical Support for Online Learners. Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040097>
- O'Brien, D., & Scharber, C. (2008). Digital Literacies Go to School: Potholes and Possibilities. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 52(1), 66–68. <https://doi.org/10.1598/jaal.52.1.7>
- Patmanthara, S., & Hidayat, W. N. (2018). Improving Vocational High School Students Digital Literacy Skill through Blended Learning Model. Journal of Physics: Conference Series. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012076>
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schology. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 6(1), 9–13.
- Rahmah, N. (2018). Belajar Bermakna Ausubel. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>

- Riel, J., & Christian, S. (2016). Charting Digital Literacy: A Framework for Information Technology and Digital Skills Education in the Community College. SSRN Electronic Journal. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2781161>
- Shavab, O. A. K. (2017). Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Dengan Memanfaatkan Learning Management System (Lms) Berbasis *Edmodo* Dalam Pendidikan Nilai Pada Pembelajaran Sejarah. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA, 1(2), 223–230.
- Snyder, H. (2019). Literature Review As a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Thongmak, M. (2013). Social Network System in Classroom: Antecedents of *Edmodo* © Adoption. *Journal of E-Learning and Higher Education*. <https://doi.org/10.5171/2013.657749>
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a Methodology for Developing Evidence-Informed Management Knowledge by Means of Systematic Review. *British Journal of Management*. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>