

IMPLEMENTASI PROBLEM BASE LEARNING BERBANTU MICROSITE S.ID PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN LITERASI BUDAYA KEWARGANEGARAAN

Erma Laelatul Zahroq¹, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

¹erma.laelatul.2331747@student.um.ac.id

²oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id ,

ABSTRACT

The development of science and technology in the 21st century makes it easier for students to obtain and access various information, but it has negative impacts such as hoax news, cyberbullying, violent content and disinformation. Literacy is important in the era of technological progress. Good literacy will increase students' understanding in receiving accurate information. It is necessary to increase literacy through the use of models and media in the learning process. This research aims to analyze the implementation of the Problem Based Learning learning model assisted by Microsite s.id in social studies learning to increase Digital Literacy and Cultural Citizenship Literacy. This research uses a Classroom Action Research (PTK) design with a quantitative approach. This research consists of two cycles, consisting of planning, action, observation and reflection. The research subjects were 31 students in class VII-B of SMP Negeri 1 Malang. Based on the data, it is known that learning completion has increased from pre-cycle as many as 14 students with a percentage of 45%, increased in cycle I to 19 students with a percentage of 61%, and in cycle II there was an increase to 31 students who completed their studies with a percentage of 100%. It can be concluded that the implementation of the problem based learning model assisted by the S.ID Microsite can increase Digital Literacy and Cultural Citizenship Literacy, seen from skills in using technology as well as the ability to understand, respect and appreciate the social environment as part of a culture and nation.

Keywords: literacy, problem based learning, microsite S.ID

ABSTRAK

Perkembangan IPTEK pada abad 21 memudahkan peserta didik untuk memperoleh dan mengakses berbagai informasi, namun menimbulkan dampak negatif seperti penyebaran berita *hoax*, *cyberbullying*, penyebaran konten kekerasan dan terjadinya disinformasi. Literasi menjadi hal penting di era kemajuan teknologi. Dengan literasi yang baik akan meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima informasi akurat, perlu adanya peningkatan literasi melalui penggunaan model dan media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Microsite s.id* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan Literasi Digital serta Literasi Budaya Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini terdiri

dari dua siklus, yang terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Malang sejumlah 31 siswa. Berdasarkan data diketahui ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari prasiklus sebanyak 14 siswa dengan presentase sebesar 45%, meningkat pada siklus I menjadi 19 siswa dengan presentase 61%, dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 31 siswa yang tuntas dalam belajar dengan presentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Microsite s.id* dapat meningkatkan Literasi Digital dan Literasi Budaya Kewarganegaraan, dilihat dari kecakapan penggunaan teknologi serta kemampuan memahami, menghargai dan bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa.

Kata Kunci: literasi, *problem based learning*, *microsite S.ID*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat diabad 21 saat ini membawa perubahan berbagai aspek kehidupan, salah satunya pendidikan (Rahayu dkk., 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Pendidikan akan terus berubah tatanannya dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan IPTEK (Dito & Pujiastuti, 2021).

Pembelajaran abad 21 menuntut seorang pendidik untuk mengambil langkah perubahan dari pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran baru yang berpusat pada peserta didik (Sabaruddin, 2022). Peran guru yang dulunya sumber pengetahuan dan mendominasi proses pembelajaran

sekarang hanya perlu bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Asrulla dkk., 2024).

Perkembangan teknologi ini secara langsung maupun tidak langsung memberikan dampak positif dan negative. Pada abad 21 dimana semua menjadi berbasis digital, memudahkan peserta didik mengakses berbagai informasi. Selain itu guru lebih mudah mendapatkan dan menyediakan berbagai informasi atau bahan untuk kegiatan pembelajaran.

Disisi lain perkembangan IPTEK menimbulkan dampak negatif seperti penyebaran berita *hoax*, pelanggaran etika dalam berinternet, *cyberbullying*, penyebaran konten kekerasan dan pornografi, *cybercrime*, radikalisme, terjadinya disinformasi, dan lain sebagainya masih sering terjadi (Utami & Sukmayadi, 2022).

Literasi menjadi hal penting untuk menghadapi kemajuan teknologi. Dengan memiliki literasi yang baik akan meningkatkan pemahaman siswa sebagai generasi muda dalam menerima dan menyaring informasi akurat yang tertulis maupun yang tidak tertulis (Rahmawati dkk., 2022). Terdapat 6 literasi dasar yang merupakan kecakapan hidup abad 21 yang wajib dikuasai oleh generasi muda, yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan (Ratri dkk., 2023). Literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan sangat dibutuhkan menghadapi perkembangan teknologi abad 21 serta untuk penanaman nilai-nilai karakter bangsa yang mulai luntur (Hamdani dkk., 2024).

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks. Literasi digital diperlukan agar individu mampu beradaptasi dan berpartisipasi dalam masyarakat yang semakin terkoneksi secara digital (Sugiarto & Farid, 2023).

Literasi budaya dan kewarganegaraan juga merupakan

hal penting untuk ditekankan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap lingkungan social nya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Ahsani & Azizah, 2021).

Pembelajaran IPS ilmu yang mempelajari dan menganalisis tentang berbagai konsep dan pengetahuan sosial yang ada di masyarakat. Mata pelajaran IPS dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran IPS dianggap tidak dapat memberikan variasi yang baru atau terkesan monoton sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar karena menganggap pembelajaran kurang menarik (Pratiwi dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPS materi permasalahan kehidupan sosial budaya di SMP Negeri 1 Malang menunjukkan bahwa literasi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran materi permasalahan sosial budaya peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami informasi atau materi pembelajaran. Data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa

masih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam belajar yaitu 14 dari 31 peserta didik atau sebesar 55% yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya peningkatan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerima dan menggunakan informasi dengan tepat. Peserta didik membutuhkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkan belajar IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi melalui analisis masalah. Serta dengan media pembelajaran digital interaktif yang telah berkembang yaitu *microsite* untuk menciptakan pembelajaran interaktif.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif dan mandiri dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisna & Sasmita, 2022). Sehingga PBL

mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, terampil menyelesaikan masalah, menghubungkan pengetahuan mengenai masalah-masalah, dan isu-isu dunia nyata.

Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas penerapan model PBL (Said, 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan cara yang mudah dipahami, salah satunya media berbasis *website* (Pubian & Herpratiwi, 2022) yaitu *microsite s.id*.

Microsite merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai wadah untuk pembelajaran atau diskusi antara guru dengan peserta didik (Janji dkk., 2024). Dalam hal ini dapat digunakan untuk menyediakan berbagai informasi dan sumber belajar yang dapat digunakan guru untuk menyusun pembelajaran dan membantu peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dalam pembelajarannya.

Model PBL berbasis web dianggap tepat digunakan untuk meningkatkan literasi peserta didik. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Zulqadri &

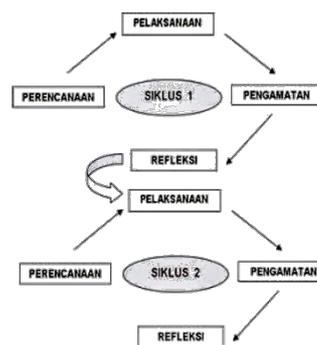
Nurgiyantoro, 2023), disimpulkan bahwa media interaktif berbasis web efektif untuk digunakan dalam meningkatkan literasi budaya dan literasi digital siswa. Penelitian oleh (Maulana dkk., 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan IT memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Rodenayana dkk., 2023) menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* dengan media pembelajaran *microsite* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran sebelumnya peneliti ingin melakukan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya. Model pembelajaran yang berbasis masalah dan media pembelajaran interaktif sangat berperan penting untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas VII-B SMP Negeri Malang khususnya pada pembelajaran IPS dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan

untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *microsite* s.id dalam pembelajaran IPS materi permasalahan kehidupan sosial budaya pada peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Malang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian PTK ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut ini merupakan visualisasi siklus Kemmis dan Taggart:



Gambar 2.1 Alur pelaksanaan PTK Kemmis dan Taggart

Lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Malang yang terletak di Jl. Lawu No. 12, Oro-oro Dowo, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Penelitian ini dilakukan pada bulan

Maret hingga April 2024. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Malang yang berjumlah 31 terdiri dari 19 laki-laki dan 9 perempuan.

Dalam penelitian ini, analisa data dilakukan selama maupun setelah proses pengumpulan data. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan hasil data diskriptif yaitu kesimpulan yang berupa data yang didukung dengan pemaparan pengujian statistik sebagai alat perhitungan terhadap hasil aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *PBL* dan media *microsite s.id*.

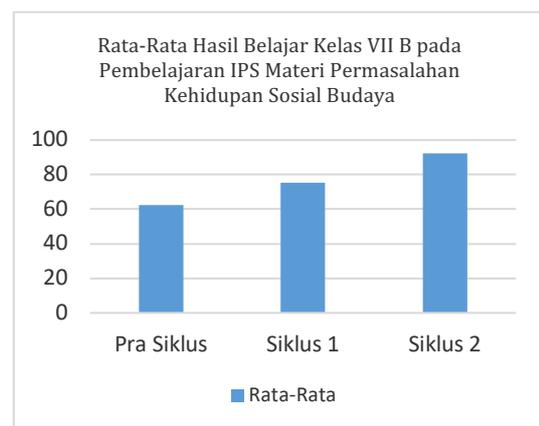
Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan presentase ketuntasan belajar, yang kemudian ditarik kesimpulan. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yaang tuntas belajar}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas VII- B SMP Negeri 1 Malang pada pembelajaran

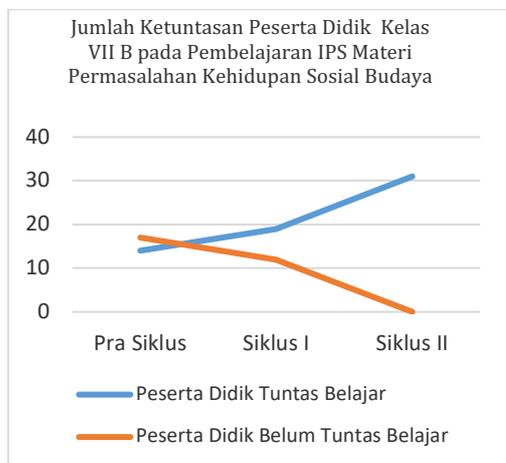
IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya dilakukan untuk meningkatkan literasi digital serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Pada kegiatan awal dilakukan pengumpulan data melalui prasiklus untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Berdasarkan hasil kegiatan prasiklus diketahui masih banyak siswa yang belum tuntas dalam belajar. Sehingga peneliti melakukan tindakan perbaikan dengan PTK melalui siklus I hingga siklus II.



Gambar 3.1 Rata-rata hasil belajar

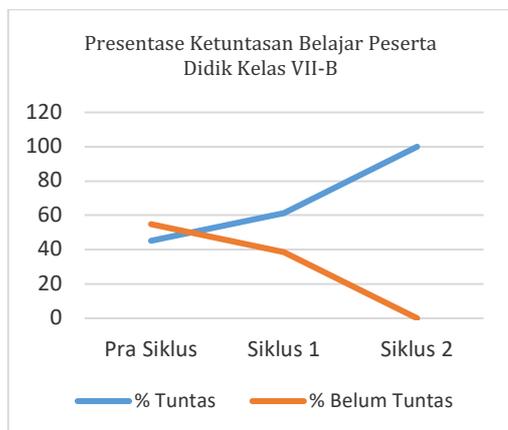
Berdasarkan gambar 3.1, terlihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I dan Siklus II. Dimana pada prasiklus rata-rata nilai peserta didik yaitu 62,25. Kemudian dilaksanakan siklus I, menunjukkan peningkatan menjadi 75,16. Dan pada siklus II dan diperoleh rata-rata hasil belajar menjadi 92,25. Jumlah

ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3.2 Jumlah ketuntasan belajar peserta didik

Berdasarkan Gambar 3.2 setelah dilakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran PBL dengan bantuan Microsite S.id, diketahui jumlah ketuntasan belajar peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 meningkat dari pra siklus (14 siswa), Siklus 1 (19 siswa), hingga siklus 2 (31 siswa) dengan presentase ketuntasan seperti pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Presentase Ketuntasan Peserta didik Kelas VII-B dalam kegiatan pembelajaran IPS

Seperti pada grafik 3.3 dapat diketahui bahwa presentase ketuntasan pada pra siklus sebesar 45% lalu meningkat pada siklus 2 yaitu 61%, kemudian terjadi peningkatan lagi pada siklus 2 menjadi 100%.

Pada saat prasiklus, belum diterapkan literasi digital pada pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari pembelajaran dilakukan belum memakai media pembelajaran dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat peserta didik tidak aktif selama proses pembelajaran serta peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan karena kurang tertarik dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari pembelajaran prasiklus diketahui bahwa literasi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya. Data hasil belajar prasiklus ditemukan 14 peserta didik yang tuntas dalam belajar dengan presentase sebesar 45% dan peserta didik yang belum tuntas yaitu 17 dengan presentase

sebesar 55% dari 31 peserta didik dengan rata-rata hasil belajar 62,25.

Berdasarkan data pra siklus tersebut terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM. Sehingga perlu dilakukan langkah perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan literasi dalam pembelajaran.

Pada siklus I dilaksanakan perbaikan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media PPT serta video pembelajaran. Namun pada siklus I ini belum terlaksana secara efektif dan interaktif. Meskipun pembelajaran dilaksanakan dengan model *problem based learning* yang mana pembelajaran berfokus pada penyelesaian permasalahan, dalam hal ini peserta didik melakukan analisis permasalahan pada artikel yang berkaitan dengan materi permasalahan Kehidupan Sosial Budaya. Namun penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal.

Peserta didik masih kurang terlibat aktif selama pembelajaran, yang mana meskipun sudah menggunakan media pembelajaran

namun PPT belum dirancang untuk membuat siswa aktif dalam belajar. Selama proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru yang mana terlihat dari guru yang lebih banyak menjelaskan namun peserta didik cenderung kurang memperhatikan, karena kurang terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran.

Pada siklus I proses pembelajaran sudah menggunakan media digital yaitu media *powerpoint* dan video. Guru juga sudah menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Malang. Pada siklus I beberapa peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Berdasarkan data pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 14 menjadi 19 dengan presentase ketuntasan 61%, dan rata-rata belajar meningkat dari 62,25 menjadi 75,16.

Pada pembelajaran siklus I ini, upaya peningkatan literasi digital terlihat pada penerapan media

pembelajaran digital dengan menampilkan powerpoint dan video pembelajaran, namun peserta didik belum dilibatkan secara langsung dalam penggunaannya. Sehingga pada siklus I pembelajaran yang belum dirancang interaktif yang mana peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan media belum dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan literasi digital peserta didik.

Kemudian pada siklus I penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya juga dapat meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan. Dimana hal ini dapat meningkatkan daya analisis peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sosial budaya yang ada di lingkungan masyarakat. Sehingga peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa.

Penerapan model pembelajaran serta media pembelajaran perlu dimaksimalkan untuk meningkatkan Literasi Digital dan Literasi Budaya

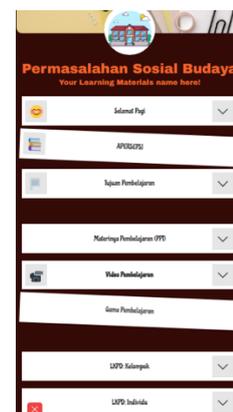
dan Kewarganegaraan peserta didik. pada siklus I meskipun sudah diterapkan model dan media pembelajaran namun belum secara maksimal meningkatkan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan peserta didik dalam pembelajaran IPS materi permasalahan kehidupan sosial budaya. Hal ini terlihat pada presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 61% tuntas dan 39% belum tuntas. Sehingga meskipun mengalami peningkatan ketuntasan dari prasiklus sebesar 45% menjadi 65% pada siklus I, masih perlu untuk dilakukan siklus berikutnya untuk perbaikan, hal tersebut karena presentase peserta didik yang tuntas belum mencapai 80% dari jumlah siswa.

Selanjutnya dilakukan siklus II dengan proses pembelajaran tetap menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* serta menggunakan media *Microsite S.id* menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan rata-rata hasil belajar sebesar 75,16 meningkat pada siklus 2 menjadi 92,25. Kemudian jumlah peserta didik yang tuntas mengalami kenaikan dari siklus 1 sebesar 19 menjadi 31 dengan presentase

ketuntasan 100%. Proses pembelajaran pada siklus II menggunakan media *microsite* yang didalamnya terdapat media video, PPT, artikel, game pembelajaran *make a match* untuk menguatkan materi, media artikel kasus permasalahan untuk menganalisis dan meningkatkan pemahaman materi serta media media kuis melalui *wordwall* untuk tes evaluasi hasil belajar peserta didik.

Literasi Digital dan literasi budaya dan kewarganegaraan pada siklus II ini ditingkatkan melalui proses pembelajaran menggunakan *microsite* yang membuat peserta didik untuk terlibat aktif saat pembelajaran. Media *Microsite* ini membuat peserta didik secara mandiri mengakses aplikasi *microsite* untuk mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan soal evaluasi. Saat proses pembelajaran dengan *microsite* peserta didik fokus dengan materi yang disajikan karena peserta didik terlibat aktif dalam mengakses materi pembelajaran secara mandiri yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, sehingga hal ini membuat kelas menjadi kondusif.

Karakteristik peserta didik kelas VII-B yang mayoritas memiliki gaya belajarnya cenderung kinestetik dan audio visual, dengan menggunakan *microsite* dapat membantu peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya. Berikut ini tampilan *Microsite S.id*:



Gambar 3.4 Tampilan *Microsite S.id*

Dengan menerapkan media *microsite s.id* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik. Hal ini dapat terjadi karena dengan menggunakan media *microsite* peserta didik akan memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Selain itu penggunaan model PBL dengan berbantu media *microsite* pada siklus II dalam pembelajaran IPS materi tentang permasalahan kehidupan sosial budaya juga dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya dan

kewarganegaraan peserta didik. Dengan pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian permasalahan yang terjadi di lingkungannya membuat peserta didik paham dan mengerti tentang bagaimana mereka harus bersikap dalam menghadapi lingkungan sosial budayanya.

Pada siklus II ini model dan media pembelajaran digunakan secara maksimal untuk meningkatkan literasi digital dan literasi budaya dan kewarganegaraan pada peserta didik kelas VII-B. Hal tersebut terlihat pada presentase ketuntasan hasil belajar yang mengalami kenaikan dari 61% menjadi 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Media *Microsite S.id* pada pembelajaran IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya dapat meningkatkan literasi digital dan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Malang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *microsite* layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu model pembelajaran PBL dan media *microsite s.id* juga dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan peserta didik. Dengan penggunaan model pembelajaran *PBL* dapat meningkatkan literasi peserta didik karena akan meningkatkan daya analisis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Fitrianti, 2023) dimana *problem based learning* dapat meningkatkan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Kemudian *Microsite S.id* sebagai perangkat pembelajaran yang terdiri serangkaian kegiatan belajar yang disusun dan dikemas dalam satu aplikasi secara sistematis dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan peserta didik. Hal ini karena mendorong peserta didik untuk menemukan informasi dan pengetahuannya sendiri dalam belajar, selain itu tampilan media yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk lebih penasaran

dan tertarik untuk mengakses dan mempelajari materi pembelajaran yang telah disajikan dalam *microsite s.id* sehingga dapat meningkatkan literasi peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat (Hakim, 2023) dimana *Microsite* merupakan salah satu media yang dapat dijadikan wadah untuk pembelajaran dan diskusi antara guru dengan peserta didik yang dapat digunakan untuk menyediakan berbagai informasi dan menyusun skenario pembelajaran.

Berdasarkan hasil Penelitian (Maulana dkk., 2023) diketahui bahwa penerapan model PBL berbantuan IT memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023) yang mana diketahui bahwa penggunaan media interaktif berbasis Web dapat meningkatkan literasi digital serta literasi budaya kewarganegaraan peserta didik, dan *Microsite S.id* merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk menyediakan berbagai informasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat

dirancang secara efektif dan interaktif.

Hasil penelitian oleh (Nurfalah & Rahayu, 2023) juga diketahui bahwa dengan diterapkannya media berbasis *microsite* dapat meningkatkan motivasi studi mahasiswa meningkat. Seperti halnya dalam penelitian ini dengan penggunaan media *microsite* peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga materi dapat diterima dengan baik dan meningkatkan literasi peserta didik serta hasil belajar pun meningkat.

Begitupula dengan hasil penelitian (Rodenayana dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media berbasis *microsite* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *microsite* dalam model pembelajaran PBL ini cukup efektif, terbukti 100% peserta didik sudah mencapai ketuntasan. Sehingga penggunaan model *problem based learning* dan media *microsite* efektif dalam meningkatkan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Malang.

Sehingga dengan adanya media web yang menarik tersebut dapat meningkatkan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan peserta didik. hal tersebut terbukti bahwa pada penelitian ini, perbaikan pembelajaran yang dilakukan melalui PTK berhasil meningkatkan literasi digital dan literasi budaya kewarganegaraan peserta didik dengan peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* dengan berbantu *Microsite* pada pembelajaran IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya mengalami peningkatan literasi digital dan budaya kewarganegaraan setelah dilakukan PTK yang diukur menggunakan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Diketahui terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari prasiklus sebesar 62,25 meningkat pada siklus I menjadi 75,16, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 92,25.

Peningkatan juga terlihat dari jumlah peserta didik yang tuntas dalam belajar pada prasiklus sebanyak 14 siswa, siklus I 19 siswa serta pada siklus II meningkat menjadi 31 peserta didik yang tuntas dalam belajar dengan presentase ketuntasan sebesar 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *microsite s.id* dapat meningkatkan literasi digital peserta didik, terlihat dari kecakapan peserta didik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Serta meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan karena dengan mempelajari materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat yang diharapkan nantinya dapat memiliki kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi.

- | | |
|---|--|
| <p><i>Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan</i>, 11(01), Article 01.
https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317</p> <p>Asrulla, A., Samsu, Indriyani, T., & Jeka, F. (2024). Tantangan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Pendidikan Di Era Society 5.0. <i>Jurnal Genta Mulia</i>, 15(1), Article 1.</p> <p>Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. <i>Jurnal Sains Dan Edukasi Sains</i>, 4(2), Article 2.
https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65</p> <p>Fitrianti, N. A. F. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di SDN Bulukerto 03 Batu. <i>Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora</i>, 2(3), Article 3.</p> <p>Hakim, L. (2023). <i>Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan</i>. GUEPEDIA.</p> <p>Hamdani, A. D., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Minimnya Literasi Budaya dan Kewargaan Dapat Mereduksi Nilai Karakter Kebangsaan. <i>CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan</i>, 4(1), 140–147.
https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i1.2348</p> <p>Janji, S., Kusumaningsing, W., & BR.Ginting, R. (2024).</p> | <p>Pengembangan Microsite Untuk Meningkatkan Kualitas Supervisi Akademik Pada Guru Paud Kecamatan Ungaran Barat. <i>Journal on Education</i>, 6(3), Article 3.
https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5665</p> <p>Maulana, A., Aisyah, A., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murya, N. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Information Technology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i>, 7(3), 28020–28019.
https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11284</p> <p>Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA) <i>El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat</i>. <i>El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat</i>, 3(2), 606–617.
https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i2.2818</p> <p>Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. <i>Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan</i>, 11(01), Article 01.
https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693</p> <p>Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran</p> |
|---|--|
-

- Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmawati, N., Prasetyo, W. H., Wicaksono, R. B., Muthali'in, A., Huda, M., & Atang, A. (2022). Pemanfaatan Sudut Baca dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa di Era Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.17822>
- Ratri, T. M., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Membangun Karakter Peserta Didik Abad 21 Melalui Selidig (Sekolah Literasi Digital). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2567>
- Rodenayana, E., Ekowati, D. W., & Astutik, P. P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7622>
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sutrisna, N., & Sasmita, P. R. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 5(2), 34–39. <https://doi.org/10.31539/spej.v5i2.3849>
- Utami, D., & Sukmayadi, T. (2022). Penerapan Literasi Digital Melalui Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Galur Kulon Progo. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3438>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), Article 1. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>
-