



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 6264 - 6270

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) pada Tingkat Sekolah Dasar

Arespi Junindra<sup>1✉</sup>, Hasanatul Fitri<sup>2</sup>, Anggun Radika Putri<sup>3</sup>, Betridamela Nasti<sup>4</sup>, Yeni Erita<sup>5</sup>

Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [arespijunindra1@gmail.com](mailto:arespijunindra1@gmail.com)<sup>1</sup>, [hasanatulfitri93@gmail.com](mailto:hasanatulfitri93@gmail.com)<sup>2</sup>, [anggunradika03@gmail.com](mailto:anggunradika03@gmail.com)<sup>3</sup>, [albetbetri@gmail.com](mailto:albetbetri@gmail.com)<sup>4</sup>, [yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Pembelajaran IPS dan PKn memiliki peran yang penting dalam praktik kehidupan sehari-hari dan harus didesain secara baik serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) pada tingkat sekolah dasar. Desain pembelajaran berbasis Literasi ICT berpusat pada siswa dengan kombinasi teknologi digital. Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan inovasi serta kreatifitas pada siswa. Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, sumber data diperoleh dari hasil analisis dan pengumpulan data dilakukan secara *online* serta simpulan yang diperoleh dari jurnal yang relevan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah dasar perlu dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti pemanfaatan media digital dalam mengembangkan media, mengembangkan sumber belajar dan mengembangkan evaluasi agar memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi setiap siswa.

**Kata Kunci:** Desain pembelajaran, Pembelajaran IPS dan PKn, Literasi ICT.

### Abstract

*Social studies and Civics learning has an important role in the practice of everyday life and must be well designed and adapted to technological developments. This study aims to analyze the design of social studies and Civics learning based on ICT (Information and Communication Technology) literacy at the elementary school level. ICT Literacy-based learning design is student-centered with a combination of digital technology. ICT (Information and Communication Technology) literacy can provide a fun learning experience for students and can increase innovation and creativity in students. The research method used is a descriptive-qualitative method with a literature study approach, the source of data is obtained from the results of analysis, and data collection is carried out online and conclusions obtained from relevant journals. The conclusion of this study shows that the design of social studies and Civics learning based on ICT (Information and Communication Technology) literacy in elementary schools needs to be developed by teachers in the learning process such as the use of digital media in developing media, developing learning resources and developing evaluations in order to provide meaningful and effective learning. fun for every student.*

**Keywords:** Learning design, Social Studies, and Civics Learning, ICT Literacy.

Copyright (c) 2021 Arespi Junindra, Hasanatul Fitri, Anggun Radika Putri, Betridamela Nasti, Yeni Erita

✉ Corresponding author :

Email : [arespijunindra1@gmail.com](mailto:arespijunindra1@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi lebih baik dan lebih terarah karena mengikuti zaman yang semakin canggih. Dapat dilihat pengertian dari pendidikan itu sendiri adalah sebuah proses mengubah perilaku seseorang ataupun kelompok orang dalam pelajaran dan perbuatan mendidik dalam rangka mendewasakan manusia. Sementara itu tujuan dari pendidikan merupakan untuk mewujudkan individu yang memiliki kualitas diri dan tertanam karakter yang baik, sehingga mampu menggapai cita-citanya di kehidupan kelak. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan tersebut paling memungkinkan dan berpeluang kuat adalah melalui sekolah atau jenjang sekolah melalui tingkat sekolah (Hemanda *et al.*, 2020). Sesuai dengan Permendikbud nomor 21 pada tahun 2016, tujuan pendidikan ialah mengacu kepada sikap spiritual/keagamaan dan sikap social, *knowledge*/pengetahuan, dan *skill*/keterampilan. Sekolah adalah lembaga untuk membelajarkan siswa yang diawasi oleh guru dan tempat anak untuk menuntut ilmu. Tujuannya ialah untuk mencerdaskan generasi muda (Lase, 2019). Sekolah sangat menentukan dalam mengasah kemampuan yang ada dalam diri manusia berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Sekolah dirancang melalui gabungan komponen didalamnya menjadi kesatuan sehingga terbentuklah sebuah struktur sekolah yang baik dan terencana. Komponen tersebut saling terpadu dan berkaitan yakni kepala sekolah, guru dan siswa (Gusman, 2014). Anak-anak usia sekolah dasar (SD) yang sedang berkembang belum bebas untuk memahami dan mendalami masalah sosial secara keseluruhan (Fitriyani, Widoyoko and Yansaputra, 2021). Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan harus terarah dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi agar semua aspek pendidikan seperti kepala sekolah, guru, siswa, dan masyarakat menjalankan perannya dengan baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Guru berperan sebagai subjek disekolah untuk mentransfer pengetahuan kepada muridnya melalui kelas sebagai wadahnya (Abdullah, 2017) dan harus didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai serta menggunakan desain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa juga harus mampu bertindak rasional sehingga dapat memecahkan permasalahan yang ada dikehidupan dan siswa dapat menggemari literasi dan menghindari stigma bahwa membaca buku pelajaran itu membosankan (Ariesta, 2018). Pada dasarnya kemampuan literasi siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat membacanya dan juga standar keberhasilan pendidikan pada era modern tampaknya berada dalam pengaruh literasi (Safi'i, 2018).

Literasi siswa mengenai pembelajaran IPS dan PKn sangat berpengaruh dalam praktik kehidupan sehari-hari ((Dr. and Purnamasari, 2021) sehingga harus didesain secara baik serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Desain pembelajaran IPS dan PKn harus dikembangkan oleh guru. Melalui pengajaran IPS dan PKn siswa dapat menghadapi hidup dengan tantangan-tantangan serta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepekaan. Desain pembelajaran IPS dan PKn saat ini perlu dilakukan inovasi dengan perkembangan literasi dan teknologi. Namun, pada kenyataannya adanya *gap* atau kesenjangan yang terjadi seperti siswa sangat sulit untuk berkonsentrasi dalam memahami pelajaran IPS dan PKn di media digital. Kebanyakan siswa fokus bermain game, melihat sosial media, mengupload status dan melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat serta tidak berhubungan dengan pembelajaran (Masfiah and Putri, 2019). Berdasarkan beberapa jurnal yang relevan, dikemukakan bahwa masih kurangnya kategori literasi siswa dan kurangnya kemampuan literasi disebabkan oleh rendahnya minat baca dari siswa terutama di sekolah dasar (Zati, 2018). Perkembangan tentang Literasi di Indonesia sampai saat ini masih dikatakan rendah. Hal tersebut tertulis dalam hasil kajian dari PISA (*Program for International Student Assesment*) yang mengungkapkan dalam pengetahuan membaca Indonesia pada urutan 57 dari 65 negara di dunia (Puspasari and Dafit, 2021). Selanjutnya, juga ditemukan masih kurang menariknya desain pembelajaran IPS dan PKn dan masih rendahnya literasi siswa dalam pembelajaran IPS dan PKn maka penelitian ini mencoba mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) dapat dijadikan sebagai

media pembelajaran oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information and Communication Technology*) sebagai media sangat penting karena baik pendidikan maupun bahan ajar mempengaruhi hasil belajar dan minat belajar siswa. (Rahmawati, 2018). ICT (*Information and Communication Technology*) juga membantu guru menjelaskan materi abstrak dengan cara yang mudah dipahami siswa. Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS PKn, literasi ICT (*Information and Communication Technology*) menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat secara *real-time* (Ginancar *et al.*, 2019).

Pada penelitian terdahulu dari Maria Suryati (2014), mengenai pembelajaran IPS berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut mengemukakan bahwa Pembelajaran IPS berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Pada penelitian tersebut ICT (*Information and Communication Technology*) yang digunakan ialah *Lectora Inspire*. Perbedaan dengan artikel ini ialah pada desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis literasi ICT. Lebih menekankan pada desain pembelajaran beserta literasi ICT. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) pada tingkat sekolah dasar sehingga melalui hasil studi pustaka dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang sangat penting bagi guru, apalagi di era 4.0 yang mengharuskan guru tidak gaptek dalam mendesain pembelajaran IPS dan PKn serta berdasarkan tuntutan kurikulum yang menekankan pada literasi ICT.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, sumber data diperoleh dari hasil analisis dan Pengumpulan data dilakukan secara *online* serta simpulan yang diperoleh dari jurnal yang relevan (Sri Rahayu, 2018).

Literatur yang digunakan ialah jurnal-jurnal dari pembelajaran IPS dan PKn, jurnal-jurnal mengenai literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah, dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan kata kunci. Dari hasil penelusuran peneliti memilih 30 jurnal yang kemudian dianalisis, diringkas dan diklasifikasikan. Sehingga dapat memunculkan ide dan gagasan baru yang masih berhubungan dengan topik pembahasan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan menambah pemahaman guru dalam mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) pada jenjang sekolah dasar. Tolak ukur dalam penetapan literatur penulisan artikel ini ialah dari jurnal-jurnal internasional dan nasional terakreditasi terindeks scopus.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan data sekunder sebagai sumber referensi yang relevan dasar (Melissa P. Johnston, 2014) berdasarkan kurikulum, mata pelajaran IPS dan PKn serta literasi ICT pada pembelajaran di sekolah. Data tersebut kemudian disusun sesuai dengan tujuan penulisan artikel yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.. Analisis data dalam artikel ini melalui dua tahapan yaitu proses reduksi data untuk mempermudah penulis memilih data dari berbagai sumber-sumber terpercaya dan penyajian data sebagai proses menarasikan data sehingga sesuai dengan tujuan penulisan artikel. Kesimpulan artikel ini merujuk sumber-sumber relevan membahas mengenai desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT pada jenjang sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran berasal dari dua suku kata yaitu desain dan pembelajaran. Masing-masing memiliki makna tertentu. Desain berarti suatu rancangan (Noviandi, S and F, 2020). Sedangkan pembelajaran adalah proses adanya interaksi antara komponen-komponen (guru, siswa, tujuan, materi, media, metode dan evaluasi) sehingga adanya perubahan tingkah laku (Pane and Dasopang, 2017). Sehingga, desain pembelajaran adalah praktik yang menggabungkan media dan konten teknologi komunikasi untuk mendukung transfer pengetahuan yang efektif antara komponen-komponen belajar seperti guru dan siswa (Sukarno *et al.*, 2013). Desain pembelajaran juga merupakan desain proses pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta sistem penyampaiannya, untuk meminimalkan kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien ketika dilaksanakan, yang akan menjadi acuan (Khoerunnisa and Aqwal, 2020).

Pendapat lain mengatakan ialah bahwa desain pembelajaran adalah proses sistematis yang dilakukan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran (Fadhilaturrahmi, Ananda and Yolanda, 2021). Hal ini juga diperkuat bahwa desain pembelajaran adalah proses sistemik dan reflektif menerjemahkan prinsip-prinsip pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana untuk bahan ajar, kegiatan, sumber informasi, dan evaluasi (Klein and Kelly, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah proses yang sistematis dan reflektif dalam menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam bentuk suatu perencanaan yang digunakan sebagai materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.

### Pembelajaran IPS dan PKn

IPS/ *social studies* adalah mengkaji tentang manusia berbagai aspek dalam sistem kehidupan masyarakat (Kuntari, 2019). IPS juga mempelajari manusia bergerak dan memenuhi kebutuhan hidup. IPS sering juga dikatakan sebagai ilmu yang secara ilmiah mempelajari berbagai disiplin ilmu social, manusia, dan aktivitas dasar manusia yang memberikan pengetahuan informasi serta dapat memahami secara kuat/mendalam oleh peserta didik/siswa khususnya di jenjang sekolah dasar (Jannah, M. 2019). Oleh karena itu, IPS mempelajari mengenai semua aktivitas manusia. IPS atau ilmu pengetahuan sosial dapat mengembangkan ilmu/*knowledge* pengetahuan, mengembangkan keterampilan/*skills* dalam hubungannya dengan masing-masing manusia dan tindakan yang empatik sehingga dapat menimbulkan *knowledge*/pengetahuan. IPS bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta serta materi yang harus diingat dan diimplementasikan untuk menumbuhkan rasa sadar akan tanggung jawab dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Jumriani, 2021). Disisi lain, tujuan dari pendidikan IPS didasarkan atas perilaku peserta didik yaitu: (1) pengetahuan & pemahaman, (2) sikap pembelajaran kehidupan, (3) memiliki *value* & sikap social, (4) *skills*.

Hakikat PKn artinya merupakan upaya yang sadar dan berkala untuk menerangi kehidupan bangsa bagi warga negara, dengan menggunakan jati diri dan moral bangsa menjadi dasar aplikasi hak dan kewajiban bela negara, kelangsungan hidup serta kesuksesan bangsa dan negara (Nurdiansyah and Dewi, 2021). Tujuan pendidikan kewarganegaraan artinya supaya setiap rakyat negara adalah warga negara yg baik ('Yogi Nugraha', 2016), dan juga bisa didefinisikan agar menjadi masyarakat negara dengan kecerdasan intelektual, sosial serta emosional serta kecerdasan spiritual. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran PKn untuk dapat menghasilkan peserta didik/ warga negara atau penduduk yang baik dan mempunyai karakter yang selaras dengan nilai-nilai yang termuat dalam pancasila (Zati, 2018).

### **Desain Pembelajaran berbasis Literasi ICT**

Pengertian ICT (*Information and Communication Technology*) atau lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah aspek yang melibatkan teknologi dalam memproses informasi (Rahman, 2018). Pembelajaran berbasis Literasi ICT adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Literasi ICT dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan inovasi serta kreatifitas pada siswa.

Desain pembelajaran berbasis Literasi ICT berpusat pada siswa dengan kombinasi teknologi digital. Penggunaan ICT dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta didik sehingga secara tidak langsung, penggunaan ICT dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik (Rahmawati, 2018). Pada bidang pendidikan, Penggunaan ICT dapat membuat perbedaan besar pada proses pembelajaran yaitu cara guru mengajar, cara belajar peserta didik, dan dapat membantu peserta didik memperoleh keterampilan (Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, 2018).

Desain pembelajaran IPS dan PKn yang berbasis ICT sangatlah relevan digunakan pada masa sekarang karena dapat mengembangkan tema dalam pembelajaran IPS dan PKn, mengembangkan media yang dibutuhkan dan mengembangkan sumber belajar yang mendalam. Hal ini berdasarkan jurnal (Darimi, 2017) dan (Nurdyansyah, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis ICT dapat didesain untuk proses pengembangan media pembelajaran, pengembangan sumber belajar/materi ajar dan pengembangan evaluasi sebagai berikut:

1. Mengembangkan media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik, diantaranya media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. ICT merupakan media yang sangat efektif dalam pembelajaran IPS dan PKn. Seperti penggunaan multimedia interaktif dari berbagai aplikasi digital. Aplikasi digital dapat membuat animasi-animasi yang awalnya abstrak dapat dijadikan konkret sehingga mudah dipahami peserta didik.

2. Mengembangkan sumber belajar/materi ajar

Peranan ICT untuk pengembangan sumber belajar/materi ajar dilakukan dengan cara *searching*/mencari buku ajar berupa e-book atau *e-journal* di *web site* atau perpustakaan digital baik berbayar maupun gratis.

3. Mengembangkan evaluasi

Pengembangan evaluasi dengan ICT lebih efektif dan efisien dibanding dengan mediakonvensional seperti kertas. Bagi pendidik, pembuatan evaluasi pembelajaran dengan ICT seperti penggunaan komputer dan aplikasi google/microsoft lainnya cukup mudah baik dari segi biaya, waktu, maupun tenaga. Apalagi sekarang banyak muncul aplikasi-aplikasi evaluasi bagi siswa yang lebih menarik dan menyenangkan diantaranya quiziz, kahoot, dan kuis lainnya yang bisa diakses secara gratis.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran IPS dan PKn berbasis Literasi ICT (*Information and Communication Technology*) di sekolah dasar perlu dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti pemanfaatan media digital dalam mengembangkan media, mengembangkan sumber belajar dan mengembangkan evaluasi agar memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi setiap siswa. Desain pembelajaran IPS dan PKn yang berbasis ICT sangatlah relevan digunakan pada masa sekarang karena dapat mengembangkan tema dalam pembelajaran IPS dan PKn, mengembangkan media yang dibutuhkan dan mengembangkan sumber belajar yang mendalam yaitu 1) Mengembangkan media, 2) Mengembangkan sumber belajar/materi ajar, 3) Mengembangkan evaluasi.

6269 *Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar – Arespi Junindra, Hasanatul Fitri, Anggun Radika Putri, Betridamela Nasti, Yeni Erita*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan artikel ini sehingga bisa terwujud dan bisa menjadi pedoman bagi peneliti lainnya dalam melakukan riset dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah (2017) '45-83-1-Sm', 1(1), Pp. 45–62.

Ariesta, F. W. Dan E. N. K. (2018) 'Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar', *Journal Of Physical Therapy Science*, 3(1), Pp. 1–11. Available At: <Http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Neuropsychologia.2015.07.010><http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Visres.2014.07.001><https://Doi.Org/10.1016/J.Humov.2018.08.006><http://Www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/24582474><https://Doi.Org/10.1016/J.Gaitpost.2018.12.007>

Darimi, I. (2017) 'Optogenetic Probes', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), Pp. 111–121. Doi: 10.1007/S11068-008-9037-4.

Dr., T. And Purnamasari, M. (2021) 'Integrasi Metode Pada Pembelajaran Tematik Ips Dan Pkn Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdit Alam Garut', *Journal Civics & Social Studies*, 5(1), Pp. 137–146. Doi: 10.31980/Civicos.V5i1.1192.

Fadhilaturrahmi, Ananda, R. And Yolanda, S. (2021) 'Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 5(3), Pp. 1683–1688.

Fitriyani, D. M., Widoyoko, S. E. P. And Yansaputra, G. (2021) 'Penerapan Media Audio Visual Pada Tema 1 Kelas 4 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Pendidikan Dasar*, 2(1), Pp. 59–66.

Ginanjari, A. *Et Al.* (2019) 'Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di Smp Al-Azhar 29 Semarang', *Harmony*, 4(2), Pp. 99–105.

Gusman, H. E. (2014) 'Hubungan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dengan Kinerja Guru Di Smp N Kecamatan Palembang Kabupaten Agam', *Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), Pp. 293–301.

Hemanda, A. F. *Et Al.* (2020) *Literasi Disrupsi, Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents.*

Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, E. A. (2018) 'Analisis Literasi Digital (Ict) Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot Dalam Pembelajaran Koloid'. Doi: <https://doi.org/10.21009/Jrpk.082.04>.

Jumriani, D. (2021) *Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum Ips Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013 | Jumriani | Jurnal Basicedu.* Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>.

Khoerunnisa, P. And Aqwal, S. M. (2020) 'Analisis Model-Model Pembelajaran', *Fondatia*, 4(1), Pp. 1–27. Doi: 10.36088/Fondatia.V4i1.441.

Klein, J. D. And Kelly, W. Q. (2018) 'Competencies For Instructional Designers: A View From Employers', *Performance Improvement Quarterly*, 31(3), Pp. 225–247. Doi: 10.1002/Piq.21257.

Kuntari, S. (2019) 'Relevansi Pendidikan Ips Dalam Arus Globalisasi', *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, 5(1), P. 25. Doi: 10.30870/Hermeneutika.V5i1.7389.

Lase, F. (2019) 'Hubungan Sekolah Dengan Kepribadian Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Gunungsitoli Selatan Tahun Pelajaran 2018 / 2019', 12.

Masfiah, S. And Putri, R. V. (2019) 'Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online', *Program Studi Bimbingan Dan Konseling Ikip Siliwangi*, 1(7), Pp. 1–8.

- 6270 *Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar – Arespi Junindra, Hasanatul Fitri, Anggun Radika Putri, Betridamela Nasti, Yeni Erita*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Melissa P. Johnston, P. (2014) ‘Secondary Data Analysis: A Method Of Which The Time Has Come Melissa’, *The Qqml E-Journal*, 3(3), Pp. 619–626. Doi: 10.1159/000479695.
- Noviandi, H., S. N. And F, F. (2020) ‘Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan Vak Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 4(4), Pp. 977–984. Doi: 10.31004/Basicedu.V4i4.491.
- Nurdiansyah, M. F. ; And Dewi, D. A. (2021) ‘Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara’, *Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 2(2), Pp. 105–115.
- Nurdyansyah (2016) *Developing Ict-Based Learning Model To Improve Learning Outcomes Ipa Of Sd Fish Market In Sidoarjo* / *Jurnal Tekpen*. Available At: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137> (Accessed: 19 November 2021).
- Pane, A. And Dasopang, M. D. (2017) ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), Pp. 333–352. Available At: <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/f/article/view/945> (Accessed: 19 November 2021).
- Puspasari, I. And Dafit, F. (2021) ‘Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 5(3), Pp. 1390–1400.
- Rahman, A. (2018) ‘Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Al-Ishlah*.
- Rahmawati, N. I. (2018) ‘Pemanfaatan Ict Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika’, *Prisma*, 1, P. 381. Available At: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19606/9529>.
- Safi’i, A. (2018) ‘Strategi Membangun Budaya Baca (Studi Kasus Di Kelas 4 Ahmad Dahlan Sdit Salsabila 2 Klaseman Ngaglik Sleman)’, *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), Pp. 270–289. Doi: 10.36768/Abdau.V1i2.15.
- Sri Rahayu, E. B. Y. K. B. A. N. S. (2018) ‘Gagasan Model Pembelajaran Mobile – Nos Untuk Peningkatan Literasi Sains Siswa’, 6(1).
- Sukarno *Et Al.* (2013) ‘Identifikasi Permasalahan Penyusunan Desain Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Melalui Pembimbingan Tatap Muka Dan Email Bagi Guru Sekolah Dasar’, *Inovasi Pendidikan*, Pp. 373–378.
- ‘Yogi Nugraha’ (2016), 1(1), Pp. 43–57.
- Zati, V. D. A. (2018) ‘Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini’, *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), Pp. 18–21.