



## PENGEMBANGAN MODEL *BLENDED LEARNING* BERBASIS LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN METAKOGNITIF MAHASISWA

Rezki Amelia

STAI Imam Bonjol Padangpanjang  
rezkiamelia1987@gmail.com

DOI: 10.15548/mrb.v4i2.3278

Received: 25 Juli 2021

Revised: 25 Agustus 2021

Approved: 30 September 2021

**Abstrak:** Tulisan ini membahas tentang pentingnya penguatan *blended learning* berbasis literasi digital dalam meningkatkan keterampilan metakognitif mahasiswa. Digitalisasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menyebabkan perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta model pembelajaran. Penerapan e-learning secara *blended learning* memberikan pengaruh terhadap *self-regulated learning* yang merupakan bagian dari keterampilan meta kognitif. mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode *blended learning* memiliki rata-rata *self-regulated learning* yang lebih tinggi dari pada mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode tradisional berbasis internet. Hasil belajar mahasiswa yang mempunyai *self-regulated learning* tinggi mempunyai hasil belajar yang tinggi, sedangkan mahasiswa yang mempunyai *self-regulated learning* rendah mempunyai hasil belajar yang rendah.

**Kata kunci:** *Blended Learning, Literasi Digital, Metakognitif*

**Abstract:** This paper discusses the importance of strengthening digital literacy-based *blended learning* in improving students' metacognitive skills. The digitalization of technology in the world of education has led to behavioral changes in learning activities, learning resources, and learning models. The application of e-learning using *blended learning* has an effect on *self-regulated learning* which is part of meta-cognitive skills. students who are taught using *blended learning* methods have a higher average of *self-regulated learning* than students who are taught using traditional internet-based methods. Student learning outcomes who have high *self-regulated learning* have high learning outcomes, while students who have low *self-regulated learning* have low learning outcomes.

**Keywords:** *Blended Learning, Literacy Digital, Metacognitif*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 ini menuntut dunia pendidikan harus segera melakukan perubahan menyeluruh seiring dengan perkembangan teknologi digital yang begitu massif. Digitalisasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menyebabkan perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta model pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti yang tercantum dalam peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang "Pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran". Hal ini menjelaskan bahwa tenaga pendidik harus menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Seorang tenaga pendidik harus mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat dijadikan acuan agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Smaldino (2012) mengungkapkan bahwa teknologi dan media yang

disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh peserta didik dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka, dengan adanya media pembelajaran berbasis internet supaya peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang maksimal melalui proses pembelajaran yang terstruktur. Hal tersebut sesuai dengan Machali (2014) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Kurang maksimalnya penggunaan fasilitas lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran, yang merupakan faktor yang menyebabkan ketidakpuasan pelanggan terhadap pelayanan di suatu lembaga pendidikan, salah satunya adalah ketidakpuasan dalam pelayanan selama proses menikmati jasa, yakni jasa yang telah difasilitasi oleh lembaga pendidikan (Aziz, 2015).

Pengaruh TIK sangat besar kepada peserta didik. Teknologi adalah sesuatu yang dikuasai peserta didik. Mereka menggunakan *internet*, ponsel dan mengirim SMS seperti makanan sehari-hari. Banyak peserta didik sudah menggunakan media sosial *Facebook* dan *twitter*. Artinya peserta didik sekarang sangat melek teknologi, namun tidak demikian dengan pendidiknya. Akibatnya, terjadi kesenjangan antara peserta didik dan pendidik yang tidak menggunakan teknologi di ruang kelas mereka. Pendekatan yang baik adalah mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan dan menghilangkan segala kesenjangan yang ada. Dengan mengenali minat peserta didik dan memanfaatkan

minat-minat itu, hubungan pendidik peserta didik dapat meningkat (Sari, 2016, 2019).

Indonesia selama ini tengah berupaya secara terus menerus untuk dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompetitif. Namun seperti sudah menjadi sebuah warisan, pembelajaran berbasis kelas (klasikal) dengan mengandalkan metode ceramah menjadi model pembelajaran yang populer. Dalam pembelajaran klasikal, proses belajar peserta didik terikat oleh dimensi ruang dan waktu, artinya peserta didik harus berada dalam ruang dan waktu yang sama dengan teman sekelas dan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Jika peserta didik tidak mampu datang pada salah satu kegiatan perkuliahan, ini berarti bahwa peserta didik tersebut akan kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan *skill* yang baru. Kelebihan utamanya adalah kuatnya interaksi antara guru dan peserta didik yang dapat menghadirkan lingkungan ideal untuk belajar. Kelemahannya adalah tidak setiap individu memiliki gaya dan kecepatan serta kebutuhan belajar yang sama.

Untuk menjawab permasalahan pada pembelajaran tatap muka, maka seiring dengan perkembangan Pendidikan muncullah sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan yang dinamakan dengan pembelajaran *online*. Teknologi telah menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel, lebih praktis, dan lebih efisien karena tidak tergantung hanya pada kegiatan tatap muka di kelas

saja melainkan juga di luar kelas, atau di luar jadwal pelajaran.

Pembelajaran *online* adalah pembaharuan pembelajaran dengan pengembangan media dengan koneksi pada jaringan *internet*. Bahan pembelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk yang lebih menarik dan dinamis. Dengan menggunakan berbagai variasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik pada pembelajaran. Pembelajaran *online* adalah model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dilaksanakan sejak pada pertengahan tahun 1960-an oleh Universitas terbuka di Amerika Serikat dan di Inggris. Materi-materi seperti bentuk ceramah dan simulasi sudah di buat menjadi bentuk videotape kemudian dikembangkan dengan penggunaan internet, DVD dan CD, membuat pembelajaran dengan menggunakan fasilitas *video call* pendidik dengan peserta didik sehingga memudahkan siswa belajar dan menjelajah pengetahuan (Firman & Rahayu, 2020; Setemen, 2010).

Pembelajaran *online* atau *daring* tidaklah mudah. Karena perlu didukung oleh *hard and software* yang memadai yang berdampak pula pada ketersediaan anggaran yang tidak sedikit. Menurut Husamah dan Abdullah bahwa pembelajaran *online* mempunyai kendala interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik bagaimanapun pendidik perlu *feedback* dari peserta didik dan peserta didik juga butuh *feedback* dari pendidik. Alasan mengapa pembelajaran *online* kurang memuaskan padahal materi sudah tersedia bisa belajar dimana saja karna peserta didik juga butuh interaksi dan interaksi langsung dengan pendidik.

Sekalipun sekarang pembelajaran *online* juga dilengkapi dengan pengembangan *video conference* dan *webchat* peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik butuh interaksi langsung satu sama lain (Abdullah, 2018; Husamah, 2014).

Namun permasalahan lainnya adalah apakah model ini benar-benar menghasilkan tujuan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif?. Boleh jadi efisien dalam penggunaan waktu yang tidak terhalangi oleh jarak dan penggunaan sarana prasana serta tenaga pendidik, tetapi belum tentu efektif karena ketika pendidik mendeskripsikan suatu materi dan tujuan pembelajaran maka harus jelas siapa peserta didiknya. Jika peserta didiknya adalah kelompok milenial, maka model dengan menggunakan *e-learning* merupakan keniscayaan. Karena karakter peserta didik pada era 4.0 tentu lebih cepat beradaptasi dengan sesuatu yang bersentuhan dengan digital dan teknologi komunikasi yang serba cepat. Namun dalam situasi dan kondisi yang berbeda, banyak kelompok belajar dengan pendekatan *e-learning* yang berasal dari lintas generasi khususnya dari generasi X yang notabene kemampuan dalam menghadapi *computerize* maupun segala bentuk komunikasi dan akses berbasis *online* masih bervariasi (Hidayah, 2020). Karenanya untuk mencapai hasil yang optimal dari suatu proses pembelajaran tentu dibutuhkan adanya model yang mampu mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada dua lingkungan belajar yang diuraikan di atas maka muncullah model pembelajaran yang menggabungkan kedua lingkungan belajar

tersebut yang dinamakan dengan *blended learning*. *Blended learning* merupakan solusi dari kelemahan-kelemahan pembelajaran *online* karena menggabungkan *online*, *offline* dan pembelajaran tatap muka.

*Blended learning* memiliki karakteristik diantaranya adalah bahwa *blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam (Istiningsih & Hasbullah, 2015; Purnomo et al., 2017). Selain itu, model pembelajaran ini mempunyai beberapa kelebihan antara lain dilihat dari aspek peningkatan hasil belajar, efektifitas pembelajaran, kenyamanan belajar, efisiensi biaya, dan adaptasi gaya belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Model pembelajaran *blended-learning* juga telah membantu peserta didik untuk belajar mandiri, menggeser paradigma *teacher center* menjadi *student center*, serta pencapaian tujuan pembelajaran (Graham, 2006).

Pembelajaran campuran memberikan kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar pada saat yang dibutuhkan dan tempat yang ada bagi peserta didik secara individual baik di instansi pendidikan ataupun di rumah. Keluwesan waktu dan tempat pembelajaran inilah yang menjadikan pembelajaran campuran dikatakan memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk belajar. Sehingga dapat diartikan model *blended learning* merupakan proses pembelajaran melalui pembelajaran tatap muka atau luring dan pembelajaran secara *online* atau daring. Terjadinya pergeseran proses pembelajaran

ini, menyebabkan kebiasaan baru bagi para mahasiswa. Tentunya terdapat kendala dalam proses pembelajaran dan interaksinya. Beberapa terkendala masalah jaringan internet maupun paket data dan keuangan dalam mengupgrade teknologi (hp atau laptop) yang dimiliki para mahasiswa.

Dalam proses pembelajaran ini menggunakan literasi digital dalam pelaksanaannya. Hal ini digunakan sebagai wujud penyelesaian permasalahan yang dihadapi oleh para mahasiswa dalam proses pembelajaran daring. Terkendalanya kemampuan finansial dan sarana yang dimiliki mahasiswa membutuhkan kreatifitas dosen dalam keterlaksanaan proses pembelajaran yang efisien tanpa menyedot paket data atau kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran jarak jauh (Harjono, 2018; Irhandayaningsih, 2020; Masitoh, 2018).

Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Dengan adanya literasi digital ini, para mahasiswa lebih berhemat dalam kegiatan mencari sumber materi dalam perkuliahan. Serta menggunakan aplikasi pembelajaran daring yang hemat paket data dan tidak membebani mahasiswa dalam penggunaannya. Misalnya penyimpanan memori internal yang cenderung lebih sedikit, sehingga hp atau laptop mahasiswa yang jadul tetap bisa digunakan. Tanpa mengganggu proses pembelajaran.

Dalam konteks ini literasi digital menjadi kebutuhan mendesak bagi masyarakat sekolah (*school citizen*) saat ini, karena perkembangan teknologi yang tidak diimbangi dengan kecerdasan dalam

menggunakan perangkat teknologi modern justru akan menimbulkan dampak negatif bagi peradaban manusia. Oleh karena itu literasi digital juga harus difahami sebagai suatu keahlian dalam menggunakan perangkat komputer, internet, dan alat-alat digital lainnya sehingga literasi digital dapat dimaknai sebagai *upaya to know, to search, to understand, to analyze, dan to use teknologi digital* (Bawden, 2008).

Berdasarkan pemaparan diatas, literasi digital merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada era globalisasi saat ini, karena apabila literasi digital pada peserta didik berhubungan dengan kemampuan metakognitif peserta didik tersebut. Kemampuan berpikir bagaimana cara belajar disebut sebagai kemampuan metakognitif. Kemampuan metakognitif pada peserta didik dapat memanageren pengetahuannya sendiri. Mengubah strategi belajar dan dapat memonitor proses belajarnya merupakan bagian dari tanggung jawab peserta didik.

Metakognitif pada hakikatnya memecahkan serangkaian masalah dengan cara membangun strategi. Konsep dari metakognisi adalah sebuah ide dalam ide untuk berpikir. Pada prosesnya, peserta didik memerlukan kemampuan mencari berbagai informasi untuk menjangkau pengetahuan baru yang didasarkan pada kemampuan metakognitifnya. Berpikir kritis, memahami konsep-konsep yang ada dan mampu menyelesaikan masalah adalah hasil dari menguasai kemampuan tersebut, serta pada akhirnya bermuara menambah motivasi peserta didik untuk belajar.

Brown (1987) mengemukakan bahwa meta kognisi memiliki dua komponen, yaitu pengetahuan tentang kognisi dan mekanis mepengendalian diri.

Flavell (1979) menyatakan bahwa meta kognisi terdiri dari pengetahuan meta kognisi (*metacognitive knowledge*) dan pengalaman atau regulasi meta kognisi (*meta cognitive experiences or regulation*). Pengetahuan meta kognisi adalah pengetahuan tentang kognisi yang secara umum sama dengan kesadaran dan pengetahuan tentang kognisi sendiri. Pengetahuan meta kognisi merupakan indikator seberapa baik seseorang menggunakan metode dan strategi untuk mengontrol dan meningkatkan pembelajaran dan pengetahuannya (Bensley & Spero, 2014).

Metakognitif memberikan pengaruh terhadap motivasi, peningkatan prestasi akademik dan kualitas pembelajaran, sehingga sangat penting dalam peningkatan kualitas diri mahasiswa.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan e-learning secara *blended learning* memberikan pengaruh terhadap *self-regulated learning* yang merupakan bagian dari keterampilan meta kognitif. mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode *blended learning* memiliki rata-rata *self-regulated learning* yang lebih tinggi dari pada mahasiswa yang diajar dengan menggunakan metode tradisional berbasis internet. Hasil belajar mahasiswa yang mempunyai *self-regulated learning* tinggi mempunyai hasil belajar yang tinggi, sedangkan mahasiswa yang mempunyai *self-regulated learning* rendah mempunyai hasil belajar yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mempunyai *self-regulated learning* tinggi mempunyai hasil belajar yang tinggi pula.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang sesuai dengan permasalahan dalam kajian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2010) penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Gall et al (1996) dalam bukunya "*Educational Research*", menjelaskan bahwa "Penelitian dan Pengembangan" dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri dimana temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diuji cobakan dilapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas. Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan model pengembangan *Blanded Learning* berbasis literasi digital dalam meningkatkan keterampilan metakognitif mahasiswa yang diharapkan nantinya dapat menghasilkan sebuah produk baru berupa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *define* (pembatasan), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan et al., 1974). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model

lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital ini maka tahap pendefinisian dilakukan dengan cara: a) Analisis kurikulum. Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan; b) Analisis proses bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam perkuliahan, sehingga diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran; c) Analisis karakteristik mahasiswa. Seperti layaknya seorang pendidik akan mengajar, dosen harus mengenali karakteristik mahasiswa yang akan menggunakan bahan ajar; d) Analisis materi. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

#### *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

#### *Develop* (Pengembangan)

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital, kegiatan

pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Validasi model oleh ahli/pakar. 2) Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi. 3) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi. 4) Revisi model berdasarkan hasil uji coba. 5) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang dikembangkan. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan eksperimen, cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pada kelompok pengguna model dan kelompok yang tidak menggunakan model.

#### *Disseminate* (Penyebarluasan)

Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (*diffusi*) atau dipahami orang lain dan digunakan (*diadopsi*) pada PTKIN Sumatera Bart.

#### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan model pembelajaran yang dilakukan adalah dengan: *pertama*, penelitian pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan. Pada tahap prosedur pengembangan pada analisis kebutuhan, peneliti menganalisis hal apa saja yang dibutuhkan pada saat berjalannya proses perkuliahan seperti menganalisis kebutuhan mahasiswa, karakteristik

amhapeserta didik, menganalisa kemampuan mahasiswa, dan menganalisa materi perkuliahan yang akan diberikan.

*Kedua*, penelitian pengembangan yang dilakukan dikembangkan sesuai dengan materi perkuliahan yang ada pada perguruan tinggi. Hal yang pertama dilakukan dalam pengembangan ini adalah menetapkan konsep atau materi yang akan diberikan. Selain menetapkan materi perkuliahan peneliti juga akan mendesain sebuah model pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* berbasis literasi digital.

*Ketiga*, pada tahap evaluasi pengembangan akan dilakukan uji coba yang akan diajukan oleh pakar, dan mahasiswa dalam mengisi lembar angket. Dari lembar angket tersebut akan diperoleh saran dari pakar maupun dari mahasiswa sendiri. Untuk pakar akan dilakukan uji coba validitas, dan untuk peserta didik akan dilakukan tiga tahap yaitu uji kelompok kecil, uji terbatas dan uji kelompok besar untuk melihat kepraktisan dan keefektifan dari model yang dikembangkan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa model *blended learning* berbasis literasi digital. Pengembangan yang dilakukan menggunakan model 4-D (*Four-D Models*). Alur pengembangan model 4-D, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan Model *blended learning* berbasis literasi digital.

#### ***Define* (Pendefinisian)**

Pada tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh

berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun pokok-pokok yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: 1) Analisis Kurikulum Sebelum model *blended learning* berbasis literasi digital dikembangkan maka dilakukanlah analisis kurikulum. Berkaitan dengan itu, proses pembelajaran dalam kurikulum harus berubah dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* yang menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan menuntut dosen untuk mempersiapkan pembelajaran dengan baik agar tercipta iklim yang kolaboratif, suportif, dan kooperatif. Sedangkan pola dan model pembelajaran yang terpusat pada dosen seperti yang dipraktikkan pada saat ini sudah tidak memadai untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya yang berbasis kompetensi karena model pembelajaran bagi seorang dosen merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran. 2) Analisis Kebutuhan. Analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Pada saat pembelajaran berlangsung, mahasiswa memiliki tingkat keberagaman dalam berkonsentrasi. Hal seperti itu terjadi pada saat mahasiswa memiliki sudut pandang yang kurang baik pada topik yang memiliki muatan materi yang banyak. Kondisi seperti itu terlihat pada saat siswa mulai berbicara dengan temannya, bermain HP, dan mengantuk pada saat pembelajaran masih berlangsung. Hambatan pelajaran yang terjadi membuat mahasiswa sering melewatkan apa yang disampaikan oleh dosen, sehingga terdapat beberapa penjelasan dosen yang tidak

sampai kepada mahasiswa. 3) Analisis Mahasiswa. Analisis mahasiswa merupakan telaah karakteristik mahasiswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan dan tingkat perkembangan kognitif mahasiswa. Analisis mahasiswa dilakukan untuk dapat mengembangkan model *blended learning* berbasis literasi digital, sehingga model pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran *daring*.

#### **Design (Perancangan)**

Berdasarkan hasil tahap studi pendahuluan dan analisis kebutuhan maka dapat dilakukan perancangan model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital berupa buku pedoman model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital, buku panduan dosen model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital, dan buku panduan mahasiswa model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital.

#### **Develop (Pengembangan)**

Pada tahap *develop* atau pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan. Diketahui dari hasil validasi ahli dan uji coba kemudian dilakukan revisi sampai produk layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden yang telah didapat kemudian dikonversikan sesuai tabel konversi kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran menurut responden. Adapun hasil dari validasi model *blended* berbasis literasi digital ditampilkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.**

Hasil Validasi Model *Blanded Learning* berbasis literasi digital

NO	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Teori Pendukung	88,19%	Sangat Valid
2	Sintaks	91,35%	Sangat Valid
3	Sistem Sosial	90,63%	Sangat Valid
4	Prinsip Reaksi	90,18%	Sangat Valid
5	Sistem pendukung	92,71%	Sangat Valid
6	Dampak Instruksional dan Dampak pengiring	87,50%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>540,55</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>90,09 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji validitas untuk setiap aspek penilaian dari validator berada pada rata-rata skor 90,09% yang berada pada kategori sangat valid. Hal ini dapat dikatakan bahwa model *blended learning* berbasis literasi digital layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui tahapan pengujian atau *review* dari para ahli, model *blended learning* menggunakan aplikasi *edmodo* berbasis pembelajaran abad 21 telah direvisi berdasarkan saran dan komentar yang telah diberikan oleh ahli pendidikan, ahli model pembelajaran, ahli bahasa dan ahli teknologi pendidikan, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji praktikalitas dilakukan untuk melihat keterlaksanaan model *blended learning* berbasis literasi digital. Uji praktikalitas dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kepraktisan model yang dikembangkan menurut *user*. Berdasarkan hasil analisis data, model *blended learning*

berbasis literasi digital diperoleh hasil sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.**

Hasil Angket Praktikalitas oleh Mahasiswa

No	Aspek Praktikalitas	Item	%	Kategori
1	Kepraktisan Model	1, 2, 3, 7, 9, 12, 18, 19, 23, 24, 26, 29	74,70%	Praktis
2	Pelaksanaan model	4, 8, 11, 16, 20, 22, 25, 27, 30, 31, 33	80,19%	Sangat Praktis
3	Dampak model dalam pembelajaran	5, 6, 10, 13, 14, 15, 17, 21, 28, 32, 34, 35, 36, 37	77,55%	Praktis
<b>Jumlah</b>			<b>232,45</b>	
<b>Rata-rata</b>			<b>77,48%</b>	<b>Praktis</b>

Uji efektivitas pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/ pengamatan aktivitas pembelajaran peserta didik selama dalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Selain itu uji efektivitas pada penelitian ini juga diperoleh dari hasil penilaian tes hasil belajar mahasiswa. Data uji efektifitas ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kelas eksperimen adalah kelas yang diajarkan dengan menggunakan model *blended learning* berbasis literasi digital, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diajar tanpa model *blended learning* berbasis literasi digital.

Pada hakekatnya literasi digital merupakan salah satu gerakan literasi nasional yang di prakarsai oleh Kemendikbud. Untuk meningkatkan minat berpikir kritis bagi seluruh aspek masyarakat. Saat ini media digital merupakan sarana umum yang dipakai oleh

seluruh lapisan masyarakat. Tentunya memiliki dampak negatif dan positif dalam perkembangannya. Dengan demikian, pemerintah memanfaatkan media digital sebagai sebuah gerakan literasi nasional agar tercipta sebuah proses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif.

*Blended learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tradisional (*face to face*) dan pembelajaran online yang menggunakan sumber belajar secara digital (*online system learning*). Sumber belajar secara digital ini menjadi satu kesatuan dengan literasi digital. Dengan adanya kolaborasi diantara keduanya akan terjadi keseimbangan dan meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu antara tenaga kependidikan dan mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran literasi digital bukan hanya sebuah gerakan literasi nasional secara tradisional. Akan tetapi saat ini, telah menjadi salah satu kebutuhan bagi para milenial. Bukan hanya dijadikan chatting antar teman tetapi dapat terjadi interaksi yang sangat luas. Terutama dalam adanya kegiatan diskusi dengan cendekiawan atau sumber informasi dalam sebuah konteks pembelajaran. Sehingga para mahasiswa memiliki pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas tanpa adanya keterbatasan ruang lingkup informasi.

Literasi digital pada dasarnya bukan hanya melibatkan kemampuan teknis, melainkan juga melibatkan keterampilan dan pengetahuan tentang informasi yang sifatnya lebih kompleks, maka seseorang yang memiliki tingkat literasi digital yang tinggi dapat dikatakan telah mampu menguasai empat dimensi utama literasi digital sebagaimana yang diungkapkan oleh Bawden, sehingga mampu untuk mencari, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi dengan menggunakan teknologi digital secara efektif dan efisien. Dengan keterampilan tersebut, seseorang akan mampu menilai dan memilih sumber belajar berdasarkan pada kemutakhiran, kesesuaian, kepemilikan sumber informasi, ketepatan, dan tujuan informasi yang akan digunakan, sehingga kualitas penggunaan sumber belajar pun akan terpenuhi dengan baik. Dengan demikian, maka keterampilan literasi digital memiliki hubungan yang sangat tinggi dengan peningkatan keterampilan metakognitif mahasiswa.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membuat pengajar untuk dapat melakukan adaptasi terhadap cara-cara mengajar yang sesuai dengan situasi dan sumber-sumber belajar yang tersedia. Kondisi ini menuntut pengajar untuk menjadi literat dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar. Implikasinya, praksis pembelajaran tradisional yang hanya mengedepankan tatap muka secara real time untuk penyampaian materi pembelajaran secara verbal melalui ceramah perlu dikaji ulang dan diberi penguatan agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih

menarik, efisien, dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pemaparan di tersebut, dapat diketahui bahwa hasil temuan dan analisis penelitiannya adalah terdapat peran dari adanya literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning*. Terdapat langkah-langkah penerapan model yang terdiri dari: kompetensi digital, penerapan kompetensi digital sesuai konteks model pembelajaran *blended learning*, dan transformasi digital. Sedangkan proses pelaksanaannya melalui penyediaan informasi, membimbing peserta didik atau mahasiswa, memberikan latihan dan melakukan penilaian.

Proses pelaksanaan literasi digital terdapat dalam pelaksanaan model pembelajaran *blended learning*. Model tersebut yang menjadikan para mahasiswa melakukan interaksi baik menggunakan pembelajaran secara tatap muka maupun *daring*. Sehingga peran dari literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* sangat penting apalagi di masa pandemi ini dan dijadikan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, W. (2018). Model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866.
- Aziz, A. Z. (2015). Manajemen berbasis sekolah: Alternatif peningkatan mutu pendidikan madrasah. *El Tarbawi*, 8(1), 69–92.
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, 30(2008), 17–32.
- Bensley, D. A., & Spero, R. A. (2014). Improving critical thinking skills and metacognitive monitoring through direct infusion. *Thinking Skills and Creativity*, 12, 55–68.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *PENA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Hidayah, N. (2020). Efektifitas Blended Learning Dalam Proses Pembelajaran. *PENCERAHAN*, 14(1), 10–24.
- Husamah, H. (2014). Pembelajaran bauran (Blended learning). *Research Report*.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 4(2), 231–240.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended learning, trend strategi pembelajaran masa depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49–56.
- Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1345.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning berwawasan literasi digital suatu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun

- 
- generasi emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3).
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2017). Pengembangan pembelajaran blended learning pada generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76.
- Sari, M. (2016). Blended learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi. *Ta'dib*, 17(2), 126–136.
- Sari, M. (2019). *Mengenal Lebih Dekat Model Blended Learning Dengan Facebook (MBL-FB): Model Pembelajaran Untuk Generasi Digital*. Deepublish.
- Setemen, K. (2010). Pengembangan evaluasi pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3).
- Smaldino, J. J., & Flexer, C. (2012). *Handbook of acoustic accessibility: Best practices for listening, learning, and literacy in the classroom*. Thieme.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children Leadership Training Institute. Special Education*.