

## **Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045**

**Siti Masitoh**

Universitas Negeri Surabaya  
sitimasitoh@unesa.ac.id

---

### **ABSTRAK**

Hasil kemajuan teknologi dan informatika telah membuka kesempatan warga masyarakat dunia yang termasuk Indonesia untuk memanfaatkan produk barang elektronik, di antaranya phone seluler. Hasil pengamatan lapangan tiga tahun terakhir ditemukan fenomena bahwa anak usia sekolah mulai taman kanak-kanak hingga mahasiswa cenderung dapat mengoperasikan phone seluler. Mencermati jenis literasi dasar yang dikembangkan oleh Kemendikbud, setiap jenis literasi dasar mempunyai kedudukan yang sama dengan literasi dasar lainnya untuk dikembangkan, termasuk jenis literasi digital. Keenam jenis literasi dasar dikembangkan dalam upaya mengantar warga masyarakat Indonesia (khususnya siswa SD dan SMP) memiliki keterampilan abad 21 menjadi manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif serta berkarakter. Fenomena di lapangan bahwa literasi digital dan ponsel yang dapat sebagai media pembelajaran belum dikembangkan secara proposional yang dimungkinkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam setting *Blended Learning*. Selama ini literasi digital semata-mata dikenal dalam media sosial yang dapat menyampaikan berbagai informasi terkait dengan hal-hal yang dibutuhkan oleh warga masyarakat, namun masih belum dioptimalkan untuk bersinergi menunjang meningkatnya kualitas pembelajaran.

**Kata Kunci: blended learning; literasi digital; generasi emas**

### **ABSTRACT**

*The results of the advancement of technology and Informatics has opened up the opportunity of world citizens that belong to Indonesia to take advantage of electronics products, including mobile phones. The results of field observations in the last three years found that the phenomenon of school age children start kindergarten until students are likely to be able to operate the mobile phone. Observe the type of basic literacy, developed by Kemendikbud, every type of basic literacy had the same position with the other basic literacy to be*

*developed, including the type of digital literacy. The six types of basic literacy was developed in an attempt to take Indonesia citizens (especially primary and JUNIOR HIGH SCHOOL students) have the skills the 21st century human being who has the ability to think kritis, kreatif, communicative and collaborative as well as character. Phenomena in the field of digital literacy and that mobile phones that can be as a medium of instruction has not been developed in States that made possible can contribute to improve the quality of learning in a Blended Learning settings. Digital literacy for this long purely known in social media can deliver a variety of information related to the things that are needed by the citizens of the community, but still not optimized for the synergistic support increasing the quality of learning.*

**Kata Kunci: blended learning; digital literacy; golden generation**

---

## **PENDAHULUAN**

Masyarakat maju meyakini bahwa literasi merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia sebagai masyarakat dunia yang bergerak seiring cepatnya waktu. Masyarakat di negara-negara maju literasi diposisikan sebagai salah satu hak asasi setiap warga bangsanya yang wajib difasilitasi oleh negara. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang menjadi salah satu bagian negara-negara di dunia yang berupaya menggalakkan literasi sebagai agenda berkelanjutan.

Indonesia telah mencanangkan Gerakan Literasi Nasional dengan maksud untuk melakukan percepatan terbangunnya Budaya literasi Indonesia yang saat ini ditengarai masih rendah. Hasil survei yang dilakukan oleh Central Connecticut State University (2016) menunjukkan bahwa Indonesia ada pada urutan ke-60 dari 61 negara Skor PISA membaca), dan negara Indonesia berada di urutan ke 64 dari 72 Negara Skor INAP masih menunjukkan kategori kurang. Indeks baca masyarakat Indonesia hanya 0,00, artinya belum ada ketercapaian minimal yang menggambarkan bahwa Indeks baca masyarakat Indonesia dapat dimaknai belum ada perkembangan dengan pembandingan negara lain. Pada tahun 2016 ditemukan kasus kejahatan dunia maya sebanyak 1207 kasus, di antaranya terkait dengan kasus pencemaran nama baik, penyebaran berita bohong dan lain-lain. Pada tahun 2003 lalu, PBB mengadakan pertemuan dunia di Praha untuk membahas kecerdasan literasi mengingat pentingnya literasi bagi warga negara dunia menghadapi derasnya arus

informasi teknologi. Kehidupan Global mengharapkan pada semua negara, khususnya negara berkembang memiliki komponen "*information Literacy*". Ferguson mengemukakan bahwa ada lima komponen yang mesti diperhatikan dalam proses literasi di sekolah, terutama di satuan pendidikan dasar. Kelima hal tersebut yaitu: (1) Literasi Dasar (*Basic Literacy*), (2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), (3) Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), (4) Literasi Media (*Media Literacy*), dan (5) Literasi Visual (*Visual Literacy*) (dalam Hartati, 2016).

Asumsi yang terbangun pada masyarakat dunia, jika suatu bangsa bercita-cita negaranya menjadi maju, maka kelima komponen literasi tersebut harus dimilikinya. Bangsa Indonesia yang menjadi salah satu anggota warga masyarakat dunia memiliki konsekuensi dan secara otomatis menyesuaikan diri untuk berupaya menyelenggarakan lima komponen literasi dalam kehidupan pendidikan di sekolah dan ekosistem pendidikan.

Di sisi lain, hasil kemajuan teknologi dan informatika telah membuka wawasan dan kesempatan warga masyarakat dunia untuk memanfaatkan produk barang elektronik, di antaranya phone seluler dan yang sejenisnya. Hasil pengamatan lapangan tiga tahun terakhir ditemukan fenomena bahwa anak usia sekolah mulai sekolah dasar hingga mahasiswa cenderung dapat mengoperasikan phone seluler. Di antara mereka menggunakannya hanya sekedar sebagai media bermain, mencari informasi bahkan mencari sumber ilmu yang dipandang mudah didapat melalui phone seluler tersebut. Fenomena lain ditemukan bahwa anak usia 4 tahun yang mulai belajar mengenal huruf ada yang sudah terampil menggunakan phone seluler untuk membalas dan mengirim whatsApp (WA) kepada saudara lainnya, meskipun dia harus mengeja. Kemampuan membaca menu yang ada dalam phone seluler pada usia enam tahun tidak diragukan lagi dan anak tersebut belajar secara otodidak. Dia mampu mengunduh beberapa aplikasi dengan menggunakan menu yang tersedia dalam phone seluler. Sementara tantenya tidak tahu cara menghapus aplikasi TIK TOK tersebut. Unduhan aplikasi tik tok dia dapat merekam beberapa pose tampilan wajah lucu dengan menggunakan aplikasi tik tok tersebut. Pada kesempatan lain dia minta dibelikan bahan-bahan untuk membuat ..... sendiri dengan mengikuti petunjuk yang dia unduh dari YouthUp

Guru sebagai pendidik profesional belum banyak membaca fenomena tersebut dan melakukan analisis untuk keperluan pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB). Sangat mungkin guru dapat mengembangkan kreativitasnya dengan meramu fenomena yang disampaikan tersebut untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahkan sumber belajar, khususnya yang terkait dengan implementasi kurikulum dan pembudayaan literasi digital. Salah satu kreativitas yang dapat dihasilkan di antaranya dapat berupa “Blended Learning”. Dengan harapan akan memberi dampak positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengajak para guru khususnya guru sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP) merancang pembelajaran Blended Learning dalam implementasi literasi digital sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, dan pada saatnya akan dapat mengantar terwujudnya Generasi emas 2045.

Phone seluler (ponsel) dan sejenisnya dalam era global sudah menjadi kebutuhan bagi warga masyarakat termasuk didalamnya adalah para siswa sekolah. Saat ini keberadaan phone seluler semata untuk pemenuhan kepentingan berkomunikasi, mengabarkan sesuatu atau mencari sesuatu. Para siswa belum meberdayakan sisi positif lainnya untuk menjadi kebutuhan di kalangan pelajar khususnya siswa SD dan SMP. Kebermanfaatan yang sangat mungkin dioptimalkan, di antaranya yaitu menghadirkan ponsel sebagai media pembelajaran bahkan menjadi sumber belajar. Jika ada yang memanfaatkan, hanya sebageian kecil guru dari sekitar tiga juta guru Indonesia yang memanfaatkan ponsel sebagai media dan atau sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan ponsel dan fasilitas aplikasi android yang tersedia di dalamnya sangat mungkin akan dapat mengoptimalkan literasi digital dan jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka sangat mungkin akan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa SD dan SMP. Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital (Bawden, 2001:2) merupakan suatu konsep yang menjelaskan mengenai konsep literasi di era digital. Konsep literasi digital ini sudah muncul sejak tahun 1990.

Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Konsep literasi menurut Gilster bukan hanya tentang kemampuan membaca saja, namu membaca dengan makna da mengerti maksud makna tersebut. Literasi digital bukan sekedar dapat menekan berbagai tombol dalam mengoperasikan media komunikasi elekrtonik, justru yang lebih utama yaitu cakupan penguasaan ide-ide. Gelster mengemukakan bahwa terjadi proses berpikir kritis siswa ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital. Selain itu, menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut.

Kemajuan teknologi tersebut sudah waktunya diadaptasikan dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi juga merambah ke dunia pendidikan yang menyebabkan perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta teknologi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat tersebut, saat ini bermunculan istilah *elearning*, *online learning*, *web based training*, *online courses*, *web based education* dan sebagainya. Selain itu, terdapat banyak lembaga pendidikan yang memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan keefektifan dan fleksibilitas pembelajaran. Saat ini sudah mulai bermunculan sekolah-sekolah yang sudah berlangganan internet, dan dimanfaatkan membuat website untuk kepentingan pembelajaran.

Konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa sesungguhnya sudah diamanatkan dalam pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 dan Kurikulum 2013. Dalam pelaksanaannya diharapkan guru berperan sebagai fasilitator. Pertanyaan yang menggelitik, sudahkah pembelajaran di Indonesia semua pendidik memosisikan perannya sebagai fasilitator dan para siswanya sebagai subjek pendidikan? Untuk mewujudkan harapan tersebut perlu waktu panjang dan dilaksanakan secara berkesinambungan seiring dengan pengembangan dan dinamika kurikulum yang diberlakukan di Indonesia.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD dan SMP masih cenderung dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung (*face-toface*). Pembelajaran ini yang sering disebut dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan

temuan di lapangan dapat diketahui pembelajaran secara konvensional memiliki kelebihan dan kekurangan, di antaranya dengan melakukan pembelajaran konvensional dan manual. Dengan kata lain pembelajaran dilakukan secara langsung (*face-to-face*), guru secara langsung dapat memantau perkembangan belajar para siswa. Selain itu, guru dapat berinteraksi langsung dengan mereka, dapat mengetahui kemampuan setiap siswa dan masih banyak hal lain yang dapat ditemukan kelebihan pembelajaran konvensional. Di samping memiliki kelebihan, terdapat pula kekurangan dari pembelajaran konvensional, di antaranya yaitu terkait sumber belajar yang digunakan terbatas, sehingga pengetahuan siswa hanya terpaku pada sumber belajar yang ditetapkan oleh guru yang sangat mungkin berdampak pada penguasaan pengetahuan dan wawasan siswa terbatas. Hal lain yang sulit dihindari yaitu proses pembelajaran cenderung monoton dan sangat mungkin pembelajaran kurang menyenangkan. Fenomena klasik ini selalu diajukan untuk menepis pelaksanaan konvensional. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka perlu dicari alternatif pemecahan agar proses pembelajaran dikemas yang dapat melibatkan keaktifan siswa dan melibatkan peran perkembangan teknologi dan informasi di dalamnya. Harapan lain adalah terbangunnya siswa-siswa yang literat digital.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, baik yang mengacu pada KTSP 2006 maupun Kurikulum 2013 yang keduanya menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam hal ini hendaknya guru memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Martin dan Briggs (dalam Degeng, 1989) menyebutkan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber belajar yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si belajar (siswa). Sesuai dengan kedudukan media sebagai bagian dari proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa dan karakteristik materi ajar. Fungsi media bukan hanya sebagai pelengkap semata, akan tetapi sangat menentukan ketercapaian

pembelajaran dalam era informasi dan teknologi sekarang ini. Namun, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan internet yang dilanggan oleh sekolah-sekolah masih terbatas untuk kepentingan manajemen sekolah. Sementara ponsel yang dimiliki oleh sebagian besar (lebih dari 95% jumlah siswa) hanya terbatas untuk bermain sosial media dan *browsing* hal-hal yang belum menunjang materi pembelajaran. Kedua sarana teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk menunjang proses pembelajaran baik untuk penulusuran informasi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, maupun upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kemasan pembelajaran dalam *Blended Learning* masih diposisikan sebagai suatu kebutuhan sekunder. Pembelajaran tatap muka masih menjadi unggulan oleh setiap guru baik pada pendidikan dasar (SD dan SMP), pendidikan menengah bahkan pada pendidikan tinggi. Di sisi lain media digital, misalnya phone seluler sudah menjadi kebutuhan di kalangan pelajar mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Fenomena inilah yang perlu disikapi oleh pendidik baik guru maupun dosen menjadi pembelajaran yang menarik, bermakna, interaktif, mampu mengembangkan; sikap belajar kolaboratif, kemampuan berpikir kritis dan kreatif dan komunikatif.

#### **A. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Literasi Digital**

Forum Ekonomi Dunia (2015) dan Kemendikbud (2017) mengemukakan bahwa keterampilan abad XXI terkait dengan pengembangan literasi dasar menyebutkan ada enam jenis literasi dasar yang harus dikuasai oleh setiap orang, yaitu: (a) literasi bahasa dan sastra, literasi numerik, (c) literasi sains, (d) literasi digital, (e) literasi finansial, dan (f) literasi budaya dan kewargaan. Namun sebelum dikemukakan tentang literasi digital dalam implementasi pembelajaran, perlu disampaikan konsep literasi yang menjadi perbincangan yang harus dikuasai oleh setiap warga masyarakat abad XXI.

##### **1. Konsep Literasi**

Konsep literasi yang dikemukakan oleh para ahli sangat beragam, namun di antara keberagaman tersebut dapat ditemukan kesamaan yang memberikan kata kunci tentang

konsep literasi. Berdasar dari berbagai pendapat, bahwa konsep literasi dimaknai sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk membaca, menulis, mendengar dan bertutur. Sesungguhnya literasi bukanlah hanya keterampilan membaca dan menulis secara mekanis. Lebih dari itu, literasi meliputi tanggapan, pemahaman, dan kegiatan kehidupan sehari-hari yang tersusun dan diaplikasikan melalui kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan. Dalam hal ini konsep literasi mempunyai arti yang luas sebagaimana disarankan Wagner (1987), Freire dan Maceo (1987), Nammudu (1989) dan Unsworth (1993) yaitu penguasaan suatu tahap ilmu yang berdasarkan keterpaduan antara keterampilan mendengar, berbicara, membaca, menulis, berhitung dan berpikir. Kemampuan ini melibatkan kegiatan mengumpulkan pengetahuan yang mengarahkan seseorang untuk memahami dan menggunakan bahasa yang tepat sesuai dengan situasi sosial. Seiring perkembangan jaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan informatika dalam konteks masa kini, literasi merujuk kemampuan membaca dan menulis pada tahap yang memadai untuk berkomunikasi dalam suatu masyarakat yang literat. Lingkungan kelas yang literat adalah lingkungan kelas yang kaya dengan media kebahasaan dan cetakan (USAID Prioritas, 2014). Penelusuran konsep literasi pada perkembangan awal, literasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Perkembangan berikutnya menyatakan bahwa literasi berkaitan dengan situasi dan praktik sosial. Kemudian, literasi diperluas seiring berkembangnya teknologi informasi dan multimedia. kemudian literasi dipandang sebagai konstruksi sosial dan tidak pernah netral (Abidin, 2015). Pendapat lain mengatakan bahwa literasi tidak hanya berkaitan dengan baca tulis, tetapi mencakup kemampuan membaca, memahami, dan mengeapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis (Indriyana, 2016).

Dari kelas yang literat akan menjadikan lingkungan sekolah yang literat. Dari sekolah literat diharapkan akan tumbuh komunitas sekolah yang literat yang pada akhirnya akan menjadikan bangsa Indonesia yang literat dan berdampak pada kemajuan



dan peradaban bangsa. Menurut UNESCO (dalam Tatat, 2016) literasi adalah kemampuan mengenal, memahami, meramal, mencipta, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan bahan cetak dan penulisan dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan satu kontinum pembelajaran yang memungkinkan seorang individu mencapai tujuannya, membangun pengetahuannya dan potensinya serta turut serta dalam pembinaan masyarakat.

Jika konsep literasi merujuk pendapat USAID (2014), dan UNESCO (dalam Tatat, 2016), maka literasi bukan sekedar keterampilan membaca dan menulis secara mekanis. Literasi meliputi tanggapan, pemahaman, dan kegiatan kehidupan sehari-hari yang tersusun dan diaplikasikan melalui kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan. Dalam konteks ini menunjukkan bahwa aktivitas literasi melibatkan semua fungsi indera manusia dan aktivitas psikhis yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran berkelanjutan. Begitu juga seperti pendapat Wagner (1987), Freire dan Maceo (1987), Nammudu (1989) dan Unsworth (1993) bahwa konsep literasi yang semula memiliki makna sempit, yaitu; membaca, menulis mendengar dan berbicara, ternyata mengalami pergeseran makna makna luas seperti yang dikemukakan oleh para ahli literasi tersebut.

Dengan demikian, dalam konteks sekarang, literasi memiliki makna yang luas, literasi dapat bermakna melek teknologi, misalnya, literasi komputer (Nor, 1996), literasi politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar.

## **2. Pemanfaatan Media elektronik dalam Merancang Pembelajaran**

Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017) mengemukakan bahwa literasi dasar menjadi salah satu komponen kecakapan abad XXI dalam kurikulum 2013. literasi dasar terdiri atas literasi: (a) bahasa dan sastra, (b) numerasi, (c) sains, (d) informatika dan teknologi, (e) finansial, dan (f) budaya dan kewarganegaraan. Berikut ini visualisasi jenis literasi dasar dalam bagan yang dikembangkan oleh Kemendikbud (Balitbang Kemendikbud, 2017)

## Kecakapan Abad 21 dalam Kurikulum 2013



Gambar Kecakapan Abad XXI dalam Kurikulum 2013

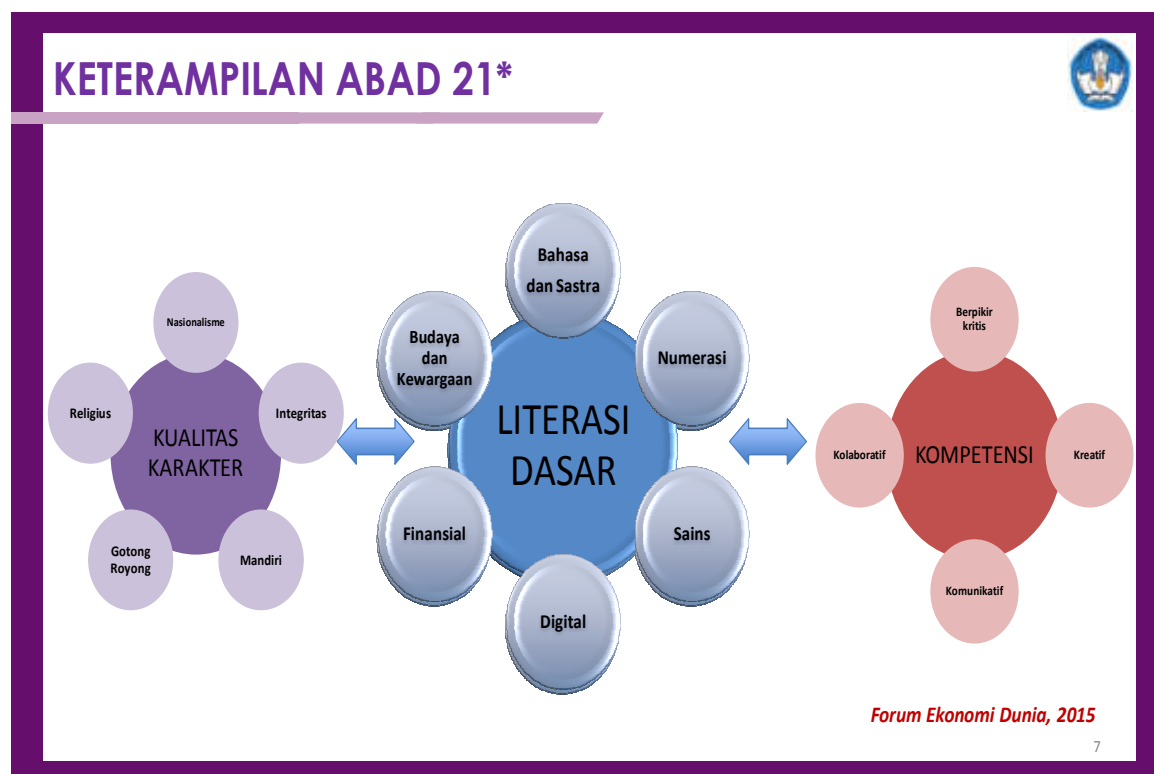
Sumber: Balitbang Kemdikbud (2017)

Mencermati jenis literasi dasar yang dikembangkan oleh Kemendikbud (2017), setiap jenis literasi dasar mempunyai kedudukan yang sama dengan literasi dasar lainnya untuk dikembangkan, termasuk jenis literasi digital. Dikembangkannya enam jenis literasi dasar tersebut sebagai upaya agar warga masyarakat Indonesia memiliki keterampilan abad XXI menjadi manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif serta berkarakter. Titik kulminasi capaian tujuan tersebut terancang dalam membangun generasi emas Indonesia tahun 2045.

Pada sumber lain (Forum Ekonomi 2015) seperti yang ada pada gambar 2, bahwa tututan manusia Indonesia agar memiliki keterampilan abad XXI, juga ditemukan tiga

komponen yang harus dimiliki warga masyarakat Indonesia, yaitu (1) kualitas karakter, (2) kemampuan literasi dasar, dan (3) kompetensi.

Keterampilan abad XXI khususnya pada komponen kompetensi, temuan Masitoh (2016) menunjukkan bahwa ditemukan ada korelasi berpikir kritis dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) secara signifikan dengan koefisien korelasi sebesar 0.23. Artinya kemampuan berpikir kritis mahasiswa FIP Unesa memberikan sumbangan positif pada tingkat ketercapaian IPK. Perkembangan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dapat diidentifikasi selama mereka mengikuti proses perkuliahan. Mahasiswa memiliki keragaman kemampuan kognitif dan daya nalar mahasiswa dalam memecahkan masalah yang terkait dengan mata kuliah dan dikemas dalam tugas-tugas perkuliahan. Dalam kelas perkuliahan dapat ditemukan sejumlah mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis sangat tinggi, tinggi dan rendah. Kondisi tersebut terjadi, ditemukan ada dua kemungkinan, yaitu kemampuan berpikir kritis mahasiswa yang sudah berkembang sejak mereka berada di tingkat pendidikan dasar dan atau menengah, dan sangat mungkin kemampuan berpikir kritis mereka berkembang saat menjadi mahasiswa. Berpijak dari temuan tersebut, sangat mungkin untuk dijadikan informasi bagi pada dosen bahwa dalam *blended learning* dapat dikemas berbagai tugas yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.



Gambar 2 Keterampilan Abad XXI

(Sumber: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017)

Literasi digital dalam implementasinya belum dikembangkan secara optimal dan proposional yang dimungkinkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selama ini literasi digital semata-mata dikenal dalam media sosial yang dapat menyampaikan berbagai informasi terkait dengan hal-hal yang dibutuhkan oleh warga masyarakat. Fenomena yang ditemukan bahwa media sosial diposisikan sebagai sarana penyampai pesan/informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan sesuai dengan kebutuhan. Sesungguhnya manfaat media digital menyimpan keunggulan yang dapat diberdayakan untuk pengembangan pembelajaran secara sinergis menunjang meningkatnya kualitas pembelajaran.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkan secara bijak. Fiturnya meliputi: dasar-dasar komputer, penggunaan internet dan program-program produktif, keamanan dan kerahasiaan, dan gaya hidup digital. Pendapat lain menyatakan dengan adanya perkembangan teknologi di bidang teknologi informasi memicu perubahan besar dalam teknologi digitalisasi, yaitu kondisi semua konten media cetak dan elektronik dapat digabungkan dan didistribusikan (Tamburaka, 2013). Gilster (dalam Maulana, 2015) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan di komputer. Retnowati (2015) mengemukakan bahwa literasi media atau literasi digital dikembangkan sebagai alat untuk melindungi orang dari terpaan media agar memiliki kemampuan berpikir kritis serta mampu mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media.

Berdasar berbagai pendapat tentang konsep literasi digital tersebut, bahwa setiap individu diharapkan memiliki kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang disajikan dalam bentuk digital dan dikembangkan secara arif agar memiliki kemampuan berpikir kritis serta mampu mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media. Kata kunci yang dapat ditemukan dari berbagai konsep literasi digital tersebut yaitu: (a) kemampuan memahami dan menggunakan informasi, (b) dikembangkan secara arif, dan (c) warga masyarakat memiliki kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini diduga bahwa melalui literasi digital, warga masyarakat terutama warga belajar dalam hal ini para siswa pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi akan memiliki kemampuan menggunakan informasi dan mampu berpikir kritis dalam konteks interaksi dalam proses pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis merupakan penciri seseorang dalam memahami dan menggunakan informasi secara arif sesuai dengan fungsi dan peran media digital. Seminar Internasional Penggunaan Media Digital di kalangan anak dan remaja di Indonesia yang digelar oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014), menyebutkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan pada anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun terdapat 30

juta anak dan remaja Indonesia yang menggunakan internet dan menjadikan media digital sebagai pilihan utama saluran komunikasi mereka. Temuan tersebut menduduki posisi yang paling tinggi dengan pengguna sebesar 64%. Berdasarkan hasil survei menunjukkan bahwa anak dan remaja menggunakan media online selama lebih dari satu tahun, dan sekitar 50% dari mereka mengaku kali pertama belajar tentang internet dari teman sebaya. Hasil studi menunjukkan ada sekitar 34% menggunakan laptop, serta hanya 2% responden mengakses internet terhubung dengan *video game*. Temuan lain dari hasil survei tersebut diungkapkan bahwa 52% responden menggunakan ponsel dalam mengakses internet menduduki peringkat kedua setelah pengguna internet, 21% menggunakan smartphone dan hanya 4% menggunakan tablet. Hasil survei dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014) tersebut membuktikan bahwa teknologi digital banyak digunakan oleh remaja untuk mengakses informasi melalui jaringan internet dengan tujuan dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Mengacu dari berbagai temuan khususnya hasil survei oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014), kepada 30 juta anak usia 10-19 tahun menunjukkan bahwa 52% responden dalam mengakses internet menggunakan ponsel. Artinya ditemukan sekitar 15,6 juta anak setingkat kelas 4, kelas 5 dan kelas 6 SD (10-12 tahun), kelas 7 sampai dengan kelas 9 SMP (13-15 tahun) dan kelas 10 sampai dengan kelas 12 SMK/SMK sederajat serta mahasiswa kuliah tahun pertama untuk mencari informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini sangat mungkin dalam pencarian informasi di dalamnya kebutuhan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran dalam akses internet menggunakan ponsel.

Dalam hal ini, pertanyaan yang perlu dijawab dengan berbagai kajian empiris oleh para guru yaitu, "Berapa banyak guru yang mendesain *blended learning* dengan berbagai kegiatan pembelajaran berbasis literasi digital dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran?". Bermodal hasil survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (2014) sudah waktunya para guru SD kelas tinggi, (kelas 4, 5, dan 6) SMP dan guru pendidikan menengah untuk merancang dan melaksanakan *blended learning* berwawasan literasi

digital. Untuk merancang pembelajaran tersebut, hendaknya guru dan dosen syarat dan prosedur rancangan (desain) pembelajaran sebagai alternatif inovasi pembelajaran. Untuk itu guru perlu memiliki wawasan pengetahuan dan kemampuan merancang pembelajaran *blended learning* berwawasan literasi digital yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran

### **B. Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran**

*Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dengan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa (Harding, Kaczynski dan Wood, 2005)

Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam setting *elearning* diperlukan keterampilan guru dan dosen dalam mengemas dan membuat materi ajar, serta merancang pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif. Dalam rancangan pembelajaran (desain instruksional) di dalamnya terdapat proses yang memandu perancang dalam hal ini guru dan dosen untuk mendesain, mengembangkan, dan menerapkan materi ajar (konten *elearning*). Dengan memanfaatkan infrastruktur dan aplikasi yang tersedia pada jaringan internet atau dalam aplikasi android ponsel yang akan digunakan untuk mengakses materi ajar yang dikemas dalam *elearning* diharapkan dapat meningkatkan hasil dan kualitas belajar siswa atau mahasiswa.

Dalam implementasi *elearning*, ada tahap evaluasi yang digunakan untuk revisi dan penyesuaian terhadap tahap-tahap sebelumnya. Desain pembelajaran merupakan proses dinamis yang dimungkinkan berubah sesuai dengan informasi dan hasil evaluasi yang diperoleh bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengacu pada capaian kompetensi yang ditetapkan.

Dalam merancang *blended learning*, ada beberapa komponen yang harus dipahami oleh guru dan dosen agar rancangan pembelajaran tersebut dapat berkesinambungan dan

memberikan dampak positif dalam pelaksanaannya. Komponen-komponen tersebut terdiri atas (1) perencanaan pembelajaran, (b) perancangan dan pembuatan materi, (c) penyampaian pembelajaran dan (d) evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran dalam setting *blended learning* saat ini menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran beberapa perguruan tinggi. Fenomena lapangan, ditemukan bahwa ada beberapa perguruan tinggi mencanangkan kebijakan agar semua jurusan/program studi di selingkung perguruan tinggi tersebut agar memilih beberapa mata kuliah yang relevan didesain *blended learning* untuk beberapa tatap muka dalam perkuliahan satu semester. Rancangan *blended learning* ini pada perguruan tinggi tertentu mengambil kebijakan dalam kemasan penelitian pengembangan. Dengan harapan mata kuliah yang dirancang dalam *blended learning* teruji dalam aspek: tingkat kelajakan dan kepraktisan serta keefektifan dalam penggunaannya. Dalam hal yang sama sangat mungkin dapat dirancang oleh guru sebagai upaya pembelajaran inovatif. Tentu saja dalam perwujudan *blended learning* di jenjang pendidikan dasar, dan menengah terdukung oleh fasilitas keterdiaan perangkat keras jaringan internet atau intranet serta kemampuan dan wawasan guru tentang *blended learning*.

### **1. Perencanaan *Blended Learning***

Perencanaan pembelajaran yang memanfaatkan internet atau ponsel sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam *blended learning* berwawasan literasi digital diharapkan dapat menjadi alternatif para guru dan dosen untuk memberdayakan media digital sebagai media pembelajaran. Dampak akademik perencanaan pembelajaran tersebut diharapkan membangun budaya literasi digital bagi siswa dan mahasiswa yang literat digital.

Dalam merencanakan pembelajaran *blended learning* memuat rencana, pekiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet atau ponsel aplikasi android dan atau komputer yang dapat diakses melalui internet atau intranet. Lingkup perencanaan *blended learning* terdiri atas tujuh komponen, yaitu: (a) tujuan pembelajaran (kompetensi siswa), (b) karakteristik materi atau bahan ajar, (c) proses pembelajaran, (d)



fasilitas, media dan sumber belajar, (e) karakteristik siswa, (f) waktu yang digunakan dan (g) evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun rencana dan Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan atau Rencana Pembelajaran Semester (RPS) bagi para dosen dengan mengacu format yang ditetapkan, serta lengkap dengan lampiran materi ajar yang dibelajarkan melalui *elearning* dan tatap muka. Kedua materi ajar ini saling mendukung dan sinergis.

## **2. Menetapkan Indikator Belajar dan Pembuatan Bahan atau Materi Ajar**

Dalam proses pembelajaran, bahan atau materi ajar memiliki peranan penting karena berhubungan langsung dengan proses pembelajaran dan siswa (Daniswara, 2011). Degeng (dalam Masitoh, 2010) disebutkan bahwa pada tahap guru menetapkan tujuan atau kompetensi siswa dan secara bersamaan juga dilakukan analisis materi ajar. Langkah menetapkan tujuan atau kompetensi siswa dan isi pembelajaran sudah dapat dilakukan segera setelah melakukan analisis tujuan dan karakteristik isi mata pelajaran. Hasil dari langkah ini akan berupa daftar yang memuat rumusan tujuan pembelajaran khusus (indikator hasil belajar) dan tipe serta struktur isi materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa atau mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan.

Analisis karakteristik isi mata pelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi tipe isi mata pelajaran/mata kuliah yang akan dipelajari siswa atau mahasiswa, dapat berupa fakta, konsep, prosedur ataukah prinsip. Demikian pula untuk mengetahui bagaimana struktur isi mata pelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana struktur orientasi dan struktur pendukung isi mata pelajaran yang akan dipelajari siswa.

Materi ajar merupakan objek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *blended learning* dengan mengklasifikasi jenis, isi dan bobot materi ajar. Sistem *blended learning* harus dapat menyediakan: (a) materi ajar yang bersifat *teacher-centered* yaitu materi pembelajaran yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas, (b) materi ajar yang bersifat *learner-centered* yaitu materi yang menyajikan hasil (*outcomes*) dari pembelajaran yang terfokus pada pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis dan memaksimalkan kemandirian, (c) menyediakan contoh kerja (*work example*) pada material isi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk

mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan berlatih, dan (d) menambahkan materi yang dikemas berupa games edukatif sebagai media berlatih dan alat bantu pembuatan pertanyaan.

### **3. Strategi Penyampaian Pembelajaran**

Pembelajaran dalam setting *blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dan memanfaatkan teknologi internet atau intranet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan isi materi ajar yang kaya dengan cakupan luas. *Online learning* pada sistem *blended learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran menggunakan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Ponsel adalah salah satu alternatif sebagai media pembelajaran *blended learning*. Siswa dalam mengakses materi ajar yang dikemas dalam *elearning* atau siswa ditugasi guru baik secara kelompok atau mandiri untuk mencari sumber informasi yang terkait dengan materi ajar yang dibahas dengan menggunakan ponselnya. Untuk itu, guru dalam merancang materi ajar setting *blended learning* diharapkan berorientasi pada dua filosofi pembelajaran : *teachered center dan student centered*

Dalam menyampaikan pembelajaran, tentu memilih metode atau model pembelajaran yang harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan: tujuan atau indikator belajar yang akan dicapai, hambatan belajar, karakteristik siswa agar dapat diperoleh keefektifan dan efisien dan daya tarik pembelajaran. (Miarso, 2004). Strategi penyampaian mengacu kepada cara-cara yang dipakai untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa atau mahasiswa, menerima dan merespon masukan-masukan dari siswa. Gagne (1979) dalam Degeng, 2000:5) mendefinisikan sebagai berikut "*the total of all components necessary to make an instructional sytem operate isintended*". Dengan demikian strategi penyampaian mencakup lingkungan fisik, guru/dosen, bahan-bahan pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang

berkaitan dengan pembelajaran, serta dikatakan bahwa media merupakan satu komponen penting dari strategi penyampaian pembelajaran. Degeng (2000) menyebutkan bahwa ada tiga komponen yang perlu diperhatikan dalam mempreskripsikan strategi penyampaian, (a) media pembelajaran, (b) interaksi siswa/mahasiswa dengan media, dan (c) bentuk (struktur) pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, dapat berupa orang, alat atau bahan. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Dalam hal ini bisa berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, atau mungkin ponsel dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut. Penggunaan batasan ini, berarti guru dapat juga termasuk media pembelajaran.

Interaksi antara siswa dengan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu dalam bentuk kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dan bagaimana peran media dalam merangsang kegiatan belajar siswa. Bentuk interaksi antara siswa dengan media merupakan komponen penting untuk mempreskripsikan strategi penyampaian. Komponen ini penting karena menggambarkan tentang pengaruh yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar.

Bentuk (struktur) pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada apakah siswa/mahasiswa belajar dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan atau mandiri. Penyampaian pembelajaran dalam kelas besar menuntut jenis media yang berbeda dengan dari kelas kecil, demikian juga untuk pembelajaran perseorangan dan mandiri. Pembelajaran *blended learning* sangat mungkin untuk dikemas dalam berbagai kelompok belajar. Terkait dengan penataan siswa dan struktur pembelajaran yang dipilih, salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah karakteristik isi materi ajar. Untuk itu kertas kerja dalam hal ini Lembar Kerja Siswa (LKS) atau Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) yang harus diselesaikan siswa dalam kemasan *blended learning* dapat menggambarkan aktivitas belajar mereka harus berkelompok,

individu/mandiri, kelas besar atau kelas kecil serta batasan waktu untuk menyelesaikannya.

Fenomena yang sering ditemukan di lapangan, masih ada kecenderungan para guru/dosen dalam merancang pembelajaran konvensional (dengan memilih metode pembelajaran tertentu) dengan memberikan tugas. Terkait dengan pemberian tugas, ditengarai guru/dosen hanya menyampaikan secara lisan, dan tidak dirancang secara tertulis. Kondisi ini sangat memungkinkan antar siswa/mahasiswa berbeda-beda dalam menginterpretasinya. Dengan demikian akan ada kemungkinan para siswa/mahasiswa menyelesaikan tugas dalam hal substansi berbeda pula. Oleh karena itu sebaiknya guru/dosen dalam memberikan tugas kepada siswa/mahasiswa diberikan secara terstruktur, sistemik langkah-langkah yang harus dilakukan, spesifik substansi tugas yang harus diselesaikan dalam kelompok atau perorangan dan terukur evaluasi yang digunakan.

#### **4. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran merupakan parameter untuk menilai tingkat capaian selama proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Evaluasi pembelajaran dimaksudkan untuk menilai seluruh proses dan akhir pembelajaran secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas (Rusman, 2011). Evaluasi pelaksanaan pembelajaran *blended learning* dapat dilihat dari aspek pengetahuan dan keterampilan, lingkungan belajar dan pengaruhnya. Evaluasi pelaksanaan *blended learning* merupakan proses menganalisis kualitas proses pembelajaran berbasis web dalam hal ini berwawasan literasi digital dan tingkat ketercapaian proses pembelajaran dari berbagai komponen yang terdapat dalam *blended learning*.

#### **C. SIMPULAN**

Tantangan guru dan dosen ABAD XXI menuju generasi emas tahun 2045 diharapkan mampu meramu berbagai komponen pembelajaran yang sangat dimungkinkan

diberdayakan secara terpadu. Dalam hal ini diharapkan guru dengan memanfaatkan internet atau intranet bahkan phone seluler yang disinegikan dengan konsep literasi digital untuk dikemas dalam setting *blended learning*. *Blended learning* dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan internet, intranet atau ponsel sebagai media berwawasan literasi digital dalam upaya mengawal terbangunnya generasi emas tahun 2045 sebagai penciri setiap pebelajar Indonesia untuk memiliki keterampilan abad XXI, yaitu: (1) kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, (2) pengembangan kreativitas, (3) kemampuan komunikasi dan (4) kemampuan berkolaborasi merupakan kompetensi siswa yang harus dikembangkan. Seorang guru berkehendak merancang pembelajaran "*blended learning*" sebaiknya memperhatikan beberapa komponen utama, ada tujuh komponen, yaitu: (a) tujuan pembelajaran (kompetensi siswa), (b) karakteristik materi atau bahan ajar, (c) proses pembelajaran, (d) fasilitas, media dan sumber belajar, (e) karakteristik siswa, (f) waktu yang digunakan dan (g) evaluasi pembelajaran

## DAFTAR RUJUKAN

- Bawden. *Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts*", *Journal of Documentation*, Vol. 57 Iss 2 pp. 218–259. 2001, diakses dalam <http://www.emeraldinsight.com.ezproxy.ugm.ac.id/doi/pdfplus/10.1108/EUM0000000007083>.
- Degeng, I.N.S. (1989) *Kerangka Perkuliahan dan Bahan Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Degeng, I.N.S. (2000) Materi Penataran Applied Approach bagi Dosen Kopertis Wilayah VII Malang 10 – 16 September 2000.
- Freire, P. & Maceo, D. (1987). *Reading the World and the World*. Massachusetts: Bergin and Garvey Publication.
- Gilster. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley
- Kemkominfo. *Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. 2014, diakses dalam [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-MINFO2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers#.VKB3JV4AA](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-MINFO2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VKB3JV4AA)
- Masitoh, S. (2010) Kontribusi Teknologi Pembelajaran Terhadap Pengembangan Pendidikan Inklusif. *Pidato Pengukuhan Guru Besar Bidang teknologi*

*Pendidikan*. Disampaikan dalam acara Rapat Terbuka Senat Universitas Negeri Surabaya, 9 Februari 2010.

- Masitoh, S (2016) Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Dengan Capaian Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Mahasiswa. *Prosiding*, disampaikan dalam KONASPI V di Jakarta 12-15 September 2016
- Nammudu, K. (1989). *Mind Across: Pupils and Their Community*. Ottawa: International Development Research Centre.
- Rusman, Ed. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Sugihartati, Rahma. (2014) *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tamburaka, Apriadi. (2013) *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tatat, Hartati. (2016). Multimedia in literacy development at remote elementary schools in west java. *Edutech*, Volume 15 (3), hlm 301-310.
- USAID Prioritas. (2014). *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: USAID.
- Usworth, Le. (Eds.) (1993). *Literary, Learning and Teaching*. Melbourne: MacMillan Educational Australia Pte.Ltd.
- Wagner, D.A. (1987). *Literacy Futures: Five Common Problems in a Changing World Vol.1*. Pergamon Press.