

**PEMBELAJARAN**  
***BLENDED LEARNING***  
**TERHADAP LITERASI DIGITAL**  
**DAN KREATIVITAS MAHASISWA**

**Prof. Dr. Ahmad Zainuri, M.Pd.I.**

**Dra. Hj. Nurlaili, M.Pd.I.**

**Dr. Miftahul Huda**

**Rachmy Destiany**

**Ahmad Ferdian**

**Amir Hamzah, M.Pd.**



**Dilarang memperbanyak, mencetak, menerbitkan  
sebagian maupun seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari penulis**

**Ketentuan Pidana  
Kutipan Pasal 72 Undang-undang Republik Indonesia  
Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000,00 (lima juta rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

---

**PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP  
LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS MAHASISWA**

---

Penulis : Prof. Dr. Ahmad Zainuri, M.Pd.I., Dra. Hj. Nurlaili,  
M.Pd.I., Dr. Miftahul Huda, Rachmy Destiany,  
Ahmad Ferdian, dan Amir Hamzah, M.Pd.

Layout : Nyimas Amrina Rosyada

Desain Cover : Yuni Aprilia

Diterbitkan Oleh:

**UIN Raden Fatah Press**

Anggota IKAPI (No. Anggota 004/SMS/2003)

Dicetak oleh:

CV. Amanah

Jl. Mayor Mahidin No. 142

Telp: (0711) 366 625

Palembang – Indonesia 30126

E-mail : noerfikri@gmail.com

Cetakan I : November 2024

15,5 x 23 cm

iv, 80 hlm

Hak Cipta dilindungi undang-undang pada penulis

All right reserved

ISBN : 978-623-250-465-3

## PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini sesuai dengan harapan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang kita harapkan syafa'atnya di akhirat kelak. Penulisan buku ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak.

Buku Pembelajaran *Blended Learning* ini memiliki tujuan memberi wahana baru dan keilmuan baru terhadap literasi digital dan Kreatifitas mahasiswa dan pembaca. Penulis dengan penuh kesadaran menyadari bahwa dalam buku ini mungkin masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik, ide, dan saran yang membangun untuk menyempurnakan hasil penulisan yang disajikan.

Semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, penulis berharap semoga buku ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi para pembaca sekalian.

Palembang, Oktober 2024

Penulis

# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
<b>BAB II Aspek Pembelajaran .....</b>	<b>7</b>
A. Pembelajaran.....	7
B. Penilaian Hasil Pembelajaran .....	17
C. Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	19
D. Literasi Digital .....	41
E. Kreativitas .....	51
F. Kontekstualisasi <i>Blended Learning</i> .....	56
<b>BAB III Strategi Penerapan <i>Blended Learning</i> .....</b>	<b>61</b>
A. Strategi Penerapan Pembelajaran <i>Blended Learning</i> di Perguruan Tinggi .....	61
B. Literasi Digital Penerapan Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	64
C. Kreativitas Mahasiswa Dalam Penerapan Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	66
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>68</b>
<b>Indeks .....</b>	<b>77</b>
<b>Glosarium.....</b>	<b>79</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Di era distr ini, dengan perkembangan zaman yang sangat cepat, mewajibkan berbagai sektor untuk melakukan digitalisasi, salah satu sektor yang terdampak adalah sektor pendidikan. Pendidikan konvensional memiliki ruang gerak yang terbatas sehingga perlu adanya revitalisasi dalam upaya pembaharuan pola pelaksanaan dan proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional mewajibkan pendidik untuk hadir dan menjelaskan secara langsung materi yang akan diberikan kepada peserta didik, akan tetapi secara realita di lapangan pendidik juga memiliki kesibukan tambahan sebagai seorang akademisi, sehingga perlu sebuah revitalisasi pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak mewajibkan pendidik selalu hadir di dalam kelas. Salah satu solusi yang dapat dihadirkan adalah digitalisasi pendidikan.

Digitalisasi ditandai dengan munculnya era *artificial intelegent* yang berdampak pada Sektor Ekonomi, Kesehatan dan Pendidikan. Pada era *Artificial Intellegence*, proses pembelajaran mengalami perubahan dari sebelumnya pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas dan tatap muka langsung melainkan bisa dilakukan dari jarak jauh. Pada era AI pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja, dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu sehingga beberapa kampus di bawah naungan kementerian agama menjawab hal tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang dikenal dengan *blended learning*.

Dilansir melalui website CNBC Indonesia, tingkat literasi digital Indonesia berada di angka 62%, dimana angka tersebut berada di bawah rata-rata tingkat literasi digital di

Asean. Sehingga hal ini perlu diasiasi agar generasi muda bangsa Indonesia sadar akan teknologi agar tingkat literasi digital Indonesia dapat meningkat. Literasi digital mahasiswa sangat berhubungan dengan kreatifitas mahasiswa. Literasi digital yang kuat dapat mengarahkan mahasiswa pada akses sumber ilmiah yang berkualitas dan berimplikasi pada bahan pembelajaran yang baik. Selain itu literasi digital dapat berimplikasi pada kreatifitas dalam pemecahan masalah dan menghadirkan Solusi yang konkrit, sehingga literasi digital sangat penting dalam upaya menumbuhkan kreatifitas mahasiswa (Kholid, 2020).

Kreatifitas sangat penting dimiliki oleh mahasiswa. Dinamika yang dihadapi oleh mahasiswa dalam menempuh jenjang pendidikan akan menghadapi rintangan dan permasalahan sebagai bagian dari proses perjuangan. Dalam mensiasati hal tersebut diperlukan pemecahan masalah yang konkrit, sehingga mahasiswa dapat melewati rintangan yang dihadapi. Selain itu kreatifitas juga sangat penting dalam proses pengembangan diri mahasiswa, eksplorasi minat dan bakat dengan kreatifitas akan berimplikasi pada peningkatan nilai diri dalam mahasiswa, oleh sebab itu upaya untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa sangat penting untuk dilakukan. Berdasarkan hasil Penulisan yang dilakukan oleh Wang Yubiao dkk, yang diterbitkan di jurnal *computer and education* terindeks scopus, menjelaskan bahwa pembelajaran teknologi berbasis digital dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa, sehingga pembelajaran digital sangat penting untuk dilaksanakan dalam upaya meningkatkan kreatifitas mahasiswa (Wang et al., 2024).

Literasi Digital sangat penting bagi generasi Z agar Mahasiswa arif dalam mengeluarkan pendapatnya di sosial media, banyak komentar negatif yang muncul tanpa tahu

kebenarannya yang berakibat fatal, beberapa contoh pada media online dengan kata kunci pencarian bunuh diri mudah kita menemukan berita tersebut, <https://www.detik.com/tag/mahasiswa-bunuh-diri>. Pada tahun 2023 jumlah bunuh diri mahasiswa meningkat, karena hal-hal yang sepele, emosi yang tidak terkelola dengan baik memberikan dampak negatif bagi diri sendiri dan orang lain, kebebasan akses media sosial jika tidak diberi pemahaman akan berakibat fatal. Hal tersebut karena serangan *hoax* yang luar biasa di media sosial pada tahun politik 2024. Pemahaman literasi digital sangat urgen bagi generasi Z karena sejatinya generasi Z memiliki kreativitas yang tinggi hal tersebut dapat terlihat dari beberapa pemuda inspiratif yang dimuat dalam media berikut <https://glints.com/id/lowongan/tokoh-muda-inspiratif/>. Hal tersebut juga relevan dengan Penulisan bahwa komponen utama literasi digital adalah kreatifitas dalam cara mendapatkan informasi dan mengaitkannya dengan konteks yang akan dibuat, semakin diperkuat oleh teknologi digital. Mahasiswa harus memiliki tanggung jawab, diperlukan pemahaman yang lebih baik tentang akses, analisis, evaluasi kritis, dan pembuatan konten yang lebih mengarah pada perkembangan media baru (Restianty, 2018). Ini menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peran penting (Sentoso et al., 2021). Salah satu cara dalam upaya meningkatkan literasi digital dalam dunia pendidikan adalah dengan menggunakan pembelajaran *blended learning*.

Pembelajaran *blended learning* merupakan jenis pendidikan yang menggabungkan pengajaran langsung (secara langsung) dan *online*, serta berbagai model dan gaya pembelajaran (Harjono, 2018). Kegiatan belajar ini menggabungkan pembelajaran daring dan luring (tatap

muka), siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, meningkatkan kemandirian mereka, dan materinya mudah dipahami (Sepang et al., 2022). Mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran campuran ini akan memiliki pemahaman yang lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dan mereka memiliki penalaran logis yang lebih baik (Tambunan, 2021). Ini mengindikasikan bahwa pembelajara ini juga tergantung kepada kemampuan pendidik dalam mengakomodasi proses pembelajaran

Kemampuan pendidik sangat penting dalam sebuah pembelajaran *blended learning* (Rohmadi et al., 2023) sehingga proses belajar tidak terbatas oleh waktu dan ruang namun perlu diperhatikan juga untuk aspek sikap tidak dapat dilaksanakan secara daring full, sebagai bangsa yang mengadopsi ketimuran tentu sikap menjadi nilai utama dalam proses kehidupan dan pembelajaran, penekanan sikap sangat penting terutama sikap religius dan sikap sosial yang mempedomani bagaimana bersikap baik terhadap Tuhan dan bersikap baik kepada mahasiswa. Hal tersebut perlu dilaksanakan untuk generasi Z.

Generasi Z dikenal dengan Kreatifitas tanpa batas tentu memiliki kelemahan diantaranya seperti beberapa kasus baru-baru ini di Indonesia maraknya mahasiswa melaksanakan bunuh diri, Pergaulan Bebas, Narkoba, judi online, radikalisme, Perkembangan Teknologi perlu dikelola dengan baik bagi Generasi Z (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 2023), di malaysia penurunan komunikasi bagi generasi muda , di tengah berbagai kemudahan yang di tawarkan tentu memiliki berbagai permasalahan yang pelik bagi Generasi Z berbagai masalah tersebut terjadi karena belum matangnya pembiasaan baik yang ada di kampus maupun luar kampus terlebih Dunia pada tahun 2020-2022



mendapat serangan Covid-19 yang berakibat pada *learning lost* bagi mahasiswa dan peserta didik dunia, memaksa perguruan tinggi untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (Wicaksono et al., 2023). Pemanfaatan Media *Youtube*, *zoom* dan lainnya diterapkan pada 2020-2023 (Zaini et al., 2021) Covid- 19 memberikan gambaran kita bahwa tidak dapat semuanya dilaksanakan secara daring, ada porsi masing-masing dalam proses kehidupan, *learning lost* yang terjadi dampaknya terasa bagi perguruan tinggi, siswa yang dulunya SMA tidak maksimal dalam proses pembelajaran menjadi Pekerjaan tambahan bagi semua Dosen di Indonesia dan Malaysia, untuk meningkatkan segala aspek dalam proses pendidikan, berdasarkan hasil PISA 2022 Dunia mengalami penurunan hasil belajar akibat Pandemi Covid-19, meski mengalami penurunan hasil belajar Internasional Indonesia mengalami Peningkatan Peringkat ke 5-6 dibandingkan tahun 2018 (Kemendikbudristek, 2023). Begitupun Malaysia berada di peringkat 53 PISA 2023. Kreativitas guru di Era pandemi melaksanakan pembelajaran *kooperatif*, kolaboratif dan diskusi dilaksanakan pada semua sektor peserta didik/generasi Z (Maharddhika & Prasetyanto, 2024). Hal ini sejalan bahwa interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa serta sumber belajar harus berlangsung yang salah satunya dilaksanakan menggunakan teknologi (Jediut et al., 2021).

Penulisan sebelumnya yang berkaitan dengan Penulisan ini salah satunya adalah Penulisan yang dilakukan oleh Shafieek dkk pada tahun 2024, yang menjelaskan mengenai konten pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan kognitif mahasiswa. Penulisan yang dilakukan oleh Shafieek mengungkap bahwa konten pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar mahasiswa yang

positif, sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif mahasiswa (Shafieek et al., 2024). Selain itu Penulisan yang dilakukan oleh Can Hasan Cehyun pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa model pembelajaran *banded learning* berpengaruh positif dalam nilai akademik dan pembelajaran permanen calon guru, sehingga pembelajaran *banded learning* berdampak positif pada proses pembelajaran (Can et al., 2024). Dari banyaknya Penulisan yang menulis mengenai literasi digital dan *banded learning*, belum ada Penulisan yang menulis secara khusus dengan pendekatan studi multistus untuk melihat pembelajaran *banded learning* pada 2 universitas yang berbeda negara, sehingga hal tersebut menjadi *novelty*/kebaruan dalam Penulisan ini.

Proses pembelajaran yang berubah tentu menuntut *stakeholder* perguruan tinggi untuk bersiap terhadap perubahan. Hal pertama adalah merevisi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks di tengah pasar bebas, melihat kedepan bagaimana tantangan dan peluang yang akan di ciptkan di masa depan, kurikulum yang di desain harus bersifat *transformatif futuristik*, kerjama Indonesia dan Malaysia pada sektor Pendidikan tinggi perlu ditindaklanjuti untuk pengembangan pendidikan tinggi terutama konstribusi pendidikan tinggi di Asean, Selaras dengan Visi Universitas di Indonesia unggul di asia tenggara, hal tersebut juga sanada degan Malaysia yang Visinya memimpin kejayaan global

## **BAB II**

### **ASPEK PEMBELAJARAN**

#### **A. Pembelajaran**

Pembelajaran atau dalam bahasa inggris biasa diucapkan dengan learning merupakan kata yang berasal dari to learn atau belajar. kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar.

Secara psikologis pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya. Pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

#### **a. Komponen-Komponen Pembelajaran**

Proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

## 1. Peserta didik

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan fikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya.

Menurut undang undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap. Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu.

## 2. Guru

Guru merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar. Guru adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan. Berkaitan dengan Penulisan ini guru dalam pembelajaran mata diklat membuat pola adalah guru yang ahli di

bidangnya dan berkompeten, tentunya guru yang bisa membimbing siswa dalam pembuatan pola.

### 3. Tujuan Pembelajaran

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa. Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Adapun 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
- Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- Memudahkan guru mengadakan penilaian Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan di dapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri.

### 4. Materi/isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi

yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indicator

## 5. Metode

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Metode ceramah Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta diklat.
- b. Metode tanya jawab Suatu metode dimana guru menggunakan atau memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya kepada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.
- c. Metode diskusi Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah itu dengan teman-temannya.

- d. Metode pemberian tugas (resitasi) Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau keompok sesuai dengan perintah guru.
- e. Metode demonstrasi dan eksperimen Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya. Sedangkan metode eksperimen adalah guru atau siswa mengerjakan sesuatu serta mengamati proses hasil percobaan itu.
- f. Metode simulasi Metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau ketrampilan sesuatu.

Metode pembelajaran yang umum dipakai dalam proses belajar mengajar dikelas sebagai berikut:

a) Metode Ceramah

Ceramah diartikan sebagai proses penyampaian informasi dengan jalan mengeksplanasi atau menuturkan sekelompok materi secara lisan dan pada saat yang sama materi tersebut diterima oleh sekelompok subyek.

b) Metode Diskusi

Diskusi diartikan sebagai suatu proses penyampaian materi, dimana guru bersama subjek didik mengadakan dialog bersama untuk mencari jalan pemecahan dan menyerap serta menganalisis satu atau sekelompok materi tertentu.

c) Metode Tugas

Tugas diartikan sebagai materi tambahan yang harus dipenuhi oleh subjek didik, baik didalam maupun diluar kelas.

d) Metode Latihan Inkuiri

Latihan inkuiri diartikan sebagai proses mempersiapkan kondisi agar subjek didik siap menjawab teka teki.

e) Metode Karyawisata

Metode karya wisata diartikan sebagai suatu strategi belajar mengajar, dimana guru dan muridnya mengunjungi suatu tempat tertentu yang relevan untuk memperoleh sejumlah pengalaman empiris.

f) Metode Seminar

Dengan seminar, biasanya wawasan terbuka luas, peran serta subjek dominan, namun perlu persiapan yang memadai, seperti: penentuan topik, mempersiapkan kertas kerja, organisasi kelas, pengelompokan peserta didik menurut variasi/perbedaan kemampuan individual mereka.

g) Metode Metode Mengajar yang Lain, Metode mengajar yang lainnya seperti studi kasus, bermain peranan, simulasi sosial, kerja dalam kelompok dan seterusnya.

6. Media

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima. Dalam pemilihan



media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang digunakan pada Penulisan ini adalah media visual berbasis cetakan berupa jobsheet yang berisikan langkah-langkah secara urut dalam pembuatan pola macam-macam rok. Menggunakan jobsheet karena mata diklat membuat pola terdiri dari teori dan praktik sehingga penyajiannya memerlukan penjelasan materi yang detail dan sistematis disertai dengan gambar pola.

## 7. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

### **b. Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi

edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan Pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diatur dalam standar proses.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Perencanaan Pembelajaran Perencanaan berasal dari kata rencana yang artinya pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Maka dari itu perencanaan harus dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini sejalan dengan Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa perencanaan merupakan suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik. Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses. penyusunan materi pelajaran, penggunaan media

pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan proses pembelajaran yang baik tentu akan berdampak pada proses pembelajaran yang baik pula. Oleh sebab itu, dalam penyusunan perencanaan dibutuhkan pedoman sehingga perencanaan proses pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya.

### **c. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran baru kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran. Persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran tersebut diantaranya adalah:

- a) Alokasi waktu, yaitu waktu yang disiapkan untuk satu jam pelajaran.
- b) Rombongan belajar, yaitu jumlah maksimal peserta didik dalam setiap rombongan belajar.
- c) Buku teks pelajaran, yaitu yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

- d) Pengelolaan kelas dan laboratorium, yaitu meliputi pengaturan tempat duduk, kejelasan suara guru, pemberian penguatan dan umpan balik dan kesesuaian materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik serta guru menghargai pendapat peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan membuka sampai menutup pelajaran, yang terbagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b. Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik.
- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

#### 2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik atau

tematik terpadu atau saintifik atau inkuiri dan penyingkapan (discovery) atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (project based learning) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

- a. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.
- b. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- c. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok.
- d. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

## **B. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, penilaian memegang peranan yang penting salah satunya untuk mengetahui tercapai tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan. Penilaian pada dasarnya dilakukan untuk memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui kegiatan ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ulangan kenaikan kelas, ujian sekolah/madrasah dan ujian nasional. Berdasarkan Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan yaitu penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian, hasil belajar peserta didik mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional dan ujian sekolah/madrasah.

Teknik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

a. Penilaian Kompetensi Sikap

Guru melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (peer evaluation). Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (rating scale) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan dari guru.

b. Penilaian Kompetensi Pengetahuan Guru menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan dan penugasan.

1. Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.
2. Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan  
Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

### 3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

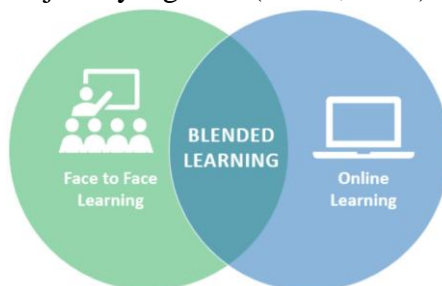
Guru menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrument yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (rating scale) yang dilengkapi rubrik.(Ariyanti et al., 2022)

### **C. Pembelajaran *Blended Learning***

Menurut Semler (2005) “*Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.*” Keuntungan dari penggunaan blended learning sebagai kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tetapi lebih daripada itu sebagai komponen interaksi sosial, yaitu *blended learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari berbagai metode penyampaian, metode mengajar, dan gaya pembelajaran serta ditemukan pada komunikasi terbuka di antara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan. Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa.

- a. Pengajaran dapat secara online ataupun tatap muka langsung.
- b. *Blended learning = combining instructional modalities (or delivery media).*
- c. *Blended learning = combining instructional methods.*

Salah satu cara terbaik untuk beralih dari kelas ke pembelajaran *online* adalah dengan *blended learning*, yang melibatkan belajar di kelas (atau tatap muka) dan belajar online. Metode ini sangat efektif untuk meningkatkan efisiensi pendidikan dan memungkinkan peningkatan diskusi atau diskusi tentang materi di luar ruang kelas. Metode pendidikan yang dikenal sebagai *blended learning* memungkinkan penggabungan sistem pendidikan konvensional dengan sistem digital (Wijoyo et al., 2020). Hal ini diungkapkan juga bahwa nproses pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, jika dikombinasikan akan menjadi pembelajaran yang baru (Ginns, 2007).



**Gambar 1. Blended Learning**

*Blended Learning* yang dikemukakan oleh Graham, Allen, dan Ure dalam Bonk dan Graham (2006):

1. Kombinasi antara strategi pembelajaran

Blended learning melibatkan penggunaan berbagai strategi pembelajaran yang digabungkan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan fleksibel. Strategi-strategi ini mencakup penggunaan teknik tradisional maupun inovatif, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan pembelajaran individual yang dipersonalisasi.



## 2. Kombinasi antara metode pembelajaran

Blended learning menggabungkan berbagai metode pembelajaran yang mencakup instruksi langsung (tatap muka), pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, dan metode eksperimental. Metode yang beragam ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui cara yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka.

## 3. Kombinasi antara online learning dengan pembelajaran tatap muka

Blended learning menyatukan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka. Siswa dapat belajar secara mandiri melalui sumber daya online seperti video, modul interaktif, dan forum diskusi, sambil tetap mendapatkan pengalaman langsung dalam kelas tatap muka dengan guru atau instruktur.

*Blended learning* tidak hanya memberikan pengalaman lebih kepada mahasiswa, tapi juga ada beberapa keuntungan lain yang dapat dipertimbangkan dalam penerapan model pembelajaran blended learning ini, seperti meningkatkan akses dan kemudahan mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengurangi biaya pembelajaran (Stein & Graham, 2004 *dalam* Handoko & Waskito, 2018).

Definisi Blended Learning merujuk pada beberapa konsep berbeda (Driscoll, 2002). Ini antara lain

- *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme,

konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.

- *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, Web Based Training, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh.

#### **a. Pembelajaran Online**

Menurut Dabbagh (2005), online learning atau pembelajaran daring adalah lingkungan pembelajaran yang didukung oleh teknologi di mana interaksi antara peserta didik, konten, dan instruktur terjadi melalui media digital. Pembelajaran daring memungkinkan terjadinya komunikasi yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat, serta mendukung proses belajar secara mandiri, kolaboratif, dan terstruktur. Beberapa elemen kunci adalah teknologi web-based: Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan internet dan platform daring sebagai media utama. Kemandirian mahasiswa dengan diberi kebebasan untuk mengatur waktu, kecepatan, dan cara belajar mereka sendiri. Interaksi Dinamis yaitu meskipun terpisah oleh jarak, mahasiswa dapat tetap berinteraksi secara aktif dengan instruktur dan sesama mahasiswa melalui forum, diskusi daring, dan aktivitas kolaboratif. Sumber Daya Digital antara lain erbagai sumber belajar, seperti artikel, video, dan modul interaktif, dapat diakses secara mudah melalui platform daring.

Beberapa elemen penting dalam pembelajaran online antara lain (Trisnawati, 2019):

### 1. Porsi Konten

Diatur berdasarkan modul, minggu, buku teks, bab, dan sebagainya. Termasuk halaman selamat datang instruktur dan orientasi kursus, tugas buku teks dan materi kursus tambahan, seperti catatan instruktur, yang berisi konten multimedia.

### 2. Interaksi Pengajar-Peserta didik dan Peserta didik-peserta didik

Termasuk interaksi yang diperlukan dan konsisten, forum diskusi untuk kegiatan dan sosialisasi pembelajaran, perilaku instruktur langsung, topik diskusi berkala oleh instruktur, dan penggunaan peserta didik untuk merangkum hasil dari topik diskusi utama

### 3. Aktivitas Individu dan Grup

Keseimbangan antara kerja kelompok individu dan kolaboratif dan diskusi kelas dan kelompok, dan sumber online internet dan perpustakaan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

### 4. Penilaian Kinerja Peserta Didik

Penilaian yang beragam dan otentik, partisipasi sebagai komponen kursus bertingkat, rubrik penilaian untuk mengidentifikasi harapan spesifik untuk setiap tugas penilaian, pengakuan segera atas penerimaan instruktur atas tugas, umpan balik terperinci dan tepat waktu dan peluang untuk refleksi.

## **b. Pembelajaran Offline/Tatap Muka**

Proses implementasi blended learning meliputi proses perancangan pembelajaran (*learning design*). Pembelajaran tatap muka dengan karakteristik yaitu berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial (Bonk & Graham, 2004)

Pada penerapannya, *blended learning* menggabungkan pendekatan fisik dan virtual dengan pendekatan yang dijabarkan sebagai berikut Allison, dkk, 2003:

**Tabel 1. Pendekatan Fisik dan Virtual**

<b>Live face-to-face (informal)</b>	<b>Live face-to-face (informal)</b>
Instructor-led classroom Workshops Coaching/monitoring On-the-job (OTJ) training	Collegial connections Work teams Role modeling
<b>Virtual Collaboration / synchronous</b>	<b>Virtual collaboration/ asynchronous</b>
Live e-Learning classes E-mentoring	E-mail Online bulletin boards Listserves Online communities
<b>Self-paced learning</b>	<b>Performance support</b>
Web learning modules Online resource links Simulations Scenarios Video and audio CD/DVDs Online self-assessments Workbooks	Help System Print job aids Knowledge databases Documentation Performance/decision support tool

Beberapa pembelajaran *blended learning* ini terdiri dari Pembelajaran Langsung (*live events*), Konten Online (*online content*), Kolaborasi (*collaboration*), Penilaian (*assessment*), dan Bahan Referensi (*reference material*). Berikut diberikan penjelasan mengenai lima komponen utama dalam Blended Learning (Carman, 2005).

### 1. Pembelajaran langsung

Komponen pembelajaran langsung dari *blended learning* melibatkan pengajar dan peserta didik berinteraksi secara langsung pada waktu dan tempat yang sama (tatap muka) atau pada waktu yang sama tetapi tempat yang berbeda (*online*). Pembelajaran langsung pada tahap online dapat menggunakan fasilitas diskusi online yang tersedia pada aplikasi LMS yang digunakan. Diskusi *online* merupakan komponen penting dalam pembelajaran *blended learning* untuk menunjukkan efisiensi.

### 2. Konten pembelajaran *online*

Konten pembelajaran online dapat disampaikan melalui media *online* maupun *offline*. Semua respon yang akan Anda buat harus berbentuk CD atau cetak. Dalam pembelajaran online, sumber belajar dapat berupa teks atau multimedia seperti powerpoint, handout, video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi. Bahan ajar online disiapkan untuk memberikan pengalaman belajar mandiri kepada peserta didik sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka butuhkan.

### 3. Kolaborasi

Kolaborasi dalam pembelajaran ini harus menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik berkomunikasi dan bekerjasama untuk mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan. Kolaborasi dapat ditingkatkan melalui diskusi, email, dan media chat pada platform pembelajaran yang dipakai. Diskusi online memberikan kesempatan kepada pengajar untuk meningkatkan interaksi, refleksi, dan kolaborasi.

#### 4. Penilaian (*Assesment*)

Sistem penilaian dalam blended learning dapat dilakukan dalam pembelajaran online maupun tatap muka. Penilaian dapat dilakukan melalui dua metode: non-tes dan tes. Non-tes dapat mencakup penilaian keaktifan dan karakter, sementara tes dapat berupa tes tulis, tes lisan, dan tes online.

#### 5. Referensi

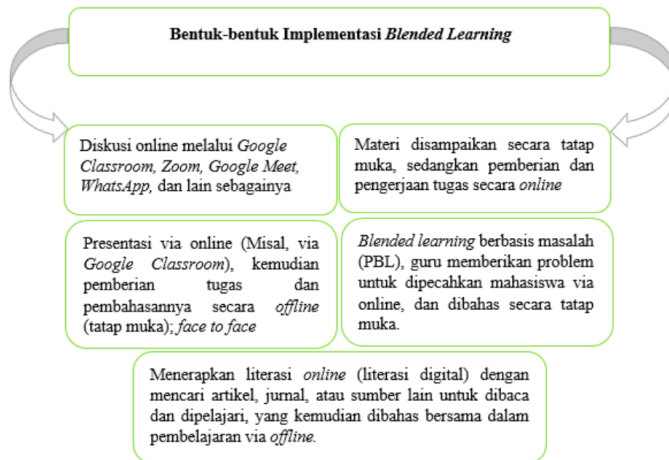
Bahan referensi adalah materi pembelajaran yang bertujuan untuk mempercepat transfer ilmu. Dalam pembelajaran online, teknologi informasi dan komunikasi seperti internet sangat mendukung proses pembelajaran karena memungkinkan akses mudah dan luas terhadap berbagai materi dari seluruh dunia.

Pembelajaran dengan *blended learning* dapat dilakukan tatap muka, diskusi, forum dan lain-lain yang dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada web yang dikembangkan dan dideskripsikan perbedaannya sebagai berikut (Allen et al, 2007):

**Tabel 2. Presentase Bahan Ajar Berbasis Web**

<b>Presentasi Bahan Ajar Berbasis Web (%)</b>	<b>Model</b>	<b>Deskripsi</b>
0	Tradisional	Pembelajaran dengan konten dikirim tidak secara online, disampaikan dalam bentuk lisan atau tulisan.
1-29	Difasilitasi <i>web</i>	Pembelajaran menggunakan fasilitas web untuk memfasilitasi sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran tatap muka
30-79	<i>Blended</i>	Pembelajaran dengan memadukan sistem online dan tatap muka. Proporsi substansi konten menggunakan online, kadang menggunakan diskusi online, dan kadang menggunakan pertemuan tatap muka.
100	<i>Online/e-learning</i>	Sebuah pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruhnya menggunakan sistem online. Jenis ini tidak menggunakan tatap muka sama sekali.

## Bentuk-bentuk Implementasi *Blended Learning* dalam pembelajaran (Muvid, 2022):



**Gambar 2. Kerangka tentang Implementasi *Blended Learning***

Di dalam pembelajaran *blended learning*, terdapat enam pola interaksi dalam pembelajaran berbasis internet antara lain Marrilz dalam Trisnawati (2019):

### 1. *Student-Content*

Pola komunikasi student-content dapat diartikan sebagai komunikasi antara peserta didik dengan konten pembelajaran. Pola komunikasi ini hanya dapat terjadi apabila sistem web merupakan sistem yang bersifat terbuka, dimana peserta didik tidak hanya sekedar membaca content tetapi peserta didik dapat juga mengubah (menambah dan menghapus) content yang tersedia. Pada media online yang dikembangkan sistemnya bersifat tertutup, artinya hanya pengajar yang dapat mengubah content.



## 2. *Student-Student*

Pola komunikasi student-student dapat diartikan sebagai komunikasi antara peserta didik. Pada media online yang dikembangkan komunikasi antar peserta didik secara synchronous berupa aplikasi chat dan forum. Sedangkan untuk komunikasi secara asynchronous berupa aplikasi email dan question and answer.

## 3. *Student-Teacher*

Pola komunikasi student-teacher sama halnya dengan pola komunikasi student-student, yaitu dapat berupa komunikasi secara synchronous dan asynchronous.

## 4. *Teacher-Teacher*

Pola komunikasi teacher-teacher dapat digunakan apabila sistem bersifat terbuka terhadap pengajar. Komunikasi ini lebih diarahkan untuk pengembangan model peserta didik blended learning serta pengembangan bahan ajar yang dikerjakan secara bersama-sama. Dalam pengembangan bahan ajar, pengajar dapat memberikan masukan terhadap bahan ajar dari pengajar lain dan begitu sebaliknya.

## 5. *Teacher-Content*

Pola komunikasi ini sama dengan pola komunikasi student-content dimana pengajar dapat merubah (menambah/mengurangi) bahan ajar yang tersedia. Pola komunikasi ini lebih diarahkan untuk meng-update bahan ajar serta tugas-tugas untuk peserta didik.

## 6. *Content-Content*

Pola komunikasi ini berkaitan dengan hubungan antara bahan ajar yang memiliki isi yang sama. Pada media pembelajaran online yang dikembangkan, pola komunikasi ini tersaji pada bahan ajar untuk peserta didik dalam pdf dan link ke beberapa website yang sejenis,

video tutorial, dan animasi. Adanya komunikasi ini akan membantu sekaligus melatih peserta didik untuk memahami materi ajar dari berbagai sumber.

### **c. Model Pembelajaran Blended Learning**

Beberapa model pembelajaran blended learning antara lain menurut (Hazairin, 2022):

#### **1. Model Rotasi (Rotation Model)**

Mahasiswa berotasi diantara beberapa stasiun pembelajaran, baik di dalam kelas ataupun di luar kelas

- *Set-Up*

Ruang kelas dibagi kedalam beberapa stasiun dan mahasiswa membagi waktu berpindah dari satu stasiun ke stasiun lainnya sepanjang jam perkuliahan.

- *Teacher Role*

Dosen mengatur jadwal rotasi mahasiswa. Mereka duduk di salah satu stasiun saat memberikan instruksi

- *Students' experience*

Setiap stasiun memiliki perbedaan pendekatan untuk tujuan pembelajaran yang sama, dan mahasiswa bekerja secara individu, dalam kelompok atau bersama dengan dosen, tergantung pada stasiun. •

- *The Blend*

Salah satu stasiun online, sebagai contoh adalah stasiun tempat melengkapi survey, menulis, menyimak sebuah cerita atau menjawab pertanyaan

Rotation Model merupakan sebuah program dimana mahasiswa berotari dalam sebuah jadwal yang telah ditentukan. Rotasi yang dimaksud adalah perubahan aktivitas belajar dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Aktivitas yang dimaksud dapat berupa diskusi kelompok

kecil, diskusi kelompok besar (satu kelas), proyek berkelompok, tutorial individu, tugas/ujian, serta pembelajaran daring. Rotation model dapat dipilah menjadi beberapa sub-model, diantaranya:

*a. Station Rotation*

*Station rotation* merupakan model rotasi untuk mata pelajaran atau mata kuliah tertentu (satu mata kuliah) yang meminta siswa/mahasiswa untuk berotasi menurut jadwal yang telah ditentukan diantara beberapa aktivitas belajar pada satu ruang kelas tertentu. Sub-model ini lebih tepatnya disebut sebagai model rotasi yang berbasis kelas. Stasiun dalam hal ini adalah tempat atau posisi untuk melaksanakan aktivitas belajar. Misalkan stasiun untuk diskusi kelompok kecil, stasiun untuk mengerjakan tugas/ujian, stasiun untuk daring, atau stasiun untuk konsultasi. Setidaknya terdapat satu stasiun daring dalam sub-model ini.

*b. Lab Rotation*

Model ini merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran dimana mahasiswa belajar sesuai dengan jadwal pembelajaran yang dibuat oleh dosen. Dalam rotasi belajarnya, belajar yang utama adalah di laboratorium komputer (mahasiswa belajar secara daring). Mempelajari materi yang telah disiapkan oleh dosen, ataupun mempelajari materimateri pengayaan yang dapat diakses dari internet. Lalu mahasiswa dapat menambah pemahaman dengan mengikuti kuliah-kuliah materi terkait di kelas tatap muka dengan dosen.

*c. Flipped Classroom*

Mahasiswa belajar dan mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan rencana pembelajaran yang diberikan

oleh dosen di luar kelas, melakukan klarifikasi dengan kelompok belajarnya apa yang telah dipelajari secara daring, dan juga mendiskusikannya dengan dosen. Tujuan model ini untuk mengaktifkan mahasiswa di luar kelas, mahasiswa didorong untuk belajar menguasai konsep dengan penugasan terstruktur dan belajar mandiri.

#### *d. Individual Rotation*

Model ini pengertiannya sama dengan model Station Rotation, namun mahasiswa belajar secara individu.

### 2. Flex Model

Konten dan perkuliahan pada dasarnya disampaikan menggunakan internet, dimana dosen hanya memberikan bantuan atau arahan seperlunya saja.

- *Set-Up*

Mahasiswa mengerjakan tugas pada komputer universitas (bisa di kelas atau di ruangan tertentu) setelah mendapatkan arahan secara individu dari pengajar.

- *Teacher Role*

Pengajar memberikan arahan seperlunya kepada mahasiswa baik secara individu atau berkelompok.

- *Students' experience*

Mahasiswa mengerjakan materi perkuliahan yang tersaji secara daring didukung dengan pertemuan tatap muka dengan pengajar.

- *The Blend*

Penyampaian kurikulum secara online pada kelas

### 3. Self-Blend Model

Mahasiswa menggunakan kelas online sebagai suplemen tatap muka.

- *Set-Up*  
Kuliah online dilakukan di kampus atau di tempat lain (di rumah).
- *Teacher Role*  
Pengajar berperan sebagai pengajar dalam tatap muka dan online
- *Students' experience*  
Mahasiswa memungkinkan untuk mendiskusikan materi pada tatap muka.
- *The Blend*  
Pengajar yang sama untuk kuliah online dan tatap muka untuk mengarahkan mahasiswa kuliah online di kampus

#### 4. Enriched Virtual Model

Pembelajaran daring dipadukan dengan sesering mungkin datang ke kampus untuk diskusi.

- *Set-Up*  
Mahasiswa melengkapi tugas-tugas kuliah online dengan sesering mungkin mengunjungi fasilitas pendukung yang digunakan
- *Teacher Role*  
Pengajar memberikan bantuan dari tempat yang terpisah jauh kepada mahasiswa baik melalui email ataupun aplikasi pendukung lain, misalkan WA.
- *Students' experience*  
Mahasiswa mengerjakan tugas di tempat masing-masing dan belajar untuk bertanggungjawab terhadap aktivitas belajarnya.
- *The Blend*  
Online dan elemen pendukung pembelajaran lainnya dimerger. Bisa juga mahasiswa mencari sendiri materi

pengayaan lewat kuliah daring pada kampus lain atau kementerian (SPADA)

#### **d. Learning Management System (LMS)**

Perkembangan e-learning dari masa ke masa adalah seperti di bawah ini: (Cross, 2002 dalam Jufri 2023).

1. 1990: CBT (Computer Based Training). Era dimana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi berupa materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dalam format MOV, MPEG-1 atau AVI.
2. 1994: Paket-Paket CBT. Seiring dengan mulai diterimanya CBT oleh masyarakat, sejak tahun 1994 muncul CBT dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.
3. 1997: LMS (Learning Management System). Seiring dengan perkembangan teknologi internet di dunia, masyarakat dunia mulai terkoneksi dengan Internet. Kebutuhan akan informasi yang cepat diperoleh menjadi mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Disinilah muncul sebutan learning management system atau biasa disingkat dengan LMS. Perkembangan LMS yang semakin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang ada dengan suatu standard. Standard yang muncul misalnya adalah standard yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.
4. 1999: Aplikasi E-Learning Bebas Web. Perkembangan LMS menuju ke aplikasi e-learning berbasis Web secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan

situs-situs portal yang pada saat ini boleh dikatakan menjadi barometer situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar dunia. Isi juga semakin kaya dengan berpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standard, berukuran kecil dan stabil.

Beberapa jenis teknologi yang mendukung (Jufri, 2023) antara lain:

1. Audio Conferencing

Audio Conferencing merupakan salah satu teknologi e-learning interaktif paling sederhana dan relative murah untuk penyelenggaraan distance learning. Untuk dapat melakukan Audio Conferencing yang melibatkan peserta yang banyak pada lokasi yang tersebar dan berbeda dibutuhkan perangkat tambahan (audio conferencing bridge) yang dapat mereduksi gangguan (noise) maupun interaksi

2. Video broadcasting

Peserta Video broadcasting mengikuti program tersebut melalui media televisi yang terhubung ke stasiun (broadcaster) tertentu melalui antena penerima biasa atau antenna parabola yang dilengkapi decoder khusus. Saat ini diperkirakan 70% dari program Videobroadcasting di dunia merupakan program e-learning

3. Video conferencing

Video conferencing dapat memberikan visualisasi lengkap kepada seluruh peserta secara multimedia (video, audio dan data ). Perangkat yang dibutuhkan untuk Video conferencing adalah CoDec (Coder-Decoder), monitor TV, kamera dan microphone dan perangkat pendukung lainnya untuk menyimpan data-data pendukung, seperti kamera

document, video cassette recorder player (VCRPlayer), ataupun video compact disk player (VCD-Player).

Pada pembelajaran blended learning. Sistem yang dapat digunakan adalah *Learning Management System* (LMS). Beberapa fungsi LMS (Nasution, dkk., 2019):

- Katalog.

*Learning Management System* (LMS) yang harus dapat menunjukkan materi pembelajaran yang dimiliki. Materi-materi dapat berupa pelajaran E-Learning, artikel, tesis, hasil diskusi, dan sebagainya. Katalog harus dapat membedakan materi berdasarkan jenis materi, departemen yang memerlukan, maupun kurikulum.

- Registrasi dan Persetujuan.

Fungsi ini memungkinkan seorang calon mahasiswa untuk mendaftarkan diri secara online, baik untuk pelajaran online maupun di kelas. Informasi yang tersedia di katalog harus ada saat calon mahasiswa ingin mendaftarkan diri.

- Menjalankan dan Memonitor E-Learning.

*Learning Management System* (LMS) harus menjalankan materi pelajaran *E-Learning* dengan baik. Setelah materi pelajaran E-Learning dijalankan, *Learning Management System* (LMS) harus mempunyai kemampuan merekam kegiatan, agar dapat dibuat laporannya. *Learning Management System* (LMS) harus dapat merekam tentang berapa lama mahasiswa mengakses materi pembelajaran, berapa kali, tanggal serta jamnya.

- Evaluasi.

*Learning Management System* (LMS) harus dapat melakukan bermacam evaluasi untuk dapat mengukur



keahlian mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran. Evaluasi harus dapat mengukur seberapa jauh mahasiswa menyerap materi.

- Komunikasi.

*Learning Management System (LMS)* berguna pula sebagai sarana komunikasi bagi Fakultas dan Universitas tempat mahasiswa. *Learning Management System (LMS)* dapat menyajikan atau memberikan pengumuman kepada para mahasiswa tertentu. Pengumuman dapat dari dosen atau administrator

- Laporan.

Melalui *Learning Management System (LMS)*, para administrator atau dosen Fakultas dapat memperoleh laporan berisi data mahasiswa. Pimpinan dan dosen harus dapat mengakses sistem dan mencetak laporan secara langsung, tanpa meminta bantuan administrator.

- Rencana Pembelajaran. Seorang dosen dapat membuat rencana pembelajaran untuk mahasiswa mengenai keperluan perkuliahan.

- Integrasi.

Untuk satu Fakultas, ada beberapa sistem komputer. Misalnya bagian SDM memiliki sistem personalia dan bagian keuangan serta sistem akuntansi. *Learning Management System (LMS)* yang baik dapat berkomunikasi dan berintegrasi dengan sistem-sistem yang ada.



**Gambar 3. Learning Managemen System**

Pada dasarnya *e-learning* memiliki filosofi berikut (Cisco, 2001):

1. *E-learning* merupakan media penyampaian informasi, komunikasi pendidikan, dan pelatihan secara *online*
2. *E-learning* menyediakan seperangkat sifat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional
3. *E-learning* tidak berarti menggantikan proses pembelajaran konvensional di kelas, akan tetapi memperkuat proses pembelajaran dengan menambah model belajar melalui pengayaan dan pengembangan teknologi informatika dalam dunia pendidikan, dan
4. Kapasitas peserta didik amat bervariasi tergantung pada cara penyampaian.

Fitur-fitur yang biasa ada disediakan di sistem *e-learning* antara lain (Jufri, 2023) antara lain:

1. Informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar. Tujuan dan sasarannya adalah:
  - a. Silabus
  - b. Metode pengajaran
  - c. Jadwal kuliah
  - d. Tugas

- e. Jadwal Ujian
  - f. Daftar referensi atau bahan bacaan
  - g. Profil dan kontak pengajar
2. Kemudahan akses ke sumber referensi (dosen/guru)
    - a. Diklat dan catatan kuliah
    - b. Bahan presentasi
    - c. FAQ (frequently asked questions)
    - d. Sumber-sumber referensi untuk pengerjaan tugas
    - e. Situs-situs bermanfaat
    - f. Artikel-artikel dalam jurnal on-line
  3. Komunikasi
    - a. Forum diskusi on-line
    - b. Mailing list diskusi
    - c. Papan pengumuman yang menyediakan informasi (perubahan jadwal kuliah, informasi tugas dan deadline-nya)
  4. Sarana untuk melakukan kerja kelompok
    - a. Sarana untuk sharing file dan direktori dalam kelompok
    - b. Sarana diskusi untuk mengerjakan tugas dalam kelompok
  5. Sistem ujian on-line dan pengumpulan feedback.

Beberapa keunggulan menggunakan e-learning dibandingkan pembelajaran konvensional disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Keunggulan Pembelajaran dengan E-Learning dengan Pembelajaran Konvensional (dalam Sajatmojo, 2021)**

No	Pembelajaran dengan E-Learning	Pembelajaran Konvensional
1	Belajar lebih fleksibel tidak terbatas	Belajar sesuai waktu yang ditentukan
2	Mandiri dalam belajar tanpa	Belajar dengan didampingi

No	Pembelajaran dengan E-Learning	Pembelajaran Konvensional
	didampingi guru sepenuhnya	guru
3	Meningkatkan penggunaan teknologi informatika	Penggunaan teknologi informatika masih kurang
4	Efisien dalam pembiayaan	Adanya biaya tambahan diluar pembelajaran
5	Fleksibel terhadap tempat proses belajar mengajar	Pembelajaran harus dari sekolah
6	Penjelasan dapat diulang dengan kualitas yang sama	Penjelasan kembali tidak akan sama persis
7	<i>Student learning center</i>	<i>Teacher learning center</i>
8	Belajar tanpa harus bertemu dengan pengajarnya	Belajar harus bertemu dengan guru
9	Materi lebih mudah untuk diperbaharui	Memerlukan biaya untuk memperbaharui meteri buku cetak

Berdasarkan empat klasifikasi tersebut ke dalam Tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi E-Learning Sebagai Konsep dasar Blended Learning (Negash dan Wilcox, 2007 dalam Simarmata, 2016)

Klasifikasi	Presentasi	Komunikasi Elektronik	Pembelajaran
Tipe I	Ya	Tidak	Tatap Muka
Tipe II	Tidak	Tidak	Belajar Mandiri
Tipe III	Tidak	Ya	Tidak Sinkron
Tipe IV	Ya	Ya	Sinkron
Tipe V	Pilihan	Ya	Blended/Hybrid Tidak sinkron
Tipe VI	Ya	Ya	Blended/Hybrid Sinkron

#### **D. Literasi Digital**

Di dunia pendidikan, literasi digital sangat membantu siswa dalam menunjukkan potensi mereka. Literasi digital membuat seolah-olah tidak ada jarak antara yang mencari dan sumber informasi. Semua sumber informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat di mana pun dan kapan pun. Jika digunakan dalam pendidikan, literasi digital dapat membantu siswa menjadi lebih kompeten dan berkolaborasi dalam persaingan global. Namun, orang tua atau keluarga harus memantau dan mengarahkan anak-anak agar mereka tidak menyalahgunakan informasi digital yang mereka peroleh. Ini perlu dilakukan agar informasi yang dipilih sesuai dengan usia mereka dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Peserta didik harus memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan bijak saat memilih informasi yang mendukung dan bermanfaat tentang pendidikan yang mereka ikuti. Mereka juga harus mampu menghindari konsekuensi negatif Narullah, dkk, 2017 dalam (Silalahi et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi menggunakan teknologi digital. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami media digital, memanfaatkan teknologi komunikasi, dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi.

Literasi digital dapat dipecah menjadi beberapa komponen utama:

1. Pemahaman teknologi terkait mengetahui cara menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak.
2. Navigasi informasi terkait dengan kemampuan untuk menemukan, mengakses, dan mengelola informasi dari

berbagai sumber digital seperti mesin pencari, database, atau media sosial.

3. Evaluasi kritis terkait memahami dan mengevaluasi kualitas, relevansi, serta keakuratan informasi. Literasi digital mengharuskan seseorang memiliki keterampilan berpikir kritis untuk menyaring hoaks, informasi palsu, dan konten yang tidak valid.
4. Komunikasi digital berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan media digital, baik secara tertulis, visual, atau multimedia.
5. Kreativitas digital berkaitan dengan Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti konten digital, aplikasi, dan media interaktif.
6. Keamanan dan privasi digital berkaitan dengan mengetahui bagaimana menjaga keamanan diri dalam lingkungan digital, melindungi data pribadi, dan memahami risiko dunia maya.

Menurut Digital Literacy Across the Curriculum Hague dan Payton (2010), ada delapan komponen pengukuran literasi digital. Ini adalah komponen kreativitas, Komunikasi, kemampuan untuk memilih informasi, Kemampuan beradaptasi dengan konten lokal yang di miliki oleh setiap daerah masing-masing. Kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu merupakan kemampuan dasar literasi digital (Dinata, 2021). Beberapa elemen untuk mengembangkan literasi digital (Mashuri, dkk, 2022) adalah

- a. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital
- b. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten
- c. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual

- d. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
- e. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- f. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
- g. Kritis dalam menyikapi konten; dan
- h. Bertanggung jawab secara sosial.

Empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain (Usman, dkk, 2022):

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen anatara lain: Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta Kemampuan memahami karakteristik halaman web.

### 3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, Kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/grup diskusi.

### 4. Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan.



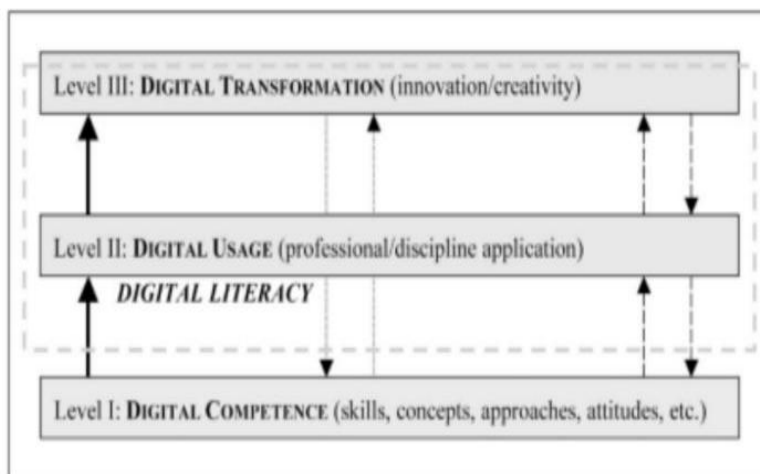
Level kompetensi yang merujuk pada tingkat kemampuan literasi digital seseorang (Rizal, dkk., 2022)

**Tabel 5 . Level Kompetensi pada Literasi Digital**

<b>Level</b>	<b>Definisi</b>
Basic	Individu memiliki seperangkat kemampuan yang memungkinkan penggunaan dasar media. Terdapat penggunaan media yang terbatas. Pengguna mengetahui fungsi dasarnya, menggunakannya untuk tujuan spesifik dan untuk menentukan alat. Kapasitas pengguna untuk menganalisis secara kritis informasi yang diterima masih terbatas.
Medium	Kemampuan komunikatif individu melalui media juga terbatas. Individu fasih dalam penggunaan media, mengetahui fungsinya dan mampu mengoperasikannya, lebih kompleks. Penggunaan media diperluas. Pengguna mengetahui bagaimana cara mendapatkan dan menilai informasi yang dia butuhkan, juga mengevaluasi (dan meningkatkan) strategi pencarian informasi.
Advanced	Individu sangat aktif dalam penggunaan media, sadar dan tertarik terhadap hukum yang memengaruhi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan mendalam tentang teknik dan bahasa dan dapat menganalisis (dan, akhirnya) mengubah kondisi yang mempengaruhi

Level	Definisi
	hubungan komunikatifnya dan penciptaan pesan. Di bidang sosial, pengguna mampu mengaktifkan kerja sama kelompok yang memungkinkan dia untuk menyelesaikan masalah.

Kemudian untuk tingkatan literasi digital disajikan pada Gambar berikut. tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital (Mays & Fowler, 2006 dalam Rizal, dkk., 2022)



**Gambar 4. Tingkatan Literasi Digital.**

Beberapa tujuan literasi digital antara lain (Usman, dkk, 2022):

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya penggunaan teknologi secara sehat
- b. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya rasa ingin tahu dan membaca melalui teknologi.
- c. Meningkatkan pengetahuan secara cepat dan update dengan cara membaca segala macam informasi melalui media digital.
- d. Meningkatkan pemahaman seseorang didalam mengambil inti sari dari suatu berita online.
- e. Meningkatkan informasi secara uptodate dan cepat.
- f. Memberikan penilaian kritis pada karya tulis seseorang di media online.
- g. Memperkuat nilai kepribadian dengan membaca dan menulis dari sumber online.

Selain itu, beberapa manfaat literasi digital

- a. Menghemat waktu. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.
- b. Belajar lebih cepat. Pada kasus ini misalnya seorang pelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.
- c. Menghemat uang. Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi

seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.

- d. Membuat lebih aman. Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.
- e. Selalu memperoleh informasi terkini. Kehadiran apps semakin terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.
- f. Selalu terhubung. Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.
- g. Membuat keputusan yang lebih baik. Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai. Secara umum, informasi dipandang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.
- h. Membuat pekerjaan terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer dapat dilakukan misalnya penggunaan Microsoft Word, Power Point atau bahkan

aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti Mendelay dan Zetero.

- i. Mempengaruhi dunia. Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial.

Prinsip pengembangan literasi digital Menurut Mayes dan Fowler (2006) bersifat berjenjang dan terdapat tiga tingkatan pada literasi digitalnya

- a. Kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku
- b. Penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian dan implementasi terhadap kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu
- c. Transformasi digital yang selalu membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital

**Tabel 6. Kaitan Kompetensi, Perilaku, Dimensi Kemampuan Individu dan Objek tif pada Prinsip Pengembangan Literasi Digital**

Kompetensi	Perilaku	Dimensi Kemampuan Individu	Objektif (Pelaksanaan Kerjasama)
Kemampuan Personal	Kegunaan	<b>Kemampuan teknis</b> Kemampuan mengoperasikan media merupakan syarat untuk menggunakan alat media dengan efektif	<b>Penggunaan media</b>

Kompetensi	Perilaku	Dimensi Kemampuan Individu	Objektif (Pelaksanaan Kerjasama)
	Pemahaman Kritis	<b>Kemampuan kognitif</b> Kapasitas yang berhubungan dengan pengoperasian pengetahuan dan semiotik-encoding, menafsiran, mengevaluasi teks media	<b>Evaluasi dan mengambil hal-hal dari media dan konten media</b>
Kompetensi sosial	Komunikasi	<b>Kemampuan komunikatif dan partisipatif</b> Kapasitas untuk berinteraksi dengan yang lain dan mempertahankan jaringan	<b>Membangun hubungan sosial</b>  <b>Berpartisipasi dalam ruang publik masyarakat</b> Masyarakat aktif  <b>Menciptakan dan memproduksi konten</b> Penciptaan konten

Ada beberapa manfaat dalam penerapan literasi digital di dunia pendidikan (Suherdi, dkk., :

- a. Memberikan wawasan bagi peserta didik serta memotivasi peserta didik untuk mencari umber referensi secara mandiri
- b. Menimbulkan suasana pembelajaran yang interaktif
- c. Meningkatkan budaya baca yang positif dan dapat diakses dimana saja
- d. Mengefisiensikan waktu dan biaya. Literasi digital memanfaatkan teknologi yang dapat mengakses free ebook pada situs situs resmi
- e. Membantu pendidik dalam mengevaluasi proses pembelajaran
- f. Membantu kelancaran pembelajaran daring

## **E. Kreativitas**

Kreativitas berawal dari penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis, konstruktif, dan berhubungan dengan perspektif. Konsep-konsep ini menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional, terutama ketika menggunakan informasi dan sumber daya untuk memunculkan atau menjelaskan perspektif asli pemikir (Dantes, 2008). Kreativitas terdiri dari dua kategori: kognitif dan non-kognitif. Ciri-ciri kognitif termasuk orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Ciri-ciri non-kognitif termasuk motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kecerdasan tanpa kepribadian kreatif tidak akan berhasil; kedua sifat ini sama pentingnya. Hanya orang cerdas yang memiliki kesehatan mental yang baik yang dapat menjadi kreatif (Slameto, 2013).

### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah cara berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian sedangkan jika dari segi afektifnya, kreatifitas dilihat dari motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, ketertarikan pada tugas-tugas yang beragam, berani mengambil risiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, terus mencari pengalaman baru, dan menghargai diri sendiri dan orang lain (Lestari & Zakiah, 2019). Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan dan membuat metode dan ide baru yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain (Sudarti, 2020). Kreativitas merupakan sebuah proses yang memerlukan keseimbangan serta penerapan dari tiga aspek utama, yaitu kecerdasan analitis, kreativitas, dan kepraktisan (Makmur, 2015). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan inovasi baru, yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar, keberanian untuk mengambil risiko, ketahanan, serta keseimbangan, sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

### **b. Apek-Aspek Kreativitas**

Menurut kreativitas menurut (Monawati. & Fauzi., 2018) memiliki lima ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Kelancaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai gagasan, ide, dan solusi dari pemikiran individu.
- b. Fleksibilitas, yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengatasi masalah dengan berbagai pendekatan dan mengubah pola pikir.
- c. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menciptakan ungkapan baru dan mengkombinasikan berbagai elemen.



- d. Elaborasi, atau kemampuan individu untuk mengembangkan sebuah ide menjadi lebih menarik.
- e. Evaluasi, yaitu kemampuan untuk menilai sejauh mana hasil kerja sudah baik dan terfokus.

### **c. Ciri-Ciri Kreativitas**

Ciri-ciri kreativitas menurut (Munandar, 1999)

#### 1. Keterampilan berpikir lancar

Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, pertanyaan, solusi, saran, dan pendapat. Contohnya termasuk mengajukan banyak pertanyaan, dengan lancar menyampaikan ide, serta cepat mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan dalam suatu objek atau situasi.

#### 2. Ketrampilan berpikir luwes (fleksibel)

Mampu melihat masalah dari berbagai perspektif dan mencari berbagai alternatif solusi. Contohnya adalah kemampuan untuk mengubah arah berpikir secara tiba-tiba, menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah, serta memiliki pandangan yang berbeda dari mayoritas.

#### 3. Ketrampilan berpikir orisinal

Kapasitas untuk menciptakan ungkapan baru dan unik serta melakukan kombinasi yang tidak biasa. Contohnya adalah memikirkan masalah yang mungkin tidak pernah dipertimbangkan oleh orang lain.

#### 4. Ketrampilan memperinci (mengelaborasi)

Kemampuan untuk menambah atau merinci detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi. Contohnya mencakup menguji detail-detail untuk menentukan arah yang akan diambil.

## 5. Ketrampilan menilai (mengevaluasi)

Kemampuan untuk mengambil keputusan dalam suatu situasi, tidak hanya dengan mengemukakan pendapat tetapi juga melaksanakannya. Contohnya adalah menganalisis masalah secara kritis dengan selalu mempertanyakan "Mengapa" dan merancang rencana tindakan.

Ciri-ciri kepribadian kreatif dari sudut pandang yang berbeda (Munandar, 2002 *dalam* Lestari & Linda, 2019):

1. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi
2. Penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, bergantung pada situasinya;
3. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya;
4. Kebanyakan orang kreatif sangat bersemangat bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat objektif dalam penilaian karyanya;
5. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering membuatnya menderita jika mendapat banyak kritik dan serangan terhadap hasil jerih payahnya, namun di saat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang luar biasa. (Munandar, 2002)

Berdasarkan pakar psikologi, ciri-ciri pribadi kreatif:

1. Imajinatif;
2. Mempunyai prakarsa (inisiatif);
3. Mempunyai minat luas;
4. Mandiri dalam berpikir;
5. Rasa ingin tahu;
6. Senang berpetualang;

7. Penuh energi;
8. Percaya diri;
9. Bersedia mengambil resiko;
10. Berani dalam pendirian dan keyakinan

#### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak terbagi menjadi dua kategori: faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Menurut (Sustikasari, 2019), faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak meliputi:

- a. Situasi yang menciptakan ketidaklengkapan dan keterbukaan.
- b. Lingkungan yang memungkinkan dan mendorong munculnya banyak pertanyaan.
- c. Situasi yang memotivasi untuk menghasilkan sesuatu serta mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- d. Kedwibahasaan dapat membantu mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas, karena memberikan perspektif yang lebih beragam, meningkatkan fleksibilitas dalam menghadapi masalah, serta memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dengan cara yang berbeda dari kebanyakan orang, berdasarkan pengalaman yang dimiliki.
- e. Urutan kelahiran menunjukkan bahwa menurut tes kreativitas, anak sulung laki-laki cenderung lebih kreatif dibandingkan dengan adik laki-laki mereka.
- f. Perhatian orang tua terhadap minat anak, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri juga berperan penting dalam mendukung kreativitas anak.

Faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas meliputi:

- a. Kebutuhan akan keberhasilan yang tinggi, ketidakberanian untuk mengambil risiko, dan usaha untuk mengejar hal-hal yang belum diketahui.
- b. Kompromi terhadap teman-teman dalam kelompok dan adanya tekanan sosial.
- c. Kurangnya keberanian untuk melakukan eksplorasi, memanfaatkan imajinasi, dan melakukan penyelidikan.
- d. Stereotip peran gender, yang membedakan antara pekerjaan dan bermain.

Beberapa hal yang menjadi perhatian dalam konteks pendidikan antara lain

- a. Setiap individu berpotensi menjadi kreatif
- b. Kreativitas dapat dipupuk ketika komponen prasyarat (misal, motivasi, kecerdasan, pengetahuan, dan keterampilan) ada dalam diri individu, didukung oleh lingkungan interpersonal dan sosial-budaya
- c. Guru harus merasa kompeten di bidang spesialisasi (mis., materi pelajaran) dan pedagogi (misal, perencanaan pelajaran, memilih model pengajaran yang sesuai dan mengelola perilaku)

#### **F. Kontekstualisasi *Blended Learning***

Kontekstualisasi dalam penerapan blended learning terhadap literasi digital dan kreativitas mahasiswa. Pada dasarnya, pembelajaran blended learning pada hakikatnya merujuk pada pembelajaran campuran. Sebuah pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan dengan memadukan basis pembelajaran di kelas dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dikembangkan secara daring. Inovasi pembelajaran yang tepat akan membangkitkan kemandirian serta kepercayaan diri peserta untuk berusaha

mencari dan mengeksplor sumber belajar yang tidak hanya bersumber dari pendidik (Widara, 2018).

*Blended learning* juga berkaitan dengan prinsip konstruktivisme dan konektivisme. Prinsip konstruktivisme berkaitan dengan pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan seseorang yang dibangun orang itu sendiri. Pengetahuan yang dibangun oleh peserta didik dalam hal ini mahasiswa dibangun berdasarkan pengalamannya melalui interaksi sosial dan bahasa (Eggen & Kauchak, 2011). Pembentukan pengetahuan menurut Jean Piaget memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi. Proses dimulai dari asimilasi dengan perpaduan data baru dengan stuktur kognitif yang ada baik dalam hal mengeintepretasikan persepsi, konsep, dan pengalaman ke dalam pola yang ada di pikiran. Selanjutnya akomodasi dengan penyesuaian dengan struktur kognitif terhadap situasi baru dengan mengasimilasikan pengalaman baru dengan skema yang telah dimiliki. Ini menunjukkan konstruktivisme berkaitan dengan mencoba mengkondisikan peserta didik untuk membangun konsep baru, pemahaman baru, pengetahuan baru berdasarkan data yang dimiliki (Abdjul, 2019). Dengan kata lain, teori konstruktivisme itu adalah bersifat membangun (Suparlan, 2019).

*Blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka, berpotensi memberikan efek signifikan pada kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital dan meningkatkan

keaktivitas. Literasi digital berkaitan dengan kemampuan aksi digital dalam kerja, pembelajaran, dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bervariasi tergantung pada situasi yang dialami oleh kehidupan seorang individu. Literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan dalam mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal. Beberapa komponen penting dalam literasi digital individu berkaitan dengan. pemahaman kemutakhiran informasi (currency), pemahaman kesesuaian informasi (relevancy), pemahaman kepemilikan sumber informasi (authority), pemahaman ketepatan informasi (accuracy), dan pemahaman tujuan informasi (purpose). Menurut Naufal (2021) bahwa literasi digital sendiri juga dipengaruhi oleh keterampilan fungsional yang merupakan kemampuan menggunakan teknologi baru, kemampuan komunikasi dan interaksi terkait kemampuan percakapan, diskusi, dan membangun ide dan pemahaman. Kemudian berkaitan dengan berpikir kritis juga yang merupakan keterampilan menafsirkan makna untuk bernalar dengan media digital. Melalui pembelajaran *blended learning*, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi yang lebih luas dan efektif. Sebuah proses yang memerlukan keseimbangan serta penerapan dari tiga aspek utama, yaitu kecerdasan analitis, kreativitas, dan kepraktisan. Apek-aspek pokok individu kreatif menyelesaikan persoalan/masalah dari berbagai sudut pandang, berpikir menyebar yang memungkinkan mencari berbagai jawaban yang berbeda memiliki kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang dan pendekatan kerja berbeda. Selain itu memiliki keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak biasa, terhubung dengan logika-logika tertentu,

pembelajaran merangsang timbulnya kreativitas individu, memiliki multi keterampilan dan minat dalam berbagai bidang serta dapat menikmati kehidupan dari berbagai sudut pandang (Ali & Anzori, 2004).





### **BAB III**

## **STRATEGI PENERAPAN *BLENDED LEARNING***

### **A. Strategi Penerapan Pembelajaran *Blended Learning* di Perguruan Tinggi**

Penerapan pembelajaran *blended learning* Perguruan tinggi berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan bantuan teknologi. Data diperoleh melalui instrumen angket yang dibagikan kepada mahasiswa dan dosen yang kemudian dianalisis keterlaksanaan penerapannya. Strategi pembelajaran dalam memanfaatkan keunggulan teknologi dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, fleksibel, dan berpusat pada kebutuhan mahasiswa. Salah satu strategi penerapan pembelajaran yang dilakukan adalah penerapan pembelajaran *Blended Learning*. Pembelajaran *Blended Learning* baik yang dilakukan antara lain :

#### **1. Pembelajaran Online**

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi dalam penyampaian materi serta interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui media virtual dengan teknologi internet. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan platform digital. Platform digital yang digunakan adalah Learning Managemen System (LMS).

*E-learning* digunakan dalam rangka memfasilitasi pembelajaran online yang dilakukan. *E-learning* sangat membantu dalam pembelajaran agar tetap berjalan sehingga pembelajar terus belajar. Pengalaman penggunaan *E-learning* dengan memanfaatkan teknologi informatika berkaitan dengan era digital saat ini.

Pembelajaran dapat terbantu juga dalam meningkatkan pengetahuannya terkait teknologi informatika (Sajiatmojo, 2021).

Model pembelajaran di Perguruan Tinggi cukup berbeda dengan di sekolah menengah. Mahasiswa dianggap memiliki kemandirian dan kedewasaan dalam belajar. Mahasiswa dapat menentukan pilihan dalam proses pembelajarannya dan memiliki kematangan dalam berpikir. Mahasiswa sebagai manusia dewasa juga dapat mengarahkan dirinya untuk mempunyai pengalaman yang beragam serta siap belajar sebagai bagian dari kebutuhan dirinya. Potensi yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut dengan memanfaatkan sumber belajar tertulis, media atau lingkungannya. Dosen menjadi fasilitator dan tidak mengintervensi. Pada pembelajaran dapat divariasikan dengan pembelajaran luring dan daring menggunakan Learning Management System (LMS) yang dikembangkan oleh Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan Pendidikan.

Sistem ini terkait administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara daring (*online*) (terhubung ke internet), *E-Learning* dan materi-materi pelatihan, semua itu dilakukan dengan online (Ellis, 2009). Dalam hal komunikasi, *E-learning* system dapat mengoptimalkannya (Alqudah, dkk., 2020). e-learning dinilai oleh mahasiswa cukup efektif sebagai metode pembelajaran walaupun di sisi lain, masih ada kendala yang dihadapi mahasiswa saat melakukan pembelajaran online menggunakan e-learning. Semakin berkembangnya teknologi informasi, e-learning diharapkan meningkatkan pemahaman materi

pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efisien (Ardini, dkk., 2020).

Selain penggunaan LMS, penggunaan platform online lainnya adalah video conference seperti Zoom dan berbagai pembelajaran online lainnya. Ini sejalan bahwa terdapat berbagai aplikasi seperti Microsoft Teams, Whatsapp, Google Forms, dan media berbasis video digunakan untuk mendukung pembelajaran daring (Wulandari et al., 2021). Pembelajaran online yang dilakukan baik di Indonesia ditetapkan 60% Walaupun di sisi lain pembelajaran online juga sebaiknya juga perlu tetap diselingi dengan pembelajaran tatap muka (*offline*).

## 2. Pembelajaran *Offline*

Pembelajaran ini dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan terjadinya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa dalam hal tanya jawab, diskusi ataupun penjelasan materi. Dosen secara langsung berinteraksi dan mengajak mahasiswa memahami materi dan mengikuti proses perkuliahan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan waktu yang disepakati dan mengharuskan dosen dan mahasiswa berada pada tempat yang sama. Pembelajaran offline membantu mahasiswa memahami konsep dan materi melalui interaksi langsung. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa mengembangkan keterampilan dan mendorong kerjasama diantara mahasiswa. Ini sejalan bahwa pembelajaran tatap muka juga dapat mengukur keaktifan mahasiswa antara lain kehadiran mahasiswa tepat waktu, sikap mahasiswa, interaksi serta komunikasi mahasiswa serta tugas-tugas kuliah yang dikerjakan secara langsung (Kiswoyo, 2020).

Penggabungan antara pembelajarn *offline* dan *online* ini merupakan pilihan strategi yang dipilih agar

mahasiswa memiliki fleksibilitas dalam belajar dengan menggunakan teknologi digital namun tetap menggunakan metode tatap muka untuk mendukung proses pembelajaran. Di sisi lain, ditunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan dirumah masing-masing membuat peserta didik lebih mandiri dan menciptakan motivasi untuk belajar (Handarini & Wulandari, 2020) .

Kombinasi metode ini dilakukan dengan melakukan diskusi secara langsung maupun tak langsung dan juga pemanfaatan teknologi informasi. Pembelajaran yang dikenal dengan *blended learning* ini memberikan kesempatan mahasiswa berinteraksi langsung dengan dosen dan mahasiswa lainnya namun tidak menutup kemungkinan diskusi dilakukan secara online melalui forum dan aplikasi lainnya. Bentuk evaluasi juga dapat dilakukan beragam melalui tugas, kuis, dan tanya jawab yang dapat dilakukan baik secara daring maupun luring. Ini sejalan bahwa *blended learning* mencakup pembelajaran daring dan tatap muka (luring), dengan pemanfaatan teknologi untuk memaksimalkan efektivitas kedua pendekatan tersebut (Batubara et al., 2022).

## **B. Literasi Digital Penerapan Pembelajaran *Blended Learning***

Pembelajaran *blended learning* ini erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik dan menggunakan teknologi digital yang dikenal dengan literasi digital. Kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, dan internet secara efektif dan kritis. Ini mencakup berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan berbagi

informasi secara daring. Berikut adalah beberapa aspek penting dari literasi digital.

Beberapa aspek Kemampuan literasi digital menurut *Digital Literacy Accross the Curriculum*, 2009 antara lain yang pertama *Functional Skill and Beyond* berkaitan dengan kemampuan ICT yang berkaitan terhadap keterjangkauan alat teknologi, pemanfaatan teknologi, menghasilkan data, dan kesadaran tentang *copyright*. Kedua, *creativity* dalam literasi digital yang berkaitan dengan kemampuan cara berpikir, mengembangkan dan membagikan pengetahuan dengan beragam ide yang memanfaatkan teknologi digital. Ketiga, *Collaboration* berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan proses dialog, berdiskusi, dan membangun gagasan dengan cara bekerja sama sehingga terjadinya kolaborasi dalam mencapai suatu pemahaman. Keempat, *Communication* berkaitan dengan kemampuan memiliki komunikasi yang efektif karena mampu memberikan gagasan, pemahaman, dan pemikiran. Kelima, *The Ability to find and select information* berkaitan dengan kemampuan menitik beratkan pada kemampuan dalam menemukan dan menyeleksi suatu informasi. Keenam, *Critical Thinking and Evaluation* berkaitan dengan kemampuan menganalisis dan menajamkan kemampuan berpikir kritis saat dihadapkan dengan suatu informasi sehingga tidak langsung memaknai informasi yang didapat secara pasif.. Ketujuh, *Cultural and Sosial Understanding* berkaitan dengan kemampuan dalam pemahaman sosial dan budaya. Kedelapan, *E-safety*, berkaitan dengan kemampuan dalam menjamin keamanan ketika pengguna melakukan pencarian, kreasi, dan kolaborasi dengan teknologi digital.

### **C. Kreativitas Mahasiswa dalam Penerapan Pembelajaran *Blended Learning***

Penerapan pembelajaran *blended learning* dapat berdampak terhadap kreativitas mahasiswa di Indonesia dan Malaysia. Beberapa aspek kreativitas mahasiswa antara lain *Fluency* (berpikir lancar) yaitu dengan mahasiswa mampu mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa dapat dengan lancar mengemukakan ide-idenya mengenai pemecahan suatu permasalahan. Kedua *Flexibility (Berpikir Luwes)* yaitu pada proses pembelajaran, mahasiswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber. Mahasiswa memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu permasalahan dan mahasiswa memiliki pendapat yang berbeda terhadap suatu permasalahan pada saat diskusi. Ketiga yaitu *Originality (Berpikir Asli)* dengan mahasiswa mengajukan atau mengungkapkan ide/pendapat yang baru dan mahasiswa menyampaikan cara-cara baru dalam penyelesaian masalah. Keempat adalah *Elaboration (Berpikir Terperinci)* yaitu mahasiswa dapat menggunakan berbagai sumber rujukan termasuk sumber digital untuk mendukung proses pembelajaran, mahasiswa dapat menganalisis informasi dan melakukan analisis dengan benar, dan mahasiswa dapat melakukan langkah-langkah dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Ini sejalan bahwa dengan pembelajaran *blended learning* berkaitan dengan dengan penggunaan strateg pembelajaran yang membuat mahasiswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kreativitasnya (Siregar dan Manurung, 2020).

Penerapan *blended learning* ini berpotensi meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui kombinasi keunggulan pembelajaran daring dan tatap muka. Kreativitas

Mahasiswa dapat meningkat karena Mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja, memungkinkan mereka untuk lebih leluasa mengeksplorasi ide-ide kreatif. Selain itu Pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa menggunakan berbagai alat kolaborasi dan kreasi digital, seperti platform desain, video editing, atau aplikasi presentasi kreatif dan sebagainya melalui video conference. Selain itu, kreativitas pembelajaran daring mahasiswa Malaysia juga baik karena hal serupa dan dengan akses yang lebih luas terhadap sumber digital, mahasiswa akan lebih kreatif dalam berinteraksi dan kolaborasi. Hal ini karena dukungan dalam teknologi membuat mahasiswa semakin kreatif dalam mengikuti pembelajaran. memiliki fasilitas teknologi pendidikan yang maju, yang dapat mendukung pembelajaran kreatif berbasis digital. Mahasiswa dapat mengakses materi interaktif, mengembangkan proyek inovatif, dan mengintegrasikan multimedia dalam proses belajar.

Penerapan blended learning di kedua pendidikan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, kaya teknologi, dan interaktif. Kreativitas mahasiswa di

Indonesia dan Malaysia cenderung meningkat karena adanya akses ke alat digital, kolaborasi yang lebih mudah, dan ruang untuk eksplorasi ide-ide kreatif yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, T. (2019). *Buku Model Pembelajaran Ryleac*. Gorontalo: Politeknik Gorontalo.
- Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008
- Ahmad Rohani, Pengelolaan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)
- Ali & Anzori. (2004). *Kreativitas, Kebudayaan dan Pengembangan IPTEK*. Bandung: PT Alfabeta.
- Allen, I. E., Seaman, J., & Garrett, R. (2007). Blended in the Extent and Promise of Blended Education in the United States. United States: The Sloan Consortium.
- Allison Rosset, Felicia Douglass, and Rebecca V. Frazee (2003), Strategies for Building Blended Learning.
- Alqudah, N. M., Jammal, H. M., Saleh, O., Khader, Y., & Obeidat, N. (2020). Perception And Experience Of Academic Jordanian Ophthalmologists With E-Learning For Undergraduate Course During The COVID19 Pandemic. *Annals Of Medicine And Surgery*, 59(September): 44–47.
- Anwar Hafid, dkk., Konsep Dasar Ilmu Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Ardini, L, Iswara, U. S., Retnani, E. D. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen*, 7(1)
- Ariyanti, C., Fatirul, A. N., & Atiqoh, A. (2022). Pengembangan Desain Blended Learning Berbasis Google Classroom untuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penulisan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 269. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5398>
- Batubara, H. S., Riyanda, A. R., Rahmawati, R., Ambiyar, A., & Samala, A. D. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19:



- MetaAnalysis. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4629–4637.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2816>
- Bachtiar S Bachri. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada Penulisan kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10(1).
- Bonk, C. J. & Graham, C. R. (Eds.). (in press). Handbook of *blended learning*: Global Perspectives, local designs. San. Francisco, CA: Pfeiffer Publishing
- Can, H. C., Zorba, E., & Işım, A. T. (2024). The effect of blended learning on 21st-Century skills and academic success in education of physical education teachers: A mixed method research. *Teaching and Teacher Education*, 145. Scopus.  
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104614>
- Carman, Jared M. 2005. Blended Learning Design. Five Key Ingredients.
- Cisco. (2001). E-learning: Combines Communication, Education, Information, and Training. Avaliabe at [Online]  
<http://www.cisco.com/warp/public/10/wwtraining/e-learning>.
- Dantes, N. (2008). *Hakikat Asesmen Otentik sebagai Penilaian Proses dan Produk dalam Pembelajaran yang Berbasis Kompetensi*.
- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1).
- Downes, S. 2005. An Introduction to Connective Knowledge.  
<http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034>
- Eggen. Paul., dan Kauchak. Don. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir. Edisi 6. Jakarta: Indeks.
- Handarini, O. I. & Wulandari, Siti, S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (3), 496-503.

- Handoko & Waskito. (2018). *Blended Learning: Teori dan Penerapannya*. Padang: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Andalas.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Hazairin. (2022). *Pedoman Pembelajaran Blended Learning*. Bengkulu: Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Prof. Dr. Hazairin, S.H.
- Icromsyah Arrachman. (2016). *Pengembangan komitmen kerja guru di sekolah: Studi multisitus di SMA Negeri 01 dan MA Negeri Kota Batu*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ilham, M., Mujiyati, S., dan Saefudin, A. (2024). Efektivitas Blended Learning Pada Pembelajaran Teknologi Pendidikan Mahasiswa Semester 4 Prodi PAI. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9 (1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1>.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan Pisa Kemendikbudristek. *Pemulihan Pembelajaran Indonesia*, 1–25.
- Kholid, K. (2020). Pentingnya Literasi Digital Bagi Guru Pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar Dan Implikasinya Terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar. *Horizon Pedagogia*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jhp/article/view/10422>
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023. (2023). *PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENGUATAN MODERASI BERAGAMA DI KALANGAN GEN-Z*. 43(4), 342–346.

- King, G. R. D. (1991). Creswell's appreciation of arabian architecture. In *Muqarnas* (Vol. 8). <https://doi.org/10.1163/22118993-90000268>
- Kiswoyo. (2020). Keaktifan Mahasiswa dalam Pembelajaran Tatap MUKA di Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. *Malih Peddas*, 10 (2): 192-197.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Issue August). Erzatama Karya Abadi.
- Lestari, I. & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Lestari, I., & Zakiah, Z. (2019). Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran. In Erminawati (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1). [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Maharddhika, R., & Prasetianto, M. (2024). Learning from COVID-19: How Indonesian English teachers see computer-assisted language learning? *International Journal of*
- Makmur, A. (2015). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal EduTech*, 1(1), 4.
- Manik, J. S. (2022). Peran Guru dalam Menjaga E-Safety Peserta Didik di Era teknologi Digital di Indonesia. *Evaluation and Research in Education (IJERE)*. 13(1). 433. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.25865>
- Mashuri, C, Permadi, G.S., Vitadiar, T.Z, Mujianto, A. H., Cakra, R. Faizah, A. Kistofer, T. (2022). Buku Ajar Literasi Digital. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Gramedia Widiasarana. [http://opac.fitk.uinjkt.ac.id//index.php?p=show\\_detail&id=11542](http://opac.fitk.uinjkt.ac.id//index.php?p=show_detail&id=11542)
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Naufal, F. A. (2021). “Literasi Digital”. *Jurnal Perspektif*, 1(2).
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. S., Mukramin, S., Kurnawarti, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3): 10646-10653.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital , Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Kehumasan*, 1(1)
- Rini, R., Suryadinata, N., Efendi, U. (2022). Literasi Digital Mahasiswa dan faktor-faktor yang Berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10 (2): 171-179.
- Rizal, C., Rpsyidah, U.A, Yusnanto, T, Akbar, M.R., Hidayat, L, Setiawan, J., Ilham, A., Yunus, R, Wardhani, A.K., Rahajeng, E, Nay, Florianus, A., Irawan, Joseph Dedy, Muflihah, Y, Asari,A. (2022).*Literasi Digital*. Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi.
- Rohmadi, M., Sudaryanto, M., Prayitno, H. J., & Zainnuri, H. (2023). Technology-based pragmagogy competency assessment to measure teachers’ ability in classroom management. *Cakrawala Pendidikan*. 42(3), 652-665. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.52599>

- Sajiatmojo, a. (2021). Penggunaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1 (3): 229-235.
- Salsabila, U. H. & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1): 123-133.
- Sappaile, B. I., Zebua, O., Deiniatur, M., Fasriani, dan Nurjuni. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Studi Kasus Perguruan Tinggi Negeri Makassar: Pengembangan dan Evaluasi. *Journal of Innovation and Applied Education*, 1 (1): 1-13.
- Sentoso, A., Wulandari, A., Jacky, Octavia, Kurniawan Steven, & SuThieng. (2021). Pentingnya Literasi Dalam Era Digital Bagi Masa Depan Bangsa. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 3(1), 767-776.
- Sepang, M. Y. L., Patandung, V. P., Rembet, I. Y., & Gareso, F. P. (2022). Implementasi Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(May), 1399-1406.
- Shafieek, M. S. M., Ismail, A., & Razali, S. S. (2024). Digital Learning Content In Automotive Technology Program Towards Student Cognition in TVET: A Partial Experiment. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 38(2), 142-152. Scopus. <https://doi.org/10.37934/araset.38.2.142152>.
- Siemens, G. 2004. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Silalahi, D. E., Handayani, E. A., Munthe, B., Simanjuntak, M. M., Wahyuni, S., Mahmud, R., Jamaludin, Laela, N. A., Sari, D. M. M., Hakim, A. R., & Safii, Moh. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi
- Siregar, N. & Manurung, S. L. (2020) Pengaruh Blended Learning terhadap Kreativitas Mahasiswa Calon Guru di Universitas

- Negeri Medan. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3 (1): 44-51.
- Simarmata, J., Djohar, A., Purba, J. P., & Djuanda, E. A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi*.
- Slameto. (2013). Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117–127. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penulisan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta
- Suherdi D., Rezky, S. F., Apdillah D., Sinuraya, J., Syahputra, A., Syahputra D., dan Wahyuni, D. (2022)
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, II(2), 30–46.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1 (2): 79-88.
- Sustikasari, S. (2019). Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Fajar Rokan Hilir. *Jurnal Al-Abyadh*, 2(2), 34–44.
- Syabaruddin, A., dan Imamudin. (2022). Implementasi Literasi Digital di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9 (3):942-950.
- Tambunan, J. (2021). Analisis Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Pemahaman Dan Penalaran Logis Mahasiswa. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 9(2).
- Trisnawati, A. (2019). *Aplikasi dan Metode Blended Learning*. Madiun: UNIPMA Press.
- Usman, Zulfah, Hardiyanti, Zam-zam, & Qadaruddin. (2022). Literasi Digital dan Mobile Learning. Sulawesi Selatan:

- IAIN Parepare Nusantara Press Wang, Y., Liu, W., Yu, X., Li, B., & Wang. Q. (2024). The impact of virtual technology on students' creativity: A meta-analysis. *Computers and Education*, 2015. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105044>
- Wicaksono, A. P., Kusuma, H., & Mahfuroh, R. (2023). The use of e-learning in universities during the Covid-19 pandemic: An institutional theory perspective. *Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 327-338. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.42185>
- Widara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita 2* (2): 50-56.
- Wijoyo, H., Junita, A., Sunarsi, D., Kristianti, L. S., Santamoko, R., Handoko, A. L., Yonata, H., Haudi, Widiyanti, Ariyanto, A., Musnaini, Prasada, D., & Suherman. (2020). *Blended Learning: Suatu Panduan*. Insan Cendikia Mandiri.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Annisa, R. N., & Windayana, H. (2021). Efektivitas Implementasi Blended Learning di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 59– 63. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.187>
- Yahya, A. R., dan Harun, M. H. (2021). Strategi Pengajaran Menggunakan Learning Management System (LMS) Di Universitas Indonesia dan Malaysia. Diakses di [https://www.researchgate.net/publication/356356398\\_STRATEGI\\_PENGAJARAN\\_MENGGUNAKAN\\_LEARNING\\_MANAGEMENT\\_SYSTEM\\_LMS\\_DI\\_UNIVERSITAS\\_INDONESIA\\_DAN\\_MALAYSIA/link/6196783807be5f31b796c939/download?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/publication/356356398_STRATEGI_PENGAJARAN_MENGGUNAKAN_LEARNING_MANAGEMENT_SYSTEM_LMS_DI_UNIVERSITAS_INDONESIA_DAN_MALAYSIA/link/6196783807be5f31b796c939/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19).
- Yanti, N., Mulyati, Y, Sunendar, D., Damaianti, V. (2021). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Indonesia. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra IndonesiaI*: 7 (1).

Zaini, H., Afriantoni, Hadi, A., Sofyan, F. A., Faisal, Padjrin, & Hamzah, A. (2021). Covid-19 and Islamic Education in School: Searching for Alternative Learning Media. *Webology*, 18(1), 154–165. <https://doi.org/10.14704/WEB/V18I1/WEB1808>



# INDEKS

## A

aktual, 22, 42

## B

berpikir kritis, 41, 42, 44, 58, 65

*blended learning*, 1, 3, 4, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 56, 58, 61, 64, 66, 67, 69

## D

digitalisasi, 1

## E

edukatif, 14, 15  
efektif, 4, 14, 19, 20, 49, 58, 62, 64, 65  
efisien, 4, 14, 63  
e-learning, 27, 34, 35, 38, 39, 62, 69, 76  
era distrupsi, 1

## G

generasi Z, 2, 4, 5

## I

informasi, 3, 11, 12, 18, 26, 34, 35, 38, 39, 41, 42, 43,

44, 45, 47, 48, 51, 56, 58, 62, 64, 65, 66

instruksional, 7

Interaksi, 15, 22, 23

interaktif, 14, 21, 22, 35, 42, 51, 67

## K

kognitif, 5, 50, 51, 57

kolaboratif, 5, 20, 22, 23

konkrit, 2

konteks pendidikan, 56

konten lokal, 42

kontribusi, 49

konvensional, 1, 4, 20, 38, 39

**Konvensional**, 39

kreativitas, 3, 42, 46, 49, 52, 53, 55, 56, 58, 66

## L

*learning lost*, 5

literasi digital, 1, 3, 6, 41, 42, 45, 46, 47, 49, 51, 56, 58, 64, 65

## M

motivasi, 16, 51, 52, 55, 56, 64

## O

orisinilitas, 51

**P**

pembelajaran, 1, 2, 3, 4, 5, 6,  
7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,  
15, 16, 17, 19, 20, 21, 22,  
23, 24, 25, 26, 27, 28, 29,  
30, 31, 33, 36, 37, 38, 39,  
40, 51, 56, 57, 58, 61, 62,  
63, 64, 66  
perspektif, 51, 53, 55

potensi, 8, 41, 55

**R**

revitalisasi, 1

**S**

sektor pendidikan, 1  
*stakeholder*, 6

## GLOSARIUM

**E-LEARNING** merupakan media penyampaian informasi, komunikasi pendidikan, dan pelatihan secara *online*

**GURU** adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan Pendidikan

**KREATIVITAS** adalah cara berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian sedangkan jika dari segi afektifnya, kreatifitas dilihat dari motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, ketertarikan pada tugas-tugas yang beragam, berani mengambil risiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, terus mencari pengalaman baru, dan menghargai diri sendiri dan orang lain

**KULTURAL**, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital

**LITERASI DIGITAL** adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi menggunakan teknologi digital Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

**MEDIA PEMBELAJARAN** merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik

**ONLINE LEARNING ATAU PEMBELAJARAN DARING** adalah lingkungan pembelajaran yang didukung oleh teknologi di mana interaksi antara peserta didik, konten, dan instruktur terjadi melalui media digital

**PEMBELAJARAN** adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar

**PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*** merupakan jenis pendidikan yang menggabungkan pengajaran langsung (secara langsung) dan *online*, serta berbagai model dan gaya pembelajaran (Harjono, 2018)

**PESERTA DIDIK** adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap

**ROTATION MODEL** merupakan sebuah program dimana mahasiswa berotari dalam sebuah jadwal yang telah ditentukan.