

Literasi Digital dalam Kerangka *Blended Learning*

Kurniawati Wahyu Utami ✉, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun

Lingga Nico Pradana, Universitas PGRI Madiun

✉ kurniawati_1802101104@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This research focuses on the application of the blended learning model to improve digital literacy. The purpose of this study is to improve the digital literacy skills of elementary school students by applying blended learning as well as to reduce the transmission of the Covid-19 virus. The method used is a method with the subject of elementary school students in class V, totaling 27 students. This research uses classroom action research or CAR. Data collection techniques used in this study were condensation, data presentation, and conclusion drawing. The instrument uses a questionnaire or digital literacy questionnaire and a blended learning learning observation sheet. The results of this study indicate that fifth grade students in blended learning can improve students' digital literacy skills. This can be seen in the results of the study by increasing each pre-cycle until the second cycle until it meets the predetermined high level digital literacy standard.

Keywords: Digital Literacy, Improving, Blended learning

Abstrak: Penelitian ini berfokus dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan literasi digital. Tujuan penelitian ini peneliti ingin meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar dengan penerapan pembelajaran *blended learning* sekaligus untuk mengurangi penularan virus Covid-19. Metode yang digunakan adalah metode dengan subjek siswa sekolah dasar kelas V yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kondensasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Instrumen menggunakan kuesioner atau angket literasi digital dan lembar observasi pembelajaran *blended learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas V dalam pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Hal tersebut dilihat pada hasil penelitian dengan meningkatnya setiap pra siklus hingga siklus II sampai memenuhi kecakapan stadart literasi digital tingkat tinggi yang telah ditentukan.

Kata kunci: Literasi digital, Meningkatkan, Blended learning



PENDAHULUAN

Dalam istilah “Digital” bahwa pemanfaatan teknologi digital yang berhubungan dengan jejaring (*networking*), kolaborasi, interaksi, dan kreativitas. Literasi digital adalah seseorang dalam mengembangkan potensi dan pengetahuannya dengan kemampuannya dalam memahami, mengidentifikasi, menciptakan, menafsirkan, mengkomunikasikan, dan memperhitungkan untuk menggunakan bahan cetak dan tulis yang terdapat pada (UNESCO, 2004). Digital dapat membuat seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan kemampuan pola pikir yang dimilikinya untuk bertanggung jawab terhadap bagaimana cara menggunakan teknologi dalam melakukan kehidupan sehari-hari (Restianty, 2018). Menurut Tour (2015) menyatakan bahwa literasi digital adalah suatu pemrosesan, pemanfaatan informasi, dan partisipasi jejaring sosial dalam penggunaan digital yang bertujuan membentuk kemampuan berkreasi, keterampilan komputasi profesional, serta berbagi pengetahuan. Literasi digital merupakan kemampuan mengidentifikasi, menggunakan, serta mengakses informasi elektronik dalam menafsirkan dan menguraikan teks, suara, dan gambar (Bawden, 2001). Menurut Noh (2017) menyatakan bahwa indikator literasi digital yang dibagi menjadi tiga yaitu literasi teknis/lingkungan (perangkat keras, perangkat lunak, internet, dan sumber daya digital), literasi informasi/pengetahuan (pencarian informasi dan eksplorasi pengetahuan), dan literasi sosial/budaya (tanggung jawab sosial, hukum, dan etika). Seiring berkembangnya teknologi dalam membuat, mendesain, mengolah, dan menyimpan data dan informasi. Sehingga mengeluarkan alat teknologi berupa perangkat keras seperti komputer dan perangkat lunak seperti operasi *windows*. Alat teknologi tersebut yaitu laptop yang mempunyai aksesibilitas yang ramah pengguna dan bermunculan aplikasi yang dimanfaatkan untuk media digital. Seseorang yang tumbuh dan lahir pada zaman generasi milenial akan memiliki pola pemikiran yang bisa bertanggung jawab atas lingkungan sekitarnya. Namun ada dampak negatif dalam penggunaan teknologi seperti munculnya berita hoaks ujaran kebencian, radikalisme, dan praktik penipuan yang bisa merusak ekosistem digital yang hanya bisa diatasi dengan membangun kesadaran setiap individu. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan menggunakan literasi digital. Literasi digital dapat membangun kesadaran seseorang dalam memproses, memahami, menciptakan, mengkolaborasi, mengkomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan atauran etika, dan memahami teknologi agar efektif dalam penggunaan untuk mencapai tujuan. Hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran dan berpikir kritis dan kreatif terhadap dampak positif dan negatif teknologi yang mengakibatkan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. sehingga seseorang akan tidak mudah percaya oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Jadi, perlu adanya membangun budaya literasi digital yang melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama sama agar keadaan cenderung aman dan kondusif.

Menurut Nasrullah et al. (2017) menyatakan bahwa dalam penerapan literasi digital menyatakan bahwa terdapat lima strategi yaitu (1) Penguatan Kapasitas fasilitator, (2) peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar, (3) perluasan akses sumber belajar dan cakupan peserta didik, (4) peningkatan partisipasi publik, (5) penguatan tata kelola. berdasarkan pendapat tersebut dengan kondisi sekolah yang diteliti yaitu SDN 02 Manisrejo Madiun terdapat beberapa yang belum maksimal dalam penerapan literasi digital seperti kurangnya kapasitas fasilitator karena terdapat beberapa guru yang belum maksimal dalam penggunaan teknologi. Perluasan jumlah sumber akses belajar seperti komputer banyak tersedia disekolah tersebut. Penguatan tata letak sekolah belum maksimal karena petugas dalam sistem administrasi hanya satu orang saja dan pembuatan kebijakan sekolah tentang literasi digital belum terlaksana secara maksimal disekolah tersebut.

Interaksi manusia dengan perkembangan zaman ini sudah mengenal literasi dalam penggunaan teknologi. Seperti mesin cetak, kamera, kertas, serta ilmu jurnalistik. Fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan informasi lebih cepat dan akurat dalam jarak jauh

secara online, menjadikan pembelajaran blended learning yang digunakan sebagai transfer pengetahuan dalam penggunaan video, gambar, audio, serta perangkat lunak lainnya. Perangkat lunak seperti aplikasi Whatsapp, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Quizizz, Quipper, Ruang Guru yang berguna untuk membantu menunjang proses pembelajaran daring pada blended learning (Abidah et al., 2020). *Blended learning* adalah pembelajaran yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka atau luring dengan pembelajaran online atau daring dengan proses pembelajarannya menggunakan teknologi. Menurut (Kasanah et al., 2003) berpendapat bahwa pembelajaran blended learning terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengimplementasian blended learning dalam pembelajarannya apakah sudah dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa. Dalam pelaksanaan ini seluruh siswa mengisi angket literasi digital dan peneliti mengobservasi proses pembelajaran luring dan daring dengan perangkat pembelajaran.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berguna untuk memfokuskan tindakan, kata-kata, dan konteks yang dapat dilihat sebagai aspek yang relevan dari segala situasi dimana seseorang sebagai (ruang kelas, keluarga, masyarakat, sekolah). Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penelitian Subjek yang diperoleh dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 02 Manisrejo Madiun yang berjumlah 27 siswa. Siswa laki-laki berjumlah 16 sedangkan siswa perempuan berjumlah 11. Rata-rata nilai kelas V SDN 02 Manisrejo 75.

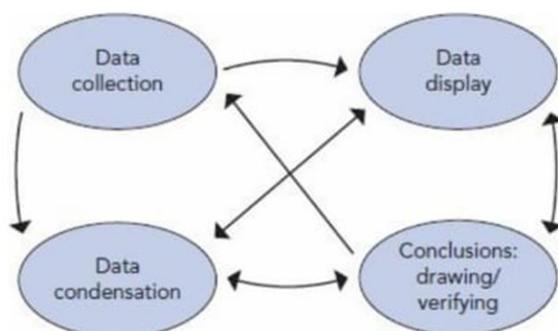
Prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebelum melakukan penelitian melaksanakan kegiatan pra siklus. Selanjutnya dilakukan tahap siklus I dan siklus II. Pelaksanaan siklus I dan siklus II tersebut terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal tersebut bertujuan untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya dari pra siklus sampai tahap siklus II. Pada tahap pra siklus melakukan pengisian angket literasi digital kepada seluruh siswa kelas V. Hal ini bertujuan untuk menemukan permasalahan pada kasus pembelajaran yaitu terhadap kemampuan literasi digital siswa. Kemudian tahap siklus I terdiri dari kegiatan yang berurutan yang terdiri dari 4 langkah yaitu Perencanaan (Plan) yang menentukan perangkat pembelajaran atau RPP, Pelaksanaan tindakan (Acting) yang melakukan pembelajaran luring dan daring yang sudah ditentukan pada tahap perencanaan, Pengamatan (Observing) dilakukan untuk mengamati kondisi literasi digital pada saat proses pembelajaran blended learning dan mencatat hal-hal yang penting pada lembar observasi, Refleksi (Reflecting) melakukan perbandingan dengan hasil angket setelah pembelajaran dengan pada saat pra siklus dan siklus I.

Instrumen penelitian ini adalah angket literasi digital siswa dan lembar observasi yang digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perangkat pembelajaran (RPP). Angket literasi digital digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi digital siswa dalam penerapan pembelajaran *blended learning* yang dilakukan selama 3 tahap yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Angket literasi digital berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 13 soal. Angket literasi digital melakukan validasi terlebih dahulu sebelum angket di berikan dan isi oleh siswa. Lembar observasi berisikan sintaks atau langkah-langkah pembelajaran *blended learning* menurut (Ramsay dalam Nasution, Nurliana, dkk. 2019) yaitu *Seeking of Information, Acquisition of Information, dan Synthesizing of Knowledge*. Lembar observasi tersebut diisi oleh peneliti berdasarkan proses pembelajaran luring dan daring sesuai dengan perangkat pembelajaran (RPP). Kegiatan observasi dilakukan selama 2 kali yaitu pada siklus I dan siklus II. Indikator literasi digital menurut (Kwon & Hyun, 2014) dalam (Noh, 2017) sebagai berikut :

TABEL 1. Indikator literasi digital

Aspek	Indikator
Pertanyaan umum (<i>General Questions</i>)	Informasi dasar, jenis kelamin, usia, waktu penggunaan komputer Tingkat penggunaan media digital Partisipasi dalam klub <i>online</i> Partisipasi dalam <i>e-learning</i>
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)	Kemampuan untuk memahami dan menggunakan fungsi perangkat keras dan perangkat lunak komputer Mampu menyiapkan dokumen dan menggunakan komputer
Kegunaan (<i>Usability</i>)	Kemampuan untuk berbagi informasi Menggunakan alat komunikasi (<i>chatting, messenger, email, komentar, dan pesan teks</i>) Menemukan dan menggunakan informasi dan pengetahuan yang diinginkan Berpartisipasi dalam aktivitas online dan berbagi informasi dan pengetahuan
Produktivitas (<i>Productivity</i>)	Dapat melakukan kegiatan kooperatif untuk pemecahan masalah mengekspresikan sesuatu dalam bahasa sendiri dengan memanfaatkan blog, Facebook, dan Twitter Dapat melakukan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan dengan menggunakan blog, Wiki, berbagi gambar, dan alat lain untuk mengunggah konten online

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Milles, Huberman, dan Saldana (2014). Komponen analisis data tersebut adalah kondensasi (*data condensation*) dilakukan untuk memfokuskan informasi yang penting sesuai dengan hasil observasi berdasarkan sintaks *blended learning* dan digunakan untuk mengklasifikasi level literasi digital, Penyajian data (*data display*) disajikan berupa tabel dan deskripsi agar mudah dipahami, dan Penarikan kesimpulan (*verifikasi*) dilakukan untuk membandingkan hasil literasi digital siswa dengan indikator kinerja yang sudah terpenuhi atau belum.



GAMBAR 1. Komponen analisis data model interaktif

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berjumlah seluruh siswa kelas V SDN 02 Maisrejo adalah 27 siswa. Peneliti menetapkan standart kecapaian literasi digital siswa adalah apabila 75 % siswa berada pada literasi digital tinggi. Berikut indikator literasi digital siswa diklasifikasikan dengan acuan norma yang telah disajikan tabel dibawah ini.

TABEL 2. *Klasifikasi Literasi Digital*

Klasifikasi	Literasi Digital
$LD \geq X + \frac{1}{2}S$	Tinggi
$X - \frac{1}{2}S \geq LD > X + \frac{1}{2}S$	Sedang
$LD < X - \frac{1}{2}S$	Rendah

Keterangan : X : Rata-rata skor literasi digital pra siklus

S : Diviasi standart literasi digital pra siklus

Data literasi digital pra siklus diperoleh setelah peneliti memberikan dan meminta siswa mengisi angket literasi digital. Berikut data literasi digital pra siklus pada tael diawah.

TABEL 3. *Literasi digital pra siklus*

Pra siklus	Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Variansi	Deviasi Standart
Literasi Digital	60,67	46,15	76,92	69,15	8,31

Berdasarkan tabel 3 rata-rata nilai literasi digital 60,67, nilai minimal 46,15, nilai maksimal 76,92, variansi 69,15, dan deviasi standart 8,31.

TABEL 4. *Klasifikasi literasi digital pra siklus*

Klasifikasi	Literasi Digital	Banyak Siswa	Presentase
$LD \geq 64,82$	Tinggi	6	22,22%
$56,52 \geq LD > 64,82$	Sedang	11	40,74%
$LD < 56,52$	Rendah	10	37,03%

Berdasarkan tabel 4.2 tabel klasifikasi literasi digital pada pra siklus, literasi digital tingkat tinggi memperoleh presentase 22,22% yang berjumlah 6 siswa. Jadi pada pra siklus belum memenuhi standart kecapaian literasi digital siswa yang telah ditetapkan.

Data literasi digital siklus I diperoleh dengan dilakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. (1) Perencanaan dilakukan dengan menentukan perangkat pembelajaran blended learning, (2) Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran daring yang dilakukan melalui grup Whatsapp dan luring dilakukan dikelas dengan waktu pembelajaran yang dibatasi hanya 2 jam dalam 1 hari. pelaksanaan ini dibagi menjadi 2

kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B yang masing-masing berjumlah 14 dan 13 siswa, (3) observasi dilakukan dengan peneliti mengobservasi proses pembelajaran blended learning berdasarkan sintaks pembelajaran *blended learning* yang terdiri dari 3 tahap yaitu *Seeking Information, Acquisition of Information, Synthesizing of Knowladg*, (4) refleksi dilakukan bertujuan untuk membandingkan hasil literasi digital pada pada tahap sebelumnya dengan tahap sesudahnya, serta memperbaiki hal yang mengakibatkan belum tercapainya standart kecapaian literasi digital siswa untuk pembelajaran selanjutnya. Berikut data literasi digital pasca pelaksanaan siklus I disajikan pada tabe3 dibawah ini.

TABEL 5. Literasi digital siklus I

Siklus I	Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Variansi	Deviasi Standart
Literasi Digital	70,17	58,97	82,05	37,09	6,09

Berdasarkan tabel 5 rata-rata nilai literasi digital 70,17, nilai minimal 58,97, nilai maksimal 82,05, variansi 37,09, dan deviasi standart 6,09.

TABEL 6. Klasifikasi literasi digital siklus I

Klasifikasi	Literasi Digital	Banyak Siswa	Presentase
$LD \geq 64,82$	Tinggi	20	74,07%
$56,52 \geq LD > 64,82$	Sedang	7	25,92%
$LD < 56,52$	Rendah	0	0

Berdasarkan tabel 6 klasifikasi literasi digital pada siklus I. literasi digital tingkat tinggi memperoleh presentase 74.07% yang berjumlah 20 siswa. Jadi pada siklus I belum memenuhi standart kecapaian literasi digital siswa yang telah ditetapkan.

Refleksi yang ditemukan pada hasil pra siklus sampai hasil siklus I terdapat peningkatan pada standart kecapaian literasi digital tingkat tinggi walaupun belum mencapai standart kecapaian literasi digital tingkat tinggi yang telah ditentukan yaitu 75%. Pada tahap refleksi siklus I terdapat rencana perbaikan yang akan diperbaiki pada siklus siklus selanjutnya. Rencana perbaikan pada refleksi siklus I ini ayaitu (1) pada saat pembelajaran daring membuat 2 grup Whatsapp yaitu grup khusus untuk siswa dan guru yang digunakan dalam pembelajaran dan grup khusus wali murid siswa yang digunakan untuk memberikan informasi, (2) saat pembelajaran daring dan luring seringkali guru memberikan tugas kepada siswadalam bentuk dokumen seperti file word, PDF, dll. Hal tersebut agar melatih siswa membuat file dokumen, (3) saat pembelajaran daring menggunakan aplikasi Microsoft teams, Quiziz, dan Google drive. Hal ini supaya siswa mampu melakukan berbagi informasi, (4) Pembelajaran daring menggunakan Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams. Sebaiknya guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi yang sedang dipelajari untuk siswa dapat berpartisipasi dan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran daring, (5) Saat siswa mengerjakan soal evaluas online maupun luring sebaiknya diberikan waktu pengerjaan agar siswa mengerjakanya sesuai dengan kemampuannya sendiri dan melakukan kegiatan kooperatif dalam memecahkan suatu masalah, (6) Saat pembelajaran daring maupun luring guru memberikan tugas kepada siswa dengan pengumpulan tugas dalam bentuk karya berupa gambar, foto, teks, video, audio, dll. Kemudian karya tersebut diaplod di status sosial media seperti status Instagram, You tube, status Whatsapp, status facebook,dll. Sehingga siswa mampu mengekspresikan sesuatu dalam bahasanya sendiri dengan memanfaatkan media sosial.

Data literasi digital siklus II diperoleh dengan dilakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. (1) Perencanaan dilakukan dengan menentukan perangkat pembelajaran blended learning, (2) Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran daring yang dilakukan melalui Microsoft Teams dan luring dilakukan di kelas dengan waktu pembelajaran yang dibatasi hanya 2 jam dalam 1 hari. pelaksanaan ini dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B yang masing-masing berjumlah 14 dan 13 siswa, (3) observasi dilakukan dengan peneliti mengobservasi proses pembelajaran blended learning berdasarkan sintaks pembelajaran *blended learning* yang terdiri dari 3 tahap yaitu *Seeking Information, Acquisition of Information, Synthesizing of Knowledge*, (4) refleksi dilakukan bertujuan untuk membandingkan hasil literasi digital pada tahap sebelumnya dengan tahap sesudahnya. Apakah hasil literasi digital pada siklus II sudah mencapai standar kecapaian literasi digital tingkat tinggi yang telah ditentukan yaitu 75%.

TABEL 7. Data literasi digital siklus II

Siklus I	Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Variansi	Deviasi Standart
Literasi Digital	73,02	61,53	84,61	38,17	6,17

Berdasarkan tabel 8 rata-rata nilai literasi digital 73,02, nilai minimal 61,53, nilai maksimal 84,61 variansi 38,17, dan deviasi standart 6,17

TABEL 8. Klasifikasi literasi digital siklus II

Klasifikasi	Literasi Digital	Banyak Siswa	Presentase
$LD \geq 64,82$	Tinggi	24	88,88%
$56,52 \geq LD > 64,82$	Sedang	3	11,11%
$LD < 56,52$	Rendah	0	0

Berdasarkan tabel 8 klasifikasi literasi digital pada siklus II. literasi digital tingkat tinggi memperoleh presentase 88,88% yang berjumlah 24 siswa. Jadi pada siklus II sudah memenuhi standar kecapaian literasi digital siswa yang telah ditetapkan yaitu 75%. Refleksi yang ditemukan pada hasil siklus I sampai hasil siklus II terdapat peningkatan pada standar kecapaian literasi digital tingkat tinggi yang sudah mencapai serta melebihi standar kecapaian literasi digital tingkat tinggi yang telah ditentukan yaitu 75%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penemuan penelitian ini pembelajaran blended learning bertujuan meningkatkan kemampuan literasi digital sedangkan dalam penelitian (Harahap, 2019) dilakukan untuk meningkatkan inovasi guru dalam memberikan materi dan semangat agar mengeksplorasi sumber belajar secara mandiri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian (Wulandari et al., 2021) pada penggunaan aplikasi yang digunakan untuk proses pembelajaran daring pada blended learning. Persamaan penelitian ini dengan penelitian (Batubara et al., 2022) adalah penerapan pembelajaran blended learning yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Penelitian (Arwin et al., 2022) dengan penelitian ini sama-sama mengalami peningkatan dalam pengetahuan dan keterampilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran blended learning dan mencegah penularan virus Covid -19. Penemuan penelitian (Amalia & Julia, 2022) menyatakan bahwa adanya

kendala dalam sarana dan prasarana, kemampuan guru dalam penggunaan teknologi. Hal tersebut dapat diatasi dengan adanya diskusi antara guru, kepala sekolah, dan orang tua. Sedangkan penemuan penelitian ini menyatakan bahwa meningkatnya literasi digital dalam pembelajaran *blended learning*. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan yang menyatakan bahwa penggunaan *Handphone* atau HP dengan menggunakan aplikasi Whatsapp dapat bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran *blended learning* yang lebih efektif. Penemuan penelitian (Mukarromah, 2022) menyatakan bahwa kesadaran orang tua muncul dalam memperhatikan kegiatan dan hasil belajar anaknya sebagai siswa pada proses pembelajaran *blended learning*. Sedangkan penelitian ini menyatakan bahwa proses pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan literasi digital pada siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian (Diputra et al., 2020) yaitu gerakan literasi digital yang mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran teknologi berupa video pembelajaran. Perbedaan kedua dibawah ini bahwa penelitian ini menerapkan pembelajaran *blended learning* pada materi pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan materi tema 9 “Benda-benda disekitar kita” kelas V. Sedangkan penelitian (Rahmah et al., 2021) mengembangkan media interaktif dengan tema “Sehat itu Penting”. Kedua penelitian tersebut sama-sama meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Penemuan penelitian (Utami & Hardini, 2021) menyatakan bahwa pengembangan media belajar game edukasi yang bermanfaat mengatasi rendahnya minat baca siswa dengan pengerjaannya seolah-olah seperti bermain. Sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran menggunakan LCD proyektor, power point, Power Point, Video pembelajaran, Kuis online. Kedua persamaa ini sama-sama mampu meningkatkan kemampuan literasi digital.

Penelitian Amelia (2021) dengan penelitian ini terdapat persamaan dalam pelaksanaan *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital. Perbedaan penelitian tersebut pada subjek penelitian yaitu siswa dan mahasiswa. Penelitian ini mengemukakan bahwa proses pembelajaran *blended learning* menggunakan materi tema 9 kelas V sekolah dasar, sedangkan penelitian Anggrasari (2020) menggunakan materi mata kuliah Media & Pengembangan Bahan Ajar. Persamaan kedua penelitian tersebut sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa maupun mahasiswa. Pada penelitian Salehudin (2020) dengan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak. Perbandingannya pada bimbingan orang tua kepada anak terhadap penggunaan teknologi. Pada pembelajaran *blended learning* dalam penemuan penelitian ini menggunakan aplikasi Microsoft Teams, Whatsapp, dan Google form. Sedangkan penelitian Putri (2021) menggunakan aplikasi berbasis game yaitu POCAS (pembelajaran online cerdas). Kedua penemuan penelitian tersebut sama-sama untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dengan menggunakan video pembelajaran dan kuis *online*. Perbedaan terletak pada pemanfaatan teknologi dalam penerapan pembelajaran *blended learning* yaitu daring dan luring. Penelitian ini pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*, grup Whatsapp, dan Google form. Kemudian pembelajaran luring hanya menggunakan LCD Proyektor. Sedangkan penemuan penelitian Hazmi et al. (2021) pada pembelajaran daring menggunakan grup *Whatsapp* saja dan pembelajaran luring hanya membahas materi dan tugas yang belum dipahami siswa saat pembelajaran daring tanpa menggunakan teknologi seperti LCD proyektor dengan siswa datang ke sekolah dalam batasan waktu jam pembelajaran yang lebih sedikit dari pada jam pembelajaran seperti biasa. Persamaan kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan teknologi pada pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran blended learning dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa. Saran dalam penelitian ini kepada guru diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk meningkatkan literasi digital kepada siswa dalam penggunaan model pembelajaran blended learning, siswa diharapkan dengan implementasi model pembelajaran blended learning siswa dapat meningkatkan literasi digital dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran, sekolah diharapkan dapat memberikan bahan pertimbangan oleh sekolah dalam meningkatkan literasi digital kepada siswa, dan peneliti dapat dijadikan sebagai latihan dalam melakukan penelitian, dan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai literasi digital dan pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidah, A., Hidayatullah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
2. Amalia, D. Y., & Julia, J. (2022). Transisi Pendidikan Era New Normal: Analisis Penerapan Blended Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1618–1628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2171>
3. Amelia, R. (2021). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 184–195. <https://doi.org/10.15548/mrb.v4i2.3278>
4. Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>
5. Arwin, A., Anita, Y., Helsa, Y., Kenedi, A. K., & ... (2022). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Blended learning untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal ...*, 111–120.
6. Batubara, H. S., Riyanda, A. R., Rahmawati, R., Ambiyar, A., & Samala, A. D. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analisis. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4629–4637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2816>
7. Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
8. Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 118–128. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES>
9. Harahap, L. A. (2019). Konsep Pembelajaran Blended Learning Di Sekolah Dasar: Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Desa Terpencil. *Ekonomi & Bisnis*, 3(3), 940–944.
10. Kasanah, S. I., Manajemen, J., Fakultas, P., Pendidikan, I., & Negeri, U. (2003). Implementasi Pembelajaran Blended Learning Di Desa Terpencil Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(12), 999–1012.
11. Miles, M. B., Huberman, A. M., dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
12. Mukarromah, K. (2022). Analisis Perhatian Orang Tua Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1584–1597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2190>
13. Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 43. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
14. Nasution, Nurliana. dkk. 2019. *Buku Model Blended Learning*. Riau: Unilak Press.
15. Noh, Y. (2017). A study on the effect of digital literacy on information use behavior. *Journal of Librarianship and Information Science*, 49(1), 26–56. <https://doi.org/10.1177/0961000615624527>
16. Putri, F. S. (2021). Aplikasi Multimedia dan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 155–161.

17. Rahmah, R., Susilo, Herawati, D., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “ Sehat itu Penting ” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 70–78.
18. Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
19. Salehudin, M. (2020). TIDAK DIPAKE TDK COCOK Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115.
20. Tour, E. (2015). Digital mindsets: Teachers’ technology use in personal life and teaching. *Language Learning and Technology*, 19(3), 124–139
21. UNESCO. (2004). The Plurality of Literacy and its Implications for Policies and Programs. *UNESCO Education Sector*, 53(9), 1689–1699
22. Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–225
23. 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>