

PERAN LITERASI DIGITAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MAHASISWA PGMI

Mutik Nur Fadilah

IAIN MADURA

fadhilahmutik@iainmadura.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan, pelaksanaan dan peran literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI. Metode penelitiannya adalah kualitatif, menggunakan jenis penelitian deskriptif. Latar penelitiannya di salah satu perguruan tinggi swasta di Bangil yaitu STAIPANA Bangil, khususnya mahasiswa prodi PGMI semester I dan semester V. Adapun hasil penelitiannya, dalam penerapannya terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu: kompetensi digital, penerapan kompetensi digital sesuai konteks model pembelajaran *blended learning*, dan transformasi digital. Selain itu, pelaksanaannya diperlukan tenaga kependidikan menyediakan informasi, membimbing peserta didik atau mahasiswa, memberikan latihan dan melakukan penilaian dalam proses literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning*. Sehingga perannya adalah memberikan motivasi agar semangat belajar mengikuti proses pembelajaran daring maupun luring, meningkatkan kemampuan digital para mahasiswa, membuka ruang diskusi yang luas, menambah kemampuan melek digital, meningkatnya *soft skill* mahasiswa, terupdatenya gerakan literasi nasional dan menambah kemampuan berinteraksi yang di waktu sama tanpa terhalang jarak dan ruang.

Kata Kunci: Literasi Digital, *Blended Learning*

Abstract

This study aims to determine the application, implementation and role of digital literacy in the blended learning model of PGMI students. The research method is qualitative, using descriptive research. His research background is in one of the private universities in Bangil, namely STAIPANA Bangil, especially students of PGMI semester I and semester V. As for the results of the research, in its application there are three things that need to be considered, namely: digital competence, application of digital competence in the context of the blended learning model, and digital transformation. In addition, its implementation requires educational staff to provide information, guide students or students, provide training and conduct assessments in the digital literacy process in the blended learning model. So that its role is to provide motivation so that the enthusiasm for learning follows the online and offline learning process, increase the digital abilities of students, open a wide discussion space, increase digital literacy skills, increase student soft skills, increase the national literacy movement and increase the ability to interact at the same time without obstructed by distance and space.

Keywords: Digital Literacy, *Blended Learning*

PENDAHULUAN

Pada saat ini, negara kita Indonesia masih terserang virus covid-19 yang mengalami kenaikan kasus. Sehingga terjadi perlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) yang mengharuskan adanya penundaan kegiatan pembelajaran. Begitu pula kegiatan proses pembelajaran pada tingkat perguruan tinggi. Khusus wilayah Bangil Pasuruan, proses pembelajaran terjadi interaksi dengan mematuhi protokol Kesehatan.

Dimana berlakunya proses pembelajaran secara luring maupun daring atau dikenal dengan model pembelajaran *blended learning*. *Blended Learning* adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.¹ Pembelajaran campuran memberikan kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar pada saat yang dibutuhkan dan tempat yang ada bagi peserta didik secara individual baik di instansi pendidikan ataupun di rumah.² Keluwesan waktu dan tempat pembelajaran inilah yang menjadikan pembelajaran campuran dikatakan memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk belajar.³ Sehingga dapat diartikan model *blended learning* merupakan proses pembelajaran melalui pembelajaran tatap muka atau luring dan pembelajaran secara online atau daring.

Terjadinya pergeseran proses pembelajaran ini, menyebabkan kebiasaan baru bagi para mahasiswa. Tentunya terdapat kendala dalam proses pembelajaran dan interaksinya. Beberapa terkendala masalah jaringan internet maupun paket data dan keuangan dalam mengupgrade teknologi (hp atau laptop) yang dimiliki para mahasiswa. Akan tetapi ada kebijakan dari pihak instansi perguruan tinggi swasta di Bangil menggunakan pembelajaran 50% luring dan 50% daring. Hal ini dilakukan untuk menekankan kegelisahan para mahasiswa dalam proses pembelajarannya.

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

Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer.⁴ Dengan adanya literasi digital ini, para mahasiswa lebih berhemat dalam kegiatan mencari sumber materi dalam perkuliahan. Serta menggunakan

¹Elenena Mosa, *A Blended E-Learning Model*, (Italia : Italian Journal of. Educational Technology, 2006), hlm. 56.

²J. Bath, D. & Bourke, *Getting start with blended learning*, (Queensland: Griffith University, 2010), hlm. 9.

³Kaye Thorne, *Blended learning how to integrate online and traditional learning*, (United States: Kogan Page Limited, 2003), hlm. 18.

⁴Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017), hlm. 7.

aplikasi pembelajaran daring yang hemat paket data dan tidak membebani mahasiswa dalam penggunaannya. Misalnya penyimpanan memori internal yang cenderung lebih sedikit, sehingga hp atau laptop mahasiswa yang jadul tetap bisa digunakan. Tanpa mengganggu proses pembelajaran.

Hal ini didasarkan, para tenaga kependidikan menyiapkan materinya berupa online. Tergantung pada kebijakan masing-masing tenaga kependidikan yang mengampu materi perkuliahan. Pada mata kuliah wawasan pendidikan karakter, psikologi umum dan ilmu pendidikan, peneliti lebih cenderung menggunakan pembelajaran daring dalam menyampaikan materinya. Sedangkan dalam pembelajaran luring lebih pada praktek dan mengkonfirmasi hasil mahasiswa dalam pembelajaran daring.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah penerapan literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI, pelaksanaan literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI dan peran literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI. Diharapkan ada integrasi ataupun indikator yang baik untuk mengetahui implementasinya dalam proses pembelajaran meskipun dalam kondisi pandemic covid-19.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah multimetode dalam fokus, termasuk pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap pokok persoalannya.⁵ Ini berarti para peneliti kualitatif menstudi segala sesuatu dalam latar alaminya, berusaha untuk menginterpretasi fenomena dalam hal makna-makna yang orang-orang berikan pada fenomena tersebut.⁶

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Deskriptif adalah penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga berkehendak mengadakan akumulasi data dasar, dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang benar dan jelas, sehingga dapat memberikan data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat partisipan. Dimana peneliti ikut andil dalam proses pembelajaran antara mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan di STAI PANA Bangil. Merupakan sebuah perguruan tinggi swasta dengan naungan NU Bangil, sebuah Lembaga pendidikan perguruan tinggi di wilayah kabupaten Pasuruan.

Sumber data penelitian ini adalah manusia dan non manusia, baik secara primer maupun sekunder. Adapun sumber data manusianya adalah mahasiswa PGMI STAI PANA semester V mata kuliah wawasan pendidikan karakter ini membutuhkan contoh real dalam

⁵John W. Creswall, *Qualitative Inquiry and Research Design* (New Delhi: SAGE Publications, 1988), hlm. 15.

⁶Rulam Ahmadi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016), hlm. 14-15.

menyajikan permasalahan dan proses penyelesaiannya, serta proses pembiasaan dalam pembentukan sebuah nilai-nilai karakter. Sedangkan untuk semester I pada mata kuliah ilmu psikologi umum dan ilmu pendidikan. Mata kuliah ilmu psikologi umum tentunya berkaitan dengan teori-teori yang sudah paten, akan tetapi harus dikaitkan dengan kejadian atau peristiwa yang terjadi saat ini. Sehingga mahasiswa akan lebih mampu memahami sebuah konsep dan proses prakteknya dalam kehidupan bermasyarakat. Berbeda halnya dengan ilmu pendidikan, secara kontekstual ilmu pendidikan kita terus mengalami perkembangan ke arah digital. Hal ini menunjukkan ilmu pendidikan yang kita gunakan secara tradisional harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Tentunya sesuai dengan kebijakan pendidikan secara nasional dan sesuai dengan ciri khas Islam. Ketiga mata kuliah ini membutuhkan *touch in hearts* dalam proses pembelajarannya. Sehingga sumber materi yang disajikan dosen lebih luas ranahnya sesuai dengan materi. Begitu pun dengan sumber data non manusia berupa data hasil pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan dan dokumen-dokumen yang mendukung penelitian ini.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti sendiri. Serta melakukan interaksi penelitian dengan subjek penelitian. Adapun teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta analisis data dilaksanakan dengan melakukan pengumpulan data terlebih dahulu, setelah itu direduksi datanya, kemudian dilakukan penyajian data, verifikasi data untuk mempersempit studi, selanjutnya membuat kesimpulan. Hal ini didukung dengan adanya pengecekan keabsahan data keempat kriteria tersebut adalah: 1) derajat kepercayaan (*credibility*), 2) keteralihan (*transferability*), 3) kebergantungan (*dependability*), dan 4) kepastian (*confirmability*).⁷ Selain itu, pengecekan keabsahan data bisa menggunakan triangulasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengelolaan data yang telah didapatkan peneliti, maka berikut ini adalah pembahasannya antara lain:

1. Langkah-Langkah penerapan literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI

Adapun tiga tingkatan literasi digital pada pengembangannya, adalah sebagai berikut:⁸

- a. Kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Diintegrasikan dengan media yang digunakan dalam model pembelajaran *blended learning*, baik itu dalam pembelajaran daring maupun luring yang dapat dikaji dalam sebuah RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Apabila dilakukan secara daring, tentunya

⁷Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja, 2013), hlm. 174.

⁸Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017), hlm. 10.

kompetensi digital ini dimasukkan dalam media pembelajaran digital ataupun proses pembelajaran dilakukan secara virtual. Sedangkan proses pembelajaran secara luring, tenaga kependidikan dituntut untuk dapat mengenalkan kompetensi digital dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

- b. Penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Salah satunya dalam pembelajaran mata kuliah psikologi umum, menggunakan media pembelajaran *youtube*, *google classroom*, *zoom* dan *google form*. Aplikasi *zoom* digunakan dalam proses daring, sebagai pengganti proses tatap muka (luring) dalam menjelaskan sebuah konteks pembelajaran. Serta aplikasi *youtube* digunakan dalam memperdalam sebuah konteks psikologi secara lebih real (nyata). Aplikasi *google classroom* digunakan untuk menjelaskan konteks materi yang ada dan sebagai media diskusi antar mahasiswa dengan mahasiswa ataupun mahasiswa dengan dosen. Begitu pun dengan *google form*, digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap konteks yang telah dipelajarinya.
- c. Transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital. Hal ini bisa dilihat dari proses pembelajaran luring yang sekarang bergeser menjadi pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*. Aplikasi ini memudahkan adanya interaksi digital dari perbedaan jarak, ruang dan waktu. Menjadikan pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya, akan tetapi tenaga kependidikan harus lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dimana pragmatik dan cara penyampaiannya harus lebih menarik dan membuat para mahasiswa tertarik berinteraksi dalam pembelajaran daring ini. Adanya kegiatan diskusi secara luring dapat tergantikan dengan beberapa aplikasi. Salah satunya dapat menggunakan *zoom* (secara interaktif *face to face*) dan *google classroom* (secara *chatting* antar anggota kelas). Begitu pun dengan evaluasi dalam proses pembelajaran, yang biasanya dilakukan secara tes melalui *paper and pencil* dapat tergantikan oleh digital. Evaluasinya melalui aplikasi *quizizz* (merupakan evaluasi untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dengan tepat melalui peringkat) dan aplikasi *google form* (merupakan tes yang dilakukan secara daring melalui berbagai bentuk soal yang sesuai dengan kebutuhan tenaga kependidikan).

2. Pelaksanaan literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI

Proses pelaksanaan literasi digital telah masuk dalam proses perencanaan dan media dari model pembelajaran *blended learning*. Adapun tahap pelaksanaannya dalam model pembelajaran *blended learning* antara lain:⁹

- a. *Presenting information* (menyediakan informasi), pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang digabungkan dengan internet sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Hal ini juga diperlukan literasi digital menggunakan beberapa aplikasi yang menunjang proses pembelajaran. Disesuaikan dengan konteks materi yang dibutuhkan dan literasi yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa yang akan ditingkatkan kompetensinya. Serta memilih kosa kata kebahasaan yang sesuai dengan konteks pembelajaran, agar mudah dipahami dan didalami pengetahuannya oleh para mahasiswa. Setelah menetapkan materi dan tata Bahasa yang dibutuhkan. Maka para tenaga kependidikan akan memilih media yang sesuai dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran ini, bisa disesuaikan dengan aplikasi yang menunjang tujuan pendidikan. Salah satu aplikasi menyediakan informasi secara virtual adalah menggunakan *youtube*. Dimana *youtube*, merupakan sarana media penyediaan informasi secara virtual dan menampilkan sesuatu informasi secara real kepada mahasiswa. Sehingga memudahkan tenaga kependidikan membuat sebuah konten materi pembelajaran yang menarik, inovatif dan tepat guna selama masa pandemi.
- b. *Guiding the learner* (membimbing peserta didik atau mahasiswa), materi pembelajaran yang terdapat pada *e-learning* bisa dibahas pada pertemuan tatap muka ataupun dalam diskusi pada kelas online. Apabila proses pembelajaran dilakukan secara daring, maka proses pembimbing bisa menggunakan beberapa aplikasi yang telah tersedia dalam berbagai *marketplace*. Berikut merupakan beberapa aplikasi yang memudahkan literasi digital dalam model *blended learning* yaitu:
 - 1) *Zoom*, merupakan salah satu aplikasi yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran secara virtual yang tak terbatas oleh ruang, waktu dan jarak. Pengganti pembelajaran luring menjadi pembelajaran secara daring. Pada aplikasi ini, mahasiswa dapat melakukan interaksi dengan tenaga kependidikan (dosen) tentang proses penyedia informasi secara langsung. Serta mampu membimbing mahasiswa secara *face to face*

⁹Suryani, *Involving Quality of Learning at UnivErsity Through Application of Blanded Learning*, (Solo: International Journal of Education and Research, 2013), hlm. 1.

- dan melakukan diskusi. Terdapat beberapa fitur yang memudahkan dalam penggunaannya dalam aplikasi ini. Sehingga mahasiswa merasa terfasilitasi meskipun ada kendala jarak didalamnya.
- 2) *Google Classroom*, merupakan salah satu aplikasi *google* yang mempermudah proses pembelajaran secara daring. Terdapat beberapa fitur yang mempermudah para tenaga kependidikan dalam membuat sebuah proses pembelajaran. Sehingga proses pembimbingan mahasiswa tidak monoton, dikarenakan beberapa fitur proyeksinya. Semua tergantung kepada tenaga kependidikan dalam mengelolah proses pembelajaran yang sesuai dengan materi perkuliahan. Aplikasi ini memudahkan tenaga kependidikan dalam mengirimkan berkas atau file yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
 - 3) *Edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan.¹⁰ Merupakan sebuah wadah dalam berkomunikasi dengan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh tenaga kependidikan. Baik itu untuk menyampaikan informasi ataupun membimbing para mahasiswa melalui fitur yang tersedia dalam aplikasi ini. Sama seperti aplikasi sebelumnya, aplikasi ini memudahkan para tenaga kependidikan dan mahasiswa untuk mengirim berkas atau file yang dibutuhkan. Sehingga proses pembelajaran dapat terkoneksi sesuai dengan RPS atau rencana yang telah ditetapkan.
 - 4) *Whatsapp* merupakan salah satu media sosial saat ini banyak yang menggunakan untuk kepentingan bersosialisasi maupun sebagai penyampaian pesan baik oleh individu maupun kelompok.¹¹ Fitur yang digunakan tidak sebanyak aplikasi lainnya. Akan tetapi bisa digunakan dengan maksimal, apabila tenaga kependidikan mampu menggunakannya dengan baik. Tentunya proses pembelajaran akan berjalan dengan tepat dan sesuai dengan proses pembelajaran secara luring. Serta bisa mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kompetensi para mahasiswa.
- c. *Practicing* (memberikan latihan), latihan yang diberikan bisa dalam pertemuan tatap muka guna memperjelas materi yang sudah dipelajari, kemudian dapat pula didiskusikan pada pertemuan tatap muka ataupun dalam forum diskusi pada kelas online. Tentunya latihan yang diberikan secara tatap muka (luring) bisa berbagai bentuk tes sesuai dengan materi

¹⁰Gatot Priowijanto, *Materi Simulasi Digital*, (Jakarta: Seamolec, 2013), hlm. 3.

¹¹Trisnani, *Pemanfaatan Whatsapp sebagai Media Komunikasi dan Kepuasan dalam Penyampaian Pesan dikalangan Tokoh Masyarakat*, (Sidoarjo: Jurnal Komunikasi dan Informatika Vol.6 No.3), hlm. 2.

yang digunakan. Begitu pun dengan pembelajaran secara daring, dilakukan melalui aplikasi yang telah tersedia. Aplikasi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran daring yaitu:

- 1) *Google Form* merupakan sebuah aplikasi dari *google* yang memiliki fitur untuk penugasan. Didalamnya terdapat beberapa jenis bentuk tes sesuai yang dibutuhkan oleh tenaga kependidikan. Penugasannya pun bisa disesuaikan dengan waktu yang dibutuhkan oleh para mahasiswa dalam melatih kemampuan kognitifnya. Kemudian terdapat skor atau penilaian dari hasil jawaban yang telah disubmit kepada tenaga kependidikan. Hasil penggunaan aplikasi ini memudahkan interaksi antara tenaga kependidikan dengan mahasiswa dalam proses latihan yang berbeda jarak ruang dan waktu. Sehingga proses pembelajaran daring lebih efisien apabila menggunakan aplikasi ini.
 - 2) *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa atau mahasiswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Serta aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.¹² Aplikasi ini melatih mahasiswa ataupun siswa menjawab dengan tepat sehingga dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Sehingga dapat mendapat peringkat sesuai dengan jawaban yang benar dan bisa bersaing dengan sportif bersama teman-temannya. Dengan adanya aplikasi ini membuat pembelajaran daring lebih menyenangkan dan memacu mahasiswa untuk belajar lebih baik dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses ini memaksimalkan kemampuan mahasiswa dalam membentuk karakter disiplin, tanggung jawab dan jujur. Dikarenakan terdapat waktu dalam menjawab soal dalam setiap pertanyaan yang diberikan dalam aplikasi tersebut. Hasilnya tenaga pendidikan lebih kreatif dan mahasiswanya kompetensinya lebih meningkat disertai akhlak yang baik (Insan Kamil).
- d. *Assessing Learning* (melakukan penilaian), penilaian adalah umpan balik mengenai proses pembelajaran, penilaian dapat dilaksanakan pada pertemuan tatap muka berupa soal latihan, pembahasan soal latihan dan diskusi dapat dilaksanakan didalam kelas daring. Pembelajaran daring dalam penilaiannya, tentunya bisa dilihat secara langsung hasilnya melalui

¹²Ratchadaporn Amornchewin, *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement*, (Indonesian Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90, 2018), hlm. 87

aplikasi yang digunakan. Pada aplikasi daring terdapat fitur yang mengakomodir hasil penilaian latihan yang diberikan oleh tenaga kependidikan. Berbeda halnya dari aplikasi yang tidak ada fitur penilaian, maka tenaga kependidikan harus memiliki standar dalam menilai para mahasiswanya. Seperti dalam penggunaan *zoom* dalam penilaian diskusi, tentu standarnya hampir sama dengan pembelajaran luring. Hanya saja tidak bertemu secara tatap muka, melainkan secara virtual. Proses penilaian pembelajaran daring maupun luring tentu memiliki standar masing-masing yang disesuaikan dengan standar KKNI. Pada hakekatnya memiliki kesamaan, tetapi perbedaannya hanya media interaksinya saja.

3. Peran literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI

Pada hakekatnya literasi digital merupakan salah satu gerakan literasi nasional yang di prakarsai oleh Kemendikbud. Untuk meningkatkan minat berpikir kritis bagi seluruh aspek masyarakat. Saat ini media digital merupakan sarana umum yang dipakai oleh seluruh lapisan masyarakat. Tentunya memiliki dampak negatif dan positif dalam perkembangannya. Dengan demikian, pemerintah memanfaatkan media digital sebagai sebuah gerakan literasi nasional agar tercipta sebuah proses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif.¹³

Dengan adanya pandemi yang terjadi saat ini di negara kita (Indonesia), mengharuskan berbagai lembaga pendidikan untuk menerapkan PPKM (Pembatasan Kegiatan Masyarakat) dan mengharuskan para mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara daring. Akan tetapi boleh melakukan pembelajaran luring mengikuti protokol kesehatan. Dengan demikian, model pembelajaran yang efektif untuk saat ini adalah model pembelajaran *blended learning*.

Blended learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tradisional (*face to face*) dan pembelajaran online yang menggunakan sumber belajar secara digital (*online system learning*).¹⁴ Sumber belajar secara digital ini menjadi satu kesatuan dengan literasi digital. Dengan adanya kolaborasi diantara keduanya akan terjadi keseimbangan dan meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu antara tenaga kependidikan dan mahasiswa.

Dengan demikian, terdapat peran literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* mahasiswa PGMI antara lain:

¹³Kemendikbud, *Materi Pendukung...*, hlm. 4.

¹⁴Helena Anggraini, *Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, (Jurnal Kependidikan Islam Volume 9 Nomor 2, 2019), hlm. 200.

- a. Pembelajaran yang awalnya monoton secara daring, akan lebih menarik menggunakan aplikasi sesuai dengan materi perkuliahan.
- b. Pembelajaran lebih komunikatif.
- c. Membuka ruang diskusi yang lebih luas.
- d. Mampu mengembangkan keterampilan hidup (*life skill*).
- e. Meningkatkan kemampuan teknologi digital para mahasiswa.
- f. Menumbuhkan melek digital pada para generasi milenial.
- g. Meningkatkan kemampuan literasi atau membaca secara digital.
- h. Meminimalisir keterbatasan ruang, jarak dan waktu.
- i. Meningkatkan wawasan keilmuan dari berbagai sumber digital.
- j. Memberikan situasi pembelajaran digital secara daring.
- k. Memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.
- l. Meningkatkan kemampuan untuk berlatih digital sesuai aplikasi yang digunakan.
- m. Menambah pengalaman mahasiswa untuk selalu bersemangat disetiap keterbatasan.

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

Dengan demikian, tenaga kependidikan merupakan fasilitator yang dapat menghubungkan para mahasiswa atau peserta didiknya dengan berbagai macam literasi. Tanpa adanya andil seorang tenaga kependidikan, tentunya proses pembelajaran akan berhenti dan tidak ada kemajuan dalam dunia pendidikan. Hal inilah yang menjadikan tenaga kependidikan perlu diapresiasi semangat juangnya untuk mencetak generasi bangsa yang lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat ditemukan hasil temuan dan analisis penelitiannya adalah terdapat peran dari adanya literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning*. Sebelum membahas perannya, terdapat langkah-langkah penerapannya yang terdiri dari: kompetensi digital, penerapan kompetensi digital sesuai konteks model pembelajaran *blended learning*, dan transformasi digital. Sedangkan proses pelaksanaannya antara lain: menyediakan informasi, membimbing peserta didik atau mahasiswa, memberikan latihan dan melakukan penilaian.

Proses pelaksanaan literasi digitalnya terdapat dalam aplikasi yang digunakan dalam model pembelajaran *blended learning*. Aplikasi tersebut yang menjadikan para mahasiswanya melakukan interaksi baik menggunakan pembelajaran secara luring maupun daring. Sehingga peran dari literasi digital dalam model pembelajaran *blended learning* sangat penting di masa pandemi ini dan menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran. Salah satu perannya adalah memberikan motivasi, meningkatkan kemampuan digital para mahasiswa, membuka ruang diskusi yang luas, terupdatenya gerakan literasi nasional dan menambah kemampuan berinteraksi yang sama tanpa terhalang jarak dan ruang.

Pada hakekatnya semua dapat terlaksana apabila ada kemauan untuk berinovasi dari tenaga kependidikan. Sehingga para mahasiswa dapat kreatif dan bisa menyesuaikan teknologi pendidikan sesuai perkembangan zaman. Meskipun sekarang dalam masa pandemi, para tenaga kependidikan tetap bisa menyalurkan keilmuannya melalui aplikasi yang telah tersedia sesuai dengan materi atau konteks yang akan diajarkan. Peneliti pun merekomendasi beberapa aplikasi di atas, menjadi salah satu pertimbangan untuk lebih dikembangkan dalam proses pembelajaran. Khususnya pada literasi digital dengan diintegrasikan melalui model pembelajaran *blended learning*. Sehingga di masa pandemi dan revolusi 4.0 para mahasiswa memiliki kemampuan yang sama dengan mahasiswa di perguruan tinggi favorit lainnya. Serta dapat bersaing dengan lulusan perguruan tinggi lain. Diharapkan nantinya akan ada pengembangan yang lebih baik untuk kepenulisan kedepannya dan lebih baik dalam proses penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement*. Indonesian Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90.
- Anggraini, Helena. 2019. *Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Kependidikan Islam Volume 9 Nomor 2.
- Bath, J. D. & Bourke. 2010. *Getting start with blended learning*. Queensland: Griffith University.
- Creswall, John W. 1988. *Qualitative Inquiry and Research Design*. New Delhi: SAGE Publications.
- Kemendikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: TIM GLN Kemendikbud.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja.
- Mosa, Elenena. 2006. *A Blended E-Learning Model*. Italia: Italian Journal of. Educational Technology.
- Priowijanto, Gatot. 2013. *Materi Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec.

Suryani. 2013. *Invorving Quality of Learning at UnivErsity Through Application of Blanded Learning*. Solo: International Journal of Education and Research.

Thorne, Kaye. 2003. *Blended learning how to integrate online and traditional learning*. United States: Kogan Page Limited.

Trisnani. 2017. *Pemanfaatan Whatsapp sebagai Media Komunikasi dan Kepuasan dalam Penyampaian Pesan dikalangan Tokoh Masyarakat*. Sidoarjo: Jurnal Komunikasi dan Informatika Vol.6 No.3.