

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penguasaan Digital

Penguasaan digital sangatlah dibutuhkan di era 4.0, para siswa dituntut memiliki kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti.

1. Literasi Digital

Literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan dewasa ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai UNESCO (A'yuni, TT: 2), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital. Konsep literasi digital ini mulai muncul sejak tahun 1990. Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (A'yuni, TT: 2) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Literasi digital merupakan ketertarikan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Istilah literasi digital digunakan untuk menunjukkan aspek mendasar dari media baru, yakni digitalisasi.

Menurut *University of Illinois Urbana Campaign* (Asari dkk, 2019: 100) ada 3 pengertian literasi digital yaitu :

- a. Literasi digital merupakan kemampuan yang (diharapkan) dimiliki oleh pribadi agar dapat menggunakan beragam teknologi *digital* (komputer),

peralatan komunikasi dan jaringan komputer (*hardware* dan *software*) untuk mempermudah mereka dalam membuat, menempatkan, dan mengevaluasi informasi.

- b. Literasi digital merupakan kemampuan yang (diharapkan) dimiliki oleh pribadi untuk memahami dan menggunakan informasi (yang berasal dari beragam sumber) ke dalam format file untuk kemudian disajikan, ditampilkan, ataupun direpresentasikan melalui komputer dan perangkat komputer lainnya.
- c. Literasi digital merupakan kemampuan pribadi yang (diharapkan) dapat dimiliki agar dapat mengerjakan segala pekerjaan dengan efektif (pada lingkungan digital berbasiskan komputer dan teknologi lainnya), menghasilkan data, mengolah data menjadi informasi, memperoleh pengetahuan dari teknologi yang digunakan serta turut aktif dalam proses pengembangan teknologi terkini.

2. Indikator Literasi Digital

Menurut Pratama dkk. (2019:11) indikator literasi digital di sekolah sebagai berikut :

- a. Intensitas penerapan dan pemanfaatan.
- b. Literasi digital dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital.
- d. Frekuensi peminjaman buku bertema digital.
- e. Jumlah penyajian informasi sekolah menggunakan media (Pratama dkk, 2019: 11).

Kemendikbud (Desi, 2019) memiliki 3 indikator berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat. Indikator literasi digital di sekolah berbasis kelas meliputi aspek:

- a. Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan;
- b. Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran; dan

- c. Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital internet.

Indikator literasi digital di sekolah berbasis budaya sekolah meliputi aspek:

- a. Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital;
- b. Frekuensi peminjaman buku bertema digital;
- c. Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi;
- d. Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman;
- e. Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah; dan
- f. Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb).

Sedangkan indikator literasi digital di sekolah berbasis masyarakat meliputi aspek:

- a. Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah;
- b. Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.

3. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi literasi digital yang diadopsi dari buku “Muslim Millennial Ramah Digital Mari *Tabayyun* dalam Berinteraksi” dan efektif untuk diterapkan di lingkungan sekolah, yakni ada beberapa tahapan sebagai berikut.

- a. Mengakses

Tahapan awal adalah kompetensi yang berhubungan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan media. Disini para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan *computer* atau *smartphone*, sebelum mengupload atau mendownload media informasi. Yang tidak kalah pentingnya juga perlu kemampuan menelusuri informasi di dunia maya yakni dengan memahami kata kunci dari informasi yang akan dicari. Serta memahami mesin pencari yang tepat, semisal kalau para guru mau mencari artikel ilmiah gunakan

mesin pencari *google scholar*, atau kalau para pelajar kelas paud mau mencari video permainan gunakan *youtube kids*.

b. Menyeleksi

Setelah mengakses informasi maka para guru dan pelajar dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyeleksi informasi. Yakni dengan cara memilah-milah informasi yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, dengan strategi melihat sumbernya dari mana dan siapa penulisnya. Untuk mengetahui sumber informasi yang valid bisa dilihat dari alamat situsnya, semisal informasi dunia pendidikan bisa dilihat dari ekstensi *domain/top level domain* nya menggunakan .edu, .ac.id, atau .sch.id seperti contoh perguruan tinggi Universitas Negeri Malang memiliki alamat situs *um.ac.id* disini bisa dilihat bahwasanya informasi yang ada disitus tersebut valid dan bisa dipertanggung jawabkan karena sumbernya jelas.

c. Memahami

Memahami suatu informasi seringkali antara yang kita pahami dan pemahaman orang lain berbeda. Maka pada tingkatan ini kemampuan guru dan pelajar dalam memahami makna dari konten yang diakses dari media digital merupakan hal yang penting. Ketika guru dan pelajar bisa memahami makna dari konten atau informasi yang diperoleh maka tidak akan salah tafsir, dan dapat menghindari dari informasi hoax atau fitnah. Dalam hal ini memahami dapat diartikan mengenali cara teknologi mempengaruhi perilaku, persepsi, kepercayaan, dan perasaan tentang dunia disekitar kita. Contoh memahami opini orang lain yang disampaikan dilintas platform seperti *video, blog, website, facebook* dan media social yang lain, dan juga memahami maksud dari *emoticon* atau simbol-simbol di media sosial.

d. Menganalisis

Kompetensi menganalisis sudah seharusnya bisa medekonstruksi konten di media digital, dekonstruksi disini adalah metode pembacaan teks. Cara untuk membaca teks atau menganalisis informasi yang diterima bisa dilihat dari bahasanya, genrenya, sampai ciri khas atau kode. Teks atau informasi yang didapatkan dari media digital seperti media social sebenarnya sudah didesain

dengan tujuan tertentu, jadi informasinya sering bersifat subjektif. Maka dari itu sebagai guru dan pelajar harus bisa menganalisis informasi yang didapatkan, jangan langsung percaya begitu saja. Akan tetapi harus dianalisis dulu apakah kontennya itu sudah benar atau masih ada subyektif penulisnya ketika kontennya dibuat.

e. Memverifikasi

Kompetensi memverifikasi artinya seorang guru dan pelajar bisa membandingkan konten di media digital dengan sudut pandang yang jelas, artinya dapat mengetahui makna konten informasi yang diterima. Dalam tahapan memverifikasi harus bisa membandingkan berita atau informasi yang pembahasannya sama dengan sumber yang berbeda. Kalau sudah melakukan verifikasi maka akan meminimalisir berita *hoax*.

f. Mengevaluasi

Pada kompetensi mengevaluasi tingkatannya lebih tinggi daripada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar harus bisa bersikap kritis pada konten informasi yang ada di media digital. Untuk memunculkan sikap kritis maka harus memiliki kemampuan memaknai konten di media digital dengan cara mengikuti isu-isu terbaru seperti politik, ekonomi, hukum, ideologi dan yang lainnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar juga harus memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan. Semisal seorang guru mencari informasi tentang harga buku yang murah dan berkualitas dari berbagai penerbit melalui internet sehingga bisa memilih yang mana yang sesuai dengan keinginan. Maka tindakan tersebut masuk kategori tahapan mengevaluasi.

g. Mendistribusikan

Kompetensi mendistribusikan artinya memiliki kemampuan dalam menyebarkan informasi. Pada kompetensi ini seorang guru dan pelajar dituntut tidak hanya mendistribusikan pesan saja, akan tetapi mencakup kemampuan untuk menggunakan fungsi build-in di media social seperti memberikan tanda suka/tidak suka sampai kemampuan memberi penilaian pada suatu produk. Bisa disimpulkan poin penting pada tahapan ini adalah bisa mencari, mensintesis, dan menyebarkan informasi melalui media digital atau media internet.

h. Memproduksi

Kompetensi memproduksi membahas tentang kemampuan untuk memproduksi atau membuat konten. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar harus bisa membuat konten sendiri dalam bentuk yang beragam, mulai dari menulis di media social seperti *facebook*, menulis di *blog* atau *website*, membuat video klip dengan menggunakan gambar atau audio, atau bentuk konten lain. Kompetensi ini seperti halnya kemampuan untuk menyesuaikan apa yang kita hasilkan untuk berbagai konteks. Sehingga bagi para guru atau pelajar yang memiliki kemampuan ini maka tidak hanya menjadi penikmat konten yang sifatnya konsumtif, akan tetapi juga bisa membuat konten sendiri yang bisa diunggah keberbagai media digital.

i. Berpartisipasi

Pada kompetensi berpartisipasi biasanya dilakukan pada media platform tertentu seperti *chatroom*, *skype*, *facebook*, *blog*, *forum* dan yang lainnya. Jika ingin menguasai kompetensi ini maka para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan untuk terlibat aktif dan interaktif serta kritis dalam lingkungan platform media digital. Kalau sudah terlibat dan bertukar pikiran dengan khalayak umum maka akan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

j. Berkolaborasi

Kompetensi berkolaborasi merupakan tahapan dimana seorang guru dan pelajar diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerjasama dengan masyarakat secara luas untuk membuat gerakan literasi yang dampaknya luas. Maka melalui kolaborasi inilah literasi digital akan lebih mudah di implementasikan karena dilakukan secara kolektif (Asari, 2019: 101).

4. Manfaat Adanya Teknologi dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi sudah sangat pesat dan sejak lama telah di manfaatkan dalam pendidikan. Mulai dari ditemukannya kertas, mesin cetak, radio, video, taperecorder, film, televisi, *overhead projector* dan komputer. Alat-alat tersebut awalnya dibuat tidak untuk keperluan pendidikan akan tetapi, alat tersebut nyatanya digunakan dalam pendidikan. Adapun manfaat teknologi dalam pendidikan yakni:

- a. Untuk meningkatkan efektivitas proses pendidikan.
- b. Untuk meningkatkan efisiensi pelaksanaan proses pendidikan.
- c. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menurut Syaodih (Sholaekhhah, 2019: 38-39) menjelaskan bahwa teknologi dalam bidang pendidikan meliputi dua bentuk yakni, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Adapun dalam penerapannya teknologi perangkat keras dalam di kenal sebagai teknologi alat, sedangkan penerapan teknologi perangkat lunak dikenal dengan teknologi sistem.

5. Pembelajaran Efektif

Menurut Popham dan Baker (Anwar, 2018: 115) proses pembelajaran yang efektif terjadi jika guru dapat mengubah kemampuan dan persepsi siswa dari yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah mempelajarinya. Sementara itu, pembelajaran yang efektif juga memerlukan efisiensi.

Menurut McWhorter (Anwar, 2018: 115), efisiensi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menunjukkan sesuatu dengan sedikit usaha, biaya, dan pengeluaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Efisiensi mencakup penggunaan waktu dan sumber daya secara efektif untuk menyelesaikan tugas tertentu.

6. Pengorganisasian Lingkungan Belajar

Kerja sama antara pihak sekolah dan orangtua siswa harus dibangun secara baik. Karena itu untuk mendukung keberhasilan siswa, dibutuhkan suatu forum ataupun sarana yang dapat dengan mudah mempertemukan kedua belah pihak. Lingkungan belajar siswa yang diharapkan sebagai berikut:

- a. Terciptanya lingkungan sekolah yang kondusif.
- b. Terciptanya disiplin sekolah yang mendorong terbentuknya disiplin belajar.
- c. Terbentuknya kondisi yang menjadikan siswa sebagai pusat utama layanan pendidikan dan pengembangan.
- d. Terciptanya rasa nyaman.
- e. Adanya tanggung jawab siswa terhadap segala tugas yang diberikan guru, baik itu tugas mandiri maupun tugas terstruktur.

- f. Tersedia sarana pembelajaran yang memadai, seperti buku, koran, dll.
- g. Adanya keteladanan guru sebagai masyarakat terpelajar.
- h. Adanya kinerja profesional guru yang terandalkan. Artinya, guru mampu memberi sugesti pada siswa dalam proses belajar mengajar.
- i. Adanya program kokurikuler dan ekstrakurikuler yang menyatu dengan program kurikuler.
- j. Terbentuknya konsep penetapan kriteria prestas dalam pembelajaran yang dilakukan secara objektif.
- k. Terciptanya kondisi orangtua siswa sebagai masyarakat yang senang belajar.
- l. Terciptanya kondisi orangtua siswa sebagai teman belajar anaknya, bukan sekedar menyuruh anaknya untuk belajar.
- m. Adanya jadwal belajar bagi siswa di rumahnya masing-masing.
- n. Terciptanya kondisi orangtua siswa sebagai pemantau prestasi dan kegiatan belajar anaknya.
- o. Tersedia ruang belajar khusus bagi siswa.
- p. Tersedianya buku dan sumber informasi lain sebagai barang konsumsi keluarga (Anwar, 2018: 116-117).

B. Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran di mana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktifitas belajar. Pemisah kedua kegiatan tersebut dapat berupa jarak fisik, misalnya karena peserta ajar bertempat tinggal jauh dari lokasi institusi tersebut. Sistem pendidikan jarak jauh merupakan suatu alternatif pemerataan kesempatan dalam bidang pendidikan. Sistem ini dapat mengatasi beberapa masalah yang ditimbulkan akibat keterbatasan tenaga pengajar yang berkualitas. Pada sistem pendidikan pelatihan ini tenaga pengajar dan peserta didik tidak harus berada dalam lingkungan geografi yang sama (Hamzah, 2011:34).

1. Sistem Pendidikan Jarak Jauh

Meskipun teknologi merupakan bagian integral dari pendidikan jarak jauh, namun program pendidikan harus fokus pada kebutuhan instruksional mahasiswa daripada teknologinya sendiri. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan umur,

kultur, latar belakang, sosial ekonomi, interes, pengalaman, level pendidikan dan terbiasa atau tidaknya dengan metode pendidikan jarak jauh.

Pada pembangunan sistem perlu diperhatikan tentang desain dan pengembangan sistem, *interactivity*, *active learning*, *visual imagery* dan komunikasi yang efektif.

- a. Desain dan pembangunan sistem. Proses pengembangan instruksional untuk pendidikan jarak jauh terdiri dari tahap perancangan, pengembangan, evaluasi, dan revisi.
- b. *Interactivity*. Keberhasilan sistem pendidikan jarak jauh antara lain ditentukan oleh adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa, antara mahasiswa dan lingkungan pendidikan dan antara mahasiswa dengan mahasiswa.
- c. *Active Learning*. Partisipasi aktif peserta pendidikan jarak jauh mempengaruhi cara bagaimana mereka berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
- d. *Visual Imagery*. Pembelajaran melalui televisi dapat memotivasi dan merangsang keinginan dalam proses pembelajaran. Namun, jangan sampai terjadi distorsi karena adanya hiburan. Harus ada penyeleksian antara informasi yang tidak berguna dengan yang berkualitas.
- e. Komunikasi yang efektif. Desain instruksional dimulai dengan mengembang harapan pemakai, dan mengenal mereka individual yang mempunyai pandangan berbeda dengan perancang sistem (Hamzah, 2011:35).

2. Pendidikan Jarak Jauh Secara *Online*

Sejarah perkembangan pendidikan, teknologi informasi adalah bagian dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu pada orang banyak, mulai dari teknologi pencetakan beberapa abad yang lalu, seperti buku yang dicetak hingga media telekomunikasi, seperti suara yang direkam pada kaset, video, televisi dan CD.

Faktor utama dalam pendidikan jarak jauh secara *online* dikenal sebagai *distance learning*, yang selama ini dianggap masalah adalah tidak adanya

interaksi antara dosen dan mahasiswanya. Namun demikian, dengan media internet sangat dimungkinkan untuk melakukan interaksi antara dosen dan siswa, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau tidak. Dalam bentuk *real time* dapat dilakukan misalnya dalam suatu *chatroom*, interaksi langsung dengan *real audio* atau *real video*, dan *online meeting*. Sedangkan untuk yang tidak *real time* bisa dilakukan melalui *mailling list*, *discussion group*, *newsgroup*, dan *buletin board*.

Pendidikan jarak jauh secara *online* mengatasi keterbatasan yang ada pada jenis-jenis pendidikan jarak jauh yang lain (yang sebenarnya juga sudah sarat teknologi), yaitu pendidikan jarak jauh dengan satelit serta teknologi televisi (Hamzah, 2011:36-37).

C. Model Pembelajaran

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses, cara ataupun sebuah proses interaksi yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Gagne (Sastriani, 2017: 16)).

Sementara itu, Chauhan (Sunhaji, 2014: 33) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar, lebih lanjut Chauhan mengungkapkan bahwa, "*learning is the process by which behavior (in the broader sense) is or changed through practice or training*" (Belajar adalah proses perubahan tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan).

Suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Sunhaji, 2014: 32). Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan

siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Gagne dan Briggs (Sunhaji, 2014: 34)).

2. Model Pembelajaran

Secara etimologis model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu: a) sebagai kata benda, b) kata sifat, dan c) kata kerja. Sebagai kata benda, model berarti representasi atau gambaran. Sebagai kata sifat model adalah ideal, contoh, dan teladan. Sebagai kata kerja model adalah memperagakan, memper-tunjukkan. Dalam penelitian pengembangan model itu dirancang sebagai suatu penggambaran operasi dari prosedur penelitian pengembangan secara ideal dengan tujuan untuk menjelaskan atau menunjukkan alur kerja dan hubunganhubungan penting yang terkait dengan penelitian. Secara umum, model dipandang sebagai suatu representasi (baik visual maupun verbal) yang menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks, luas, panjang, dan lama menjadi sesuatu gambaran yang lebih sederhana atau mudah untuk dipahami (Asyafah, 2019: 21).

Menurut Priansa (2019: 188) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis serta terencana dalam mengorganisasikan proses kegiatan pembelajaran peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya (Miftahul Huda (Sundari, 2015: 109)).

Menurut Susan Ellis (Sundari, 2015: 109) Model pembelajaran merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa.

Menurut Dewey (Anwar, 2018: 149) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran. Sedangkan menurut Winataputra (Anwar, 2018: 149) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah kegiatan yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang disusun secara sistematis oleh guru, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

3. Asumsi Model Pembelajaran

- a. Mengajar adalah upaya menciptakan lingkungan yang sesuai, di mana terdapat berbagai bagian lingkungan mengajar yang saling memiliki ketergantungan.
- b. Terdapat berbagai komponen yang meliputi isi, keterampilan, hubungan sosial, bentuk-bentuk kegiatan, sarana atau fasilitas fisik dan penggunaannya, yang keseluruhannya membentuk suatu sistem lingkungan yang saling berinteraksi.
- c. Kombinasi yang berbeda antara bagian-bagian tersebut akan menghasilkan bentuk lingkungan yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula.
- d. Karena model mengajar menciptakan lingkungan, maka model menyediakan spesifikasi yang masih bersifat antisipatif untuk lingkungan dalam proses mengajar belajar di kelas.

D. Model Pembelajaran Tidak Langsung

Pembelajaran tidak langsung dimulai dengan keyakinan bahwa siswa mampu mempunyai keinginan alamiah untuk belajar. Dalam pembelajaran ini, guru mendorong potensi dalam diri siswa, kepercayaan diri pada siswa. Siswa bebas belajar, dan guru memotivasi mereka untuk mengemukakan pendapat, dan menghargai ide-ide yang datang dari sesama siswa (Flanders (Anwar, 2018: 157).

Model pembelajaran tidak langsung ini sangat cocok digunakan para guru karena melalui pembelajaran memungkinkan munculnya hasil-hasil pemikiran atau penemuan para siswa yang tidak diketahui sang guru. Dalam pembelajaran ini, proses sama pentingnya dengan hasil. Fokus pembelajaran adalah pemahaman pada materi dan ingatan jangka panjang, selain kemampuan belajar dalam kurun waktu yang lama. Bila dalam pembelajaran diperbolehkan adanya lebih dari satu jawaban yang benar, maka model pembelajaran tidak langsung ini sangat tepat digunakan. Untuk mencapai hasil-hasil belajar yang diinginkan, guru perlu mengajarkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses yang meliputi observasi, menggolongkan, membandingkan, mengambil kesimpulan, menginterpretasi data, menaksir menguraikan dsb (Anwar, 2018: 157).

E. Model *Blended Learning* dalam Penguasaan Literasi Digital

Blended learning adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan mengkombinasikan pembelajaran secara konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran yang melibatkan media komputer (*online*) dalam kegiatan instruksional untuk mendukung aktivitas belajar siswa sehingga siswa dapat belajar mandiri dimanapun, kapanpun dan dengan kecepatan belajar yang disesuaikan dengan kemampuan yang dimilikinya. Media yang digunakan tidak harus terkoneksi langsung dengan internet, tetapi dapat pula digunakan dengan mengunduh dari internet seperti: video, multimedia, animasi, CD-ROM, artikel, *voice-mail*, teks maupun tutorial.

1. Prinsip-prinsip *Blended Learning*

Blended Learning memadukan pembelajaran tatap muka dan *e-learning*. Media belajar *online* yang tersedia di internet dapat digunakan secara langsung atau diunduh terlebih dahulu untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka di kelas (Prima Suci R. (Suhartono, 2017: 185)) telah mengembangkan beberapa prinsip dasar pengembangan media *e-learning* untuk anak usia dini. Prinsip-prinsip tersebut dapat diadopsi sebagai bahan pengembangan *blended learning* di sekolah dasar. Penulis mencoba mengadopsi dengan beberapa penyesuaian antara lain :

- a. Pendekatan *blended learning* pada prinsipnya dapat digunakan untuk membiasakan anak belajar mandiri. Tentu saja dengan kontrol guru dan orang tua. Dengan belajar secara mandiri menjadi terbiasa mengeksplorasi bermacam-macam ilmu pengetahuan dasar untuk mengembankan dirinya.
- b. Penerapan pembelajaran dengan *blended learning* pada prinsipnya sama dengan tahap-tahap pembelajaran tatap muka, yaitu melalui tahapan pendahuluan, penyampaian informasi dan materi dasar, partisipasi peserta, dan evaluasi untuk mengetahui pencapaian pembelajaran. Pendahuluan yang terkait dengan *blended learning* bentuknya berupa kegiatan memperkenalkan media *e-learning* yang dimanfaatkan serta petunjuk penggunaan dan petunjuk pendampingan bagi orang tua maupun guru/instruktur. Sedangkan tahapan lainnya pada prinsipnya sama dengan isi tahapantahapan yang ada pada pembelajaran tatap muka.
- c. Materi dasar yang dikembangkan pada penerapan *blended learning* pada prinsipnya sama dengan materi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran tatap muka, hanya sumbernya ditambah dengan sumber atau media belajar yang diunduh dari internet. Kemampuan dasar yang dikembangkan di SD tetap mencap materi yang berkaitan dengan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dan pengembanga keterampilan membaca, menulis, dan berhitung.
- d. Materi pelajaran yang disajikan melalui pendekatan *blended learning* pada prinsipnya disajikan secara bertahap dari bentuk abstrak ke bentuk konkret yang disampaikan dalam bentuk multimedia interaktif seperti audio, video, teks, alat bantu (*tool*), koneksi (*link*), dan animasi. Agar peserta dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sistem dilengkapi dengan simulasi-simulasi yang memungkinkan peserta untuk mengeksplor pemahaman mereka. Alur materi dan simulasi dirancang sedemikian rupa agar anak belajar mulai dari pemahaman yang sederhana hingga ke pemahaman kompleks.
- e. Peran orang tua dan guru pada prinsipnya sama dengan ketika siswa belajar secara tatap muka, yaitu berperan sebagai fasilitator yang membantu anak

usia SD dalam memanfaatkan *e-learning* yang telah dikembangkan. Hal ini dimaksudkan agar anak mengetahui tata cara pemanfaatan media *e-learning* tersebut dengan benar sekaligus dapat membantu untuk memberikan penjelasan di saat anak tersebut menemukan hal yang tidak dipahaminya. Oleh karena itu, pemanfaatan *e-learning* untuk anak SD tetap harus dalam pengawasan dan pendampingan orang tua maupun pendidik/instruktur.

- f. Pada prinsipnya guru dapat memberikan beberapa contoh konsep media pembelajaran *e-learning* untuk anak SD. Caranya dengan memperkenalkan web *e-learning* yang berisi gambar-gambar, audio dan video pembelajaran, dan aplikasi interaktif, lainnya untuk mengembangkan beberapa keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa SD, misalnya keterampilan membaca, menulis, dan menghitung.
- g. Pada tahap permulaan guru dapat menunjukkan dalam web, bahwa di dalam web pembelajaran terdapat beragam sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat disimpan di *flashdist* agar dapat dipelajari kembali secara *off-line* di rumah bersama orang tuanya.
- h. Dalam web, guru harus disediakan petunjuk penggunaan yang lengkap dan mudah dipahami oleh anak dan pendampingnya (orang tua maupun orang dewasa lainnya). Bentuk web juga harus tersaji sederhana, simpel, dan menarik dengan warna yang cerah tetapi tetap natural. Ukuran huruf dan konten menyesuaikan dengan usia siswa SD, yaitu dengan ukuran huruf lebih besar untuk siswa kelas awal dan lebih kecil (ukuran normal untuk siswa kelas tinggi).
- i. Bentuk evaluasi dalam web perlu disediakan kunci dan skor untuk *feedback* pencapaian anak pada dalam belajar melalui *e-learning*, misalnya guru dapat menggunakan *software hot potatoes* yang dapat diselesaikan siswa sendiri atau dengan pendampingan orang tua atau orang dewasa lainnya, dan secara otomatis siswa langsung mengetahui jawabannya.

Menurut Garrison dan Faughan (Abdullah, 2018: 862):

- a. Pemikiran dengan menggabungkan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka.

- b. Pemikiran ulang yang mana dalam mendesain pembelajaran ingin melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Mengatur ulang pembelajaran tradisional.

2. Karakteristik *Blended Learning*

Karakteristik umum *blended learning* menurut Aman Maathoba (Harahap, 2019: 941), yaitu:

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai model, gaya belajar, penyampaian, serta media ajar yang berbasis teknologi yang bervariasi.
- b. Pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran *face to face*, belajar mandiri dan belajar mandiri via online.
- c. Pembelajaran yang didukung dengan kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya belajar yang diterapkan.
- d. Guru dan orangtua bersama-sama mendorong siswa dalam belajar, guru sebagai fasilitator di sekolah dan orangtua sebagai pendukung di rumah.

Menurut Ruchi dan Sunita (Abdullah, 2018: 862) *Blended learning* juga mempunyai karakteristik tertentu diantaranya:

- a. Proses pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran, gaya pembelajaran serta penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.
- b. Perpaduan antara pembelajaran mandiri via *online* dengan pembelajaran tatap muka guru dengan siswa serta menggabungkan pembelajaran mandiri.
- c. Pembelajaran didukung dengan pembelajaran yang efektif dari cara penyampaian, cara belajar dan gaya pembelajarannya.
- d. Dalam *blended learning* orang tua dengan guru juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran anak didik guru merupakan fasilitator sedangkan orang tua sebagai motivator dalam pembelajaran anaknya.

Egbert dan Hanson smith berpendapat karakteristik *blended learning* yaitu siswa dapat bersosialisasi dengan baik dengan sesama, siswa mempunyai waktu banyak dan dapat melakukan *feedback*, siswa juga dipandu dengan baik serta siswa belajar dengan atmosfer yang ideal (Abdullah, 2018: 862).

3. Kelebihan *Blended Learning*

Berikut di bawah ini akan dipaparkan yang menjadi kelebihan dari *blended learning* sebagai berikut :

- a. Peserta didik dapat leluasa mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- b. Peserta didik dapat berkomunikasi bahkan berdiskusi dengan guru atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas.
- c. Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui media *online*, dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran, memberikan kuis, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- d. Mengurangi aktivitas bermain-main siswa dengan cara mengisi hal-hal bermanfaat yang dapat dilakukannya dengan gadgetnya yakni mengerjakan tugas secara *online* (Damalik, 2019: 807).

Menurut Husamah (2014: 36) kelebihan dari *Blended Learning* sebagai berikut :

- a. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- b. Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka.
- c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik diluar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
- d. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- e. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- f. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.
- h. dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

4. Kekurangan *Blended Learning*

Kekurangan-kekurangan *blended learning* diantaranya sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi saja tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar masing-masing siswa berbeda-beda.
- b. Guru tidak dapat mengontrol kegiatan siswa di luar tatap muka secara penuh.
- c. Hasil pengerjaan tugas memungkinkan siswa satu dengan yang lain saling berbagi.
- d. Siswa yang cenderung mempunyai minat belajar yang rendah kesulitan belajar secara mandiri dengan pembelajaran online ini.
- e. Tingkat akses yang baik tidak semua siswa memiliki (Damalik, 2019: 807).

Noer (Saputra, 2015: 12) mengemukakan beberapa kekurangan *blended learning* sebagai berikut :

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung;
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal, *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online; dan
- c. Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

5. Tujuan Penerapan *Blended Learning*

Menurut Husamah (Saputra, 2015: 10) tujuan diterapkannya *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran online.

Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif, sedangkan kelas *online* memberikan para peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet.

6. Unsur-unsur *Blended Learning*

Blended learning mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning*. Dengan demikian unsur-unsur yang ada di dalam pembelajaran *Blended learning* meliputi kedua ranah pembelajaran tersebut. Unsur-unsur dimaksud adalah (a) tatap muka di kelas (b) belajar mandiri di luar kelas, (c) pemanfaatan aplikasi (web), (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi. Peran guru dalam pembelajaran dalam pendekatan *Blended learning* adalah sebagai fasilitator dan meditor dalam mengelola unsur-unsur tersebut. Guru bekerja dengan memberikan penjelasan kepada siswa dalam belajar mandiri. Guru memberikan penjelasan cara memanfaatkan aplikasi yang berisi sumber belajar yang ada di dalam internet. Dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan *Blended learning* sama dengan pembelajaran tatap muka ditambah dengan pemanfaatan web sebagai sarana komunikasi pembelajaran mandiri di luar kelas (Suhartono, 2017: 180).

7. Pengembangan *Blended Learning*

Ada dua model pengembangan *blended learning*. Oleh Semler (Suhartono, 2017: 181) disebutkan bahwa *Blended learning* dapat diaplikasikan ke dalam dua model pembelajaran, yaitu:

- a. Model *offline* kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan peningkatan atau penambahan media pembelajaran yang telah diunduh sebelumnya dari internet seperti video, gambar, dan informasi lain yang sesuai dengan materi yang sedang dibelajari (*offline*). Guru melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan media online yang telah diunduh sebelumnya.
- b. Model campuran (*hybrid learning*) model ini langsung tersambung dengan internet secara “*online*” Model ini memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *online* atau terlambung langsung internet (*online*) Dari kedua model di atas memberikan gambaran kepada semua

guru sekolah dasar bahwa *blended learning* dapat digunakan di sekolah dasar. Jika para siswanya sudah terbiasa mengakses internet maka dapat digunakan model kedua, yaitu model *online (hybrid learning)*. Sebaliknya jika para siswanya belum terbiasa mengakses internet, maka guru dapat menggunakan model pertama, yaitu model *off-line*.

8. Sintak *Blended Learning*

Jared M. Carman (Hendarita, TT: 5), menyebutkan lima kunci sukses dalam mengembangkan *Blended learning*. Lima kunci tersebut memberikan gambaran bagaimana guru dapat sukses menggunakan *blended learning* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun ke-5 kunci tersebut tersebut adalah:

a. *Live Event*

Pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.

Guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat melakukan sinkronisasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran virtual dalam waktu dan tempat yang sama secara langsung di kelas (*live classroom*) ataupun dalam waktu sama tetapi tempat berbeda (*virtual classroom*) yang dirancang dengan baik untuk untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. *Self-Paced Learning*

Mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara *online*. Guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat melakukan pengkombinasian pembelajaran tatap muka dan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) baik dalam bentuk *textbased* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari media tersebut) yang dapat diakses secara *online* (via web atau via *mobile device* dalam aplikasi: streaming audio, streaming video, *e-book*, yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, untuk diakses secara *offline* dalam bentuk CD, dan cetak.

c. *Collaboration*

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik peserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik. Guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat membangun kolaborasi yang baik antara guru dan siswa dalam satu sekolah atau antara guru dan siswa dari berbagai sekolah lain melalui tool-tool komunikasi yang dibangun dalam bentuk *chatroom, forum diskusi, email, website/ weblog, mobile phone*, atau WA, untuk pendalaman materi, pemecahan masalah atau tugas proyek. Dengan kolaborasi ini, wawasan keilmuan siswa akan semakin luas karena melibatkan berbagai pihak dengan beragam sumber belajar.

d. *Assessment*

Pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis *assessmen online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas). Guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat menggabungkan beberapa jenis *assessmen* bersifat tes atau non-tes, atau tes otentik (*authentic assessment*) dalam bentuk proyek ataupun produk yang dapat dilaksanakan baik secara *online* atau *offline* sehingga *assessmen* yang diikuti siswa menjadi lebih fleksibel.

e. *Performance Support Materials*

Pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online*. Guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat menyusun pembelajaran secara digital, baik model *offline* (dalam bentuk CD, MP3, dan DVD) maupun *online* melalui *website*) dan semua perangkat pembelajaran telah terinstal dengan baik.

9. **Pentingnya Model *Blended learning***

Blended learning dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya *online*, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu Heinze (Rachman dkk, 2019: 147).

Blended learning dikenal dengan konsep pembelajaran hibrida yang memadukan pembelajaran tatap muka, *online* dan *offline* namun akhir ini berubah menjadi *blended learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Pendapat pula dinyatakan oleh Graham bahwasannya *blended learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi Antony (Abdullah, 2018: 859).

Menurut Musa *blended learning* adalah mengkombinasikan pembelajaran yakni pembelajaran *E-learning* atau *online* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Dengan pembelajaran *online* yang mana memanfaatkan jaringan internet yang di dalamnya terdiri pembelajaran berbasis web. *Blended learning* ini merupakan perpaduan dari pengembangan teknologi berbasis multimedia, CD ROM, video *streaming*, *email*, *voice mail* dll dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dikelas. Pembelajaran tatap muka memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal ataupun permasalahan yang berkaitan materi yang diajarkan oleh guru Rusman dkk (Abdullah, 2018: 859).

Model pembelajaran *blended learning* mengembangkan, mentransformasikan struktur, metode pengajaran dan pembelajaran. Dengan kata lain, *blended learning* mengoptimalkan integrasi pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline* atau tatap muka sehingga diperoleh metode pembelajaran yang efektif (Ayala (Fahrudin, 2020: 10)). Melalui model pembelajaran ini siswa mengidentifikasi topik, merencanakan kegiatan secara mandiri dengan petunjuk yang diberikan guru (*online*), melakukan kegiatan diskusi mandiri dan memperoleh kesimpulan dari kegiatan diskusi yang selanjutnya akan dipresentasikan, serta mengkritisi hasil diskusi dan presentasi (*offline*) sebagai bentuk evaluasi mandiri dan konfirmasi (Fahrudin, 2020: 10). Model pembelajaran *blended learning* memberikan kesempatan siswa untuk belajar

mandiri dengan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajarannya (Bower (Fahrudin, 2020: 10)).

Menurut Harding, Kaczynski dan Wood (Onta, 2018: 2) *Blended Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pelaksanaan model ini memungkinkan penggunaan sumber *online*, terutama yang berbasis web, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

F. Penelitian yang Relevan

1. Dimas Fahrudin (2020:39) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Materi Sel terhadap Hasil Belajar dan Sikap Konservasi Siswa MAN 1 Surakarta” menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* pada materi sel efektif meningkatkan hasil belajar dan sikap konservasi siswa MAN 1 Surakarta.
2. Maria Ratnaningrum Onta (2018:117) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model *Blended Learning* dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quipper School* Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Hasil belajar dan Siswa Kelas X TKJ-A SMK Asisi Jakarta Tahun Ajaran 2017/2018” menyimpulkan bahwa model *Blended Learning* dengan media *Quipper School* dapat dikatakan efektif untuk diterapkan dengan bukti dari angket motivasi belajar yakni sebesar 78,58% siswa memiliki motivasi dalam kategori minimal baik dan sudah memenuhi kriteria keefektifan ($\geq 75\%$). Hasil wawancara juga memperkuat jawaban siswa pada angket dan menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang baik untuk melakukan pembelajaran dengan model *Blended Learning* dengan media *Quipper School*.

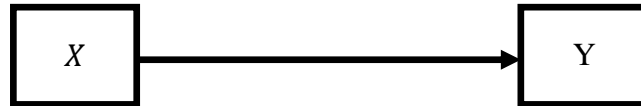
Berdasarkan penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, terdapat persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu

sama-sama meneliti tentang model *blended learning*. Perbedaannya terletak pada lokasi dan sampel penelitian serta materi pokok yang terdapat dalam pembelajaran IPA.

G. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *blended learning* adalah model yang mengkombinasikan pembelajaran yakni pembelajaran *E-learning* atau *online* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Dengan pembelajaran *online* yang mana memanfaatkan jaringan internet yang di dalamnya terdiri pembelajaran berbasis web.

Dengan adanya model ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan siswa dalam literasi digital yaitu dalam menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkan secara bijak. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka monsep dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan:

X = Model *blended learning*

Y = Literasi digital

→ = Pengaruh

H. Hipotesis

Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik) (Riduwan, 2016:162-163). Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

- Ha : Model *blended learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan literasi digital di kelas V UPT SD Negeri 2 Yogyakarta Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.
- Ho : Model *blended learning* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan literasi digital di kelas V UPT SD Negeri 2 Yogyakarta Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.