

IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* PADA PROSES PEMBELAJARAN 4.0 DALAM RANGKA MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS 5 SDN 5 CAKRANEGARA

Hudian Yusfil Hazmi^{1,*}, Muhammad Tahir², Muhammad Turmuzi³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

e-mail: hudianhazmi@gmail.com^{1,*}, m.tahir@unram.ac.id², turmuzi@unram.ac.id³

Abstrak: Perkembangan teknologi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Permasalahan yang sering muncul saat ini di kelas adalah pembelajaran tatap muka (*face to face*) yang membuat sebagian peserta didik merasa bosan untuk mengikutinya. Hasil observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa *e-learning* tidak sepenuhnya mengganti peran guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan perpaduan antara *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Berdasarkan pernyataan tersebut, kemudian berkembanglah *Blended learning*. *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online*. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa *Blended Learning* bagi peserta didik dapat meningkatkan Literasi Digital seperti mengetahui cara mengirim file, foto serta video pembelajaran dari WhatsApp sehingga tidak ada batasan waktu dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat bagi guru yaitu lebih memahami jejaring sosial dalam pemberian materi dan tugas kepada peserta didik serta guru juga lebih mengetahui website-website edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata Kunci: Pembelajaran 4.0 (*e-learning*), *face to face*, *Blended Learning*, Literasi Digital

IMPLEMENTATION OF *BLENDED LEARNING* IN LEARNING PROCESS 4.0 IN IMPROVING DIGITAL LITERATION OF CLASS 5 STUDENTS OF SDN 5 CAKRANEGARA

Abstract: The rapid development of technology has prompted various educational institutions to utilize *e-learning* systems to increase the effectiveness and flexibility of learning. Through *e-learning*, learning materials can be accessed anytime and from anywhere. The problem that often arises at this time in class is *face to face* learning which makes some students feel bored to follow it. The results of preliminary observations in the field indicate that *e-learning* does not completely replace the role of teachers in the learning process. Therefore, it is necessary to combine *e-learning* with *face-to-face* learning. Based on this statement, *Blended learning* developed. *Blended learning* is a learning model that combines *face-to-face* learning with *e-learning*. *Blended learning* is a new concept in learning where the delivery of material can be done in class and *online*. The results of this research indicate that *Blended Learning* for students can improve Digital Literacy such as knowing how to send files, photos and learning videos from WhatsApp so that there is no time limit in the learning process. While the benefits for the teacher are to better understand social networks in providing material and assignments to students and the teacher is also more aware of educational websites that are used in the learning process

Keywords: Learning 4.0 (*e-learning*), *face to face*, *Blended Learning*, Digital Literacy

PENDAHULUAN

Tuntutan pendidikan di abad ke 21 ini semakin berat. Pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin pendidik dan

peserta didik mampu menggunakan teknologi dan media informasi serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Terdapat tiga keterampilan pendidikan abad

21, yaitu: (1) life and career skills, (2) learning and innovation skills dan (3) Information media and technology skills. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/21st century knowledge skills rainbow (Trilling dan Fadel, 2009).

Semakin pesatnya teknologi informasi dan komunikasi yang sudah terintegrasi dalam dunia pendidikan, tentunya memberikan banyak pilihan bagi pendidik untuk memilih ataupun mengembangkan sendiri media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Erfan dkk., 2020). Teknologi juga dapat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Permasalahan yang muncul saat ini adalah proses pembelajaran yang sering dijumpai di kelas adalah pembelajaran tatap muka (*face to face*) yang membuat sebagian peserta didik merasa bosan untuk mengikutinya (Hunayan, 2009).

Munculnya pembelajaran dalam bentuk *e-learning* pada proses pembelajaran menjadi jawaban dalam mengatasi permasalahan diatas. Menurut Castle and Mc Guire dalam Syarif (2010: 36), *e-learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab peserta didik dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).

Hasil observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa *e-learning* tidak sepenuhnya mengganti peran guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan perpaduan antara *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Berdasarkan pernyataan tersebut, kemudian berkembanglah *blended learning*. *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah, 2014).

Saat ini, peserta didik masih kurang

memahami literasi digital yang sedang berkembang pesat. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang menguasai teknologi dalam pembelajaran. Padahal, revolusi 4.0 menuntut semua serba teknologi, termasuk di bidang pendidikan. Dengan menggunakan *blended learning* dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan *skill* peserta didik dalam memahami dan menggunakan literasi digital semakin terasah (Milya, 2016:130). Tuntutan pembelajaran di masa mendatang semakin berat. Guru tidak boleh hanya mengandalkan model pembelajaran konvensional, namun juga harus memadukan dengan teknologi. Dengan demikian, kualitas guru harus ditingkatkan dengan berbagai upaya agar mutu dan kualitas pendidikan juga meningkat. Urgensi penelitian ini adalah untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan literasi digital melalui pembelajaran berbasis *blended learning*.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan pendekatan penelitian deskriptif dimana data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan gambar, kata-kata disusun dalam kalimat, misalnya kalimat hasil wawancara antara peneliti dan informan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggambarkan secara jelas mengenai implementasi pembelajaran berbasis *blended learning* di SDN 5 Cakranegara. Berdasarkan cara memperoleh datanya, maka penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian lapangan (*field research*) karena peneliti langsung terlibat dengan obyek penelitian dan mendalami permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian. Desain Penelitian Triangulasi adalah metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memeriksa dan menetapkan validitas dengan menganalisa dari berbagai perspektif. Validitas dalam penelitian kuantitatif dilihat berdasarkan akurasi sebuah alat ukur yaitu instrumen.

Peneliti menggunakan analisis data Miles, Huberman and Saldana (2014:31-33). Menurut Miles, Huberman dan Saldana (2014:31-33) di dalam analisis data kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Aktivitas dalam analisis data

yaitu: *Data Condensation, Data Display, dan Conclusion Drawing/Verifications.*

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya. Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan dan aksi. Kegiatan analisis ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara dengan 2 guru yakni Guru kelas 5 A dan Guru kelas 5 B. Adapun pertanyaan wawancara yang di peneliti ajukan:

"Apakah yang anda ketahui tentang konsep pembelajaran 4.0?"

Jawaban dari Guru kelas 5 A mengatakan bahwa "Konsep pembelajaran 4.0 adalah lompatan dari pembelajaran 3.0 dengan memanfaatkan teknologi virtual"

Jawaban Guru kelas 5 A diatas senada dengan jawaban dari Guru kelas 5 B "Pembelajaran 4.0 adalah sebuah konsep yang lebih menekankan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan anak yang pandai dalam memanfaatkan teknologi dalam berbagai kegiatan belajar dan sesuai dengan tuntunan di era industri 4.0 ini".

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Konsep Pembelajaran 4.0 adalah Pembelajaran lompatan dari 3.0 yang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan belajar dan sesuai dengan tuntunan di era industri 4.0.

Kemudian dari hasil jawaban angket yang diperoleh dari Guru kelas diatas didapatkan jawaban "Konsep pembelajaran 4.0 adalah lompatan dari pembelajaran 3.0 dengan memanfaatkan teknologi virtual" dan "Pembelajaran 4.0 adalah sebuah konsep yang

lebih menekankan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan anak yang pandai dalam memanfaatkan teknologi dalam berbagai kegiatan belajar dan sesuai dengan tuntunan di era industri 4.0 ini".

Konsep *Blended learning* dalam proses pembelajaran 4.0 di kelas 5 SDN 5 Cakranegara

"Apa yang anda ketahui tentang *Blended Learning*?"

Jawaban dari guru kelas 5 A mengatakan bahwa "Pembelajaran yang dapat dilakukan ditempat yang berbeda, memadukan dua konsep yang berbeda".

Jawaban dari guru kelas 5 A diatas sejalan dengan jawaban dari guru kelas 5 B " Program pendidikan atau pembelajaran yang disampaikan secara daring dan luring terhadap peserta didik".

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *Blanded Learning* adalah Program pendidikan atau pembelajaran yang dilakukan di dua tempat berbeda, memadukan antara pembelajaran secara daring dan luring terhadap peserta didik.

Bagaimana implementasi *blended learning* dalam rangka meningkatkan literasi digital peserta didik kelas 5 SDN 5 Cakranegara.

"Bagaimana Implementasi *Blended Learning* dalam rangka meningkatkan literasi digital peserta didik kelas 5 SDN Cakranegara?"

Jawaban dari guru kelas 5 A mengatakan bahwa "Implementasi *Blanded Learning* memacu peserta didik untuk melakukan Literasi Digital karena peserta didik akan lebih mandiri mencari dan mengolah informasi".

Jawaban dari guru kelas 5 A diatas sesuai dengan jawaban dari guru kelas B "Implementasi *Blanded Learning* mampu meningkatkan Literasi Digital karena secara tidak langsung peserta didik memanfaatkan kecanggihan digital saat ini karena mengikuti pembelajaran"

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Implementasi *Blanded Learning* memacu peserta didik untuk mampu meningkatkan Literasi Digital karena peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan mandiri dan mengolah informasi sendiri

dengan memanfaatkan kecanggihan digital saat ini.

Analisis Data

Konsep pembelajaran 4.0 dalam proses pembelajaran di kelas 5 SDN 5 Cakranegara

Pembelajaran 4.0 adalah Pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan dimana saja tanpa batasan ruang kelas dengan memanfaatkan teknologi internet, Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dan penyebaran angket di atas dapat dilihat kesesuaiannya dengan teori yakni "Pembelajaran lompatan dari 3.0 yang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan belajar dan sesuai dengan tuntunan di era industri 4.0". Kemudian dilihat dari kegiatan pengambilan data wawancara salah satu Guru menunjukkan proses kegiatan Pembelajaran 4.0 melalui jejaring sosial WhatsApp, bahwa guru mengirimkan materi dan tugas pelajaran tentang Wujud Benda, kemudian respons dari peserta didik terkait tugas tersebut adalah mengirimkan video pembelajaran contoh Wujud Benda di sekitar.

Bagaimana Implementasi *Blended learning* dalam rangka meningkatkan literasi digital peserta didik kelas 5 SDN 5 Cakranegara

Blended Learning merupakan revolusi dibidang pendidikan berbasis teknologi internet yang bisa digunakan untuk pendidikan jarak jauh maupun penunjang pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*)".

Dari hasil wawancara dan penyebaran angket bahwa Implementasi *Blended Learning* di kelas 5 SDN 5 Cakranegara dimulai dari Pembelajaran Daring melalui WhatsApp. Pembelajaran ini diawali dengan guru mengirimkan materi dan tugas, saat wawancara dilakukan guru menunjukkan Pembelajaran melalui WhatsApp Grup Kelas tentang Wujud Benda, yang kemudian direspon balik oleh peserta didik dengan mengirimkan foto dan video Wujud Benda sekitar sesuai dengan tugas yang diberikan. Ketika ada beberapa hal terkait materi dan tugas yang belum di mengerti oleh peserta didik, mereka dapat bertanya kapanpun melalui grup kelas WhatsApp atau Personal Chat kepada guru kelas, jika dalam proses

melalui *e-learning* peserta didik juga belum mengerti maka nanti akan di berikan kesempatan untuk datang ke sekolah secara bergiliran dan melakukan pembelajaran tatap muka *face to face* atau Luring. Kemudian guru melakukan pemeriksaan tugas yang telah diberikan, jika terdapat peserta didik yang masih kurang tepat dalam melaksanakan tugas maka guru langsung menghubungi peserta didik tersebut melalui personal *chat*.

Temuan Penelitian

Paparan diatas yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti menemukan beberapa temuan di SDN 5 Cakranegara terkait Implementasi *Blended Learning* Pada Proses Pembelajaran 4.0 dalam rangka meningkatkan Literasi Digital Peserta didik Kelas 5 SDN 5 Cakranegara yaitu:

- Guru kelas 5 sudah memahami tentang *Blended Learning* Pada Proses Pembelajaran 4.0 dalam rangka meningkatkan Literasi Digital Peserta didik Kelas 5
- Peserta didik lebih senang dengan *Blended Learning*
- Ruang dan waktu dalam proses pembelajaran tidak terbatas kapanpun dan dimanapun peserta didik ingin menanyakan tentang tugas bisa dilakukan.
- Kendala dalam proses pembelajaran *Blended Learning* adalah jaringan internet dan kuota.
- Pembelajaran dilakukan melalui WhatsApp
- Hasil dari *Blended Learning* ini peserta didik dapat mengetahui cara membuat foto dan video pembelajaran melalui Aplikasi Movie Maker sesuai tugas yang kemudian dikirim melalui Aplikasi pesan WhatsApp.

Pembahasan

Konsep pembelajaran 4.0 di SDN 5 Cakranegara

Pembelajaran 4.0 adalah suatu pembelajaran lompatan dari 3.0 yang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan belajar dan sesuai dengan tuntunan di era revolusi industri 4.0 hal ini juga senada dengan teori tentang pembelajaran 4.0 yakni "Pembelajaran jarak

jauh yang dapat digunakan dimana saja tanpa batasan ruang kelas dengan memanfaatkan teknologi internet. Dalam kondisi pandemi seperti saat ini memang lembaga pendidikan dari semua tingkatan baik itu SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi dituntut untuk melakukan terobosan baru dalam hal terlaksananya pembelajaran, sebagai salah satu yang bisa diterapkan yakni pembelajaran 4.0. Hal demikian juga diterapkan di SDN 5 Cakranegara secara maksimal pada saat bulan maret ketika surat edaran dari Pemerintah memaksakan untuk pembelajaran dilakukan dari rumah, sebelumnya pun sebenarnya sudah diterapkan tetapi tidak berjalan secara masif atau menyeluruh, hal bisa di lihat dari penggunaan pencarian Perangkat pembelajaran materi ajar di Website Edukasi, pembentukan grup kelas WhatsApp dan pemberitahuan awal peserta didik tentang izin atau sakit dari via WhatsApp kepada guru kelas sebelum dikirimkan suratnya. Dengan demikian tentu Pembelajaran 4.0 ini sangat diperlukan oleh SDN 5 Cakranegara karena dua hal yakni

1. Pemerintah sudah menerapkan BDR (Belajar Dari Rumah)
2. Tuntutan global dalam hal penggunaan teknologi

Konsep *Blended Learning* pada kelas 5 di SDN 5 Cakranegara

Pemahaman Konsep *Blended Learning* Guru kelas 5 di SDN 5 Cakranegara bisa di katakan sudah termasuk kategori paham bahkan sangat paham, hal ini bisa di buktikan dari hasil wawancara dan penyebaran angket *Blended Learning*, bahwa guru kelas 5 mengatakan Konsep "*Blended Learning* adalah Program pendidikan atau pembelajaran yang dilakukan di dua tempat berbeda, memadukan antara pembelajaran secara daring dan luring terhadap peserta didik"

Pemahaman konsep tentang *Blended Learning* juga bisa dilihat dari proses Pengimplementasian *Blended Learning* itu sendiri, bahwa guru kelas 5 di SDN 5 Cakranegara ini menerapkan proses Daring dan Luring pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran Daring dilakukan selama 12 jam lamanya yakni dari jam 08.00 pagi sampai jam 20.00 Wita, hal itu dilakukan setiap hari kecuali pada hari minggu karena guru dan peserta didik juga memerlukan waktu untuk

refreshing dari padatnya jadwal belajar pada hari senin hingga hari sabtu, *Blended Learning* dimulai dengan pembelajaran daring melalui pengiriman materi dan tugas oleh guru kelas melalui grub kelas WhatsApp dan selanjutnya pembelajaran luring atau tatap muka disekolah untuk penguatan atau membah materi dan tugas yang belum di mengerti oleh peserta didik.

Implementasi *Blended Learning* pada kelas 5 di SDN 5 Cakranegara

Proses *Blended Learning* di kelas 5 SDN 5 Cakranegara diawali dengan *E-Learning* atau biasa disebut daring yakni guru kelas 5 mengirimkan materi dan tugas sesuai pembelajaran yang kemudian direspons oleh peserta didik yang didampingi oleh Orang tuanya jika terdapat hal-hal yang belum di mengerti terkait materi dan tugas yang diberikan melalui grub kelas WhatsApp yang di gunakan, kemudian jika tugas tersebut sudah selesai dikerjakan peserta didik mengirimkannya melalui personal chat atau PC kepada guru kelasnya. Selanjutnya untuk Pembelajaran tatap muka atau Luringnya dilakukan pada hari selasa dan kamis dengan meminta peserta didik untuk datang kesekolah secara bergiliran dan bertahap sesuai dengan nomor absen masing-masing mulai dari urutan 1 sampai dengan 15 dan seterusnya hal ini dilakukan untuk tetap mentaati protokol kesehatan seperti menjaga jarak dan menggunakan masker. Pembelajaran tatap muka atau Luring ini bertujuan untuk penguatan atau membahas materi-materi dan tugas peserta didik yang sudah dikirimkan dari Grub kelas WhatsApp,

Manfaat *Blended Learning* bagi peserta didik dalam peningkatan Literasi Digital adalah dilihat dari adanya hasil foto dan video pembelajaran oleh peserta didik yang dikirimkan melalui Grub Kelas WhatsApp tentang materi pembelajaran wujud-wujud benda yang ada di lingkungan sekitar. Kemudian untuk guru manfaat *Blended Learning* ini adalah lebih memahami jejaring sosial dalam pemberian materi dan tugas kepada peserta didik, guru juga lebih tau website-website edukasi yang di gunakan untuk proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep Pembelajaran 4.0 adalah Pembelajaran lompatan dari 3.0 yang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan belajar dan sesuai dengan tuntutan di era industri 4.0.
2. *Blended Learning* adalah Program pendidikan atau pembelajaran yang dilakukan di dua tempat berbeda, memadukan antara pembelajaran secara daring dan luring terhadap peserta didik.
3. Pembelajaran *Blended Learning* di SDN 5 Cakranegara digunakan dengan cara Daring dan Luring.
4. Pembelajaran Daring di SDN 5 Cakranegara diterapkan melalui Grup Kelas WhatsApp setiap hari kecuali hari Minggu pada pukul 08.00 sampai 20.00.
5. Pembelajaran Luring di SDN 5 Cakranegara diterapkan dengan meminta peserta didik untuk hadir di sekolah dengan bertahap sesuai absen pada hari selasa dan kamis dan membahas materi dan tugas yang belum di pahami saat belajar Daring.
6. Manfaat *Blended Learning* bagi peserta didik yaitu tidak ada batasan waktu dalam proses pembelajaran. selanjutnya pada manfaat lainnya dalam peningkatan Literasi Digital seperti mengetahui cara membuat foto dan video pembelajaran dan WhatsApp tidak hanya digunakan untuk mengirim chat saja tetapi bisa untuk mengirim file, foto dan video.
7. Manfaat *Blended Learning* bagi guru yaitu lebih memahami jejaring sosial dalam pemberian materi dan tugas kepada peserta didik serta guru juga lebih mengetahui website-website edukasi yang di gunakan untuk proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, adapun beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam *Blended Learning* guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar materi dan tugas yang diberikan kepada peserta didik dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga tidak mengandalkan jawaban

dari tugas tersebut melalui internet.

2. Dalam *Blended Learning* peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran baik melalui daring maupun luring untuk memanfaatkan waktu yang luas dan ketersediaan jejaring sosial yang beragam sehingga literasi digital peserta didik dapat lebih meningkat lagi.
3. Dalam *Blended Learning* Orang tua diharapkan lebih ekstra mengawasi anak-anaknya terutama dalam pemanfaatan media internet dalam pembelajaran daring.
4. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti dengan topik yang sama dari penelitian ini untuk memberikan masukan dalam merancang penelitian yang berkaitan dengan Implementasi *Blended Learning* pada Proses Pembelajaran 4.0 dalam Rangka Meningkatkan Literasi Digital peserta didik dengan pendekatan penelitian yang berbeda, sehingga akan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang bersumber dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akgunduz, Devrim& Orhan Akinoglu. (2016). The Effect of Blended learning and Social Media-Supported Learning on The Students' Attitude and Self- Directed Learning Skills in Science Education. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(2).
- Bawden, D. (2001). *Information and digital literacies: a review of concepts*. *Journal of documentation*, 57 (2),
- Belshaw, D. (2012). *What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation*. England: Durham University.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi Kata Fisika Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46.
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum: aFuturelab Handbook*. United Kingdom. (online), available on <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>, diakses pada 19 Februari 2020.
- Handoko, 2013. *Blended Learning: Teori Dan Penerapannya*. Padang: Universitas Andalas.

- Hunaiyan, Ahmed, dkk. (2009). *The Design of Multimedia Blended e-Learning System: Cultural Consideration*. Journal IEEE.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran face-to-face, e-Learning, Offline-Online, dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Martin, Allan. (2008). *Digital Literacy and the 'Digital Society' dalam Lankshear, C and Knobel, M (ed). Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche: Bibliothek.
- Miles, M, Huberman, Saldana. (2014). *Analisis Data Kualitatif; Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru (Penerjemah Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: UI-PRESS.
- Nasrullah, dkk. 2017. *Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemendikbud
- Prawoto, Eko Cahyo Dan Pramulia, Pana. (2019). *Pembelajaran Sastra Berbasis Blended Learning*. Jurnal Efektor, 6 (1).
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). *Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college*. Presentadoen Innovations.
- Sari, Milya. (2016). *Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi*. Ta'dib. Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Batusangkar, 17(2).
- Syarif, I. (2012). *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 234-249
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, 978-0-47-055362-6.