



Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam *Blended Learning Model* untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa

Pidi Mohamad Setiadi^{1✉}, Dwi Alia², Dadan Nugraha³

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : pidims@upi.edu¹, dwiaulia@upi.edu², dadan@upi.edu³

Abstrak

Sejak tahun 2015, pembelajaran di UPI Kampus Tasikmalaya diinisiasi untuk menggunakan pembelajaran *online* melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu. Pada praktiknya, model pembelajaran yang dapat memadukan dua jenis pendekatan pembelajaran tersebut, yaitu pembelajaran *online* dengan tatap muka, menjadi penting untuk diidentifikasi. *Blended Learning Model* dapat memanfaatkan berbagai *platform* digital dalam menyebarkan konten materi serta menggunakan pembelajaran tatap muka dalam artian praktik baiknya. Berdasarkan studi pendahuluan, diketahui bahwa penggunaan buku dan modul cetak kurang relevan dengan literasi digital mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode 4D, populasi 193 mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya, dan dilaksanakan selama 8 bulan. Produk yang dikembangkan berupa PDF, infografis, dan video pembelajaran. Ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar digital relevan dengan *Blended Learning Model*. Pengembangan produk ini adalah berupa peningkatan literasi digital mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya, terutama dalam aspek pemerolehan informasi, menjaga privasi data digital, dan efektivitas interaksi pembelajaran.

Kata Kunci: bahan ajar digital, *Blended Learning model*, literasi digital, mahasiswa.

Abstract

Since 2015, learning at UPI Tasikmalaya Campus has been initiated to use Online learning through the Integrated Online Learning System. In practice, learning models that can combine the two types of learning approaches, namely Online and face-to-face learning, are important to identify. One of the efforts is to use the *Blended Learning Model*. The *Blended Learning Model* can take advantage of various digital platforms in disseminating material content as well as using face-to-face learning in terms of good practice. Based on the preliminary study, it is known that the use of books and printed modules is less relevant to students' digital literacy. This study used the 4D method, a population of 193 undergraduate students of PGSD UPI Tasikmalaya Campus, and was carried out for 8 months. The products developed are in the form of PDFs, infographics, and learning videos. It was found that the use of digital teaching materials was relevant to the *Blended Learning Model*. The development of this product is in the form of increasing digital literacy for undergraduate students of PGSD UPI Campus Tasikmalaya, especially in the aspect of obtaining information, maintaining digital data privacy, and the effectiveness of learning interactions.

Keywords: digital teaching materials, *Blended Learning model*, digital literacy, students

PENDAHULUAN

Pembelajaran digital umumnya terdiri dari sumber daya yang memenuhi beberapa tujuan pendidikan tertentu, dengan masing-masing sumber daya memfasilitasi perolehan konsep yang harus dipelajari (Mulholland et al. 2008). Di UPI Kampus Tasikmalaya sendiri telah diinisiasi untuk menggunakan platform pembelajaran digital dan *online* terpadu melalui SPOT (Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu) yang terintegrasi dengan UPI Bandung. Adanya *platform* pembelajaran *online* ini berimplikasi pada penerapan model-model pembelajaran yang relevan, salah satunya menggunakan *Blended Learning Model*. *Blended Learning Model* memadukan konten teoritis *online* dengan aplikasi praktis langsung, dan memfasilitasi gaya belajar yang beragam baik visual, aural, baca-tulis, maupun kinestetik (Wu, Tennyson, and Hsia 2010). Model ini perlu disinkronkan dengan sumber dan bahan ajar yang sesuai dengan sistem, termasuk juga evaluasi dan tindak lanjutnya. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, bahan ajar berbentuk buku fisik (*printed book*) kurang relevan dan kurang memfasilitasi pengembangan literasi digital mahasiswa. Se jauh ini, produk berupa Portable Document Format (PDF), video pembelajaran, dan Podcast, lebih lazim digunakan dan lebih relevan dengan perspektif mahasiswa terhadap *Blended Learning Model* (Waha and Davis 2014). Berkembang pesatnya teknologi komunikasi dan informasi memberikan banyak pengaruh terhadap proses pembelajaran. Pengaruh yang dimaksud terutama nampak pada kecenderungan pergeseran orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru ke siswa, diiringi semakin beragam dan kemudahan akses terhadap sumber pembelajaran, serta semakin meningkatnya tren pembelajaran jarak jauh (Sharpe and Benfield 2015).

Bahan ajar didefinisikan sebagai serangkaian atau perangkat berisi materi, metode, dan evaluasi pembelajaran dengan unsur kesengajaan disusun secara menarik, lengkap, sistematis, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan segala kompleksitasnya (Khaulani and Firman 2019; Lestari 2013; Prastowo 2013). Bahan ajar dirancang, didesain, dan dibuat dengan memperhatikan kaidah pedagogis dan instruksional sehingga relevan dan dapat menunjang dan membantu proses pembelajaran. Pada dasarnya, bahan ajar sendiri merupakan konten dari kurikulum (Ruhimat 2011). Bahan ajar digital memuat semua karakteristik bahan ajar, tetapi dalam bentuk *paperless*, atau bahan ajar non-cetak (Arifin and Setiyawan 2012; Putra, Lufri, and Asrizal 2021).

Blended Learning Model digambarkan sebagai upaya untuk mempertemukan dan memadukan antara kemajuan teknologi dan inovasi yang menjadi daya tarik pembelajaran *online* dengan partisipasi dan interaksi langsung sebagai praktik baik sejauh ini pada pembelajaran tradisional (Thorne 2003). *Blended Learning Model* dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai media, bahan ajar, dan sumber pembelajaran yang berbeda untuk mengoptimalkan pembelajaran. *Blended Learning Model* dapat dipahami sebagai model pembelajaran campuran antara pembelajaran berbantuan elektronik, digital, maupun *online* dengan pembelajaran tradisional berdasarkan pada praktik terbaiknya (Bersin 2004).

Blended Learning Model memadukan bahan ajar *online* yang dipilih secara hati-hati dengan pembelajaran tatap muka. Sebuah studi kasus menunjukkan bahwa siswa yang tidak diberikan perlakuan penerapan *Blended Learning Model* memiliki indeks prestasi akademik lebih rendah daripada mereka yang menggunakannya (Francis and Shannon 2013). Penerapan *Blended Learning Model* lebih dari sekedar integrasi sederhana dari teknologi informasi dan komunikasi dengan pendekatan tatap muka. Perencanaan desain *Blended Learning Model* berpusat pada peserta didik, dalam artian mengutamakan kemandirian dalam belajar (de George-Walker and Keefe 2010).

Penggunaan bahan ajar *online* oleh mahasiswa internasional sebagai interaksi kompleks dari delapan elemen yang saling terkait: mahasiswa; lingkungan belajar informasi; interaksi (dengan sumber daya *online*); kekuatan-tantangan; bantuan pembelajaran; tanggapan afektif; tanggapan reflektif; dan dimensi budaya-linguistik (Hughes 2013). Temuan penting tentang kebutuhan literasi digital menyediakan kerangka kerja

untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran terintegrasi yang merespon informasi, kebutuhan, dan keterampilan.

Istilah literasi digital memiliki banyak padanan kata yang hampir serupa; misalnya, kompetensi digital, melek digital, dan keterampilan digital. Namun, setiap istilah ini masih bisa menggambarkan suatu kemampuan untuk menemukan, mengelola, dan mengevaluasi data serta informasi dari lingkungan digital. Definisi literasi digital sendiri di berbagai negara dan tempat berbeda-beda. Hal ini karena setiap negara memiliki kebijakan, sistem, dan level pencapaian kemajuan teknologi masing-masing. Meski demikian, pada dasarnya definisi literasi digital pada umumnya adalah suatu jenis kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk berbagai bidang dan aspek kehidupan (Belshaw 2012). Literasi digital dapat didefinisikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam mendapatkan, memahami, dan memakai informasi dengan berbagai jenis, saluran, dan format dari berbagai sumber ketika dipresentasikan melalui sistem digital dan komputasi (Lee and Seung-Hyun 2014). Literasi digital dapat dipahami juga sebagai kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mencari, memakai dan menyebarkan data serta informasi dari dan melalui dunia digital. Kemampuan memanfaatkan yang dimaksud meliputi memahami, menganalisis, mengelola dan memutuskan untuk menerima atau tidak menerima informasi melalui teknologi komunikasi dan digital. Sejalan dengan itu, literasi digital bertujuan untuk memberdayakan individu dalam bekerja secara lebih efisien, berkomunikasi, serta meningkatkan produktivitas (Mohammadyari and Singh 2015; Safitri, Marsidin, and Subandi 2020). Literasi digital ini dapat dipahami ke dalam berbagai bentuk, setidaknya ada 9 keterampilan, meliputi mengelola dan membagikan konten, mengelola identitas, mengelola privasi, menciptakan konten digital, menggunakan kembali konten, jejaring sosial, memilih dan memilah konten, transliterasi, serta menyiarkan sendiri/*self-broadcasting* (Wheeler 2012).

Dampak yang diharapkan dari pengembangan bahan ajar digital dalam *Blended Learning Model*, mahasiswa dapat belajar mandiri sehingga mahasiswa dapat menjadi lebih literat digital. Literat digital yang dimaksud adalah menjadi mahasiswa dengan sikap, minat, dan keterampilan menggunakan teknologi digital untuk mencari, mengelola, mengumpulkan, menganalisis, mengevaluasi, mengkonstruksi pengetahuan, berkomunikasi secara aktif dan efektif dalam rangka berpartisipasi di masyarakat.

Penelitian ini merumuskan masalah setidaknya meliputi: 1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar digital dalam Model *Blended Learning* untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa?; 2) Apa pengaruh penerapan bahan ajar digital dalam Model *Blended Learning* terhadap literasi digital mahasiswa?; dan 3) Bagaimana produk pengembangan bahan ajar digital dalam Model *Blended Learning* untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa?

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar digital agar relevan dengan *Blended Learning Model*. Pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan menjadi solusi untuk dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan model pengembangan bahan ajar digital untuk pembelajaran berbasis *online* lainnya.

METODE PENELITIAN

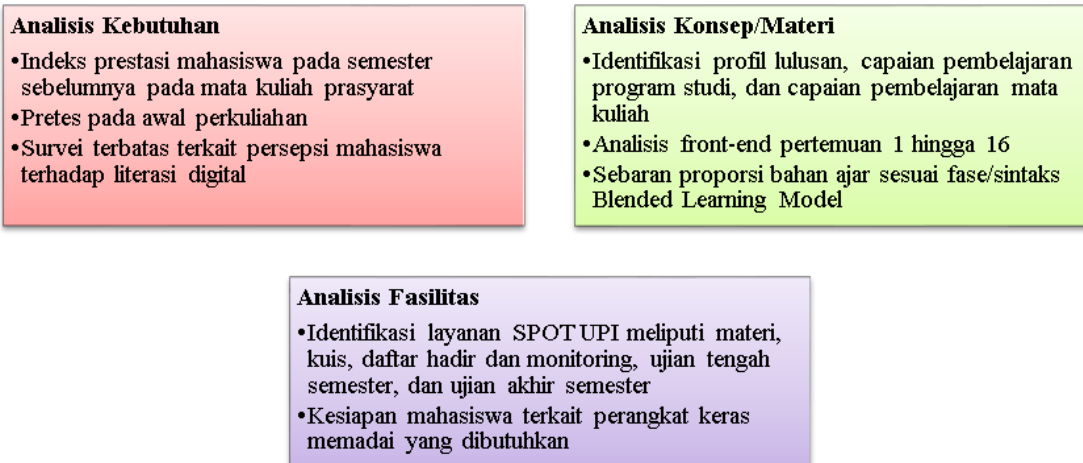
Penelitian pengembangan adalah suatu jenis metode, model, atau desain penelitian untuk menemukan, mengidentifikasi, merevisi, mengembangkan, dan mengevaluasi efektivitas produk ataupun praktik. Produk atau praktik yang dimaksud bisa berarti model, metode, strategi, media, atau bahan ajar. Sehingga, penelitian berupaya untuk mengembangkan produk dan praktik yang lebih efektif, efisien, unggul, bernilai, dan bermakna (Putra 2011). Model 4D digunakan dalam penelitian ini, meliputi tahap *define* (mendefinisikan), *design* (membuat rancangan, desain), *develop* (melakukan pengembangan produk), dan *disseminate* (penyebarluasan produk) (Thiagarajan, Semmel, and Semmel 1974). Desain ini dipilih dengan alasan bahwa

adanya kecenderungan subjek penelitian memiliki kondisi literasi digital yang belum optimal dan masih potensial untuk dikembangkan melalui upaya perancangan produk bahan ajar digital. Sebagaimana tujuan penelitian untuk mengembangkan dan memunculkan keterampilan literasi digital yang sebelumnya belum muncul. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan secara mendalam terkait pengembangan produk. Teknik observasi digunakan sebagai pengumpul data utama berupa perilaku yang dapat diamati sebagai indikator literasi digital. Teknik kuesioner digunakan sebagai pengumpulan data kuantitatif terkait indikator-indikator literasi digital. Terakhir, teknik tes berupa pretes dan postes digunakan sebagai pengumpul data kuantitatif terkait hasil belajar sebagai pendukung analisis data. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya berjumlah 193 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Tahap Define

Pada tahap pertama ini, tim peneliti berdiskusi dan melakukan beberapa analisis, meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik, analisis konsep/materi dan kurikulum, serta analisis fasilitas pendukung. Termasuk melakukan pretes untuk analisis pebelajar pada awal perkuliahan. Pada tahap ini pula menghasilkan rancangan bahan ajar dan rencana pembelajaran menggunakan *Blended Learning*.



Gambar 1. Analisis Kebutuhan, Analisis Konsep/Materi, dan Analisis Fasilitas

Sebaran data pengguna gawai di kalangan mahasiswa UPI Kampus Tasikmalaya menunjukkan mereka sudah memiliki fasilitas memadai untuk melaksanakan pembelajaran berbasis bahan ajar digital. Namun, literasi digital yang dimiliki mahasiswa masih kurang merata. Hal ini nampak pada hasil penilaian terhadap tugas-tugas mahasiswa yang dikumpulkan di SPOT UPI yang kurang menunjukkan keterampilan menggunakan teknologi secara maksimal. Pemilihan referensi pun masih kurang relevan dengan pembelajaran. Untuk itu, perlu untuk menerapkan *Blended Learning Model* sebagai solusi atas masalah-masalah ini. Bahan ajar digital yang disusun secara lengkap, utuh, dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar maupun literasi digital mahasiswa.

Tahap Design

Pada tahap ini, tim membuat rancangan desain awal bahan ajar digital untuk *Blended Learning Model*. Selain itu, tim juga mengidentifikasi media, format, dan platform yang cocok dengan *Blended Learning Model*. Bahan ajar digital yang dikembangkan sebagai produk awal berbentuk PDF, infografis, dan video pembelajaran. Sementara itu, untuk *platform* dan format yang digunakan adalah SPOT dan YouTube. SPOT UPI digunakan sebagai platform pembelajaran *online* bagi mahasiswa, dimana dosen dapat mengirimkan

materi, tugas, dan ujian melalui SPOT. Bahan ajar yang dipakai untuk SPOT adalah bahan ajar digital berbentuk PDF dan infografis. Sementara untuk bahan ajar berbentuk video pembelajaran diupload melalui YouTube. Dalam tahap ini, telah dibuat 5 bahan ajar PDF, 5 bahan ajar infografis, dan 5 video pembelajaran.

Tabel 1. Rincian Kegiatan Tahap Design

Bahan Ajar	Perancangan	Pembuatan
Bahan Ajar PDF	Naskah materi	Identitas mata kuliah, pendahuluan, uraian materi, ringkasan materi, kuis/tugas (dicantumkan dalam PDF, dikerjakan secara <i>Online</i> melalui SPOT)
Bahan Ajar Infografis	Naskah materi, naskah infografis (elemen grafis, warna, huruf, gambar, komposisi dan proporsi)	Pembagian slide, distribusi gambar dan teks per slide
Bahan Ajar Video Pembelajaran	Naskah materi, storyboard (adegan, visual, musik pengantar, dialog, durasi)	Pengambilan gambar, penyuntingan, rendering, upload



Gambar 2. Contoh Tampilan Bahan Ajar Digital

Keterangan: 1. PDF; 2. Infografis; 3. Video Pembelajaran

Tahap Develop

Pada tahap ini, desain awal bahan ajar digital berupa PDF, infografis, dan video dianalisis dan divalidasi oleh validator. Desain awal dinilai dan dievaluasi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: 1) jika perolehan skor persentase kurang dari 50% dikatakan tidak valid, tidak layak, tidak boleh dipakai; 2) jika perolehan skor persentase 50%-70% dikatakan kurang valid, kurang layak, perlu revisi besar sehingga disarankan untuk tidak dipakai; 3) jika perolehan skor persentase 70%-85% dikatakan cukup valid, cukup layak, dapat digunakan setelah revisi kecil; 4) jika perolehan skor persentase lebih dari 85% dikatakan sangat valid, sangat layak, dapat digunakan (Akbar 2013; Sugiyono 2012; Sukmadinata 2010).

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Hasil Validasi

	Validator 1	Validator 2
Skor	65	63
Skor harapan	80	80
Persentase	81,25%	78,75%

Berdasarkan penilaian validator tersebut, didapat persentase sebesar 81,25% dan 78,75%. Sehingga, hasil validasi desain awal masuk ke dalam rentang 70%-85%, sehingga dikatakan bahwa produk cukup valid, cukup layak, dapat digunakan setelah dilakukan revisi kecil. Lebih dalam, dilakukan diskusi bersama validator mengenai poin-poin yang perlu direvisi. Diskusi ini kemudian menghasilkan pertimbangan sebagai berikut:

1. Perbaikan tampilan desain PDF dan infografis agar lebih variatif
2. Penggunaan tautan agar mahasiswa dapat langsung menuju halaman yang diinginkan

3. Sistematisasi materi, karena penyampaian materi melalui infografis tidak memungkinkan untuk memasukkan banyak istilah dan konsep, kecuali istilah singkat dan poin-poin penting saja
4. Pemotongan jeda yang tidak dibutuhkan dalam video pembelajaran.

Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap perkuliahan yang berlangsung menggunakan bahan ajar digital dalam *Blended Learning Model*. Setelah seluruh materi dan bahan ajar selesai diajarkan, tim peneliti menyebarkan postes dan kuesioner. Berikut ini rekapitulasi hasil kuesioner.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretes, Postes, dan Kuesioner

	Jumlah Responden	Rata-rata
Pretes	193 orang	71,55%
Postes	193 orang	86,96%
Kuesioner	193 orang	87,22%

Berdasarkan hasil pretes dan postes, ditemukan bahwa ada peningkatan rata-rata hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar digital sebesar 15,31%. Hal ini sejalan dengan penelitian lain sebelumnya yang relevan, yaitu adanya peningkatan signifikan setelah menggunakan bahan ajar digital terhadap prestasi belajar akademik (Francis and Shannon 2013). Skor rata-rata hasil kuesioner menunjukkan literasi digital mahasiswa berada pada kategori tinggi. Hasil kuesioner menunjukkan pengaruh signifikan pengembangan bahan ajar digital dalam *Blended Learning Model* terhadap literasi digital, terutama pada pemerolehan informasi, menjaga privasi data digital, dan efektivitas interaksi pembelajaran (Mohammadyari and Singh 2015; Safitri et al. 2020; Wheeler 2012).

Sebagai upaya mendalami kajian, tim peneliti melakukan wawancara kepada 5 orang mahasiswa secara acak. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa poin penting mengenai penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran *Blended Learning*.

1. Bahan ajar digital membuat mahasiswa dapat belajar dimana saja tanpa repot membawa buku catatan atau sejenisnya. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa bahan ajar digital ditanggapi secara afektif berupa kenyamanan dalam belajar (Hughes 2013).
2. Bahan ajar digital memiliki kelebihan dalam efisiensi, karena pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan kertas, dimana ada biaya tambahan jika mahasiswa menggunakan jasa cetak dokumen. Hal ini sejalan dengan karakteristik bahan ajar digital yang *paperless* (Arifin and Setiyawan 2012).
3. Bahan ajar digital berbentuk video melalui YouTube dapat disimpan secara luring dan dapat diputar berulang-ulang dalam kondisi apapun, misalnya dalam perjalanan ataupun ketika beristirahat di rumah. Sehingga, mahasiswa dapat belajar hampir dalam kondisi apapun. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa kombinasi bahan ajar digital dengan *Blended Learning Model* ini menghasilkan fleksibilitas belajar dalam kondisi kompleksitas materi yang cukup tinggi (Lestari 2013).

Tahap Disseminate

Pada tahap ini, semua produk bahan ajar, baik berbentuk PDF, infografis, dan video pembelajaran dipublikasikan. Bahan ajar PDF dan infografis dipublikasikan melalui SPOT UPI sebagai materi perkuliahan setiap pertemuan. Sementara itu, video pembelajaran diupload melalui *platform* YouTube.

KESIMPULAN

Proses pengembangan bahan ajar digital dalam *Blended Learning Model* untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa melalui empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahap *define*

menghasilkan identifikasi masalah dalam perkuliahan menggunakan *Blended Learning Model* yang biasa menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar. Tahap design menghasilkan desain bahan ajar digital yang akan dikembangkan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian sebelumnya mengenai bahan ajar digital. Tahap develop menghasilkan desain bahan ajar yang telah divalidasi oleh validator. Tahap disseminate menghasilkan produk bahan ajar yang siap digunakan dalam perkuliahan menggunakan *Blended Learning Model* untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. Pengaruh dari penggunaan bahan ajar digital hasil penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar, literasi digital, dan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran menggunakan *Blended Learning Model*. Produk bahan ajar yang dihasilkan dalam penelitian adalah bahan ajar berbentuk portable document format (PDF), infografis, dan video pembelajaran.

Kesimpulan-kesimpulan ini berimplikasi pada pentingnya upaya pengembangan bahan ajar digital untuk pembelajaran yang memadukan tatap muka dan *online* yang harus direncanakan dan dikembangkan secara sistematis. Sistematisasi ini kemudian diharapkan dapat memudahkan mahasiswa belajar, meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya untuk literasi digital mahasiswa. Selanjutnya, literasi digital ini masih harus diteliti dan dikembangkan dalam rangka mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam mengumpulkan, mengolah, dan mengartikulasikan hasil belajar mereka melalui berbagai *platform* digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendanai, mereview, dan mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas; Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arifin, Zainal, and Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT*. 7th ed. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Belshaw, Douglas A. J. 2012. "What Is 'Digital Literacy'? A Pragmatic Investigation." Durham University, Durham.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Francis, Rebecca, and Susan J. Shannon. 2013. "Engaging with *Blended Learning* to Improve Students' Learning Outcomes." *European Journal of Engineering Education* 38(4):359–69.
- de George-Walker, Linda, and Mary Keeffe. 2010. "Self-determined *Blended Learning*: A Case Study of *Blended Learning Design*." *Higher Education Research & Development* 29(1):1–13.
- Hughes, Hilary. 2013. "International Students Using *Online Information Resources* to Learn: Complex Experience and Learning Needs." *Journal of Further and Higher Education* 37(1):126–46.
- Khaulani, Fatma, and Firman. 2019. "Pengaruh Bahan Ajar Tematik Terpadu Terhadap Identitas Bangsa Siswa Sekolah Dasar." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3):150–56.
- Lee, and Seung-Hyun. 2014. "Digital Literacy Education for the Development of Digital Literacy." *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence* 5(3):29–43.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mohammadyari, Soheila, and Harminder Singh. 2015. "Understanding the Effect of E-Learning on Individual Performance: The Role of Digital Literacy." *Computers & Education* 82:11–25.

- 3360 *Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam Blended Learning Model untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa* – Deni Indrawan, Yessika Destiana Lahabu
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2727>
- Mulholland, Paul, Annika Wolff, Zdenek Zdrahal, and Trevor Collins. 2008. "Blending Coherence and Control in the Construction of Interactive Educational Narratives from Digital Resources." *Interactive Learning Environments* 16(3):283–96.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik; Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development Penelitian Dan Pengembangan; Suatu Pengantar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Putra, Rian Eka, Lufri Lufri, and Asrizal Asrizal. 2021. "Metasynthesis: Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Hasil Belajar Siswa." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):3397–3406.
- Ruhimat, Toto. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Safitri, Ida, Sufyarma Marsidin, and Ahmad Subandi. 2020. "Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(2):176–80.
- Sharpe, Dr Rhona, and Dr Greg Benfield. 2015. "Institutional Strategies for Supporting Learners in a Digital Age." *Enhancing Learning in the Social Sciences* 4(2):1–17.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Thorne, Kaye. 2003. "Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning."
- Waha, Barbara, and Kate Davis. 2014. "University Students' Perspective on Blended Learning." *Journal of Higher Education Policy and Management* 36(2):172–82.
- Wheeler, Steve. 2012. "Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures." *ELC Research Paper Series* 5:14–25.
- Wu, Jen Her, Robert D. Tennyson, and Tzyh Lih Hsia. 2010. "A Study of Student Satisfaction in a Blended E-Learning System Environment." *Computers and Education* 55(1):155–64.