



Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Pembelajaran Blended Learning

Fitriani*, Putri Ade Rahma Yulis, Nurhuda, Sukarni, Affriyani Gunita, Siti Cholijah

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

*Corresponding Author. Email: fitriani@edu.uir.ac.id

Abstract: This service activity aims to increase teacher digital literacy in blended learning. The method used in service activities was the assistance carried out by observation, preparation, implementation, and evaluation. The dedication partner was Rumbio Jaya State Senior High School 4. The instrument for evaluating this activity used a questionnaire which was analyzed descriptively. The results of the community service that had been carried out and evaluated showed an increase in teacher digital literacy. This increase was shown by the teacher's understanding before the activity, from an average score of 3.11 to an average of 3.30 after the activity was carried out. However, even though there has been an increase, teachers still need to maximize their ability to use technology to support the implementation of blended learning better.

Abstrak: Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital guru dalam pembelajaran blended learning. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah pendampingan yang dilakukan dengan observasi, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Mitra pengabdian adalah Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Rumbio Jaya. Instrument evaluasi kegiatan ini menggunakan kuesioner/angket yang dianalisis secara deskriptif. Hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dan dievaluasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan literasi digital guru. Peningkatan ini ditunjukkan dari pemahaman guru sebelum kegiatan dari skor rata-rata 3,11 menjadi rata-rata 3,30 setelah dilakukan kegiatan. Meskipun telah terjadi peningkatan, guru tetap perlu memaksimalkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi agar lebih menunjang pelaksanaan pembelajaran blended learning.

Article History:

Received: 29-11-2022
Reviewed: 22-12-2022
Accepted: 08-01-2023
Published: 11-02-2023

Key Words:

Digital Literacy;
Blended Learning;
Accompaniment;
Teacher.

Sejarah Artikel:

Diterima: 29-11-2022
Direview: 22-12-2022
Disetujui: 08-01-2023
Diterbitkan: 11-02-2023

Kata Kunci:

Literasi Digital; Blended Learning; Pendampingan; Guru.

How to Cite: Fitriani, F., Yulis, P., Nurhuda, N., Sukarni, S., Gunita, A., & Cholijah, S. (2023). Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 140-147. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6536>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v4i1.6536>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Sistem pelaksanaan pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan yang disebabkan dampak dari Covid-19. Pendidik maupun peserta didik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan penggabungan pembelajaran online dan pembelajaran mandiri agar tetap efektif (Bao, 2020). Adanya surat edaran dari pemerintah Nomor 3 Tahun 2022 untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas, maka pendidik perlu mengembangkan diri agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk melakukan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran online dan tatap muka atau dikenal dengan *blended learning*.

SMAN 1 Rumbio Jaya Kabupaten Kampar Provinsi Riau merupakan salah satu sekolah yang melakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Siswa di sekolah ini rata-rata telah memiliki sarana prasarana untuk pembelajaran *blended learning* seperti HP yang memiliki fitur kamera untuk penggunaan zoom/google meet. Lingkungan disekitar tempat



tinggal siswa juga didukung jaringan internet yang cukup baik. Namun, ketika diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas, guru dalam melaksanakan pembelajaran masih kesulitan dalam menggabungkan pembelajaran online dan tatap muka. Idealnya, pasca pandemic Covid-19, literasi digital dan kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi meningkat karena sebelumnya telah terbiasa ketika melaksanakan pembelajaran online.

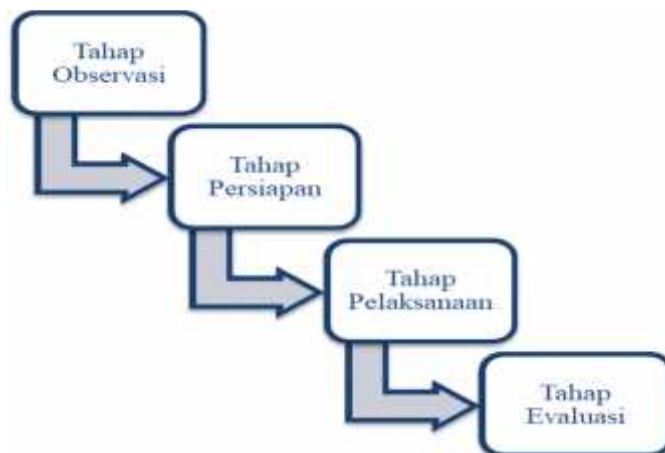
Literasi digital merupakan kombinasi dari beberapa keterampilan yakni dari teknologi dan informasi, kritis dalam menerima informasi, mampu menciptakan kerjasama dengan pihak yang bersangkutan, dan kesadaran diri dalam melakukan hak dan kewajibannya (Harjono, 2018). Adapun beberapa bidang literasi digital diantaranya kelola data informasi, komunikasi, pembuatan konten kreatif, keamanan digital, dan pemecahan terhadap suatu permasalahan (*Department of learning*, 2015). Literasi digital dan keterampilan dalam menggunakan teknologi merupakan peranan yang sangat penting saat dunia pendidikan memasuki era *blended* dan era *hybrid* yang mengintegrasikan pembelajaran daring dengan tatap muka. Hal ini berlaku juga di SMAN 1 Rumbio Jaya. Banyak faktor yang menjadi penyebab guru belum dapat melakukan pembelajaran berbasis *blended learning*, berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru, disampaikan beberapa permasalahannya yaitu;

- a) Beberapa guru memiliki kemampuan terbatas dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi.
- b) Terbatasnya pemahaman guru dalam menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online/*blended learning*.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka guru di SMAN 1 Rumbio Jaya perlu membiasakan diri untuk melakukan pembelajaran berbasis *blended learning*. Tujuan dan fokus dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital guru melalui pembelajaran berbasis *blended learning*. Cara yang digunakan yaitu dengan memberikan pendampingan tentang literasi digital dalam menyusun pembelajaran berbasis *blended learning*. Sebelumnya di tahun 2021 sekolah ini juga telah dilakukan pengabdian berupa pelatihan membuat soal online menggunakan google form (Fitriani et al, 2021). Sehingga pengabdian yang dilakukan ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan pengabdian sebelumnya. Kegiatan ini juga memiliki peluang untuk dilakukan keberlanjutan, yaitu pelatihan dan pendampingan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam pembelajaran *blended learning*.

Metode Pengabdian

Kegiatan ini dilakukan selama 3 bulan yang dimulai dari perencanaan di bulan Agustus, dan pelaksanaan hingga evaluasi di bulan Oktober 2022. Subyek dari kegiatan ini adalah guru di SMAN 1 Rumbio Jaya yang berjumlah 20 orang. Pelaksanaan kegiatan ini, tidak terlepas dari partisipasi mitra, baik guru, tata usaha, maupun kepala sekolah. Partisipasi yang dilakukan mitra adalah mengikuti kegiatan ini dengan tertib dan sesuai dengan tujuan kegiatan. Keberhasilan suatu kegiatan tentunya didukung dengan tim yang solid dan dapat bekerjasama. Oleh sebab itu, pengabdian ini juga membutuhkan anggota yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa untuk turut serta melaksanakan kegiatan secara bersama-sama. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara online menggunakan platform google meet. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan 4 tahap, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

1) Tahap observasi

Pada tahap observasi, tim melakukan kunjungan ke SMAN 1 Rumbio Jaya untuk memperoleh informasi secara detail terkait permasalahan yang dihadapi, serta memperoleh perizinan dan kerjasama untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

2) Tahap persiapan

Pada tahap persiapan, yang dilakukan tim yaitu; a) ketua menyusun rencana program yang akan dilakukan, b) melakukan koordinasi dan membagi tugas setiap anggota, c) melakukan komunikasi kepada mitra dan anggota terkait waktu dan sistem pelaksanaan kegiatan, d) mengarahkan semua tim bekerja dan menyiapkan seluruh kebutuhan perlengkapan yang diperlukan seperti: undangan, penyiapan materi, peralatan, transport, dan perlengkapan lain yang dibutuhkan, e) tim melakukan evaluasi kesiapan dan kelengkapan kegiatan, f) ketua mengkomunikasikan dan mengkonfirmasi kembali waktu pelaksanaan kepada mitra.

3) Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan terdiri dari; a) Kegiatan penyuluhan/penyampaian materi. Materi yang diberikan terkait pengembangan SDM khususnya literasi digital. b) Kegiatan penyampaian materi pembelajaran berbasis *blended learning* yang dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai evaluasi pembelajaran. Peserta yang mengalami kendala dalam pelaksanaannya diberikan pendampingan dalam bentuk langsung maupun tidak langsung, yaitu dapat melalui platform google meet, ataupun menghubungi secara personal.

4) Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan literasi digital guru yang dilakukan dengan menganalisis hasil kuesioner yang dibagikan. Pengolahan data hasil kuesioner dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan sambutan dari kepala sekolah, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi yang terdiri dalam 2 sesi, yaitu materi literasi digital dan *blended learning*. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 20 orang guru dan tata usaha. Narasumber materi literasi digital disampaikan oleh Dr. Nurhuda, M.Pd, sedangkan narasumber materi *blended learning* disampaikan oleh Fitriani, M.Pd. Guru-guru sangat



antusias mengikuti kegiatan ini yang ditunjukkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan selama sesi diskusi. Sebelum dan setelah penyampaian materi, tim pengabdian membagikan link pertanyaan melalui google form yang berisi tentang pemahaman guru tentang literasi digital dan pembelajaran *blended learning*. Tujuannya untuk mengetahui pemahaman awal guru terkait literasi digital dalam pembelajaran *blended learning*. Angket literasi digital didasarkan pada komponen literasi digital yaitu *practional and functional skill, creativity, collaboration, proficient communication, curate information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding, dan e-safety* (Nabhan, 2021). Hasil yang diperoleh dari pertanyaan di google form sebelum dan setelah pelaksanaan dirangkum sebagai berikut:

Tabel 2. Jawaban Responden Sebelum dan Setelah Kegiatan

No	Indikator	Skor maksimal	Skor sebelum kegiatan	Skor setelah kegiatan
1	<i>Practional and Functional Skill</i>	4	3,2	3,5
2	<i>Creativity</i>	4	2,9	3,0
3	<i>Collaboration</i>	4	3,5	3,6
4	<i>Proficient communication</i>	4	3,1	3,3
5	<i>Curate information</i>	4	3,1	3,3
6	<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	4	3,2	3,4
7	<i>Cultural and Social Understanding</i>	4	2,9	3,1
8	<i>E-safety</i>	4	3,0	3,2
	Rata-rata	4	3,11	3,30

Practional and functional skill berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Hasil jawaban yang diperoleh sebelum pelaksanaan kegiatan, guru memperoleh skor rata-rata 3,2 dan setelah dilakukan kegiatan diperoleh skor 3,5 yang artinya terjadi peningkatan pemahaman guru dalam mengoperasikan teknologi. Kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru merupakan fasilitator dalam menerapkan pembelajaran digital. Oleh sebab itu guru harus memiliki 5 keterampilan yaitu keterampilan jaringan, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir, kemampuan mengayomi, dan manajemen pengetahuan (Sharma, 2017). Guru yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, dapat membentuk suasana belajar yang kondusif dan interaksi yang baik antara siswa dengan guru. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Agriyati, et al (2021) yang menyatakan bahwa guru yang mampu menguasai teknologi dapat menunjang proses pembelajaran.

Creativity merupakan kemampuan guru dalam membuat kreasi produk yang menggunakan teknologi untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sebelum pelaksanaan kegiatan, guru memperoleh skor rata-rata 2,9 dan terjadi peningkatan setelah kegiatan menjadi 3,0. Kreasi dengan memanfaatkan teknologi dapat dilakukan guru dengan menciptakan konten-konten melalui platform youtube, blogspot, dan platform lainnya. Pemanfaatan kreasi dengan media social juga memudahkan guru dalam menyebarkan informasi yang dapat diakses siswa dengan mudah.

Collaboration merupakan kemampuan guru dalam melakukan kerjasama dan membangun ide dengan orang lain baik itu dengan sesama guru maupun dengan siswa. Hasil jawaban yang diperoleh sebelum pelaksanaan kegiatan, guru memperoleh skor rata-rata 3,5 dan setelah dilakukan kegiatan diperoleh skor 3,6 yang artinya terjadi peningkatan



kemampuan kolaborasi guru. Puspitosari & Lokananta (2021) menyampaikan bahwa guru sangat perlu menguasai ruang digital, hal ini bertujuan untuk mewujudkan interaksi yang baik dan penyampaian informasi yang dapat diterima oleh siswa.

Proficient communication merupakan kemampuan guru dalam melakukan komunikasi dan memahami lawan bicara dalam ruang digital. Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, kemampuan komunikasi guru memperoleh skor 3,1 dan setelah dilakukan kegiatan skor yang diperoleh guru yaitu 3,3. Yang artinya terdapat peningkatan sebesar 0,2 dalam kemampuan komunikasi. Kemampuan komunikasi antara guru sangat diperlukan agar penyampaian informasi pada siswa akan menjadi lebih baik dan terhindar dari *miss communication*. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikarani & Amirudin (2021) bahwa media digital sebagai sarana komunikasi dapat memberikan manfaat bagi guru maupun siswa.

Curate information merupakan kemampuan guru dalam mendapatkan, menyeleksi dan menggunakan informasi yang diperoleh. Hasil yang diperoleh guru sebelum tindakan diperoleh skor 3,1 dan terjadi peningkatan setelah kegiatan menjadi 3,3. Yang artinya kemampuan guru dalam memilah kebenaran informasi meningkat sebesar 0,2. Seperti yang diketahui, saat ini setiap orang sangat mudah untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber, seperti facebook, whatsapp, instagram, tiktok dan lain-lain. Informasi yang diperoleh diberbagai media sosial perlu diseleksi kebenarannya terlebih dahulu. Dalam hal ini, sangat penting bagi guru untuk memahami informasi atau konten yang baik, benar, dan positif agar dapat disampaikan dalam pembelajaran agar terhindar dari informasi yang sifatnya hoax.

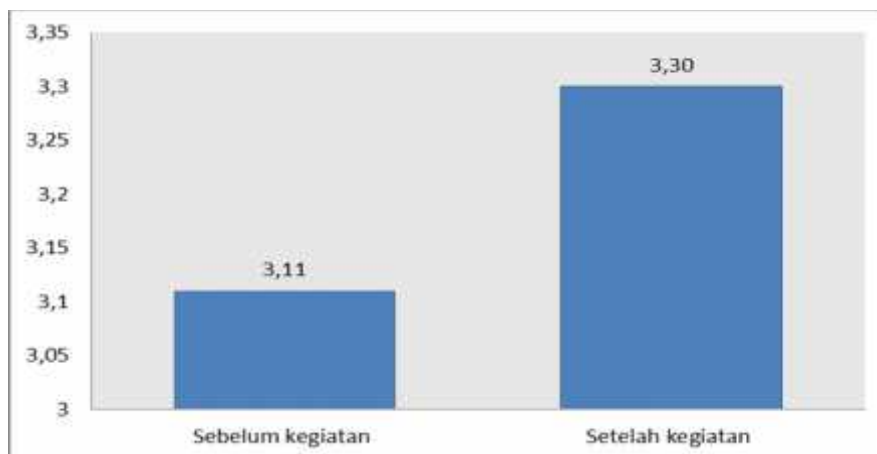
Critical thinking and evaluation merupakan penerimaan suatu informasi yang dianalisis dengan proses berpikir kritis. Hasil yang diperoleh guru sebelum tindakan diperoleh skor 3,2 dan terjadi peningkatan setelah kegiatan menjadi 3,4. Yang artinya kemampuan guru dalam melakukan evaluasi dan berpikir kritis meningkat sebesar 0,2. Common Sense (2009) mengemukakan bahwa kemampuan dalam literasi digital terdiri dari 3 yaitu; a) kompetensi dalam memanfaatkan teknologi, b) memaknai dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya, c) meneliti dan mengkomunikasikan dengan tepat. Guru sebagai pengelola di dalam pembelajaran harus mampu menumbuhkan proses berpikir kritis pada siswanya, sebab berpikir kritis dapat dikembangkan selama pembelajaran (Nuraida, 2019).

Cultural and social understanding terkait dengan pemahaman guru dalam menggunakan ruang digital yang sejalan dengan konteks sosial dan budaya. Hasil yang diperoleh guru sebelum tindakan diperoleh skor 2,9 dan terjadi peningkatan setelah kegiatan menjadi 3,1. Yang artinya kemampuan guru dalam memahami budaya dan social dalam ruang digital meningkat sebesar 0,2. Interaksi yang terjadi dalam ruang digital, dapat memunculkan isu etika terkait gender maupun kelompok sosial lainnya. Dalam hal ini peran guru dalam pembelajaran perlu memberikan pemahaman etika dalam menggunakan media sosial kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa tetap menerapkan etika, norma sosial dan budaya selama berkomunikasi di ruang digital.

E-safety menitikberatkan pada kemampuan guru dalam memahami keamanan menggunakan teknologi. Hasil yang diperoleh guru sebelum tindakan diperoleh skor 3,0 dan terjadi peningkatan setelah kegiatan menjadi 3,2. Yang artinya kemampuan guru dalam keamanan menggunakan digital meningkat sebesar 0,2. Guru mampu memahami dan menyampaikan pada siswa pentingnya melindungi akun maupun keamanan diri dengan tidak mengunggah informasi dan data diri. Guru juga diharapkan dapat mengarahkan siswa agar



dapat mengetahui bentuk-bentuk privasi ketika mengakses digital (Candrasari & Claretta, 2020).



Gambar. 2 Peningkatan Literasi Guru dalam Pembelajaran *Blended Learning*

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pemahaman literasi digital guru dalam pembelajaran *blended learning*. Sebelum dilakukan kegiatan literasi digital guru rata-rata 3,11. Setelah dilakukan kegiatan, skor guru menjadi 3,30 dari skala 4, yang artinya terjadi peningkatan sebesar 0,19. *Blended learning* memiliki dampak dalam peningkatan literasi interaktif guru, diantaranya; a) peningkatan kemampuan dalam penggunaan internet dan teknologi, b) peningkatan kreativitas guru dalam merancang, memilih dan mengevaluasi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan suasana kelas (Indrawati, 2022). Guru juga dapat mendampingi siswa selama pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi digitalnya walaupun pembelajaran dilakukan online (Herlambang et al., 2021). Oleh sebab itu, literasi digital ini perlu diterapkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran karena pemanfaatan literasi digital secara optimal mampu memberikan inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Isma Damayanti, 2019). Selain itu, guru juga perlu melakukan berbagai variasi dalam membuat dan memberikan tugas. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh. Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* memiliki banyak manfaat, selain untuk meningkatkan literasi dan kemampuan penggunaan digital guru, pelaksanaan pembelajaran *blended learning* juga bermanfaat untuk siswa. Fahrullah dan Turdjai (2019) menyimpulkan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa. Namun, dalam pelaksanaan *blended learning*, diperlukan perencanaan dengan terlebih dahulu seperti merancang tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana, dan pelaksanaan pembelajaran gabungan secara online dan tatap muka (Tambunan et al., 2022). Pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar tanpa ada kendala yang berarti. Guru-guru yang sangat antusias mengikuti kegiatan ini, dan berharap kegiatan seperti ini lebih sering dilakukan. Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan Sumarsono et al (2021) juga menjelaskan bahwa kegiatan pelatihan yang berkelanjutan diperlukan oleh guru.

Berdasarkan hasil kegiatan, maka untuk selanjutnya kepala sekolah dapat melakukan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam membuat RPP dan materi pembelajaran yang berbasis *blended learning*. Dari kegiatan tersebut, sekolah dan guru juga dapat melanjutkan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam pembelajaran *blended learning*.



Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian dan analisis data deskriptif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru tentang literasi digital dan pembelajaran *blended learning* telah meningkat. Peningkatan ini ditunjukkan dari pemahaman guru sebelum kegiatan dari skor rata-rata 3,11 menjadi rata-rata 3,30 setelah kegiatan. Namun, walaupun telah terjadi peningkatan guru tetap perlu memaksimalkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi agar lebih menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning*.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu: a) Sekolah perlu mengadakan pelatihan atau Bimtek pengembangan perangkat pembelajaran dari silabus, RPP, dan materi pembelajaran yang mendukung keberhasilan *blended learning*, b) Sekolah perlu melakukan kerjasama berkelanjutan atau melakukan MoU maupun MoA seperti lembaga pengembangan SDM, Universitas, ataupun lembaga lainnya agar dapat dilakukan pelatihan secara *continue* sehingga pengembangan SDM lebih maksimal. c) Guru perlu melakukan pembaruan dan pengembangan pada perangkat pembelajarannya, d) Guru dapat mengikuti seminar/workshop yang diselenggarakan sekolah maupun diluar institusinya, baik secara *online* maupun *offline*.

Daftar Pustaka

- Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S., & Kusumaningrum, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*, 1(2), 140–149. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i2.4022>
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 93–116.
- Bao, W. (2020). Covid-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. *Hum Behav & Emerg Tech*, 2(2).
- Candrasari, Y. C., & Claretta, D. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 611–618
- Common Sense, A. C. (2009). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century*. San Francisco: Common Sense Media
- Department of learning. (2015). *Digital literacy: 21th century competences for our age (the building blocks of digital literacy from enhancement to tranformation)*. Retrieved from <https://education.gov.mt/en/elearning/>
- Fahrullah, A., & Turdjai. (2019). Penerapan model blended learning untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9 (2).
- Fitriani, F., Has, Z., Wijaya, P. A., Setiawati, W., Cholijah, S., & Sukarni, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Kuis Online Di SMAN 1 Rumbio Jaya Kampar. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 2(2), 95-101.
- Herlambang, Y. T., Abidin, Y., Irianto, D. M., Yuniarti, Y., Kuswanto, K., Setiawan, D., Yusron, E., & Hendrawan, B. (2021). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Membangun Desain Pembelajaran Online dengan Memanfaatkan Multiplatform: Sebuah Gerakan Literasi Digital. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, 1(1), 1–8.



- Harjono, H. (2018). Literasi Digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-7.
- Indrawati, A, C, K. (2022). Implementasi Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Interaktif Di Kelas 4 MIN 1 Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Isma Damayanti. (2019). Optimalisasi literasi digital dalam pembelajaran bahasa indonesia sebagai upaya penguatan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3*.
- Nabhan, S. (2021). Pre-Service Teachers' conceptions and Competences on Digital Literacy in An Efl Academic Writing Setting. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(1). <https://doi.org/10.17509/ijal.v11i1.34628>
- Nuraida, D. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51–60
- Puspitosari, R., & Lokananta, A. C. (2021). Peran Media Komunikasi Digital Pada Pola Komunikasi Guru dan Murid. *Avant Garde*, 9, 100–109.
- Sharma, M. (2017). Teacher in a digital era. *Global Journal of Computer Science and Technology: G Interdisciplinary*, (17)3.
- Sumarsono, D., Suadiyatno, T., Muliani, M., Arrafii, M., & Bagis, A. (2021). Pelatihan Penerapan Online dan Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Pondok Pesantren Arrahman Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 182-188. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v2i2.4132>
- Tambunan, Q. A., Sinaga, A.I., & Salamuddin. (2022). The implementation of blended learning in akidah akhlak lesson during covid-19 pandemic in Madrasah. *Jurnal Basicedu*, 6(2).