

**Efektivitas Pelaksanaan Layanan Informasi
Menggunakan Metode *Blended learning* untuk
Meningkatkan Pemahaman
Literasi Digital Peserta Didik**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Yan Guspriadi

17006111/2017

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Efektivitas Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik

Nama	: Yan Guspriadi
NIM/BP	: 17006111/17
Jurusan/Produ	: Bimbingan dan Konseling
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 08 November 2021

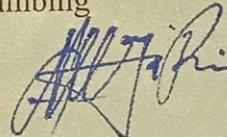
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.
NIP. 19610225 198602 1 001

Pembimbing



Prof. Dr. Neviyarni S, M.S., Kons.
NIP. 19551109 198103 2 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

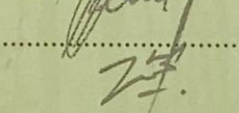
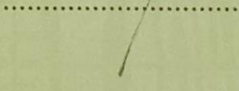
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan
Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman
Literasi Digital Peserta didik

Nama : Yan Guspriadi
NIM. : 17006111
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 08 November 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Neviyarni S, M.S., Kons	1. 
2. Anggota	: Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons	2. 
3. Anggota	: Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yan Guspriadi
NIM/BP : 17006111
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan
Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman
Literasi Digital Peserta Didik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 08 November 2021
Saya yang Menyatakan



Yan Guspriadi
NIM. 17006111

ABSTRAK

Yan Guspriadi. 2021. “Efektivitas Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan Metode *Blended learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik”.

Teknologi dan inovasi pada saat ini berkembang begitu pesat, serta pengguna dari teknologi ini yang begitu meningkat, ditambah dengan adanya keadaan pandemi Covid-19 yang dimulai pada akhir 2019, teknologi menjadi hal terdekat yang bisa memberikan bantuan, baik kepada individu, maupun dalam ruang lingkup yang lebih luas. Selain manfaat yang bisa dirasakan oleh masyarakat dan banyak pihak, tentunya ada juga dampak negatif dari perkembangan teknologi yang harus diminimalisir. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik yang ada pada saat masa-masa pandemi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* rancangan *The Non Equivalent Control Group*. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMAN 02 Padang, menggunakan *purposive sampling* dan didapatkan sample kelas XII IPA 4 dan XII IPA 6. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, kemudian dianalisis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan *Man U Whitney 2 Independent Sample Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik. Secara khusus penggunaan media yang interaktif dalam pelaksanaan layanan memberikan peningkatan pemahaman literasi digital memberikan peningkatan pemahaman yang lebih. Dengan demikian guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat melaksanakan layanan informasi dan umumnya layanan yang ada pada bimbingan dan konseling dengan lebih inovatif.

Kata Kunci: Layanan Informasi, *Blended learning*, Literasi Digital

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, karunia, serta hidayah dan berkahnya kepada kita semua, khususnya kepada peneliti untuk menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan Metode *Blended Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik” (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMAN 2 Padang). Proposal ini ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

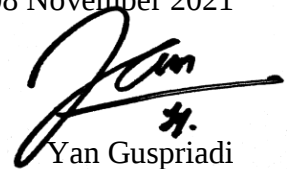
Dalam penyusunan proposal ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dorongan, serta nasehat dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Ibu Prof. Dr. Neviyarni S, M.S., Kons. selaku Pembimbing dan Penasehat Akademik, yang senantiasa memberikan arahan, dan bimbingan berupa gagasan, saran, dan motivasi, sehingga peneliti bisa menyelesaikan proposal ini.
2. Bapak Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons., dan Bapak Zadrian Ardi, M.Pd., Kons., selaku Kontributor penguji proposal peneliti, yang memberikan saran, masukan dan waktunya untuk membuat proposal peneliti menjadi lebih baik.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. selaku Ketua Jurusan BK FIP UNP dan Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons. selaku Sekretaris Jurusan BK FIP UNP.
4. Bapak Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph.D., Kons. dan Ibu Rahmi Dwi Febriani, M.Pd. sebagai Validator dalam judge instrumen penelitian, serta Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan segenap ilmu dalam proses studi peneliti.

5. Bapak Drs. H. Syamsul Bahri, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Padang, serta Ibu Dra. Elva Asmara, M.Pd. selaku Koordinator BK Ibu Yola Desvita, S.Psi. Ibu Veby Nirwana Rizal, S.Pd. dan Ibu Indah Permata Sari, S.Pd. sebagai guru BK SMAN 2 Padang yang telah memberikan tuntunan dalam penelitian ini.
6. Kedua Orangtua, Ayahanda tersayang Bapak Nopriadi, S.Sos. dan Ibunda Tersayang Andriyeni, S.P. dan Adinda Ibnu Sukri Sepriadi, Adinda Najmi Priandini, yang telah memberikan semua *support* dan semangat materil, moril, selama peneliti melakukan studi dan penelitian, dan menjadi alasan utama untuk tetap berjuang.
7. Mamak kami, Dr. Marwan, M.Si. yang telah memberikan saran dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian, dan studi.
8. Kakak dan sebagai rekan sejawat, Anggia Wahyu Agustin M.Pd. dan Berru Amalianita M.Pd. yang telah memberikan saran, petunjuk, dan kontribusi lainnya dalam penelitian ini.
9. Nadisa Humaira, S.Pd. terima kasih atas saran dan bantuan dalam penelitian ini.
10. Adinda kaderisasi peneliti, Sectio Putri Larasati dan Rahma Putri Karlin, Azahra Hc, terima kasih atas bantuan dan kontribusi dalam penelitian ini
11. Diri peneliti sendiri, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tentunya ini sebagai persiapan untuk menuju tahap selanjutnya.

Proposal ini masih jauh dari kata kesempurnaan, atas dasar itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan dimasa yang akan datang.

Padang, 08 November 2021



Yan Guspriadi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka.....	15
1. Literasi Digital.....	15
2. Layanan Informasi Menggunakan Metode <i>Blended learning</i>	30
B. Penelitian Relevan.....	50
C. Kerangka Konseptual.....	52
D. Hipotesis.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Populasi dan Sampel.....	56
C. Definisi Operasional.....	57
D. Jenis dan Sumber Data.....	58
E. Pengembangan Instrumen.....	60
F. Teknik Pengumpulan Data.....	65
G. Teknik Analisis Data.....	66

H. Pelaksanaan Eksperimen	68
BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	71
1. Perbedaan Pemahaman Literasi Digital Kelompok Eksperimen dan Perbedaan Pemahaman Literasi Digital Kelompok Kontrol	72
2. Perbedaan Pemahaman Literasi Digital Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Setelah Diberikannya Layanan Informasi Menggunakan <i>Blended Learning</i>	77
B. Pengujian Hipotesis	77
C. Pembahasan.....	88
D. Keterbatasan Penelitian.....	97
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
KEPUSTAKAAN	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	57
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	61
Tabel 3. Alternatif Pilihan Jawaban.....	62
Tabel 4. Kategori Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik.....	67
Tabel 5. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian.....	69
Tabel 6. Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen-Kontrol.....	73
Tabel 7. Tabel Distribusi Frekuensi Ekperimen-Kontrol.....	75
Tabel 8. Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank</i> Pemahaman Literasi Digital Kelompok Ekperimen.....	79
Tabel 9. Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Pemahaman Literasi Digital Kelompok Eksperimen Berdasarkan Arah Perubahan.....	79
Tabel 10. Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Test</i> Pemahaman Literas Digital Kelompok Kontrol.....	80
Tabel 11. Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Pemahaman Literasi Digital Kelompok Kontrol Berdasarkan Arah Perubahan.....	81
Tabel 12. Hasil Uji <i>Mann Whitney U Test</i> Eksperimen-Kontrol.....	82
Tabel 13. Perbandingan <i>Mean Rank</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Pilihan Metode Belajar	9
Gambar 2. Komponen Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	45
Gambar 3. Tampilan Visme	49
Gambar 4. Kerangka Konseptual	52
Gambar 5. Desain Penelitian (Perlakuan Kelompok Ekperimen)	70
Gambar 5. Desain Penelitian (Perlakuan Kelompok Kontrol)	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan kehidupan manusia dipercepat dengan adanya perkembangan teknologi, dengan adanya teknologi menjadikan segala akses informasi lebih luas dan cepat, baik informasi yang dikategorikan lokal, maupun informasi dengan cangkupan global (Saefullah, 2020).

Teknologi yang berkembang pesat dibidang informasi dan komunikasi mengharuskan manusia dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada secara cepat. Kemajuan teknologi yang ada menuntun masyarakat pada tahap selanjutnya dari cara memperoleh informasi secara mandiri. Masyarakat memiliki akses yang luas terhadap segala macam jenis informasi yang ada, dimanapun, dan kapanpun (Rosana, 2010).

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada kemajuan komunikasi dan informasi (Komala, 2020). Dengan adanya pergerakan maju dari teknologi, menghasilkan berbagai macam perangkat seperti *smartphone*, *computer*, internet, dan perangkat pintar yang bisa memudahkan pekerjaan manusia, merupakan salah satu bentuk nyata dari kemajuan teknologi. Secara umum, pemahaman mengenai teknologi ini mengacu kepada perkembangan teknologi komputer dan multimedia yang

mempunyai kemampuan sebagai pengolah data, informasi, media pendidikan, hiburan dan lainnya (Bahtiar, 2018).

Manfaat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ditunjukan dengan adanya akses informasi melalui internet (Gammayani, Nabawi, & Alfatih , 2015). Internet menjadi salah satu bentuk nyata dari sebuah hasil dari teknologi yang digunakan oleh berbagai kalangan dengan berbagai macam kepentingan, dengan beberapa persyaratan yang dipenuhi oleh pengguna, seperti memiliki perangkat yang mendukung, adanya koneksi, baik dari *provider* secara individu, maupun dari penyedia koneksi secara massal, maka pengguna bisa melakukan *browsing*, membuka suatu situs, melihat video pembelajaran, atau mengakses berbagai macam hal yang dilakukan secara positif.

Manfaat lain yang bisa dirasakan pada saat sekarang ini adalah proses menyelesaikan suatu pekerjaan lebih mudah, dinamis, dan menghemat waktu (Rosana, 2010). Sejalan dengan itu Ambar (2018) menjelaskan manfaat dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi diantaranya, berkomunikasi dan mengakses informasi lebih mudah dan cepat, menghemat biaya, interaksi yang terjadi secara langsung, mengharuskan individu bertemu untuk suatu transaksi, bisa dialihkan menjadi transaksi elektronik. Teknologi berkembang pesat menjadikan pembahasan yang menarik, berbagi informasi secara massal, memunculkan peluang lapangan kerja baru, terjaga nya lingkungan sekitar.

Menurut survei APJII (2020) dalam hasil survei penetrasi pengguna internet di Indonesia 2019-2020, menunjukan 73,7% pengguna

internet di Indonesia, dengan rincian 196,71 juta jiwa, dari total 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia. Dari data diatas tentunya manfaat dari perkembangan teknologi bisa dirasakan oleh lebih dari setengah penduduk Indonesia, namun tentu saja disamping manfaat, *user* dari teknologi juga dihadapkan pada dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi dan informasi ini.

Kemajuan teknologi menjadikan segala hal menjadi mudah dan sederhana untuk diselesaikan, hal ini juga dapat menyebabkan turunya semangat untuk berusaha bagi sebagian orang. Salah satu contoh yang dapat dilihat adalah di bidang pendidikan adalah melakukan sistem *copy paste* bagi peserta didik untuk tugas yang diberikan oleh guru atau pendidik (Bakti Kominfo, 2019). Dalam bidang bisnis dan transaksi, terjadinya kejahatan *virtual* seperti *hacking*, *carding* dan lainnya, merupakan dampak dari perkembangan teknologi, termasuk kepada *cyberbullying*, dan akses ke situs-situs pornografi, yang meresahkan masyarakat.

Dampak lainnya yang bisa terjadi salah satunya adalah, keamanan data, hal ini terjadi dikarenakan adanya pengolahan data dalam skala individu, maupun organisasi yang besar, maka bisa saja data ini di salah gunakan. Kurangnya interaksi sosial, dikarenakan sibuk dengan interaksi digital masing-masing. Ketentuan hak cipta, menyalin, reproduksi suatu karya tanpa aturan yang jelas, dan tanpa kesepakatan, maka akan berdampak buruk bagi *creator* itu sendiri. Kecanduan pada medsos, game dan fasilitas lainnya yang muncul karena kurangnya pengetahuan yang

semestinya dalam menggunakan teknologi, kadang membuat kita lupa dengan pekerjaan yang semestinya kita lakukan. Selanjutnya adalah kejahatan siber (*cyber crime*) yang tentunya kita harus mengetahui hal tersebut (Rhani & Nailufar, 2020).

Dampak negatif dari perkembangan teknologi juga disebabkan penggunaan yang salah, serta tidak bertanggung jawab terhadap dari yang menggunakan. Seseorang bisa saja kehilangan cara untuk berbaur, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan individu, atau kelompok lainnya, menjadi canggung. Pada anak anak, maka mereka akan jauh dari pelajaran penting dalam hidup, seperti bagaimana cara berkompromi yang benar, dan berbagi di dunia yang mereka kenali (Ratnaya, 2011). Pelanggaran hak cipta, penyebaran virus, juga merupakan dampak negatif dari perkembangan teknologi, hal ini menimbulkan kerugian bukan hanya materi, tapi juga sistem dan perlunya tindakan serta landasan khusus yang bisa memberikan regulasi supaya hal ini tidak terjadi.

Selain dari dampak negatif yang telah disampaikan sebelumnya. *Hoax* menjadi salah satu dampak yang sulit untuk diatasi dalam perkembangan teknologi dan informasi, menimbulkan keresahan di masyarakat. Tujuan *hoax* yakni mempengaruhi pembaca dengan informasi palsu yang disebarkan, sehingga berdampak lanjutan pada tindakan yang semestinya diambil (Pakpahan, 2017). Berkembangnya *hoax*, menjadi tanda bahwa masih rendahnya pemahaman literasi digital dalam suatu masyarakat (Jamaludin, 2017).

Generasi muda yang memiliki interaksi aktif dengan dunia digital, atau disebut dengan *digital native* melakukan sebagian besar kegiatan melalui internet. Belajar, bermain, bersosialisasi, dan mencari informasi yang didalamnya terdapat berbagai macam konten, dan sesuatu yang belum pasti kebenarannya. Hal dan informasi yang dimaksud belum bisa dipercaya, atau aman untuk dijadikan referensi, atau aman untuk sekedar dibaca dan disaksikan. Hal ini tentunya mengharuskan setiap pengguna memiliki kemampuan dan kepekaan dalam menyaring konten dan informasi yang ditemukannya (Restianty, 2018).

Masyarakat terutama generasi muda membutuhkan perhatian, bimbingan dan pendampingan dari orang tua, dan orang yang semestinya memberikan bimbingan dan orang-orang yang memiliki kompetensi dalam membimbing. Karena sangat rentannya informasi maupun konten negatif yang beredar di dunia digital, terutama media sosial. Hal ini menjadikan literasi digital sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Literasi digital menurut Eshet-Alkalai (2004) lebih dari sekedar kemampuan untuk menggunakan atau mengoperasikan perangkat, ini juga mencakup berbagai macam keterampilan kognitif, motorik, sosiologis, dan emosional yang kompleks.

UNESCO mengartikan literasi digital sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika dan sosial emosional, dan aspek teknis atau teknologi (Restianty, 2018). Koltay (2011) menjelaskan

definisi literasi digital sebagai suatu kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan alat, dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam bentuk situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif, dan merenungkan rangkaian proses. Secara sederhana maka dapat dipahami bahwa literasi digital merupakan kemampuan yang dimiliki dalam bersikap dan berinteraksi dengan menggunakan fasilitas digital. Meliputi mengelola informasi, menggunakannya sebagaimana mestinya.

Paul Gilster mengartikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas. Sejalan dengan itu Bawden memberikan pemahaman terkait literasi digital, yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Dengan implikasi berupa keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami dan menyebarluaskan informasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017). Dengan penerapan dari pemahaman literasi digital yang baik, tentunya akan memberikan manfaat yang besar, bagi individu, atau kelompok yang melakukan akses ke dunia digital dan teknologi. Baik itu manfaat bagi diri sendiri, maupun manfaat bagi orang lain yang berhubungan secara virtual dengan pengguna.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMAN 2 Padang, dari tanggal 26 Maret sampai dengan 9 April 2021, pada kelas XI, Peneliti menemukan rendahnya pemahaman literasi digital peserta didik, banyak yang belum mengetahui literasi digital itu sendiri. Banyaknya peserta didik yang belum mampu bersikap sebagaimana mestinya jika mendapatkan informasi yang tidak benar, *hoax*, dan kurang mengetahui dampak negatif dari dunia digital yang sehari-hari mereka jumpai. Juga belum paham bagaimana suatu konten kreatif dan karya harus memenuhi aturan tertentu, supaya tidak melanggar hak cipta.

Pemberian informasi dan pemahaman terkait dengan literasi digital ini, salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan layanan informasi. Khususnya dalam lembaga pendidikan formal. Layanan informasi diberikan sebagai upaya untuk memenuhi kurangnya informasi yang dibutuhkan (Tohirin, 2007). Definisi lain terkait dengan layanan informasi, merupakan layanan yang didalamnya berisikan berbagai keterangan, data, fakta tentang bidang yang dibutuhkan, mulai dari pekerjaan, pendidikan, sosial, karir, hubungan dengan orang lain, dengan fungsi pemahaman (Slameto, 1986).

Layanan informasi juga didefinisikan kepada pemberian pemahaman kepada individu-individu yang memiliki kepentingan terhadap hal yang diperlukannya yakni berupa informasi yang akan diberikan. Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa layanan informasi merupakan implementasi dari fungsi pemahaman yang terjadi di ranah bimbingan dan konseling (Prayitno & Amti, 2004). Maka dapat disimpulkan, layanan

informasi merupakan bentuk pengimplementasian fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling yang berisikan informasi yang berguna bagi klien atau individu-individu yang memiliki kepentingan.

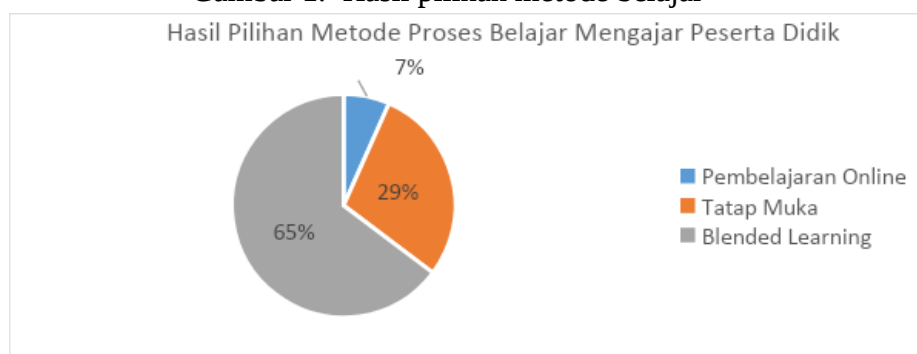
Pelaksanaan layanan informasi biasanya dilakukan secara tatap muka dengan menghadirkan guru dan peserta didik di suatu ruangan secara langsung. Pelaksanaan layanan informasi yang dilakukan secara langsung menghasilkan interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik. Peserta didik dapat melihat, mendengarkan, mengingat, dan mencatat secara langsung dengan indera mereka terkait apapun yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini menjadi sukar untuk dilaksanakan pada saat ini dikarenakan adanya pengaruh yang diberikan oleh pandemi covid-19 yang terjadi pada saat ini. Walaupun status kewaspadaan sudah tidak begitu parah dibandingkan pada akhir tahun 2019, dan sepanjang tahun 2020. Pada saat ini dunia dan Indonesia sudah masuk kepada fase *new normal*, atau “adaptasi kenormalan baru” (Setiawan, 2020).

New normal mengubah kondisi interaksi manusia, memakai masker di area publik, menjaga jarak antar individu, dan menerapkan protokol kesehatan menjadi hal yang harus dilakukan pada saat sekarang ini. Begitupun dengan pelaksanaan pendidikan di lembaga formal. Dengan adanya hal ini maka pembelajaran dilaksanakan dengan strategi baru, pendidikan harus dijalankan dalam keadaan apapun (Wahyudi, 2020). Dengan adanya kondisi seperti ini, maka pelaksanaan pembelajaran dan layanan kepada peserta didik salah satunya dilakukan dalam bentuk *blended learning*.

Blended learning adalah metode pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis IT, atau bisa juga disebut dengan penggabungan model pembelajaran yang unggul melalui metode tatap muka, dan model pembelajaran secara virtual (Fitri, Suhaili, & Ifdil, 2016). *Blended learning* juga didefinisikan sebagai cara untuk menggabungkan metode belajar secara virtual dan fisik (Istiningsih & Hasbullah, 2015).

Peneliti melakukan survei dengan menyebarkan form online terkait dengan metode pembelajaran yang diminati oleh peserta didik SMAN 2 Padang, pada tanggal 16 Februari 2021, survei ini diisi oleh peserta didik kelas XI SMAN 2 Padang.

Gambar 1. Hasil pilihan metode belajar



Tampilan grafik di atas maka opsi pembelajaran dengan *blended learning* mendominasi untuk diterapkan sebagai metode belajar untuk saat ini, hal ini juga dipengaruhi oleh kesadaran peserta didik bahwa pembelajaran tatap muka secara *full* sulit untuk dilaksanakan dengan kondisi yang seperti saat ini.

Pada metode *blended learning* pembelajaran dan layanan dikombinasikan dengan teknologi, hal ini bertujuan supaya informasi yang diberikan kepada peserta didik dapat ditampilkan secara menarik, dapat berupa pelaksanaan dengan menggunakan *platform* atau media lainnya (Andriani, 2015). *Platform* yang digunakan diantaranya bisa berupa *website*, *whatsapp*, *telegram*, *zoom meeting room*, *google classroom*, dan *tools* tambahan seperti, *prezi*, *visme*, situs penyedia infografis dan *platform* lainnya yang bisa digunakan untuk melakukan pelaksanaan belajar, mengajar, dan layanan kepada peserta didik. Salah satunya yang bisa digunakan adalah *zoom meeting room* dan *visme*.

Zoom meeting room merupakan suatu aplikasi *video conference* yang bisa digunakan sebagai pengganti ruangan kelas, ataupun pertemuan fisik dengan individu. Dengan menggunakan aplikasi ini pembelajaran bisa dilaksanakan walaupun tidak bertemu secara langsung dalam suatu tempat, dan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa, guru bisa menggunakan aplikasi *presentation tools* berbasis web yang disebut dengan *visme*.

Visme merupakan *website* yang berisikan *tools* yang digunakan untuk membuat media, mulai dari bisnis, *startup*, pendidikan sampai kepada infografis (Visme, 2021). *Visme* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan dinamis, dan interaktif, melalui aplikasi ini pengguna bisa melakukan *editing*, baik itu teks, gambar dan publikasi di *website visme* itu sendiri (Anwar, 2017). Dengan tingkat portabilitas dari *tools* berbasis web ini

tentunya menjadi suatu opsi yang bisa digunakan untuk melaksanakan pembelajaran, kelebihan dari visme adalah bisa diakses dimanapun dengan menggunakan jaringan secara *online*, atau dengan *offline* dalam bentuk *power point*, video, PDF, dan HTML 5, dengan ketentuan yang berlaku. Jarangnya digunakan *tools* ini sehingga menjadi suatu pendukung yang bisa digunakan salah satunya untuk inovasi pemberian materi pelajaran kepada peserta didik di masa adaptasi new normal ini.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan layanan informasi, yang merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling. Informasi yang diberikan berupa pemahaman literasi digital, merupakan informasi yang *basic* yang dibutuhkan oleh generasi muda yang belum paham akan pengetahuan tersebut. informasi ini diberikan, dikarenakan untuk saat ini dan seterusnya generasi muda akan terus melakukan kegiatan digital. Secara tidak sadar masyarakat telah masuk dan berpartisipasi dalam dunia digital, dengan *smartphone* dan perangkat lainnya, mengakses internet atau melakukan kegiatan dengan status luar jaringan. Pelaksanaan layanan informasi dilaksanakan secara *blended* dengan menggunakan *presentation tools visme*.

Atas latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka dalam penelitian ini peneliti melakukan kajian secara ilmiah terkait dengan efektifitas pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Adanya hambatan dalam pelaksanaan layanan informasi secara langsung dan *full* tatap muka.
2. Rendahnya pemahaman literasi digital peserta didik.
3. Diperlukan peningkatan pemahaman literasi digital sebagai pedoman bersikap di era digital.
4. Diperlukannya metode alternatif dalam pelaksanaan layanan informasi di era new normal.
5. Perlunya dibangun penerimaan terhadap adaptasi new normal antara guru dan peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi untuk mengkaji dan melihat bagaimana pelaksanaan layanan informasi dengan menggunakan *blended learning* efektif dilaksanakan, mengacu kepada peningkatan pemahaman literasi digital dari peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana pemahaman literasi digital peserta didik sebelum dilaksanakannya layanan informasi dengan metode *blended learning*?

2. Bagaimana pemahaman literasi digital peserta didik setelah dilaksanakannya layanan informasi dengan metode *blended learning*?
3. Bagaimana pemahaman literasi digital bisa ditingkatkan dengan layanan informasi dengan metode *blended learning*?
4. Bagaimana keefektifan pelaksanaan layanan informasi menggunakan *blended learning*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tujuan penelitian ini untuk mengetahui.

1. Pemahaman literasi digital peserta didik sebelum diberikan layanan informasi dengan metode *blended learning*.
2. Pemahaman literasi digital peserta didik sesudah diberikan layanan informasi dengan metode *blended learning*.
3. Keefektifan pelaksanaan layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning*, untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan masalah dan uraian sebelumnya maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam baik secara teoritis, maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan bagaimana pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pemahaman dan pengetahuan tentang efektifitas pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.

b. Bagi Guru BK.

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam pelaksanaan layanan di era new normal, dan pelaksanaan layanan yang lebih inovatif, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai rujukan informasi dan acuan bagi peneliti lain untuk meneliti hal yang relevan dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Literasi Digital

a. Definisi Literasi Digital

Literasi/*literacy* didefinisikan sebagai kemampuan individu, untuk membaca, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat luas. Literasi tergantung pada keahlian, atau keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan tersebut (Kasmui, 2020). Literasi digital merupakan salah satu implementasi dari kontrol yang dilakukan oleh pengguna internet atau sosial media, yang sifatnya preventif (Sabrina, 2018).

Literasi digital juga berhubungan dengan dinamika dari suatu informasi, kepemilikan intelektual, properti, *copyright*, keaslian konten yang diciptakan, dan plagiarisme (Esher-Alkalai & Soffer, 2012). Literasi digital juga diartikan sebagai pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam proses menemukan mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan memanfaatkan informasi secara sehat, bijak, cermat, tepat dan patuh hukum (Supangkat, 2020).

Bawden (2008) memaparkan pendapat Gilster tentang literasi digital, sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital tanpa memperhatikan daftar kompetensi. Namun, lebih menekankan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. UNESCO mengartikan literasi digital sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika dan sosial emosional, dan aspek teknis atau teknologi (Restianty, 2018).

Definisi dari literasi digital juga bisa diadaptasikan dari literasi media, berupa tiga kategori (Adiputra, 2008). Pertama, secara proses, merupakan sebuah pengetahuan yang berfungsi ketika individu atau subjek melakukan kegiatan *surfing* di internet, baik itu akses berupa informasi dan konten. Kedua, *umbrella definition*, yakni berupa perlindungan ketika individu berhadapan dengan informasi yang beruntun dalam suatu waktu dalam ruang lingkup dalam jaringan, memberikan proteksi terhadap pengguna dalam bentuk pola pikir dan pemahaman. Ketiga, dari segi tujuan didefinisikan sebagai kontrol yang lebih besar untuk menggunakan media atau akses suatu hal yang berhubungan dengan media digital dan internet.

Literasi digital meliputi berbagai literasi yang kompleks. Literasi digital juga memerlukan kemampuan menganalisis dan evaluasi secara kritis sehingga menghasilkan pemahaman yang berkualitas, hal ini sama dengan kemampuan yang dibutuhkan pada literasi media. Bawden menjelaskan, literasi digital mencakup banyak hal mulai dari pengorganisasian, penyajian informasi dan visualisasi informasi (Restianty, 2018).

Dari berbagai macam definisi literasi digital maka dapat disimpulkan literasi digital merupakan pengetahuan, yang mengimplementasikan cara penggunaan internet, sosial media dan *device* yang tepat sesuai dengan perkembangannya serta sebagai proteksi terjadinya hal-hal yang salah dalam penyebaran informasi, penggunaan konten, *copyright*, dan juga industri kreatif.

b. Ruang Lingkup Literasi Digital

Dalam literasi digital, terjadi berbagai macam proses, terkait dengan media, informasi dan tentunya teknologi, digabungkan dan dijalankan secara digital. Literasi informasi diartikan sebagai pemilihan informasi yang tersedia secara hati hati dan memberikan penekanan utama pada kualitas pesan, keaslian dan kredibilitas. Selanjutnya, literasi media didefinisikan sebagai sebuah gerakan yang dirancang untuk membantu memahami, menghasilkan dan menegosiasikan makna dari suatu gambar, kata dan suara. Orang orang dengan literasi media memiliki

kemampuan untuk memecahkan kode, mengevaluasi, menganalisis dan memproduksi media (Koltay & Takács, 2010).

Government of Malta (2015) menjelaskan ada lima bidang kompetensi digital sebagai berikut.

- 1) Informasi untuk mengidentifikasi, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi digital, menilai relevansinya dan tujuannya.
- 2) Komunikasi untuk berkomunikasi dalam lingkungan digital untuk berbagi sumber daya melalui alat online, untuk terhubung dengan orang lain dan untuk berkolaborasi melalui alat digital, untuk berinteraksi dengan dan untuk berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan, kesadaran lintas budaya.
- 3) Pembuatan Konten untuk membuat dan mengedit konten baru (dari pemrosesan kata hingga gambar dan video). Untuk mengintegrasikan dan menguraikan kembali pengetahuan dan konten sebelumnya, untuk menghasilkan ekspresi kreatif, *output* media dan pemrograman: untuk menangani dan menerapkan hak dan lisensi kekayaan intelektual.
- 4) *Safety*, perlindungan pribadi, perlindungan data, perlindungan identitas digital, langkah-langkah keamanan, penggunaan yang aman dan berkelanjutan.
- 5) Pemecahan masalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, untuk membuat keputusan berdasarkan informasi tentang alat digital yang paling tepat sesuai dengan

tujuan atau kebutuhan, untuk memecahkan masalah konseptual melalui media digital, untuk menggunakan teknologi secara kreatif, untuk memecahkan masalah teknis, untuk memperbaiki kemampuan dan kompetensi lainnya.

Hobbs (2010) menjelaskan model literasi digital sebagai berikut.

- 1) Menganalisis dan mengevaluasi, menganalisis pesan dalam berbagai bentuk dengan mengidentifikasi peneliti, tujuan dan sudut pandang, dan mengevaluasi kualitas dan kredibilitas konten.
- 2) Membuat dan berkolaborasi, mengambil tindakan sosial dengan bekerja secara individu dan bersama untuk berbagi pengetahuan dan memecahkan masalah dalam keluarga, tempat kerja dan komunitas, dan dengan berpartisipasi sebagai anggota komunitas.
- 3) Gunakan dan bagikan, membuat konten dalam berbagai bentuk, memanfaatkan bahasa, gambar, suara dan alat serta teknologi digital baru.
- 4) Menerapkan penilaian etis, menentukan pilihan yang bertanggung jawab dan akses informasi dengan mencari dan berbagi bahan dan memahami informasi dan ide.

Steve Wheeler (2012) menjelaskan ada Sembilan elemen penting dalam dunia literasi digital, yaitu.

1) *Social networking*

Literasi digital memberikan jalan bagaimana berjejaring sosial yang baik dalam kehidupan sosial online, karena setiap individu secara tidak langsung telah masuk kepada interaksi digital, hal ini terjadi dalam berbagai macam aplikasi maupun *website* yang menghubungkan setiap orang.

2) *Transliteracy*

Transliteracy diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial, grup diskusi, *smartphone* dan berbagai layanan online yang tersedia.

3) *Maintaining privacy*

Hal penting dalam literasi digital adalah tentang *maintaining privacy* atau menjaga privasi dalam dunia online. Memahami dari segala jenis *cybercrime* seperti pencurian online lewat kartu kredit (*carding*), mengenal ciri-ciri situs palsu (*phising*), penipuan via *email* dan lain sebagainya. Menampilkan identitas online hanya seperlunya saja untuk menghindari sesuatu hal yang tidak diinginkan.

4) *Managing identity*

Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara menggunakan identitas yang tepat di berbagai jaringan sosial dan platform lainnya.

5) *Creating content*

Creating content atau berkaitan dengan suatu keterampilan tentang bagaimana caranya membuat konten di berbagai aplikasi *online* dan platform misalnya di *PowToon*, *Prezi*, *Visme*, *blog*, *forum*, dan *wikis*. Selain itu mencakup kemampuan menggunakan berbagai platform *e-learning*.

6) *Organizing and sharing content*

Mengatur dan berbagi konten informasi agar lebih mudah tersebar. Misalnya pada pemanfaatan situs *social bookmarking* memudahkan penyebaran informasi yang bisa diakses oleh banyak pengguna di internet.

7) *Reusing/repurposing content*

Mampu bagaimana membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan. Misalnya seorang guru yang membuat konten tentang mata pelajaran tertentu dengan lisensi *creative common*.

8) *Filtering and selecting content*

Kemampuan mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan misalnya lewat berbagai mesin pencari di internet.

9) *Self broadcasting*

Self broadcasting bertujuan untuk memberikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten *blog*, *forum multimedia* misalnya melalui atau *wikis*. Hal tersebut adalah bentuk partisipasi dalam masyarakat sosial *online*.

Sementara itu, Douglas A.J Belshaw (2011), menjelaskan ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kultural, berupa pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital.
- 2) Kognitif, berupa daya pikir dalam menilai suatu konten..
- 3) Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual.
- 4) Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital.
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab.
- 6) Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru.
- 7) Kritis dalam menyikapi konten, dan
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Dari delapan elemen diatas, aspek kultural menjadi elemen terpenting dalam memahami konteks pengguna dalam membantu aspek kognitif dalam menilai konten.

Literasi digital juga melingkupi akan segala hal yang dapat menguntungkan pengguna, termasuk sesuatu yang menyentuh ranah hukum. Karena dunia digital merupakan dunia yang bisa diakses siapa, saja kapan saja, dengan jejak akses digital yang bisa dipantau oleh orang orang. Untuk itu di Indonesia sendiri,diatur nya suatu perilaku dan beretika dalam melakukan kegiatan digital dan internet (Restianty, 2018). Dalam bentuk sebagai berikut.

- 1) UU No.11 Tahun 2008, tentang informasi dan transaksi elektronik yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan dan dilarang.
- 2) UU No.44 Tahun 2008, tentang pornografi yang didalamnya termasuk mengatur perbuatan apa saja yang masuk dalam tindakan pornografi, termasuk tulisan, foto dan video yang diupload atau disebarkan di internet.

Indonesia sendiri sebagai negara yang menjunjung tinggi agama dan budaya, serta memiliki jumlah pengguna internet yang tinggi. Maka dibutuhkan tata cara atau etika yang berguna, dan memberikan pedoman bagi para pengguna internet dan penikmat teknologi. Beberapa hal yang harus dijaga yang dimaksudkan di atas adalah.

- 1) Sopan santun, menggunakan Bahasa yang sopan supaya tidak ada orang yang tersinggung. Tidak mengupload konten atau suatu informasi yang bisa menimbulkan kegaduhan masa, mengandung unsur SARA, atau pornografi dan menyinggung privasi orang lain.
- 2) Ramah, sebagai sarana komunikasi, internet bisa menjadi penghubung antara satu orang lain dengan yang lainnya, tanpa perlu mempertimbangkan jarak dalam suatu waktu. Hal ini berfungsi sebagai salah satu cara untuk menjalin tali silaturahmi, menambah relasi. Tentunya hal tersebut bisa dicapai dengan sikap yang baik, dan ramah, sehingga komunikasi, dan interaksi virtual terjalin secara baik.
- 3) Gotong royong, pada poin ini, merupakan hal yang sudah menjadi ciri khas dalam bangsa Indonesia. dan tentunya juga berlaku dalam dunia digital dan internet, dengan melakukan proses yang nantinya memiliki muara untuk menolong suatu individu, kelompok maupun target yang membutuhkan pertolongan. Implikasi dari poin ini salah satunya dengan menyebarkan link, ataupun kode digital yang bisa difungsikan untuk donasi, ataupun menyebarkan informasi atas suatu kemalangan. Dengan terjadinya interaksi dan gotong royong secara digital tersebut, maka tidak ada alasan lain untuk tidak membantu sesama, walaupun dalam dunia digital.

4) Toleransi, Indonesia merupakan negara *multikultural* dan memiliki kepercayaan yang majemuk, dan ras yang berbeda beda. Tentunya tidak satu pedoman yang bisa dipakai dalam bersikap ataupun dipakai dalam keseharian, baik dalam interaksi secara langsung maupun interaksi digital. Banyak hal yang perlu ditoleransi, dan dipahami serta ditempatkan pada tempat yang semestinya. Namun hal ini dilakukan sebaiknya tanpa mengurangi, atau membuat kepercayaan kita sendiri berdifusi dengan kepercayaan lain.

5) *Tabayyun*, artinya mencari kejelasan tentang sesuatu hingga jelas kebenaran dan realitanya. Proses ini disebut juga *cross check* terhadap informasi, tentunya proses ini melibatkan berbagai sumber yang relevan, aktual, dan memiliki kredibilitas, sehingga hasil yang didapatkan dari proses ini sesuai dengan fakta yang terjadi.

c. Manfaat Literasi Digital

Literasi digital memiliki manfaat bagi setiap individu maupun organisasi bahkan perusahaan dengan skala yang besar, karena teknologi dan digitisasi menjadi kebutuhan, dan pemahaman dari literasi digital, terdapat 10 manfaat penting dari literasi digital (Wright, 2015).

1) Menghemat Waktu, sumber informasi dan referensi bisa diakses dan ditemukan langsung via jaringan, contoh lainnya

adalah pelaksanaan pelayanan *online*, bisa dilaksanakan dimanapun tanpa harus mendatangi pos-pos tertentu.

- 2) Belajar lebih cepat, pada kasus ini misalnya melaksanakan pembelajaran, materi ataupun pencarian istilah-istilah, lebih cepat dilaksanakan, sehingga mempengaruhi durasi pembelajaran.
- 3) Menghemat uang, akses digital, *online* dan jaringan memberikan kesempatan menyelesaikan kegiatan dan urusan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan aturan, hal ini sangat dirasakan saat tempat yang dituju jauh, dan banyak faktor-faktor yang bisa menimbulkan *outcome* dalam urusan keuangan.
- 4) Membuat lebih aman, dengan informasi yang bersifat global, maka akan memberikan kesan keamanan dan terpercaya dalam mengakses suatu informasi khusus.
- 5) *Actual*, informasi yang terkini, aplikasi terpercaya yang selalu memberikan perkembangan terbaru untuk segala bidang, memberikan manfaat akses informasi yang bersifat aktual, dan terkini.
- 6) Selalu terhubung, komunikasi menjadi luas dan tanpa batas dengan adanya teknologi dan pemahaman akan teknologi digital itu sendiri.
- 7) Manajemen keputusan lebih baik, mencari informasi, mempelajari, menganalisis, dan membandingkannya

menjadikan individu atau pengguna dari teknologi mampu membuat keputusan dan tindakan yang paling tepat.

- 8) Menjadikan lapangan pekerjaan lebih luas, banyaknya kebutuhan akan jasa, atau pekerjaan di internet, menjadikan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan besar, seperti *freelancer* yang tidak membutuhkan spesifikasi khusus, hanya saja harus paham apa yang dikerjakan, dan menguasai proses sampai final dari suatu *project*. Beberapa pekerjaan menjadi sangat mudah dilaksanakan dengan aplikasi yang mendukung tentunya.
- 9) Membuat lebih bahagia, *user* menemukan berbagai macam konten atau informasi yang bersifat menghibur, dan bisa langsung diakses dengan mudah.
- 10) Mempengaruhi dunia, di internet berbagai macam tulisan, motivasi, dan solusi atas masalah yang dihadapi, dengan adanya hal ini, memberikan kontribusi terhadap dinamika di kehidupan sosial.

d. Pemahaman Literasi Digital Pada Peserta Didik

Munculnya literasi sekolah, pertama kali diluncurkan oleh Kemendikbud tahun 2015. Hal ini diiringi dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang diharapkan dari gerakan literasi sekolah. (Safitri, Marsidin, & Subandi, 2020).

Literasi digital di sekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau

setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar. Peserta didik perlu peningkatan keterampilan, dan guru perlu ditingkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pengajaran literasi digital. Beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk meningkatkan literasi digital adalah sebagai berikut.

1) Penambahan bahan bacaan literasi digital di Perpustakaan

Perpustakaan merupakan salah satu pusat pengetahuan di sekolah. Penambahan bahan bacaan literasi dalam berbagai sumber belajar bisa ditingkatkan. Hal ini sebagai bentuk usaha yang dilakukan sekolah dalam memfasilitasi peserta didik. Bahan bacaan yang bisa disediakan bisa berupa buku, maupun *e-book*, yang bisa diakses oleh peserta didik, ataupun dibantu oleh petugas.

2) Penyediaan situs-situs edukatif sebagai sumber belajar warga sekolah

Situs edukatif dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah, baik sebagai rujukan ataupun referensi yang bisa dipakai dalam proses belajar dan mengajar dalam kelas, maupun diluar kelas. Situs yang di anjurkan juga situs yang sesuai dengan capaian yang ingin dipenuhi, dan menyajikan konten dan informasi yang bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Misalnya ruangguru.com, situs dan website jurnal terkait bidang yang ingin dikuasai.

3) Penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif

Sama halnya dengan penyediaan situs dan web edukatif, penggunaan aplikasi edukatif bisa juga sebagai salah satu bentuk usaha yang dilakukan dengan cara digital dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik. Contoh aplikasinya adalah *Potensia*, <https://potensiapp.com> aplikasi ini berbasis pada *assessment* digital dalam bidang psikologi dan konseling, dan tentunya banyak aplikasi edukatif lainnya.

4) Pembuatan mading

Mading atau disebut juga dengan majalah dinding, yang merupakan sarana yang dapat digunakan warga sekolah dalam menyediakan sumber informasi dan untuk belajar. Dalam kaitannya dengan literasi digital, warga sekolah dapat mengisi konten mading dengan hal-hal bertemakan digital atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperoleh informasi dalam pembuatan karyanya.

Ada 3 tahap pemahaman literasi digital peserta didik, berdasarkan dimensi individual (European Association for Viewers' Interest, 2009). *Basic*, individu memiliki kemampuan penggunaan dasar media yang terbatas. Pengguna mengetahui fungsi dasar media dan menggunakannya untuk tujuan tertentu. Pengguna memiliki kemampuan

yang terbatas dalam menganalisa informasi secara kritis serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang terbatas.

Medium, pada tahap individu memiliki tingkatan menengah dalam penggunaan media, mengetahui fungsi media secara lebih dalam dan mampu mengoperasikan media dengan lebih kompleks. Pengguna tahu cara mendapatkan dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan serta dapat mengevaluasi strategi pencarian informasi. Pengguna aktif memproduksi konten dan berpartisipasi secara sosial.

Advanced, merupakan tingkat yang dimiliki individu yang sangat ahli dalam penggunaan media serta menyadari etika dan konsekuensi hukum bagi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan dan mampu melakukan analisis mendalam tentang teknik dan Bahasa di media serta mampu mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikatif dalam memproduksi dan mengkomunikasikan pesan. Di ruang publik, pengguna mampu menggerakkan kerjasama kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

2. Layanan Informasi Menggunakan Metode *Blended learning*

a. Pengertian Layanan Informasi

Informasi muncul sebagai sesuatu yang umum dari hasil interaksi antar manusia, yang terjadi antar sesama dan di lingkungan yang diketahui keberadaannya (Hasugian, 2009) informasi bisa berupa pemberitahuan, penerangan, kabar atau

berita perihal suatu hal (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2019).

Dalam bimbingan dan konseling, informasi diberikan salah satunya dalam bentuk pelaksanaan layanan, yang diupayakan menjadi salah satu komponen penting yang berguna untuk memenuhi kebutuhan individu atau suatu kelompok terkait informasi, disebut dengan layanan informasi yang juga berarti pembekalan peserta didik terkait dengan pengetahuan terkait dengan perkembangan yang semestinya didapatkan (Tohirin, 2007).

Layanan informasi dipercaya sebagai salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dipercaya dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, dengan pelaksanaannya dalam bentuk klasikal (Aristiani, 2016). Melalui layanan informasi Guru BK memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan dan juga rencana yang dikehendaki (Prayitno & Amti, 2008).

Layanan informasi berisikan komponen yang mencakupi segala kegiatan dan usaha yang membekali peserta didik, dengan pengetahuan serta pemahaman, terkait dengan lingkungan dan proses perkembangan, atau hal lain yang dibutuhkan, baik itu berupa data dan contoh (Winkel & Hastuti, 2013).

Layanan informasi diselenggarakan oleh konselor/Guru BK yang diikuti oleh seorang, sekelompok atau lebih yang nantinya berguna bagi individu untuk acuan bersikap, bertindak laku sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat yang lebih luas (Putri, 2017). Tanpa informasi yang cukup akan timbul miskomunikasi, keraguan dan hal hal lainnya yang membuat individu melewatkan suatu kesempatan, informasi merupakan kebutuhan bagi manusia, maka dari itu semestinya dipenuhi, supaya tidak mengalami masalah yang berhubungan dengan minimnya informasi tersebut (Ahmad, 2013).

Dari berbagai macam definisi dan sumber sebelumnya maka dapat dikatakan bahwa layanan informasi merupakan suatu layanan yang diberikan kepada individu/personal/kelompok, yang gunanya untuk memenuhi kebutuhan akan kurangnya informasi yang berguna untuk perkembangan, dan hal-hal lainnya dalam menjalani kehidupan tentunya setiap layanan yang ada dalam ruang lingkup bimbingan dan konseling dilakukan oleh Guru BK/konselor.

b. Tujuan Layanan Informasi

Budi Purwoko (2008) tujuan yang mestinya dicapai dengan pemberian layanan informasi Bimbingan dan Konseling diantaranya.

- 1) Siswa memiliki pemikiran berupa orientasi terhadap informasi yang diberikan oleh Guru BK yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Siswa mengetahui asal informasi yang diberikan oleh Guru BK
- 3) Informasi yang disampaikan bisa di *re-share* dalam kelompok kecil, atau kelompok pertemanan yang dimiliki oleh siswa tersebut
- 4) Siswa mampu memilih peran yang ada dilingkungan yang tentunya bermanfaat untuk dirinya dan positif bagi lingkungannya

Menurut Prayitno & Erman Amti (2008) tujuan utama pemberian layanan informasi oleh Guru BK kepada peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) Membekali individu dengan berbagai macam pengetahuan tentang lingkungan, kebutuhan untuk menyelesaikan suatu *problem* yang berhubungan dengan lingkungan sekitar pendidikan posisi individu dalam suatu organisasi, kelompok, atau perkumpulan lainnya, termasuk hal yang berkaitan dengan sosial budaya.
- 2) Memiliki navigasi guna menentukan arah hidup “kemana ingin pergi”. Pondasi untuk menentukan arah hidup adalah mengetahui segala yang yang dibutuhkan, memahami keinginan dan mampu bertindak secara kreatif dan dinamis yang didasarkan oleh pengetahuan.

- 3) Individu merupakan makhluk yang unik, maka diberikan pemahaman tentang diri siswa yang unik, dan berbeda, yang diberikan dengan konsep psikologis, tentunya dengan hal-hal yang unik ini individu memiliki pemahaman dan kemampuan yang berbeda-beda.

Layanan informasi diadakan dalam rangka pembekalan siswa terkait dengan fakta dibidang pendidikan formal, dan non formal sesuai dengan materi yang diberikan oleh Guru BK, hal ini juga meliputi bagian pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi dan sosial, hal ini bertujuan supaya peserta didik mampu, memanajemen kehidupan pribadi, dan melakukan perencanaan dalam kehidupan (Winkel & Hastuti, 2013).

Yusuf gunawan (1987) menjelaskan ada dua tujuan jenis layanan informasi yang bersifat umum dan juga bersifat khusus, tujuan layanan informasi yang bersifat umum, diantaranya adalah mengembangkan pandangan yang luas dan realistis mengenai kesempatan-kesempatan dan masalah-masalah kehidupan pada setiap tingkatan pendidikan, kemudian menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang aktif untuk memperoleh informasi yang tepat perihal pendidikan, pekerjaan dan sosial pribadi membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar siswa semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri, juga mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil

keputusan, penyesuaian, yang produktif dan memberikan, penyesuaian, yang produktif dan memberikan kepuasan pribadi, dan menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat dan minat individu.

Sedangkan tujuan khusus dari layanan informasi adalah sebagai berikut.

- a) Memberikan definisi terkait dengan lapangan pekerjaan yang ada di masyarakat
- b) Mengembangkan sarana yang dapat membantu siswa untuk mempelajari secara intensif beberapa lapangan pekerjaan atau pendidikan yang tersedia dan selektif
- c) Membantu siswa agar lebih mengenal/dekat dengan kesempatan kerja dan pendidikan di lingkungan masyarakat
- d) Mengembangkan perencanaan sementara dalam bidang pekerjaan dan pendidikan yang didasarkan pada belajar eksplorasi sendiri
- e) Memberikan teknik-teknik khusus yang dapat membantu para siswa untuk menghadapi kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah setelah meninggalkan sekolah, seperti memperoleh pekerjaan, melanjutkan program berikutnya atau membentuk rumah tangga.

Secara umum, layanan informasi bertujuan agar terkuasainya informasi yang dibutuhkan, sedangkan secara spesifik, terdapat fungsi pemahaman, dan pemanfaatan informasi dalam menyelesaikan masalahnya (Ifdil, 2008).

Sedangkan menurut Slameto layanan informasi memiliki tujuan supaya siswa memperoleh gambaran yang jelas mengenai situasi dan keadaan pendidikan yang akan ditempuhnya (Slameto, 1986).

c. Komponen Layanan Informasi

Dalam pelaksanaannya layanan informasi tentunya memiliki komponen yang menjadikan layanan informasi terlaksana secara sepenuhnya, ada tiga komponen yang terdapat dalam layanan ini konselor, peserta didik/konseli, serta informasi yang akan disampaikan (Prayitno & Amti, 2004). Konselor merupakan satu kualifikasi dalam bidang pendidikan, yang masuk kepada kategori tenaga kependidikan, memiliki bidang spesifik (H.Kamaludin, 2011), yakni bimbingan dan konseling dalam bimbingan konseling konselor merupakan salah satu yang bertanggung jawab atas informasi yang disampaikan pada klien, dan pelaksanaan layanan lainnya yang masuk dalam ranah bimbingan dan konseling.

Dalam bimbingan konseling sekolah, peserta didik menjadi klien juga disebut sebagai konseli yang memerlukan

bimbingan, dan pemahaman serta wawasan tentang diri dan lingkungan, dibantu untuk menyesuaikan diri secara lebih efektif (Luddin, 2010).

Informasi yang diberikan kepada klien, hendaklah sesuai dengan kebutuhan dan hal hal yang semestinya bisa berguna bagi klien untuk mengembangkan diri, menjadi pedoman kebaikan dalam kehidupan, informasi yang terkandung dalam pemberian layanan informasi bisa berupa, pengembangan sosial dan pribadi, belajar, karir, kehidupan beragama dan keluarga (Utami, 2009).

d. Macam-macam Layanan Informasi

Informasi yang menjadi isi dari layanan disesuaikan dengan kebutuhan, yang bersifat variatif, secara lebih detail beberapa ahli menjelaskan berbagai macam layanan informasi yang diantaranya informasi mengenai pekerjaan yang mencakup jenis dan syarat suatu pekerjaan, selanjutnya terdapat informasi mengenai tata cara-cara belajar dengan cara manajemen waktu, merencanakan *planning* untuk kegiatan, memahami bagaimana cara mempelajari sesuatu seefektif mungkin, memilih cara dan teknik belajar, informasi mengenai lingkungan yang ada disekitar, dan tentang peraturan atau tata tertib yang ada di sekolah (Slameto, 1986).

Menurut Prayitno dalam Wahyuni (2018) terdapat beberapa bidang layanan informasi dalam bimbingan dan konseling.

1) Bidang Layanan Bimbingan Pribadi

- a) Pemantapan dan pengembangan sikap dalam beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Pemahaman kekuatan diri dan arah pengembangan melalui kegiatan yang positif.
- c) Pemahaman bakat dan minat pribadi serta menyalurkan dan pengembangannya melalui kegiatan yang kreatif dan produktif.
- d) Pengenalan kelemahan diri dan upaya penanggulangannya.
- e) Pemahaman dan pengalaman hidup sehat.

2) Bidang Layanan Bimbingan Sosial

- a) Pengembangan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.
- b) Pengembangan kemampuan perilaku sosial baik di rumah, di sekolah maupun dimasyarakat.
- c) Pengembangan hubungan yang harmonis dengan teman sebaya baik didalam maupun di luar sekolah serta masyarakat pada umumnya.
- d) Pemahaman pengalaman disiplin dan peraturan sekolah.

3) Bidang Layanan Bimbingan Belajar

- a) Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam mencapai informasi dari berbagai sumber dalam bersikap terhadap guru dan staf yang terkait, mengerjakan tugas dan mengembangkan keterampilan serta dalam menjalani program penilaian perbaikan dan pengayaan.
- b) Menumbuhkan disiplin belajar dan berlatih baik secara mandiri maupun kelompok.
- c) Mengembangkan pemahaman dan pemanfaatan kondisi fisik, sosial, budaya dan lingkungan sekolah serta masyarakat sekitar untuk pengembangan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan pribadi.

4) Bidang layanan bimbingan karir

- a) Pengembangan konsep diri berkaitan dengan bakat dan kecenderungan pilihan jawaban serta arah pengembangan karir.
- b) Pengenalan bimbingan kerja atau karir khususnya berkenaan dengan pilihan pekerjaan.
- c) Orientasi dan informasi jabatan dan atau usaha memperoleh penghasilan.

- d) Pengenalan lapangan pekerjaan yang dimaksud lulusan SD, SMP/MTs, SMA/SMK/MA dan Perguruan Tinggi.
- e) Orientasi dan informasi pendidikan menengah umum maupun kejuruan sesuai dengan cita-cita melanjutkan ke pendidikan dan pengembangan karir.

Jenis dan jumlah dari informasi pada dasarnya tidak terbatas namun, untuk membatasi informasi yang diberikan dan supaya pemahaman dari penerima tidak mengambang, maka diberikan penjelasan mengenai layanan bimbingan dan konseling dalam tiga jenis informasi (Prayitno & Amti, 2004).

- 1) Informasi pendidikan, hal ini dikarenakan peserta didik akan dihadapkan pada kemungkinan timbulnya masalah atau kesulitan, sulit dalam menentukan jurusan sesuai dengan apa yang semestinya dipilih, adaptasi terhadap lingkungan pendidikan yang baru, adaptasi dengan suasana belajar, kurangnya motivasi bahkan berhenti sekolah.
- 2) Informasi pekerjaan, transisi yang terjadi dari suatu situasi atau posisi kepada posisi lainnya, hal ini terjadi diruang lingkup pekerjaan dan jabatan atau karir, dan
- 3) Informasi sosial budaya, hal ini terkait dengan penyajian informasi yang berhubungan dengan suku bangsa, adat istiadat, norma yang bersifat khas, agama, kepercayaan,

bahasa, termasuk didalamnya potensi-potensi daerah tersebut.

Guru BK sendiri memiliki peran yang penting dalam membantu siswa dalam mencapai dan memenuhi perkembangan yang semestinya dicapai secara optimal, dalam berbagai bidang, yang termasuk didalamnya, bidang pribadi, sosial, akademik, dan karir tentunya hal ini dilakukan salah satunya dengan layanan informasi (Hidayati, 2014).

Selanjutnya didukung oleh pendapat Yusuf Gunawan (1987) juga mengelompokkan layanan informasi menjadi tiga golongan besar, terkait dengan pendidikan, informasi pekerjaan dan sosial pribadi. Setiap data, fakta dan informasi yang relevan dengan pendidikan diistilahkan dengan informasi pendidikan (*Educational Information*), juga terdapat informasi yang mengandung penjelasan mengenai dunia pekerjaan, dan data-data yang berhubungan dengan berbagai macam pekerjaan yang ada di masyarakat disebut dengan *field of occupation*, serta informasi mengenai tingkatan, level, tahap yang ada dalam suatu jabatan dalam pekerjaan (*level of occupation*) (Winkel & Hastuti, 2013).

e. Asas Layanan Informasi

Layanan informasi pada dasarnya merupakan kegiatan bimbingan dan konseling yang diikuti oleh peserta, asas yang ada pada layanan informasi adalah asas-asas yang juga harus dijaga

dan dilaksanakan dalam kegiatan BK perlunya kesukarelaan, baik dari konselor/Guru BK dalam memberikan informasi sesuai dengan rencana dan kebutuhan peserta didik, dan tentunya, kesukarelaan ini juga mesti ditanamkan pada diri peserta didik, sebagai bentuk penerimaan atas informasi yang disampaikan oleh konselor/Guru BK, dengan asas ini diharapkan menghilangkan pemikiran dan perasaan terpaksa untuk mengikuti kegiatan layanan BK ini (Sukardi & Kusmawati, 2008), baik bagi konselor/Guru BK maupun bagi peserta didik yang menerima informasi yang disampaikan.

Asas keterbukaan juga diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan ini, efisiensi pelaksanaan layanan informasi berlangsung dengan baik jika adanya keterbukaan dari yang memberikan informasi dan yang menerima informasi, terbuka dan tidak berpura-pura selama pelaksanaan layanan (Kamaludin, 2011).

Pelaksanaan layanan informasi ini juga bisa dilakukan dalam bentuk konseling pribadi, individu, atau konseling kelompok, maka asas yang dipakai juga disesuaikan, dengan informasi yang diberikan, jika ada pembahasan yang vital dan sifatnya pribadi, maka diperlukan asas kerahasiaan, supaya informasi yang disampaikan, dan dibahas di dalam kegiatan tersebut, tidak dibahas di luar kelompok atau menjadi bahan obrolan oleh umum (Safitri, 2017).

f. Layanan Informasi Menggunakan *Blended learning*.

Dampak dari pandemi yang terjadi pada saat sekarang ini menjadikan pembelajaran tatap muka tidak bisa dilaksanakan kondisi ini juga membuat kita harus beradaptasi dengan aturan yang dibuat oleh pemerintah (Nuryatin, 2020).

Hal ini juga terjadi dalam pelaksanaan layanan dalam bimbingan dan konseling, layanan yang ada pada bimbingan dan konseling merupakan salah satu upaya memfasilitasi peserta didik, dan memberikan bantuan supaya bisa memaksimalkan usaha dan kemampuan adaptasi di tengah perubahan era (Saputra & Muharammah, 2020).

Seorang guru harus memiliki kemampuan pengelolaan pembelajaran dengan maksimal dengan kondisi yang bagaimanapun, baik dengan metode pembelajaran konvensional, maupun pembelajaran dengan metode lainnya (Nuryatin, 2020).

Minimnya pertemuan, penerapan protokol, dan perubahan yang cukup signifikan lainnya memunculkan persoalan (Saputra & Muharammah, 2020). Ada individu yang bisa mengadaptasikan diri dengan perubahan dengan cepat, dan ada juga yang memerlukan waktu yang agak lebih untuk melakukan adaptasi dengan perubahan yang ada (Kararina & Suyasa, 2005), karena adanya perbedaan ini diperlukannya layanan bimbingan dan konseling yang kreatif dan inovatif.

Adaptasi belajar yang terjadi di ranah pendidikan adalah pembelajaran *shift* dan berbasis digital, pembelajaran ini bisa dikategorikan pada metode pembelajaran *blended learning*.

1) Pengertian *Blended learning*

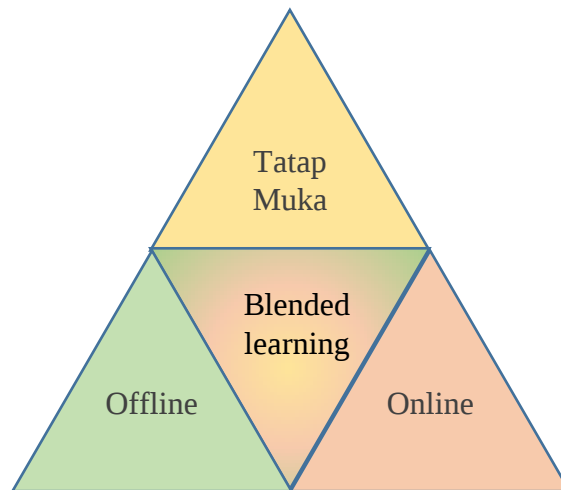
Blended learning terdiri dari kata *blended* (Kombinasi/Campuran) dan *Learning* (belajar), istilah lain yang sering digunakan untuk hal ini adalah *hybrid course* (perkuliahan dengan metode kombinasi/campuran).

Makna asli dari *blended learning* ini mengacu pada pembelajaran dengan menggunakan metode tatap muka (F2F = *Face to Face*), dan pembelajaran berbasis komputer (Dwiyogo, 2019). Pembelajaran *blended learning* juga diartikan sebagai pembelajaran dengan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer non jaringan (*offline*) dan komputer secara *online* (*daring*).

Bersin (2004) mendefinisikan *blended learning* sebagai kombinasi dari suatu media pelatihan/pembelajaran yang berbeda-beda, dengan unsur teknologi, aktivitas, dan jenis kegiatan yang menciptakan versi pembelajaran/pelatihan yang lebih optimal dari sebelumnya yang diberikan kepada penerima dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Menurut Thorne (2003) *blended learning* diartikan sebagai bentuk *representative* dari suatu kesempatan untuk

mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi yang ada antara pembelajaran online dan pembelajaran konvensional yang terbaik dalam perlakuannya.



Gambar 2. Komponen Pembelajaran *Blended learning* (Dwiyogo. 2019 : 60)

Dari diagram di atas merupakan definisi *blended learning* yang dijadikan yang bisa dipahami melalui visual, pembelajaran tatap muka yang dimaksud merupakan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan oleh pendidik, secara tatap muka dan menimbulkan interaksi langsung, dan timbal balik.

Pembelajaran *offline* yang dimaksudkan dalam diagram di atas adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat pendukung, seperti komputer dan perangkat sejenisnya tanpa jaringan (*Offline*) hanya menggunakan aplikasi yang bisa *support* untuk pembelajaran saat itu dan pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang menggunakan perangkat pendukung, seperti komputer dan perangkat sejenis lainnya

yang tentunya didukung teknologi terkait serta tersambung ke jaringan sehingga memungkinkan akses lebih luas dan menemukan berbagai macam kebutuhan yang digunakan nantinya untuk kepentingan pembelajaran.

a. Klasifikasi *Blended learning*

Beberapa ahli mengklasifikasikan *blended learning* berdasarkan karakteristik, menurut Ranganathan, Negash, dan Wilcox (2007) ada empat klasifikasi.

- 1) *E-learning* tanpa kehadiran dan tanpa komunikasi
- 2) *E-learning* tanpa kehadiran, tetapi dengan komunikasi
- 3) *E-learning* dikombinasikan dengan kehadiran sesekali
- 4) *E-learning* digunakan sebagai alat dalam mengajar dikelas

Dari 4 klasifikasi di atas, kemudian dikembangkan menjadi 6 jenis pembelajaran (Dwiyogo, 2019).

1) Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka yang ditandai dengan kehadiran dari pengajar atau instruktur secara fisik di kelas, dan terjadi langsung komunikasi antara pelajar dan pengajar. Pembelajaran ini dimasukkan kepada *blended learning* meskipun didominasi kegiatan tatap muka namun, sudah menggunakan media elektronik, dan teknologi sebagai kegiatan penyampaian isi pembelajaran.

2) Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran ini dilakukan tanpa presentasi dan kehadiran pengajar, serta tanpa komunikasi elektronik,

yang diartikan pembelajaran sendiri, dalam format ini pelajar biasanya mengakses arsip rekaman, atau konten yang relevan.

3) Pembelajaran Tidak Sinkron

Dalam pembelajaran ini implikasinya adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya pengajar, namun terjadi komunikasi elektronik yang terjadi pada waktu yang berbeda dengan waktu pembelajaran dilaksanakan, contohnya pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di kelas dengan menggunakan *e-learning*, tanpa kehadiran pendidik/pengajar setelah itu peserta didik akan mengakses email yang dikirimkan oleh pendidik.

4) Pembelajaran Sinkron

Merupakan pembelajaran yang menyajikan interaksi digital antara pendidik dan peserta didik, bersifat maya dan komunikasi elektronik yang sinkron, dikatakan sinkron karena terjadinya interaksi secara *real-time* secara digital, tanpa kehadiran secara fisik.

5) *Blended learning* Tidak Sinkron

Pembelajaran yang dilakukan sesekali dengan kehadiran pengajar sesekali dengan komunikasi elektronik, yang dikombinasikan atau di*blend*. Label tidak sinkron sama implikasinya pada pembelajaran

tidak sinkron, pada sesi pembelajaran digital, tidak dilakukan secara *realtime*.

6) Pembelajaran *Blended learning* Sinkron

Sama halnya dengan klasifikasi sebelumnya, sesekali diterapkan pembelajaran secara konvensional, dan sesekali dengan pembelajaran *e-learning* ataupun pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang memunculkan interaksi yang sifatnya maya. Hanya saja dalam pelaksanaan klasifikasi satu ini bersifat *real time* dan memiliki limit sesuai dengan jadwal sesungguhnya.

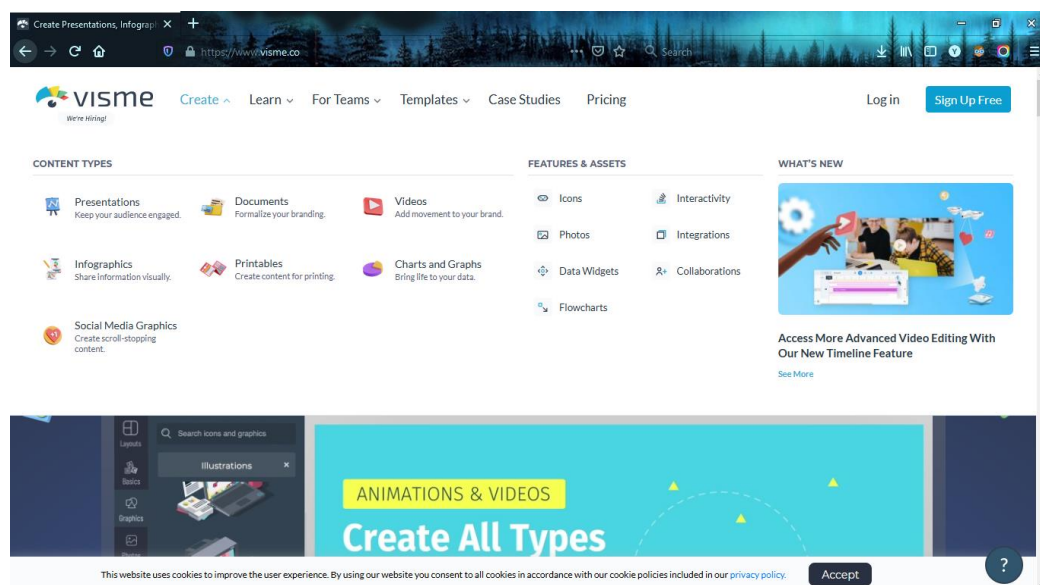
2) Strategi Pembelajaran *Blended learning* dalam pendidikan keguruan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, termasuk dalam bidang pendidikan menimbulkan banyak pertanyaan-pertanyaan seputar pelaksanaan pembelajaran, cara siswa belajar, *support* dari suatu bidang terhadap teknologi yang dipakai, pembelajaran yang lebih fleksibel, dan hal lainnya, hal ini mengacu pada penerapan *blended learning* sebagai suatu jawaban dari pertanyaan, dan tuntutan zaman (Dwiyogo, 2019).

Tersedianya teknologi membuka berbagai macam kesempatan yang lebih lagi bagi peserta didik untuk memperbaiki, memperluas sudut pandang, merekonstruksi *mindset*, membuat suatu perubahan yang terarah dan menuju hal yang lebih baik lagi (Laurillard, 1995). Pengembangan

pedagogik menuju cangkupan yang lebih luas merupakan hubungan antara bidang pedagogik dan kemampuan teknologi, serta hasil dari belajar, ini menjadi salah satu hal yang utama yang berkaitan dengan pembelajaran di pendidikan dan keguruan.

Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk pembelajaran adalah penggunaan *presentation tools* berbasis web, disebut dengan “Visme”. *Visme* merupakan penyedia *tools* yang bisa digunakan untuk membuat suatu media, yang digunakan untuk berbagai macam hal termasuk pendidikan dan pembelajaran. Dalam *visme* kita bisa membuat *power point*, infografis, yang lebih interaktif, dan menarik. Sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini bisa dilihat dari fitur dan akses untuk pembuatan media, presentasi, dan infografik yang tersedia dalam *website visme*



Gambar 3. tampilan visme Source: <https://www.visme.co/>

Menurut Supriyono (2018) media pembelajaran mempunyai peran yang penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, media pembelajaran yang dimaksud, adalah yang mampu dipahami oleh peserta didik, dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang semestinya dibahas dengan peserta didik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat (Purwendri, 2013).

Pembelajaran kolaboratif, mengkombinasikan berbagai macam metode, termasuk *blended learning* memunculkan keuntungan yang dapat dirasakan oleh peserta didik, terlepas dari kemampuan peserta didik, baik tinggi maupun rendah, (Susman, 1998).

Pendidikan mengalami berbagai macam perubahan, seiring dengan berkembangannya zaman, melalui pendidikan yang efektif tentunya akan memberikan kesempatan untuk melakukan pengembangan potensi yang ada pada siswa secara optimal (Caraka Putra Bhakti, 2018).

B. Penelitian Relevan

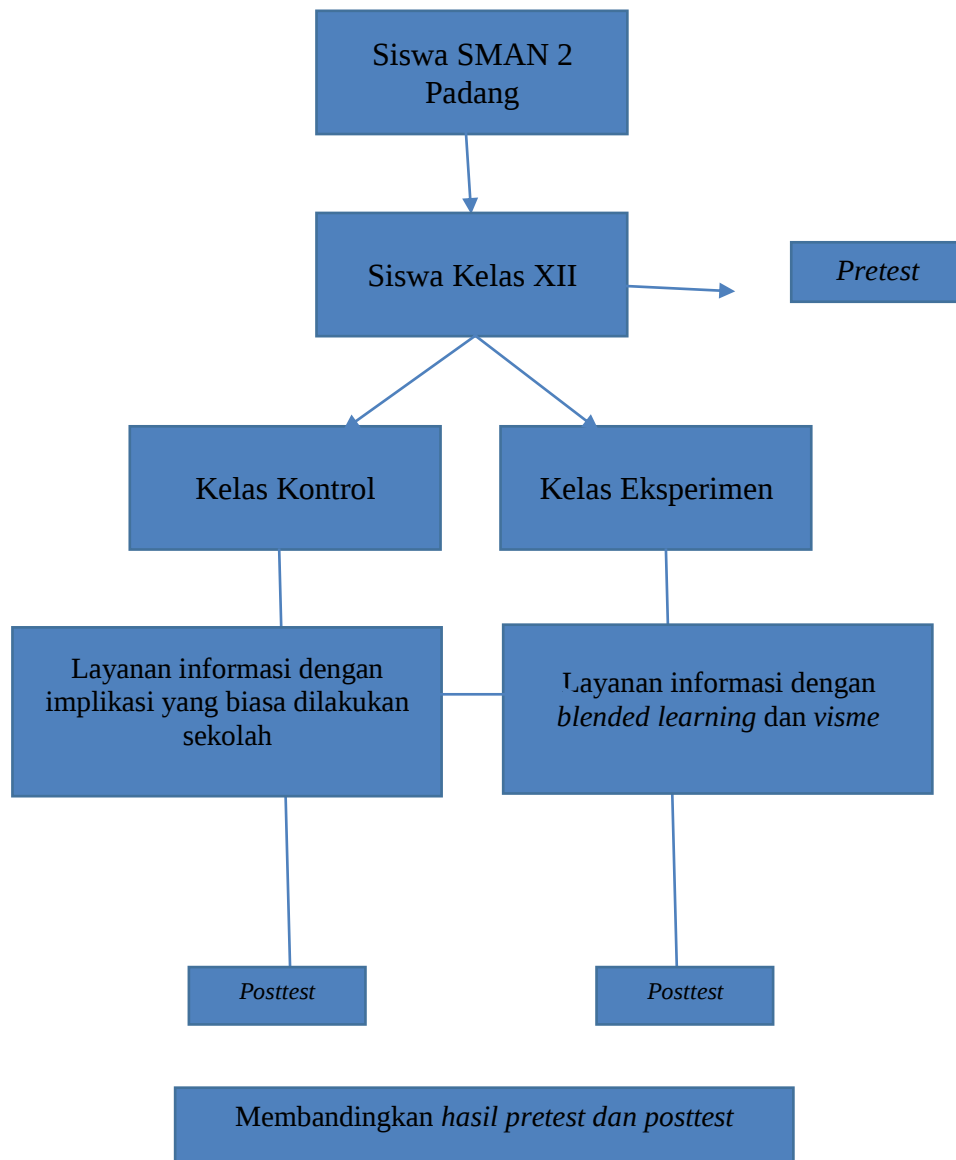
Berdasarkan literatur yang telah dibaca, maka ditemukan beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini diantaranya.

1. Elpira (2018) menunjukan adanya pengaruh yang kuat dari penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik,

pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh positif terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik.

2. Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Silvana (2018) menunjukkan pentingnya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media, yang saat ini menjadi sumber informasi oleh masyarakat terutama oleh kalangan usia muda.
3. Dalam jurnal Vicratina oleh Ilham Maulana Amin (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media digital sebagai alat untuk memahami materi, mencari informasi, dan menganalisis pembelajaran, mampu meningkatkan wawasan dan motivasi belajar peserta didik.
4. Koto (2020) dalam artikelnya menyebutkan literasi digital menjadi kebutuhan mendesak pada saat ini, karena perkembangan teknologi yang begitu pesat, adanya kebutuhan untuk memilih informasi secara baik dan tepat, maka dari itu perlunya diketahui literasi digital.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 4. Gambar kerangka konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual, diberikan *pretest* kepada siswa kelas XI SMAN 2 Padang, dari hasil *pretest* maka akan diambil dua kelas yang memiliki pemahaman literasi digital yang rendah dibandingkan kelas lainnya. Dari dua kelas tersebut akan dijadikan satu kelompok kontrol dan satu lagi kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol akan dilakukan

pemberian materi literasi digital dengan metode yang biasa dilakukan oleh guru BK di sekolah, pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pemberian materi literasi digital dengan metode *blended learning* dengan menggunakan *tools* presentasi visme. Setelah tahap ini pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan diberikan *posttest*, setelah itu dibandingkan antara *pretest* dan *posttest* dan dilihat apakah hipotesis diterima atau ditolak.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut,

1. Adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman literasi digital peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi dengan menggunakan *blended learning* pada kelompok eksperimen.
2. Adanya perbedaan pemahaman literasi digital peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi dengan menggunakan *blended learning* pada kelompok kontrol.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman literasi digital peserta didik setelah diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan dengan pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.

1. Kondisi pemahaman literasi digital peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori memahami literasi digital secara baik/paham. Namun belum menerapkan literasi digital sebagaimana mestinya. Selanjutnya diberikan layanan informasi dengan format klasikal untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik dengan metode *blended learning*.
2. Kondisi pemahaman literasi digital peserta didik setelah diberikannya layanan/*treatment* dan dilaksanakannya *posttest*, mengalami peningkatan secara kuantitatif, namun masih berada pada kategori memahami literasi digital secara baik, baik pada kelompok eksperimen, maupun pada kelompok kontrol.
3. Pemberian layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* dengan pelaksanaan layanan yang lebih interaktif dapat meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.. Hal ini dapat dilihat dari skor mean pada

kelompok kontrol adalah 164,3 sedangkan pada kelompok eksperimen adalah 185,5. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih dibandingkan kelompok kontrol.

B. Saran

Berdasarkan Kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai tindak lanjut penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Konselor dan Guru BK

Pelaksanaan layanan informasi menggunakan metode *blended learning* efektif dilakukan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik, namun lebih baik lagi jika pemberian layanan dilaksanakan dengan menggunakan inovasi, baik *tools, software*, maupun hal baru lain. Tentunya dengan perkembangan teknologi dan zaman yang semakin canggih, proses belajar mengajar juga harus bersifat *adaptable* sehingga tetap menarik, dan terbaru.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan, dan menyempurnakan penelitian ini, dengan menggunakan layanan informasi secara *blended* dengan inovasi lainnya. Dengan data dan hasil penelitian yang didapatkan, selanjutnya bisa dilakukan penelitian lanjutan yang

menyertakan inovasi dan media untuk pelaksanaan kegiatan BK yang lebih dinamis dan menyertakan teknologi secara jelas.

KEPUSTAKAAN

- Adiputra, W. M. (2008). Literasi Media dan Interpretasi atas Bencana. *Jurnal ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 1-20.
- Ahmad, R. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Padang: UNP Press.
- Ambar. (2018, May 15). *15 Manfaat dari Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Diambil kembali dari Pakar Komunikasi: <https://pakarkomunikasi.com/manfaat-dari-perkembangan-teknologi-komunikasi-dan-informasi>
- Amin, I. M., Mansur, R., & Sulistiono, M. (2020). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IIS 01 SMAI Al Maarif Singosari Malang. *VICTRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6 (1), 58-67.
- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*, 127-150.
- Anwar, A. (2017). Infografis di Perpustakaan: Optimalisasi Visualisasi Data. *Media Informasi Vol. XXVI No.1*, 1-10.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Infomasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSGIJANG*, 182-189.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Interne Indonesia. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2)*. Diambil kembali dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: <https://apjii.or.id/survei>
- Bahtiar. (2018). Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Al Hikmah : Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Budaya*, 1-10, 9 (1).
- Bakker, A. (1986). *Metode-metode Filsafat*. Jakarta: Ghalia.
- Bakti Kominfo. (2019, May 10). *Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Komunikasi di Era Digital*. Diambil kembali dari Bakti Kominfo: https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak_positif_danneгатif_perkembangan_teknologi_komunikasi_di_era_digital-806
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacies: a Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 218-159, 57(2).
- Bawden, D. (2008). *Origins and Concepts of Digital Literacy*. New York: NY.

- Belshaw, D. A. (2011). *What is 'Digital Literacy'?* Diambil kembali dari https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjAlqKr_bHwAhVYWX0KHaMgDygQFjAAegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Fclalliance.org%2Fwp-content%2Fuploads%2Ffiles%2Fdoug-belshaw-edd-thesis-final.pdf&usg=AOvVaw2hatMw6iIR2sI85-0x4o40
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book: Best Practice, Proven Methodologies, and Lesson Learned*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Caraka Putra Bhakti, M. A. (2018). Blended Learning: Metode Alternatif dalam Layanan Bimbingan Klasikal. *Seminar Nasional dan Workshop Bimbingan dan Konseling*, (hal. 122-127). Yogyakarta.
- Direktorat Sekolah Dasar, Ditpsd Kemendikbud. (2021, Februari 21). *Literasi Digital Bagi Tenaga Pendidik dan Anak Didik di Era Digital*. Dipetik November 02, 2021, dari <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/literasi-digital-bagi-tenaga-pendidik-dan-anak-didik-di-era-digital>
- Dispermkirta. (2018, Juli 10). *Perkembangan Teknologi Informasi*. Dipetik 09 20, 2021, dari Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan: <https://dispermkirta.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/perkembangan-teknologi-informasi-78>
- Dwiyogo, W. D. (2019). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers.
- Elpira, B. (2018, Februari 08). Pengaruh Penerapan Literasi Digital Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *SKRIPSI*. Banda Aceh: UIN Ar Raniry Banda Aceh.
- Esher-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal Of Education Multimedia and Hypermedia*, 93-106, 13(1).
- Esher-Alkalai, Y., & Soffer, O. (2012). Guest Edition-Navigating in Era Digital Era: Digital Literacy: Social-Culture and Educational Aspects. *Educational Technology & Society*, 1-1,15(2).
- European Association for Viewers' Interest. (2009). *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*. Brussels: European Association for Viewers' Interest.
- Firdaus, Junaidi, & Surip. (2020). Interaksi Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan*, 178-193, 7(2).
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.

- Fitri, E., Suhaili, N., & Ifdil. (2016). Efektivitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Metode Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 84-92.
- Gamayani, D. A., Nabawi, I. H., & Alfatih, M. I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Koordinasi antara Perpustakaan Nasional dengan Perpustakaan Provinsi. *Record and Library Journal*, 120-128, 1(2).
- Government of Malta. (2015, April). *Digital Literacy: 21Century Competences for Our Age (the building blocks of digital literacy form enhancement to transformation*. Diambil kembali dari Department of Elearning, Government of Malta: <https://education.gov.mt/en/elearning/Documents/Green%20Paper%20Digital%20Literacy%20v6.pdf>
- Gunawan, Y. (1987). *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- H.Kamaludin. (2011). Bimbingan dan Konseling Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 447-454.
- Hasugian, J. (2009). *Dasar Dasar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. USupress.
- Hidayati, N. W. (2014). Pengaruh Layanan Informasi Studi Lanjut Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Edukasi*, 94-101.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy : A Plan of Action*. Washington: The Aspen Institute.
- Ifdil. (2008, Juli 08). *Layanan Informasi*. Diambil kembali dari Konseling Indonesia: <https://www.konselingindonesia.com/read/22/layanan-informasi.html>
- Irianto, A. (2004). *Statistik Konsep Dasar & Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Istiningsih, S., & Hasbullah. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 49-56.
- Jamaludin, F. (2017, Januari 10). *Rendahnya Literasi Digital Jadi Penyebab Penyebaran Berita Hoax*. Diambil kembali dari Merdeka: <https://www.merdeka.com/teknologi/rendahnya-literasi-digital-jadi-penyebab-penyebaran-berita-hoax.html>
- Jumrawarsih, & Suhaili, N. (2020). Peran Seorang Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review* 2 (3), 50-54.
- Kamaludin, H. (2011). Bimbingan dan Konseling Sekolah. *Jurna Pendidikan dan Kebudayaan*, 447-454.
- Kararina, S. D., & Suyasa, P. Y. (2005). Hubungan Persepsi Terhadap Dukungan Suami dan Penyesuaian Diri Istri pada Kehamilan Anak Pertama. *Jurnal Phronesis* 7 (1), 65-78.

- Kasmui. (2020). *Literasi Media & Literasi Digital*. Diambil kembali dari Literasi Digital & Kemanusiaan: <https://sites.google.com/view/literasi-digital-kemanusiaan/bahan-ajar/literasi-media-literasi-digital>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017, Oktober). *Buku Literasi Digital*. Diambil kembali dari Gerakan Literasi Nasional: <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/buku-literasi-digital/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2016). *KBBI Daring*. Dipetik Agustus 16, 2021, dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kredibel>
- Koltay, T. (2011). The Media and The Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy. *Media Culture & Society*, 211-221, 33(2).
- Koltay, T., & Takács, E. (2010). *Digital Literacies for Amateurs and Professionals*. Diambil kembali dari ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/41133550_Digital_literacies_for_amateurs_and_professionals/citations.
- Komala, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 38-49, 7(1).
- Koto, Z. A. (2020, Mei 02). *Pentingnya Literasi Digital di Era Teknologi*. Diambil kembali dari Website Universitas Negeri Padang: <http://www.unp.ac.id/index.php/id/kliping/pentingnya-literasi-digital-era-teknologi>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-11.
- Laurillard, D. (1995). Multimedia and the Changing Experience of the Learner. *British Journal of Education and Technology*, 179-189.
- Luddin, A. B. (2010). *Dasar-dasar Konseling*. Bandung: Perdana Mulya Sarana.
- Mastel. (2019, April 10). *Press Release Survey Wabah Hoax Nasional 2019*. Dipetik Oktober 18, 2021, dari <https://mastel.id/press-release-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- Mutiarani, W., & Rahmah, E. (2018). Strategi dan Teknik Penelusuran Informasi Pustaka di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 370-377, 7(1).
- Nuryatin, S. (2020). *Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal*. Diambil kembali dari <https://osf.io/nd72p>
- Pakpahan, R. (2017). Analisis Fenomena Hoax diberbagai Media Sosial dan Cara Menanggulangi Hoax. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi* (hal. 479-484). Jakarta: AMIK BSI Jakarta.
- Pemerintahan Provinsi Kalimantan Barat. (2017, Agustus 12). Dipetik Oktober 13, 23, dari Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID):

<https://ppid.kalbarprov.go.id/pub/files/1455708749-klasifikasi-jenis-informasi.pdf>

- Pendit, P. L. (2013). Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital - sisi pandang kepastakawanan. *Seminar dan Lokakarya Perubahan Pradigma Digital Natives Perpustakaan Universitas*.
- Potter, J. W. (2004). *Theory of Media Literacy: a Cognitive Approach*. California: Sage Publication.
- Prayitno. (2005). *bimbingan dan konseling kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, & Amti, E. (2008). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Dipetik 10 18, 2021, dari Marc Prensky: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Purwati, K. Y., Putra, L. V., & Hawa, A. M. (2018). Literasi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Pencarian Informasi Ilmiah Siswa SMA. *Internation Journal of Community Service Learning*, 237-241, 2(4).
- Purwendri, R. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Program Berbasis Lectora untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Kosep Gerak Tropisme pada Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Ilmuah Guru "COPE"*, 12-18.
- Purwoko, B. (2008). *Organisasi dan Manajemen Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Putri, S. A. (2017). Tingkat Kebutuhan Siswa Terhadap Materi Layanan Informasi. *Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal*.
- Ranganathan, S., Negas, S., & Wilcox, M. (2007). Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions. *Proceedings of the Tenth Annual Conference of the Southern Association for Information Systems*. Florida: Jackson.
- Rani, D., & Setiawati, S. D. (2020). Penyajian Jurnalistik Online INFOBDG untuk Menjadi Sumber Informasi Kredibel. *Jurnalisa: Jurnal Jurusan Jurnalistik*, 233-247, 6(2).
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika dan Komunikasi dan Cara Antisipasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17-28, (8)1.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 72-87, 1(1).
- Rhani, A. M., & Nailufar, N. N. (2020). *Dampak Negatif Penggunaan Teknologi dan Komunikasi*. Diambil kembali dari Kompak.cm:

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/13/154848169/dampak-negatif-penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-tik?page=all>

- Rizkinaswara, L. (2020, June 03). *Urgensi Literasi Digital bagi Masa Depan Ruang Digital Indonesia*. Dipetik Oktober 18, 2021, dari Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika: <https://aptika.kominfo.go.id/2020/06/urgensi-literasi-digital-bagi-masa-depan-ruang-digital-indonesia/>
- Rosana, A. S. (2010). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia. *Gema Eksos*, 144-156, 5 (2).
- Sabrina, A. R. (2018). Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax. *Jurnal of Communication Studies*, Vol.5 No.2, 31-46.
- Saefullah. (2020, November 30). *Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak*. Diambil kembali dari BDK Jakarta Kementerian Agama Republik Indonesia: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/pengaruh-kemajuan-teknologi-komunikasi-dan-informasi-terhadap-karakter-anak>
- Safitri. (2017). Pengaruh Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa SMA Negeri 1 Hinai. *Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 176-180, 2(2).
- Saputra, N. M., & Muharammah, N. W. (2020). Peran Layanan Bimbingan dan Konseling Sebagai Internalisasi Kemampuan Adaptasi Peserta Didik pada Era New Normal. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Mengukuhkan Peran BK Pasca Pandemi Covid-19 di Berbagai Setting Pendidikan* (hal. 75-79). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Setiawan, U. (2020, Juli 10). *Kebudayaan Normal Baru*. Diambil kembali dari Berita Satu: <https://www.beritasatu.com/opini/7043/kebudayaan-normal-baru>
- Silvana, H., & Cecep. (2018, Agustus). *Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung*. Diambil kembali dari ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/333140714_Pendidikan_Literasi_Digital_Di_Kalangan_Usia_Muda_Di_Kota_Bandung
- Slameto. (1986). *Bimbingan di Sekolah*. Salatiga: Bina Aksara.
- Soenarno, A. R., & Mawardi, M. K. (2015). Analisis Pengaruh Kualitas Informasi dan Kredibilitas Sumber Terhadap Kegunaan Informasi dan Dampaknya pada Adopsi Informasi. *Jurnal Administrasi Bisnis* 25 (1), 1-8.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi, D. K. (2010). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, D. K., & Kusmawati, N. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supangkat, S. H. (2020). *Kesenjangan Digital*. Diambil kembali dari http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---asia/---ro-bangkok/---ilo-jakarta/documents/meetingdocument/wcms_753428.pdf
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1), 43-48.
- Susman, E. B. (1998). Cooperative Learning: A review of Factors That Increase The Effectiveness of Cooperative Computer-Based Instruction. *Journal of Educational Computing Research*, 303-322.
- Syardiansyah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Keuangan* ,5(1), 440-448.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning : How to Integrated Online & Traditional Learning*. London: Kagan Page Limited.
- Tohirin. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Utami, S. (2009). Pengaruh Layanan Informasi Bidang Bimbingan Belajar Terhadap Pemahaman Gaya Belajar Siswa Kelas 7 di SMP Negeri 3 Ungaran Tahun Pelajaran 2008/2009. *Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling UNNES*, 39-40.
- Visme. (2021). *About Visme*. Diambil kembali dari Visme.co: https://www.visme.co/about/?utm_source=SiteFooter
- Wahyudi, W. (2020, Oktober 03). *Kadindik Jatim : Pendidikan Harus Berjalan dalam Situasi Apapun*. Diambil kembali dari Kominfo Jatim: <http://kominfo.jatimprov.go.id/read/umum/kadindik-jatim-pendidikan-harus-berjalan-dalam-situasi-apapun>
- Wahyuni, T. (2018). Peranan Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Terhadap Tingkah Laku Sosial pada Siswa Kelas XII KRI di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 1-6.
- Wheeler, S. (2012). Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures. *eLC Research Paper Series*, 14-25, 5.
- Winarsunu, T. (2002). *Statistik dala Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Winkel, W., & Hastuti, M. S. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

- Wright, B. (2015). *Top 10 Benefit of Digital Skills*. Diambil kembali dari <http://webpercent.com/top-10-benefit-of-digital-skills>
- Yusuf, A. M. (2013). *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.