

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Lingkungan sehari-hari di abad 21 yang penuh dengan produk teknologi informasi dan komunikasi berdampak signifikan pada gaya hidup setiap orang saat ini. Menghadapi masyarakat informasi seperti itu, *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menunjuk bahwa setiap warga negara harus memiliki literasi digital dasar agar dapat beradaptasi dengan kehidupan masyarakat saat ini, juga menyerukan bahwa semua negara harus memperhatikan cara efektif mengembangkan literasi digital peserta didik pada wajib belajar dalam rangka menjaga daya saing bangsa (Wang & Chen, 2020) .

Konsep keterampilan abad 21 menurut tim Raizen berfokus pada empat kategori, yaitu *ways of thinking* atau cara berpikir (kreativitas, pemikiran kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pembelajaran dan inovasi), *ways of working* atau cara bekerja (komunikasi dan kolaborasi), *tools for working* atau alat bekerja (TIK dan literasi informasi /literasi digital), *living in the world* atau kehidupan di dunia (kewarganegaraan, kehidupan dan karir, tanggung jawab pribadi dan sosial) (OECD, 2021). Penguasaan terhadap keterampilan abad 21 ditandai dengan keterampilan untuk menggunakan teknologi digital, menggunakan alat komunikasi atau jaringan serta keterampilan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi (Shank, J. D., Bell, S., & Zabel, 2011). Sebagai konsekuensinya maka siswa harus memiliki kemampuan literasi digital yang mengacu pada kompetensi abad 21.

Perkembangan teknologi selama dua tahun terakhir ini mengalami peningkatan yang sangat pesat. Hasil riset Lembaga *We Are Social* tentang Data Tren Pengguna Internet dan Media sosial di Indonesia menunjukkan bahwa total Populasi (jumlah penduduk) Indonesia 274,9 juta. Pengguna Mobile Unik: 345,3 juta (125,6% dari jumlah populasi di Indonesia). Pengguna Internet: 202,6 juta (73,7% dari jumlah populasi di Indonesia). Pengguna Media Sosial Aktif: 170 juta (61,8% dari jumlah populasi di Indonesia) (Andi Dwi Riyanto,

2021). Disamping itu hasil survei terkait penggunaan gawai di lingkungan sekolah dasar menunjukkan bahwa dari 152 siswa SD di Kota Bekasi 149 siswa mendapatkan fasilitas gawai dan 3 siswa tidak mendapatkan fasilitas gawai dikarenakan tidak mendapat ijin dari orang tua.

Peningkatan pesat dalam pemanfaatan teknologi, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar, menegaskan bahwa kolaborasi untuk memastikan manfaat maksimal dari teknologi menjadi semakin penting. Data tren pengguna internet dan media sosial dari Lembaga *We Are Social* menunjukkan bahwa sebagian besar populasi Indonesia, termasuk siswa sekolah dasar, telah aktif menggunakan gawai dan internet.

Kondisi yang muncul mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar sudah memiliki akses ke fasilitas gawai. Namun, adanya beberapa siswa yang belum mendapatkan akses tersebut, terutama karena keterbatasan izin dari orang tua, menunjukkan adanya tantangan yang perlu diatasi. Meskipun mayoritas siswa termasuk dalam generasi *digital native*, upaya lebih lanjut diperlukan untuk mengatasi hambatan aksesibilitas teknologi, sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat positif dari perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran.

*Digital Native* merupakan sebutan untuk orang yang lahir pada era digital dimana teknologi mulai berkembang seperti komputer dan internet (Marc Prensky, 2001). Generasi *digital native* memberi dampak yang cukup besar dalam konteks pendidikan, yang mana mencakup perubahan dalam keseluruhan cara belajar dan pola pikir siswa (Mariati et al., 2021). Fenomena *digital native* pada dasarnya berkaitan dengan penggunaan media dan moda komunikasi di dalam kehidupan sehari-hari; bukan hanya dengan pencarian dan penemuan informasi tetapi juga dalam tata-nilai yang dipegang oleh penggunanya (Scolari, 2019).

Generasi *digital native* memiliki kemampuan adaptasi teknologi tinggi, sehingga harus terus meningkatkan *skill digital*-nya agar tetap relevan dengan kebutuhan hidupnya (Chao et al., 2021). *Digital skills* adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital (Monggilo, 2021). *Digital*

*skills* merupakan dasar dari kompetensi literasi digital (Sri Wahyuningsih, 2021). Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka generasi *digital native* perlu memiliki kemampuan literasi digital.

Secara umum, literasi digital sering dianggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital, sehingga banyak orang memandang bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Sementara itu literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi, namun juga banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Monggilo, 2021). Kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab (Kurnia & Wijayanto, 2021).

Literasi digital merupakan bagian dari enam literasi dasar yang harus dikuasai siswa pada zaman sekarang. Literasi digital yang diimplementasikan di Sekolah Dasar (SD) berkaitan erat dengan penerapan dari pencahangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah, dimana sebagai bentuk refleksi terhadap evaluasi dari hasil tes *Programme International Student Assessment* (PISA) yang masih rendah (Kemdikbud, 2017). Perlu dilakukan upaya serius dan konkret untuk meningkatkan kemampuan literasi di Indonesia, salah satunya dengan peningkatan literasi di tingkat sekolah dasar, hal ini dirasa penting karena SD menjadi pondasi bagi Gerakan literasi di jenjang berikutnya. Salah satu tindak lanjut dari penguatan melek literasi tersebut di tingkat SD adalah penguatan literasi digital.

Zoraini (2014) menjelaskan bahwa kompetensi literasi digital setidaknya memiliki empat karakteristik yaitu pemikir kritis, komunikator, kolaborator dan pencipta (Kemendikbud, 2017). Literasi digital di sekolah dasar bertujuan untuk membangun kecakapan hidup, yaitu membentuk dan membangun keterampilan dasar siswa dengan menggunakan data dan informasi yang diperoleh dari media digital dan mengolahnya menjadi pengetahuan serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2017). UNICEF mengusulkan secara khusus bahwa literasi digital untuk anak-anak mengarah

pada pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang memungkinkan anak-anak berkembang di dunia baru, dunia yang semakin digital. Salah satu tindak lanjutnya adalah kemendikbud berupaya meningkatkan literasi digital melalui kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) pengganti Ujian Nasional. Hal ini didukung dengan pemberian fasilitas *Chromebook* di sekolah-sekolah dasar secara bertahap yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengerjakan ANBK (Makarim, 2022). SK ANBK Dinas Pendidikan Kota Bekasi Tahun 2022 melaporkan bahwa terdapat 652 SD peserta ANBK, 584 (89,5%) SD mampu melaksanakan ANBK secara mandiri karena memiliki fasilitas minimal 15 *Chromebook* / komputer, sedangkan sisanya 68 (10,4%) SD menumpang ANBK di sekolah lain.

Literasi digital di tingkat sekolah dasar masih menemui banyak kendala dimana terbatasnya penggunaan gawai dengan smartphonanya apabila tidak di edukasi dengan baik akan menimbulkan terjadi penyalahgunaan (Yulisnawati Tuna & Kualitas, 2021). Selain itu etika bermedia sosial untuk siswa SD masih harus didampingi belum bisa secara mandiri. Kendati demikian sering terjadi peserta didik melakukan akun rekayasa termasuk manipulasi umur (Kemendikbud, 2017). Perlu edukasi sejak dini agar peserta didik terhindar dari perudungan, candu game, korban medsos dan juga korban pengelolaan waktu.

Dampak dari Literasi digital di SD yang paling nyata adalah menggeser literasi baca tulis konvensional melalui media cetak seperti buku ajar ke dalam media elektronik. Kondisi ini diperkuat dengan banyak guru SD saat ini mengajar dengan memanfaatkan gawai sebagai media yang menarik peserta didik (Santoso, 2020). Beberapa sekolah juga menerapkan literasi digital dengan mengajak peserta didik membawa gawai atau *smartphone* dengan memberi tugas mencari sumber dari akses google, menjawab soal dengan form, percakapan melalui WA (*Whatsapp*) grub (Rachmawati, 2022). Disisi lain masih banyak sekolah yang tidak memperbolehkan peserta didiknya membawa *smartphone* karena dianggap mengganggu konsentrasi belajarnya.

Kendati demikian perlu dicatat bahwa generasi *digital native* cenderung mengandalkan perangkat digital dan *platform online* sebagai alat utama berkomunikasi, seperti yang terungkap dalam hasil penelitian sebelumnya

(Correa, 2016). Meskipun kebijakan sekolah berbeda, kompetensi literasi digital menjadi elemen krusial dalam mendukung pergeseran dalam penggunaan media sosial. Seiring dengan peningkatan kompetensi literasi digital, penggunaan media sosial oleh kelompok digital native tidak hanya terbatas pada fungsi komunikatif, tetapi juga menjadi sarana untuk mencapai tujuan yang lebih terencana dan terarah, seperti informasi dan mobilisasi.

Sementara itu, penindasan di dunia maya telah menjadi masalah yang sangat serius di berbagai belahan dunia. Anak-anak yang menjadi korban perundungan di dunia maya juga dapat menghadapi sejumlah masalah lain dalam kehidupan sehari-hari, termasuk masalah emosional dan perilaku (Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, 2021). Dalam konteks ini, Tao (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang terarah, baik untuk kegiatan waktu luang maupun tugas sekolah, menunjukkan adanya hubungan positif dengan pengalaman *cyberbullying*. Lebih lanjut, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi memiliki peran signifikan dalam mengurangi insiden *cyberbullying*, baik dari peran pelaku maupun korban (Tao, S., Reichert, F., Law, N., & Rao, 2022).

Mengatasi masalah *cyberbullying*, peneliti lain juga mencatat bahwa bimbingan dan pengawasan penggunaan teknologi, melibatkan peran guru dan orang tua, memiliki dampak positif dalam mengurangi insiden tersebut (Buils, R. F., Miedes, A. C., & Oliver, 2022). Oleh karena itu, pengembangan kebijakan yang mendukung literasi digital dan pendekatan pembelajaran yang terarah dalam penggunaan teknologi di sekolah dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan daring yang aman dan mendukung pertumbuhan positif para peserta didik.

Menghadapi dinamika perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks, peran guru sebagai pendidik dan agen pembaharu memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Seiring dengan perubahan zaman, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai penggerak inovasi dalam proses pembelajaran. Guru, sebagai agen pembaharu, dapat mengambil peran

kunci dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Andrian, 2018).

Menteri pendidikan dan kebudayaan memberikan kebebasan atau kemerdekaan bagi guru untuk mengelola pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Nasution, 2022). Dengan memberikan kebebasan kepada guru, pemerintah mendorong adaptasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital ini. Pentingnya memahami perilaku dan kebiasaan generasi *digital native* menjadi dasar utama dalam menyusun rencana pembelajaran yang responsif.

Menciptakan keseimbangan antara kehidupan *online* dan *offline*, guru sebagai sutradara pembelajaran diharapkan dapat memanfaatkan kebebasan tersebut untuk merancang pengalaman pembelajaran yang holistik (Azis, 2019). Pemahaman mendalam terhadap dunia digital generasi saat ini membantu guru menciptakan metode pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dijelajahi adalah model *hybrid learning*. *Hybrid Learning* merupakan pembelajaran campuran yang mana terdapat beberapa siswa-siswa dan interaksi siswa-guru pada kelompok *face to face* (f2f) dan beberapa dari mereka berada pada kelompok lingkungan *online* (*asynchronous* atau *synchronous*) (Helms, 2014).

Banyak para pakar melakukan penelitian terkait penggunaan model *Hybrid Learning*. Helms, (2014) dengan judul "*Blended/hybrid courses: A review of the literature and recommendations for instructional designers and educators*". Helms melakukan kajian literatur tentang penelitian *Hybrid Learning* di wilayah Amerika Serikat, dan menyimpulkan bahwa banyak keuntungan yang didapat ketika menggunakan format campuran/hibrida antara lain peningkatan nilai, retensi dan komunikasi juga kerja tim. Namun diperlukan penjadwalan yang jelas baik dikelas *face to face* (f2f) maupun kelas *online*, komunikasi dengan memanfaatkan perangkat yang ada, dan mempertimbangkan materi pembelajaran (Helms, 2014).

Penelitian lainya juga dilakukan oleh Chen, B. H., & Chiou, H. H. (2014) dengan judul "*Learning style, sense of community and learning*

*effectiveness in hybrid learning environment*”, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana instruksi pembelajaran hybrid mempengaruhi hasil belajar mahasiswa sarjana, kepuasan dan rasa kebersamaan. Hasil menunjukkan bahwa siswa dalam mengikuti kelas *Hybrid Learning* memiliki skor dan kepuasan belajar yang jauh lebih tinggi daripada siswa dari kursus tatap muka. Hasilnya juga menunjukkan bahwa siswa dari kelas *Hybrid Learning* merasakan rasa komunitas yang lebih kuat daripada siswa dalam pengaturan kelas tradisional. Analisis gaya belajar menunjukkan bahwa gaya belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada kelompok belajar. Pembelajar akomodator memiliki efektivitas e-learning yang lebih tinggi daripada pembelajar gaya lainnya (Chen & Chiou, 2014).

Hung, Y. H., Chang, R. I., & Lin, C. F juga melakukan penelitian tentang Hybrid Learning pada tahun 2016 dengan judul *”Hybrid learning style identification and developing adaptive problem-solving learning activities”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara gaya belajar dan prestasi belajar terhadap 67 mahasiswa di Taiwan dengan mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah melalui mekanisme *hybrid learning style identification* (HLSI) yang dikemas menggunakan aktivitas pemecahan masalah berbasis permainan/game. Hasilnya menunjukkan bahwa berbagai jenis kelompok gaya belajar dapat mempengaruhi pemecahan masalah, dan HLSI berbasis game ini mampu memberikan informasi pembelajaran adaptif sehingga meningkatkan efisiensi pengajaran (Hung et al., 2016).

Peneliti lainnya adalah Linke, R., Kothe, T., & Alt, F (2017) dengan judul *”TaBooGa: A hybrid learning app to support children's reading motivation”*. Penelitian ini mengembangkan aplikasi *Hybrid Learning* melalui TaBooGa (Permainan Buku Berwujud) untuk meningkatkan motivasi membaca pada siswa. Maraknya paparan digital sejak dini (misalnya, ponsel pintar dan tablet) menjadikan pembaca yang memiliki kemampuan lemah cenderung lebih memilih penawaran digital daripada membaca tradisional buku. Pada TaBooGa disematkan elemen nyata yang memungkinkan navigasi melalui buku maupun dalam bentuk mini-game yang menghubungkan tugas membaca. Hasilnya sekitar 22 siswa sekolah dasar dengan rentang usia 7 hingga 9 tahun di Stanford

California Amerika Serikat mendapatkan pengaruh positif, baik pembaca dengan kemampuan kuat atau lemah (Linke et al., 2017).

Li, Q., Li, Z., & Han, J. (2021), dengan judul “ *A hybrid learning pedagogy for surmounting the challenges of the COVID-19 pandemic in the performing arts education*”. Model HL menggabungkan kuliah sinkron (difasilitasi oleh teknologi seperti Zoom, Cisco Webex, Google Class, Panopto, dll.) dan sesi asinkron (paket sumber daya di kanvas, sistem manajemen pembelajaran). Pedagogi 'hybrid learning' diterapkan di Hong Kong Academy for Performing Arts (HKAPA) untuk seluruh kegiatan pengajaran pada semester 2 2020/2021 untuk mengatasi tantangan akibat pandemi COVID-19. Hasil menunjukkan bahwa *Hybird Learning* dapat di implementasikan di berbagi pelajaran, selain itu membantu menambah wawasan, juga pemahaman baru tentang belajar mengajar online (Q. Li et al., 2021) .

Mutmainnah, M., Samtidar, S., & Korompot, C (2022) juga melakukan penelitian yang serupa tentang *Hybrid Learning* dengan judul “*Study Of Perceptions On Hybrid Learning In The Teaching Of English At Mtsn 4 Bone During The Covid-19 Pandemic*”. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui persepsi guru dan siswa tentang *Hybrid Learning* dalam pengajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat persepsi positif baik dari guru dan siswa antara lain 1) Guru menganggap bahwa *Hybrid Learning* mampu meminimalisir kelemahan pembelajaran online; 2) Kelas *Hybrid* membuat siswa lebih mudah memahami materi saat pembelajaran online; dan 3) *Hybrid Learning* adalah pembelajaran yang sesuai protokol kesehatan. Peneliti juga menyimpulkan bahwa *Hybrid Learning* menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan guru untuk meminimalkan kelemahan pembelajaran online. (Anwar, 2022).

Berdasarkan penelitian di atas dapat dipaparkan bahwa *hybird learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran online dan offline untuk meningkatkan kompetensi literasi digital. *Hybrid learning* mampu diimplementasikan di semua mata pelajaran dan memberikan dampak positif untuk efisiensi pengajaran, selain itu HL merupakan model pembelajaran adaptif yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik sehingga mampu memberikan pengalaman



belajar. Melihat kondisi di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang *Hybrid Learning* di Sekolah Dasar Kota Bekasi.

Peneliti lainnya adalah Hwang, A. (2018) dengan judul “Online and hybrid learning”. Hwang melakukan kajian teori terkait bagaimana *Hybrid Learning* diimplementasikan pada mahasiswa di bidang disiplin pendidikan bisnis dan manajemen. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa ketika melakukan pembelajaran online dengan model *Hybrid Learning* sangat penting memperhatikan interaksi instruktur dan siswa, juga metode dalam penerapan pembelajaran online/hybrid (Hwang, 2018).

Mumford, S., & Dikilitaş, K. (2020) juga melakukan penelitian dengan judul “*Pre-service language teachers reflection development through online interaction in a hybrid learning course*”. Studi kasus ini menyelidiki tentang pertumbuhan keterampilan berpikir guru di Turki pada saat mengikuti kelas Hybrid. Peneliti berfokus pada pengembangan refleksi terutama melalui keterlibatan online saat guru melakukan praktek mengajar menggunakan *Hybrid Learning*. Hasilnya adalah ketika seorang guru memutuskan mengajar menggunakan *Hybrid Learning* diperlukan teknologi untuk mengajar, dan teknologi untuk pembelajaran guru yang mendukung terjadinya interaksi online (Mumford & Dikilitaş, 2020).

Peneliti lain yaitu Raul Sanchez-Muñoz, Mar Carrió, Gemma Rodríguez, Nora Pérez & Elisabeth Moyano (2020), dengan judul “*A hybrid strategy to develop real-life competences combining flipped classroom, jigsaw method and project-based learning*”. Peneliti mengusulkan aktivitas *Hybrid Learning* yang menggabungkan flipped kelas, pembelajaran berbasis proyek, dan teknik jigsaw. Kombinasi tersebut mampu memotivasi proses belajar mandiri siswa secara keseluruhan, dengan pengembangan kompetensi seperti kreativitas, kerja tim, dan komunikasi lisan (Sanchez-Muñoz et al., 2020).

Xiao, J., Sun-Lin, H. Z., Lin, T. H., Li, M., Pan, Z., & Cheng, H. C pada tahun 2020 melakukan penelitian tentang *Hybrid Learning* dengan judul, “*What makes learners a good fit for hybrid learning? Learning competences as predictors of experience and satisfaction in hybrid learning space*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kompetensi pembelajaran prediktif untuk

pengalaman dan kepuasan peserta didik yang mengikuti kelas *hybrid* di Shanghai Open University. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karena *Hybrid Learning* membuat semua pilihan tersedia, untuk mengalami pembelajaran yang memuaskan, peserta didik tidak perlu memiliki kompetensi tertentu, namun guru perlu memperhatikan pilihan campuran yang tepat dalam penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik kemampuan peserta didik (Xiao et al., 2020).

Peneliti lain Syafril, S., Latifah, S., Engkizar, E., Damri, D., Asril, Z., & Yaumas, N. E. (2021) dengan judul "*Hybrid learning on problem-solving abilities in physics learning: A literature review*". Penelitian ini memfokuskan pada analisis *Hybrid Learning* pada situasi tertentu seperti pandemi Covid-19, dimana guru tidak bisa membantu siswa secara langsung. Penelitian dalam 10 tahun terakhir yang dipublikasikan melalui jurnal bereputasi di berbagai negara di dunia (Taiwan, Belgia, Jerman dan Indonesia). Hasil analisis dari berbagai artikel ditemukan bahwa *hybrid learning* sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran fisika. Untuk itu pembelajaran hybrid perlu diberikan dukungan yang serius diantaranya memberikan pelatihan khusus kepada guru secara berkesinambungan (Lestari et al., 2021).

Penelitian tentang *Hybrid Learning* juga dilakukan oleh Mettis, K., & Våljataga, T. (2021), dengan judul "*Designing learning experiences for outdoor hybrid learning spaces*". Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi skenario pembelajaran seluler seperti apa yang dibuat oleh guru di Estonia Eropa. Hasilnya menunjukkan bahwa merancang dan menerapkan kegiatan pembelajaran di luar lingkungan kelas yang aman dan akrab di ruang *Hybrid Learning* adalah tugas yang menantang bagi para guru di berbagai tingkatan. (Mettis & Våljataga, 2021).

Bülow, M. W. (2022) juga melakukan penelitian dengan judul "*Designing synchronous hybrid learning spaces: Challenges and opportunities*". Tujuan penelitian ini adalah mengungkap tantangan dan peluang yang terkait dengan desain ruang *Hybrid Learning*. Dengan meninjau studi sebelumnya di lapangan dan memperkenalkan pendekatan analitis

berdasarkan konsep desain yang disajikan. Hasil temuan menunjukkan bahwa kualitas desain yang menentukan kondisi dan menentukan tingkat keberhasilan dalam hal pembentukan ruang belajar keras jenis ini. Saat merancang pembelajaran dengan model *Hybrid Learning*, guru dan sekolah perlu menyadari kualitas desain.

Hybrid learning, seperti yang disorot oleh Alsowat (2022) dalam penelitiannya berjudul "*Hybrid Learning or Virtual Learning? Effects on Students' Essay Writing and Digital Literacy*," terbukti mampu meningkatkan literasi digital. Temuan ini mempertegas urgensi integrasi literasi digital dalam konteks pembelajaran hybrid, memberikan dorongan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Mengingat materi yang disampaikan secara online, mayoritas siswa telah memiliki keterampilan digital yang esensial. Oleh karena itu, para pengajar disarankan untuk menyediakan panduan dan instruksi yang jelas terkait penggunaan teknologi, sehingga siswa dapat memaksimalkan pengalaman pembelajaran mereka secara efektif (Alsowat, 2022).

Simpulan dari temuan-temuan penelitian ini memberikan gambaran penting bahwa implementasi *Hybrid Learning* di kelas-kelas perlu dipertimbangkan dengan serius. Faktor-faktor seperti kesiapan perangkat, kompetensi tenaga pengajar, dan metode pembelajaran memainkan peran kunci dalam kesuksesan model pembelajaran ini. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut akan difokuskan pada eksplorasi perangkat sederhana yang dapat mendukung *Hybrid Learning* di sekolah dasar, mengidentifikasi kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru sekolah dasar, dan menentukan strategi efektif yang dapat diimplementasikan di kelas *hybrid* untuk meningkatkan literasi digital siswa SD. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengoptimalkan *Hybrid Learning* sebagai solusi pembelajaran masa depan yang lebih inklusif dan adaptif.

Disisi lain banyak pakar melakukan penelitian tentang HL yang berkaitan dengan dampak pada kemampuan siswa. Zakiah, N. E., & Fajriadi, D. (2020) melakukan penelitian dengan judul "*Hybrid-PJBL: Creative thinking skills and self-regulated learning of pre-service teachers*". Penelitian ini

bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif dan self-regulated learning guru prajabatan yang mengikuti kegiatan pembelajaran Hybrid-PjBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Hybrid-PjBL terhadap kreativitas siswa memiliki kategori sangat tinggi; kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki kategori tinggi, dengan konstruk kemampuan berpikir kreatif siswa berasal dari faktor inovatif; dan self-regulated learning siswa memiliki sikap positif. (Diana et al., 2020).

Peneliti lain Aristika, A., & Juandi, D. (2021), dengan judul “*The effectiveness of hybrid learning in improving of teacher-student relationship in terms of learning motivation*”. Penelitian ini mencoba menguji keefektifan pembelajaran hybrid dalam meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat lanjut siswa. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikansi AMT antara pembelajaran hybrid dan kelompok konvensional, dimana pembelajaran hybrid memiliki AMT yang lebih tinggi. (Aristika et al., 2021).

Sejalan dengan itu Etukakpan, U., & Otabuko, M (2022) melakukan penelitian dengan judul “*Effects of Flipped Hybrid Learning and Academic Achievement of Secondary School Students in physics in Akwa Ibom North-West Senatorial District*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Hybrid* terhadap prestasi belajar siswa SS II Fisika di Akwa Ibom Senator Barat Laut Nigeria. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran *Flipped Hybrid* meningkatkan prestasi akademik siswa (Etukakpan, 2022).

Paparan penelitian di atas memberikan gambaran yang kuat bahwa *hybrid learning* tidak hanya berhasil mengembangkan keterampilan penggunaan perangkat, tetapi juga mampu memperkaya kemampuan berpikir kreatif, *self-regulated learning*, dan meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa literasi digital dalam konteks *hybrid learning* tidak hanya sebatas aspek teknis, melainkan mencakup dimensi kognitif yang signifikan.

Meskipun *hybrid learning* telah diterapkan secara luas di tingkat universitas, penelitian yang ada menunjukkan bahwa pengembangan model ini belum memanfaatkan sepenuhnya pendekatan QIR (*Question, Investigation,*

*and Review*) seperti yang dikembangkan dalam *Self Organized Learning Environments* (SOLE) oleh Sugata Mitra, seorang peneliti dari India. SOLE menekankan pembelajaran mandiri melalui tiga tahap, yaitu pertanyaan, investigasi, dan revidi, dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar. (Mitra et al., 2010). Selain itu, penerapan *hybrid learning* juga belum banyak dilakukan di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah dan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan *Hybrid Learning* di sekolah dasar yang berdampak pada kompetensi literasi digital peserta didik. Disertasi ini memfokuskan pada judul: Pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) di Sekolah Dasar. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan perspektif baru dan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital peserta didik di tingkat dasar, dengan menerapkan pendekatan *hybrid learning* yang inovatif.

## **B. Pembatasan Penelitian**

Fokus utama penelitian ini terbatas pada peningkatan kompetensi literasi digital pada siswa kelas VI sekolah dasar. Pembatasan ini dipilih dengan pertimbangan untuk merinci dan mendalam pada tingkat kelas tertentu, sehingga memberikan wawasan yang lebih spesifik mengenai tantangan dan potensi solusi yang dihadapi siswa dalam mengembangkan kompetensi literasi digital mereka. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang lebih tepat dan relevan dalam mendukung upaya peningkatan literasi digital di tingkat pendidikan dasar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas masalah utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain model pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) yang efektif untuk peningkatan literasi digital siswa Sekolah Dasar kelas VI?”. Selanjutnya pertanyaan penelitian akan diuraikan lebih rinci dan mendasar yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa sekolah dasar kelas VI di Kota Bekasi?
2. Bagaimana model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) untuk meningkatkan kompetensi literasi digital layak digunakan siswa sekolah dasar kelas VI di Kota Bekasi?
3. Bagaimana model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa sekolah dasar kelas VI di Kota Bekasi?
4. Bagaimana model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) praktis untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa sekolah dasar kelas VI di Kota Bekasi?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada siswa sekolah dasar kelas VI.
2. Menghasilkan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) yang layak digunakan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada siswa sekolah dasar kelas VI.
3. Menghasilkan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) yang efektif digunakan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada siswa sekolah dasar kelas VI.
4. Menghasilkan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Question, Investigation and Review* (QIR) yang praktis digunakan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada siswa sekolah dasar kelas VI.



pada jenjang sekolah dasar. Peneliti telah melakukan inventarisasi dan ternyata belum banyak sumber penelitian yang serupa. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengukur kemampuan literasi digital dengan parameter indikator: *Digital skill*, *Digital cultur*, *Digital ethics* dan *Digital safety* yang disesuaikan dengan perkembangan siswa sekolah dasar

## F. Road Map Penelitian

*Road Map* merupakan peta jalan penelitian untuk memahami masalah yang sedang dikaji. *Road map* memuat semua rencana dan kegiatan pelaksanaan penelitian di dalam suatu rentang waktu. Di dalam *road map* penelitian menjelaskan informasi yang meliputi tahapan-tahapan atau kegiatan yang harus dilakukan. Tujuan dibuatnya *road map* penelitian ialah menjadi suatu alat bantu untuk mengukur pencapaian serta untuk mengawasi dan mengevaluasi kegiatan pelaksanaan penelitian. Kegunaan lain *road map* penelitian ialah untuk memahami masalah dalam penelitian yang dilakukan. Tahapan penelitian pengembangan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis QIR (*Question Investigation and Review*) bagi siswa SD. Pengembangan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi literasi digital pada siswa Sekolah Dasar di Kota Bekasi. Lebih lanjut dapat dilihat pada

