

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *COLLABORATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA DI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR (UNISBA) BLITAR

Engelien Yusniar Permanasari^{1*}, Soebiantoro²

^{1,2} Universitas Islam Balitar (UNISBA), Indonesia

E-mail: engelien77@gmail.com

Abstract: The research aims to find out how Balitar Islamic University (UNISBA) Blitar uses collaborative learning-based learning media to increase the digital literacy of its students. This research uses a qualitative methodology and qualitative descriptive research design; Specifically, purposive sampling was used to test data through observation, documentation, and interviews. After data collection, researchers carried out data condensation, data visualization, and conclusions. Based on research findings, students who have a high level of digital literacy competency can use digital technology wisely and ethically. To achieve this, developing students' digital literacy competencies through collaborative learning-based learning media is very necessary. Utilizing digital media in assignments is one strategy to increase students' proficiency in digital literacy. Lecturers can utilize various digital tools and devices in these activities, and adapt tasks to the competency indicators they want to apply. In this way, students can improve their learning experience by utilizing digital technology. The results show that students experienced an increase in digital literacy competency.

Keywords: Learning Media, Collaborative Learning, Digital Literacy

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar menggunakan media pembelajaran berbasis pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan literasi digital mahasiswanya. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dan desain penelitian deskriptif kualitatif; Secara khusus *purposive sampling* digunakan untuk menguji data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Setelah pengumpulan data, peneliti melakukan kondensasi data, visualisasi data, dan pengambilan kesimpulan. Berdasarkan temuan penelitian, siswa yang memiliki kompetensi literasi digital tingkat tinggi dapat menggunakan teknologi digital secara bijaksana dan etis. Untuk mencapai hal tersebut, pengembangan kompetensi literasi digital mahasiswa melalui media pembelajaran berbasis *collaborative learning* sangat diperlukan. Pemanfaatan media digital dalam tugas tugas merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam literasi digital. Dosen dapat memanfaatkan berbagai sarana dan perangkat digital dalam aktivitas tersebut, dan menyesuaikan tugas dengan indikator kompetensi yang ingin diterapkan. Dengan demikian, mahasiswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dalam memanfaatkan teknologi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Collaborative Learning*, Literasi Digital

Copyright (c) 2024 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perubahan yang begitu cepat terjadi di Abad 21 dan sulit melakukan prediksi pada segala aspek kehidupan di bidang ekonomi, transformasi, teknologi, komunikasi dan aspek yang lainnya. Terjadinya perubahan yang cepat dapat dijadikan peluang yang baik

apabila digunakan dengan baik, sebaliknya apabila tidak digunakan dengan baik sistematis, terstruktur dan terukur akan menjadi rintangan (Redhana, 2019).

Munculnya era revolusi digital di Indonesia salah satunya disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi. Karena perkembangannya yang sangat pesat, hal ini berpotensi memberikan dampak besar dan menguasai setiap bidang masyarakat, termasuk pendidikan. Ada persyaratan akademik yang berbeda di Indonesia pada setiap tingkat pendidikan. (Akbar & Dina, 2017).

Dengan memanfaatkan media digital untuk meningkatkan pemahaman siswa, era digital dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan dasar, mempunyai konsekuensi terhadap desain pembelajaran. Media digital dapat menyajikan konten pembelajaran audiovisual yang kontekstual, interaktif, dan menarik (Umam & Zaini, 2013). Ada banyak sekali sumber informasi digital yang tersedia berkat perkembangan terkini di internet dan teknologi informasi. Bawden disebutkan oleh (Khasanah & Herina, 2019) memberikan perspektif segar tentang literasi digital yang berbasis pada literasi informasi dan komputer. Tahun 1980-an menyaksikan perkembangan literasi komputer seiring dengan meluasnya penggunaan mikrokomputer di masyarakat dan bisnis. Ketika teknologi informasi jejaring sosial mempermudah pengorganisasian, perolehan, dan distribusi informasi, literasi informasi berkembang secara dramatis pada tahun 1990an. Agar dapat terlibat secara efektif dalam masyarakat, seseorang harus tertarik, memiliki sikap terhadap, dan mampu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, menghasilkan pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan masyarakat. yang lain. Hal ini dikenal dengan istilah literasi digital (Setyaningsih et al., 2019). Literasi komputer, atau literasi digital, adalah kemampuan menggunakan komputer, internet, dan alat digital lainnya. Literasi digital tidak hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital secara efektif dan bertanggung jawab (Surur et al., 2023).

Diperkirakan bahwa personel sekolah akan terinspirasi untuk menggunakan literasi digital di kelas oleh dunia digital yang berkembang pesat. Kemampuan memperoleh bahan ajar terkini merupakan salah satu manfaat hidup di era digital bagi personel sekolah. Media digital seperti PC, laptop, atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet yang mudah diakses oleh warga sekolah dapat digunakan untuk

melakukan kegiatan tersebut. Di sisi lain, hambatan besar dalam penerapannya adalah kurangnya pemahaman tentang literasi digital. Memberikan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan siswa di sekolah untuk mengekstrak informasi digital secara bertanggung jawab merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Radovan menunjukkan efek menguntungkan dari literasi digital terhadap prestasi akademik. (Radovan, 2014) Saat menggunakan aplikasi dan perangkat lunak komputer, termasuk pengolah kata atau lembar kerja, literasi digital dapat membantu penyelesaian tugas dengan lebih efektif.

Grant (2010a, p. 28) menjelaskan temuan studi tentang penggunaan literasi digital di sejumlah sekolah bahasa Inggris, menekankan sejumlah poin penting, termasuk memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran mereka sendiri, mendorong kemandirian mereka di kelas, dan meningkatkan interaksi antar siswa. komunikasi melalui penggunaan teknologi digital.

Pemasukan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting karena dapat menjadi jembatan untuk membantu ketidakjelasan isi yang disampaikan dalam kegiatan tersebut. Ada tiga jenis bahan ajar: instruksi tertulis, instruksi audio, dan instruksi visual. Tergantung pada cara pengoperasiannya, bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi sumber pembelajaran non-proyeksi, proyeksi, audio, video, dan media komputer (Andani & Yulian, 2018, p. 3). Oleh karena itu, untuk memenuhi tujuan pembelajaran siswanya, guru harus menumbuhkan lingkungan yang memungkinkan terjadinya inovasi dan orisinalitas di kelas.

Literasi digital adalah kemampuan mengakses, menilai, menggunakan, memproduksi, dan menerapkan informasi dengan cara yang masuk akal, sehat, cerdas, dan dapat diterima dengan menggunakan media dan alat komunikasi digital (Yunansah et al., 2022, p. 38). Selain itu, kemajuan teknologi komunikasi di bidang pendidikan semakin memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi yang dibutuhkannya. Salah satu caranya adalah melalui penggunaan aplikasi *smartphone* seperti *Flipbook* dan *Google Play Book*.

Google Play Buku adalah bagian yang didedikasikan untuk publikasi buku gratis dan komersial. Sejak didirikan pada tahun 2011, *Google Play* Buku telah bermitra dengan lebih dari 7000 penerbit. Jutaan penerbit mendaftar ke *Google Play* Buku pada tahun 2020 (Perez, 2011, p. 18). Hasilnya, *Google Play* Buku menjadi layanan

pertukaran buku *online* terbesar yang tersedia di seluruh dunia, dengan dukungan pembelian yang ditawarkan di 79 negara, termasuk Indonesia. Pesatnya pertumbuhan penerbitan buku digital memungkinkan dunia pendidikan menciptakan *e-learning* melalui buku elektronik digital atau *e-book*. Buku elektronik yang dapat disimpan dan dibawa dengan mudah adalah buku digital yang mempunyai informasi atau data digital. Penelitian ini beralasan dan sangat diperlukan mengingat di era akses internet yang pesat dan kehidupan yang serba cepat, baik mahasiswa maupun dosen harus mampu memanfaatkan berbagai platform digital untuk meningkatkan kualitas proses perkuliahan yang bermakna. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil perkuliahan diharapkan agar mahasiswa dapat mendaftar akun di *Google Play Book Store* dan memanfaatkan aplikasi untuk mendapatkan referensi perkuliahan. Sebag (Rivai et al., 2021), selain tidak bisa hadir secara fisik di perpustakaan selama wabah Covid-19, tidak semua perpustakaan menyediakan akses layanan peminjaman buku digital. Mengingat konteks di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa proses perkuliahan online efisien, berkualitas, dan bermakna. Hal ini dicapai dengan melatih siswa dalam literasi digital, yang membantu mereka menjadi pembelajar mandiri, dan dengan memberi mereka akses ke berbagai sumber daya teknologi dan materi pendidikan melalui aplikasi *Google Play*.

Kemampuan teknologi untuk memperoleh, memahami, dan berbagi pengetahuan secara *online* dikenal sebagai literasi digital (Bawden, 2001, p. 9). Melalui aplikasi digital, penulis dapat dengan cepat dan mudah menerbitkan bukunya untuk dijual jika memiliki literasi digital. Literasi digital, disebut juga literasi teknologi atau literasi informasi, menurut Gilster adalah kapasitas untuk memahami dan memanfaatkan informasi dalam berbagai format dan dari beragam sumber (Gilster, 2017, p. 1). Literasi digital mengacu pada kemampuan berkomunikasi dengan sukses dalam berbagai format digital, mengakses berbagai informasi, dan memahami pesan. Kefasihan menulis dan membaca merupakan komponen literasi digital. Literasi digital memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) pengambilan informasi lebih cepat; (2) pengambilan keputusan lebih cepat; (3) peningkatan kemampuan menyaring berita dan informasi dari internet; (4) banyaknya bahan referensi untuk memudahkan pemahaman pembelajaran; (5) potensi penghematan uang, waktu, dan tenaga; dan (6) komunikasi yang lebih sederhana. Selanjutnya (Asmawati, 2021, p. 44) Ada beberapa strategi untuk

meningkatkan literasi digital: (1) menggunakan informasi cetak, visual, digital, dan auditori untuk menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif; (2) menyediakan akses internet yang adil melalui sumber perpustakaan; dan (3) mentransformasikan budaya tutur menjadi budaya. membaca, (4) gerakan literasi keluarga untuk memajukan pengembangan pengetahuan berbasis fakta dan kebenaran.

Instruktur memimpin kelas dalam kegiatan pembelajaran dengan: (1) menekankan nilai proyek kelompok dan mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi yang konstruktif dan melek digital dengan teman sekelasnya. (2) instruktur mencontohkan tugas yang diselesaikan dalam latihan literasi digital, (3) Mahasiswa menggunakan sumber internet untuk mengecek referensi perkuliahan secara mandiri (4) Mahasiswa aktif mencari, menyalin, mendownload, dan membeli referensi dalam bahan ajar. (5) Mahasiswa aktif berkolaborasi dengan teman sebaya dan menggunakan alat digital seperti *Google Play Books* untuk mencari referensi bahan diskusi perkuliahan. (6) Siswa dapat mencari dan mengunduh buku-buku yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan bahan pelajarannya.

Para pengajar di UNISBA Blitar telah banyak memanfaatkan teknologi informasi (TI) di dalam kelas. Secara khusus, mereka telah menggunakan *Quizizz*, *Google Classroom*, *Power Point*, pembelajaran audio visual, bahan ajar *flipbook*, dan *e-learning*. Pengamatan di UNISBA Blitar menunjukkan bahwa mahasiswa masih kesulitan dalam menguasai materi, terutama pada nilai penilaian yang tidak memenuhi syarat minimal penyelesaian. Hal ini terbukti dari hasil wawancara profesor bahwa satu-satunya cara untuk mengakses bahan ajar adalah melalui salinan cetak. Namun bahan ajar yang ada saat ini belum memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, termasuk *e-modul* yang menggunakan aplikasi *flipbook* sebagai sumber pengajarannya. Karena sebagian besar mahasiswa UNISBA Blitar sudah memiliki ponsel, belajar bukanlah hal yang sulit bagi semua orang (Pranata, 2022). Meskipun sumber daya pembelajaran melimpah, tujuan pembelajaran belum tercapai. Siswa terus berjuang untuk memahami topik kursus, sehingga menghalangi mereka mencapai hasil yang diinginkan.

Pembelajaran kolaboratif adalah salah satu jenis pengajaran yang menempatkan kebutuhan siswa sebagai prioritas utama. Teknik keterlibatan dalam kelompok kecil di mana banyak orang membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan secara kolektif dikenal sebagai pembelajaran kolaboratif (Laal et al., 2013, p. 286). Meskipun terdapat

berbagai jenis kegiatan yang termasuk dalam pembelajaran kolaboratif, penekanan utamanya adalah pada bagaimana siswa mengeksplorasi dan menerapkan materi yang telah mereka pelajari untuk meningkatkan penalaran mereka, berlatih menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan menciptakan informasi baru (Barkley et al., 2014, p. 15). Siswa bekerja dalam kelompok untuk mencari informasi, mengajukan pertanyaan, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan data dari sumber, menawarkan solusi lain, dan menghasilkan kesimpulan berdasarkan semua informasi yang mereka temukan (Wiyarsi et al., 2015, p. 77353). Pembelajaran kolaboratif berpotensi meningkatkan kinerja akademik, meningkatkan harga diri, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan keterampilan sosial siswa (Zhang & Cui, 2018, p. 378). Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengatasi masalah dengan berbagi pemikiran, ide, sikap, dan pengalaman (Amania & Rasid Achmadi, 2019).

Permasalahan yang ada di UNISBA Blitar adalah kebutuhan bahan ajar dalam rangka memperlancar perolehan kompetensi yang ditargetkan. Melihat kondisi mahasiswa, terdapat permasalahan: (a) dosen masih belum memanfaatkan TI dengan sebaik-baiknya dalam kegiatan pembelajaran; dan (b) kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang sehingga memerlukan penggunaan bahan ajar yang kreatif selama proses pembelajaran. Literasi digital siswa dapat meningkat dengan penggunaan aplikasi digital ini, sehingga mendorong kreativitas dan partisipasi di dalam kelas. Penjelasan tersebut memperjelas bahwa bahan ajar sama pentingnya dengan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran seefektif mungkin. Sebagai fasilitator, dosen harus mampu memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dan materi kuliah.

Salah satu jenis teknik pembelajaran disebut pembelajaran kolaboratif, di mana siswa menggunakan alat pembelajaran digital seperti internet dan multimedia yang melampaui ruang dan waktu untuk belajar dalam kelompok (Tian & Lin, 2016a) lebih banyak kesuksesan, lebih banyak produktivitas, hubungan yang lebih penuh kasih sayang, peningkatan motivasi dan komitmen, peningkatan kesehatan psikologis, dan peningkatan kompetensi sosial adalah manfaat dari pembelajaran kolaboratif (Laal & Ghodsi, 2012a) dikuatkan dengan temuan penelitian tambahan yang menunjukkan kompetensi sosial dan motivasi mempengaruhi seberapa sukses keterampilan

kepemimpinan seseorang (Aldawsari, 2020). Selain itu, pembelajaran kolaboratif mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi konstruktif satu sama lain. Loes et al., (2017a) menyatakan pembelajaran kolaboratif menciptakan suasana yang terfokus pada kebutuhan siswa, meningkatkan kinerja akademik mereka, membantu mereka membentuk hubungan dekat satu sama lain, dan meningkatkan keterlibatan mereka di kelas. Darko & Wang (2021a) berpendapat siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kolaboratif lebih mungkin untuk berkoordinasi dan berkomunikasi satu sama lain ketika membuat keputusan yang akan membantu kelompok secara keseluruhan. Oleh karena itu, dosen dapat mendampingi mahasiswa membangun keterampilan literasi digital dengan menggunakan media pembelajaran berbasis pembelajaran kolaboratif, yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa dan kelompoknya untuk menelusuri internet untuk mencari sumber belajar.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 Maret hingga 30 Juni 2024, ketika peneliti mengunjungi lokasi untuk mewawancarai partisipan secara langsung dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk penyelidikan. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar.

Dengan menggunakan catatan verbal atau semi terstruktur dari hasil wawancara, penelitian dilakukan dengan mengkaji informasi atau fakta mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar. Peneliti menggunakan metodologi kualitatif dalam penelitian ini. Cresswell menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis fenomena atau menafsirkannya dari perspektif makna yang diberikan masyarakat kepada peneliti (Fitri & Haryanti, 2020a). Interaksi yang erat antara peneliti dan orang-orang yang diteliti, serta aspek realitas yang dikonstruksi secara sosial, ditonjolkan dalam pendekatan penelitian kualitatif (Moleong, 2002).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif, menurut Fitri dan Haryanti, dibatasi pada upaya peneliti untuk menggambarkan suatu masalah, skenario, dan/atau peristiwa apa adanya, sehingga menghasilkan penyajian fakta atau pencarian fakta secara sederhana (Fitri & Haryanti, 2020b). Informasi yang sistematis, faktual, atau nyata, dan akurat mengenai fakta, sifat,

dan situasi yang diselidiki disediakan oleh penelitian deskriptif semacam ini. Penelitian semacam ini bertujuan untuk mendeskripsikan selain menjelaskan dan menganalisis.

Strategi *purposive sampling* digunakan untuk mengidentifikasi informan penelitian. Mahasiswa serta pejabat yayasan dan struktural menjadi informan dalam penelitian ini. Data primer dan sekunder merupakan contoh jenis data dan sumbernya. Data primer penelitian berasal dari wawancara kepada subjek dan narasumber tentang penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar. Data sekunder berasal dari dokumen, termasuk informasi mengenai ketenagakerjaan lembaga dan program pendidikan.

Teknik wawancara dan dokumentasi digunakan dalam proses pengumpulan data. Selain dosen, mahasiswa UNISBA Blitar yang berperan sebagai informan tambahan juga diwawancarai untuk penelitian ini dengan menggunakan pendekatan wawancara. Informasi atau dokumen tertulis mengenai jumlah pegawai, rencana inisiatif penguatan identitas perguruan tinggi melalui budaya keagamaan, dan profil Unisba Blitar merupakan pendekatan dokumentasi.

Proses pengumpulan informasi secara metodis dari observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi dikenal sebagai analisis data. Ini melibatkan pengkategorian informasi, karakterisasinya, memutuskan apa yang penting dan akan dipelajari, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain (Sugiyono, 2018a).

Tiga teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini kondensasi data yaitu kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang mendekati keseluruhan bagian-dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, materi-materi empiris lainnya; penyajian data adalah penyajian data dalam penelitian ini juga dimaksudkan untuk menemukan suatu makna dari data-data yang telah diperoleh, kemudian disusun secara sistematis, dari bentuk informasi yang kompleks menjadi sederhana namun selektif; dan verifikasi data (penarikan kesimpulan/verifikasi) yaitu Analisis yang dilakukan selama pengumpulan data dan sesudah pengumpulan data digunakan untuk menarik kesimpulan, sehingga dapat menemukan pola tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi; yang diciptakan oleh Miles Huberman dan Saldana

(Sugiyono, 2018b).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan perangkat digital siswa yang tidak efektif dengan cara yang dapat diterima dan efisien merupakan salah satu tanda kurangnya literasi digital (Abyatar Pappang & Puspitasari Izaak, 2022). Indikator kompetensi digital yang telah dijelaskan sebelumnya menunjukkan tingkat kompetensi literasi digital di kalangan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya kompetensi literasi digital di kalangan siswa disebabkan oleh permasalahan pada literasi digital mereka. Temuan literasi digital mahasiswa UNISBA Blitar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Literasi Digital Mahasiswa UNISBA Blitar

Indikator Kompetensi Digital	Literasi digital mahasiswa
Literasi Informasi dan data	Mahasiswa masih ada yang mencari informasi yang kurang tepat serta tidak menampilkan sumber informasi yang dipakai.
Komunikasi dan kolaborasi	Mahasiswa belum memanfaatkan media digital untuk mengkomunikasikan konten secara kreatif & minimnya kegiatan kolaborasi
Pembuatan konten digital	Mahasiswa hanya membuat dan menyajikan konten dalam bentuk presentasi sederhana dengan menggunakan Powerpoint.

Meskipun mahasiswa pada generasi ini merupakan generasi digital native dan tumbuh dengan teknologi digital, namun kegiatan pembelajaran masih menunjukkan kurangnya kompetensi siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital, berdasarkan temuan di atas. Perjuangan siswa dalam menghadapi literasi digital menunjukkan rendahnya kompetensi literasi digital mereka. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kompetensi literasi digital siswa harus dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang relevan.

Aktivitas pengajaran yang dilakukan di dalam kelas perlu memaksimalkan penggunaan sumber dan sarana belajar digital agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lengkap. Kusmana mengungkapkan bahwa hal ini dapat dicapai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menetapkan strategi instruksional, implementasi dan evaluasi (Kusmana, 2011).

Dosen pertama-tama mengevaluasi kompetensi literasi digital mahasiswa sebagai acuan untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, dosen merancang

pembelajaran menggunakan rencana pembelajaran semester (RPS) dan meninjau media serta sumber belajar digital yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Setelah itu, dosen mengimplementasikan perencanaan tersebut di dalam pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk melihat perkembangan mahasiswa.

Dosen pun memanfaatkan berbagai sarana dan sumber belajar digital selama proses pembelajaran (Sulistio & Haryanti, 2021). Dosen memanfaatkan perangkat tersebut untuk menyajikan materi secara kreatif untuk meningkatkan interaksi di dalam kelas (Haryanti & Hidayati, 2022). Selain itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan meliputi penggunaan Mentimeter untuk *review* materi, praktikum pengukuran dengan *Virtual Simulator*, riset dengan *Google Scholar* atau *Google Books*, dan penyajian materi dengan *Powerpoint* serta *Youtube*. Dosen selanjutnya memberikan tugas proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. Tugas-tugas ini didesain sesuai dengan indikator kompetensi digital seperti yang telah dijelaskan yaitu: literasi informasi dan data, komunikasi dan *digital collaborative learning*, serta pembuatan konten digital. Salah satu tugas pertama yang diberikan adalah membuat poster digital, yang bertujuan untuk memperbaiki keterampilan mahasiswa dalam hal literasi informasi dan komunikasi. Selanjutnya, ada tugas untuk membuat video edukasi singkat dan kuis Kahoot!, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam hal kolaborasi dan kreativitas untuk merancang konten digital.

Memanfaatkan *platform* pembelajaran digital seperti internet dan teknologi multimedia, yang melampaui batasan spasial dan temporal, pembelajaran kolaboratif adalah semacam pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok (Tian & Lin, 2016b). Dengan pendekatan ini, siswa dapat bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Melalui kesempatan untuk berlatih menerapkan keterampilan literasi digital dalam interaksi teman sebaya, pembelajaran kolaboratif membantu pengembangan kemampuan siswa tersebut. Pencapaian yang lebih baik, hasil yang lebih baik, hubungan yang lebih penuh kasih sayang, dedikasi dan motivasi yang lebih tinggi, kesehatan mental yang lebih baik, dan keterampilan sosial yang lebih baik adalah hasil-hasil yang bisa dicapai dari pembelajaran kolaboratif (Laal & Ghodsi, 2012b). Melalui beragam kursus dan proyek, mahasiswa dapat mengeksplorasi, menemukan, dan berbagi informasi sekaligus mengembangkan kemampuan kepemimpinan dengan memanfaatkan pembelajaran kolaboratif berbasis

digital. Ini membantu anak-anak menjadi lebih mahir dalam menangani berbagai tugas dan pekerjaan rumah. Selain itu, anak-anak dapat memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan daya saing mereka dan belajar tentang kualitas kepemimpinan. Siswa dapat mempraktikkan dan meningkatkan keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk menjadi pemimpin yang efektif dan memenuhi tuntutan tempat kerja melalui pembelajaran kolaboratif digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan mahasiswa memperlihatkan indikasi rendah dalam hal mencari informasi dari sumber yang tidak kredibel, kurang kreatif dalam mengkomunikasikan konten digital, kurang berpartisipasi dalam aktivitas kolaborasi, dan hanya mampu membuat konten digital yang sederhana. Indikasi tersebut menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital mahasiswa sebelumnya tergolong rendah. Namun, setelah menerapkan aktivitas pembuatan media pembelajaran digital, kompetensi literasi digital mahasiswa meningkat. Hasil penilaian menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa pada tugas pembuatan konten yang dikerjakan secara kolaboratif lebih tinggi daripada nilai rata-rata pada tugas pembuatan poster. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian tugas yang dikerjakan secara kolaboratif dapat signifikan meningkatkan capaian kompetensi literasi digital siswa. Sebagai hasilnya, siswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan aktivitas penerapan media pembelajaran digital dalam aktivitas penugasan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa.

Bila menggunakan media pembelajaran kolaboratif, siswa harus menyelesaikan tugas belajar sesuai dengan peran yang diberikan kelompoknya. Melalui kegiatan ini timbul interaksi positif antar individu bahkan antar komunitas sehingga menimbulkan motivasi dan empati bersama. Selain itu, pembelajaran kolaboratif mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi konstruktif satu sama lain (Loes et al., 2017b). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran kolaboratif menciptakan suasana yang terfokus pada kebutuhan siswa, meningkatkan kinerja akademik mereka, membantu mereka membentuk hubungan kerja yang erat satu sama lain, dan meningkatkan keterlibatan mereka di kelas (Darko & Wang, 2021b). Menggunakan sumber belajar kolaboratif dapat membantu siswa berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain sambil membuat

keputusan yang akan membantu kelompok secara keseluruhan. Literasi digital yang kuat diperlukan karena lulusan perguruan tinggi harus memiliki daya saing, fleksibel, dan responsif (Widayati et al., 2022) Literasi digital siswa dapat dikembangkan dengan bantuan teknologi, khususnya di bidang pemilihan informasi, respon, dan evaluasi. Oleh karena itu, peneliti dapat menggunakan media pembelajaran pembelajaran kolaboratif dalam pembelajarannya jika ingin membantu siswa menjadi lebih mahir dalam literasi digital. Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya serta penelitian dan diskusi saat ini.

SIMPULAN

Hasil penelitiannya mahasiswa dapat menggunakan teknologi digital dengan bijak dan bertanggung jawab jika memiliki tingkat kompetensi literasi digital yang baik. Untuk mencapai hal tersebut, pengembangan kompetensi literasi digital mahasiswa melalui media pembelajaran berbasis *collaborative learning* sangat diperlukan. Salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi literasi digital mahasiswa adalah dengan menerapkan media digital dalam aktivitas penugasan. Dosen dapat memanfaatkan berbagai sarana dan perangkat digital dalam aktivitas tersebut, dan menyesuaikan tugas dengan indikator kompetensi yang ingin diterapkan. Dengan demikian, mahasiswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dalam memanfaatkan teknologi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kompetensi literasi digital.

Penggunaan media pembelajaran kolaboratif merupakan cara praktis bagi instruktur untuk membantu siswa menjadi pembelajar digital yang lebih mahir. Karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi kursus semuanya dapat menjadi pertimbangan ketika merancang kegiatan kolaboratif digital. Penelitian di masa depan harus melihat bagaimana perbedaan media pembelajaran kolaboratif mempengaruhi keterampilan literasi digital siswa. Tujuan penelitian ini telah berhasil tercapai dan memenuhi harapan para peneliti yang merupakan dosen UNISBA Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abyatar Pappang, F., & Puspitasari Izaak, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Digital Pada Aktivitas Penugasan Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika*, 1(2), 69–75.
- Akbar, M. F., & Dina, A. F. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital DanSelf- Directed Learning Pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenus*, 2(1), 28–

38.

- Aldawsari, R. A. (2020). The Relationship between Leaders' Emotional Intelligence and Leadership Effectiveness from Perspectives of Leaders and Faculty Members at University of Hafr Al Batin. *Journal of Education*, 79(2), 1–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.21608/edusohag.2020.116714>
- Amania, I., & Rasid Achmadi, H. (2019). Penerapan Pembelajaran Kolaboratif Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Diskusi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>
- Asmawati, L. (2021). Literasi Digital melalui Penggunaan Media Google Play Books pada Mahasiswa. *Proceeding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1, 144–154.
- Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. (2014). *Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty*. John Wiley & Sons.
- Bawden, D. (2001). *Information and Digital Literacies: A Review of Concepts in Journal Of Documentation*.
- Darko, E. N. K. O., & Wang, X. (2021a). Research on the Influence of Collaborative Learning among Bachelor of Education (Management) Students in University of Cape Coast, Ghana. *Open Journal of Business and Management*, 09(06), 2816–2833. <https://doi.org/https://doi.org/10.4236/ojbm.2021.96157>
- Darko, E. N. K. O., & Wang, X. (2021b). Research on the Influence of Collaborative Learning among Bachelor of Education (Management) Students in University of Cape Coast, Ghana. *Open Journal of Business and Management*, 09(06), 2816–2833. <https://doi.org/https://doi.org/10.4236/ojbm.2021.96157>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020a). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development*. Madani Media.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020b). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development*. Madani Media.
- Gilster, Paul. (2017). *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub.
- Grant, L. (2010a). *Connecting Digital Literacy Between Home and School*. Bristol: Future Lab.
- Grant, L. (2010b). *Connecting Digital Literacy Between Home and School*. Bristol: Future Lab.
- Haryanti, N., & Hidayati, Y. (2022). *Inovasi Model Aplikasi Pembelajaran Online Daring di Sekolah*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Khasanah, U., & Herina. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1(1), 1004.

- Kusmana, A. (2011). E-Learning dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 14(1), 35–51.
- Laal, M., Geranpaye, L., & Daemi, M. (2013). Individual accountability in collaborative learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 286–289.
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012a). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012b). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Loes, C. N., An, B. P., Saichaie, K., & Pascarella, E. T. (2017a). Does Collaborative Learning Influence Persistence to the Second Year of College? *The Journal of Higher Education*, 88(1), 62–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00221546.2016.1243942>
- Loes, C. N., An, B. P., Saichaie, K., & Pascarella, E. T. (2017b). Does Collaborative Learning Influence Persistence to the Second Year of College? *The Journal of Higher Education*, 88(1), 62–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00221546.2016.1243942>
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Perez, J. C. (2011). *Google Touts Growth of E-book Service and Store*. PC World: International Data Group.
- Pranata, S. P. (2022). The Influence of Lecturer Competence, Lecturer Creativity, and Utilization of E-Learning Media (E-MTU) on Student Understanding at Universitas Mahkota Tricom Unggul During the Covid-19 Pandemic. *Enrichment: Journal of Management*, 12(2), 2285–2292.
- Radovan, V. (2014). *Digital Literacy as a Prerequisite for Achieving Good Academic Performance*. Croatia : Ecil.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253.
- Rivai, A., Pranata, S. P., Fadila, Z., Syahlina, M., & Ginting, B. B. (2021). The Effect of Facilities on Motivation and Its Impact on Accounting Understanding. *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(6), 1934–1938.
- Setyaningsih, R., Abdullah, Prihantoro, E., & Hustinawaty. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200–1214.
- Sugiyono. (2018a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2021). *Strategi Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Literasi Digital*. Banten: CV. AA. Rizky.

- Surur, M., Dian Nurtjahyani, S., & Yana, I. (2023). The Effect of Project Based Learning on Digital Literacy Skills and Conceptual Understanding in an Online-Based Flipped Classroom Environment. In *Jurnal Edumaspul* (Vol. 7, Issue 1).
- Tian, D., & Lin, H. (2016a). The Construction and Application of Digital Collaborative Learning System. *Proceedings of the 6th International Asia Conference on Industrial Engineering and Management Innovation*, 541–550. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-94-6239-145-1>
- Tian, D., & Lin, H. (2016b). The Construction and Application of Digital Collaborative Learning System. *Proceedings of the 6th International Asia Conference on Industrial Engineering and Management Innovation*, 541–550. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-94-6239-145-1>
- Umam, K., & Zaini, I. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Urnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(2), 100–105.
- Widayati, A., Wibawa, E. A., Septiana, Y., & Johari, R. J. (2022). Industrial Revolution Era 4.0: Digital Literacy of Accounting Education Students. *Dinamika Pendidikan*, 17(1), 107–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v17i1.36645>
- Wiyarsi, A., Hendayana, S., Firman, H., & Anwar, S. (2015). Collaborative Learning to Improve Preservice Teachers' Knowledge About Chemistry Content in the Automotive Vocational Context. *Cakrawala Pendidikan*, 3, 77353.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Tri Herlambang, Y., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1136–1149. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1881>
- Zhang, J., & Cui, Q. (2018). Collaborative learning in higher nursing education: A systematic review. *Journal of Professional Nursing*, 34(5), 378.