

## **Literasi Digital Pemanfaatan *Blended Learning* Berbantuan *Mentimeter* Bagi Calon Guru Pendidikan Sejarah**

**Ni Komang Sri Yulastini, I Made Depi Sucipto<sup>2</sup> Ni Made Dwi Narita Kusumawardani<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

<sup>2</sup>SMP Negeri 4 Petang

E-mail : [komangyuli89@gmail.com](mailto:komangyuli89@gmail.com) ,

[imadedepisucipto@gmail.com](mailto:imadedepisucipto@gmail.com) ,

[narakuma2002@gmail.com](mailto:narakuma2002@gmail.com),

### **ABSTRAK**

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital dengan memanfaatkan *blended learning berbantuan mentimeter* bagi calon guru Pendidikan Sejarah Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Pemanfaatan teknologi bukanlah hal baru bagi calon guru dan dalam hampir setiap kegiatan tidak lepas dari produk teknologi. Demikian, bagi calon guru pun harus mampu menggunakan atau membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Diantara perantara atau media pembelajaran tersebut ialah pemanfaatan *blended learning* berbantuan *mentimeter* .Dengan media ini calon guru dapat memberikan materi pelajaran yang dapat diakses oleh siswa dan mengemas kegiatan belajarnya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *Mentimeter* dan berbasis literasi digital. Pemanfaatan *blended learning* berbantuan *mentimeter* oleh calon guru memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami teori dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dalam memanfaatkan literasi digital yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran secara luring, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Tahapan yang terdapat dalam literasi digital meliputi: kompetensi digital, penggunaan digital, dan transformasi digital. Secara garis besar artikel ini akan menjelaskan tentang *blended learning* berbantuan modul aplikasi *mentimeter*, literasi digital, dan proses belajar mengajar.

**Kata kunci** : Modul Aplikasi *Mentimeter*, Literasi digital, Perkuliahan Luring

### **ABSTRACT**

*This paper aims to describe digital literacy by utilizing blended learning with the aid of a meter for prospective teachers of History Education in the History Education Study Program, FKIP University, PGRI Mahadewa Indonesia. The use of technology is not new for prospective teachers and in almost every activity can not be separated from technology products. Thus, prospective teachers must also be able to use or create information and technology-based learning media. Among these intermediaries or learning media is the use of blended learning with the aid of a Mentimeter. With this media, prospective teachers can provide subject matter that can be accessed by students and package their learning activities by utilizing the features available in Mentimeter and based on digital literacy. The use of mentimeter-assisted blended learning by prospective teachers provides experience for students to understand theory and increases student involvement in the learning process in utilizing digital literacy needed in offline learning activities, so that the teaching and learning process becomes more interactive and fun.*

*The stages contained in digital literacy include: digital competence, digital use, and digital transformation. Broadly speaking, this article will explain about blended learning assisted by the mentimeter application module, digital literacy, and the teaching and learning process.*

**Keyword** : Mentimeter Application Module, Digital Literacy, Offline Lecture

## 1. PENDAHULUAN

Tahun 2022 masa pandemi covid telah mengalami penurunan dan berdampak pada kegiatan belajar mengajar. Dalam artikel ini akan dibahas dampak positif dari pandemi covid-19 yaitu dimana pada masa ini dunia pendidikan harus melakukan pembelajaran daring setelah berakhir kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara luring dan membuat tenaga pendidik maupun peserta terbiasa dengan dunia teknologi atau biasa disebut literasi digital.

Literasi yang sering diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, dan menafsirkan informasi kemudian tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan (Setyaningsih et al., 2019). Pendidikan antara lain mengajarkan peserta didik meningkatkan kapasitas intelektualnya dan memiliki perangkat berpikir yang memadai untuk menjalankan perannya di tengah masyarakat dan kebudayaan (Baiti, 2020). Sedangkan digital mengandung hal teknis-teknologis, yaitu terkait kode, teknologi komputer, dan internet (Mastuty, 2020). Literasi Digital merupakan kemampuan dasar secara teknis untuk menjalankan komputer serta internet, yang ditambah dengan memahami serta mampu berpikir kritis dan juga melakukan evaluasi pada media digital dan bisa merancang konten komunikasi (Agustiningsih, 2021). Literasi digital juga merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan berbagai media guna mengakses, analisis serta menghasilkan informasi untuk berbagai keperluan dalam kehidupan sehari-hari seseorang yang akan dipengaruhi oleh media yang ada disekitar kita berupa internet (Shavab, 2020).

Literasi digital mencakup pemahaman tentang web dan mesin pencari. Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di web memiliki kualitas yang sama. Dengan demikian pemakai lambat laun dapat mengenal lagi situs web mana yang handal, serta situs mana yang tidak dapat dipercaya. Dalam literasi digital ini pemakai dapat memilih mesin pencari yang baik untuk kebutuhan informasinya, mampu menggunakan mesin pencari secara efektif (Yuliastini, 2021). Singkatnya literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa literasi digital adalah kemampuan secara efisien dan akurat menggunakan teknologi informasi digital dan informasi yang diperoleh dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier atau kehidupan sehari-hari. Hal lainnya adalah bagaimana cara menggunakan teknologi saat ini dan cara memanfaatkan, menggunakan dan menganalisis informasi yang disediakan pada teknologi (media digital) tersebut.

Kondisi di lapangan, masih ada dosen yang jarang menggunakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) selain *whatsapp group* dalam kegiatan perkuliahan luring (Mastuty, 2020). Adanya kondisi ini dikarenakan pemahaman penggunaan media berbasis TIK masih belum diaplikasikan oleh para calon guru daya kreativitas terhadap penggunaan media TIK belum begitu berkembang serta membuat suasana perkuliahan lebih interaktif. Hal lainnya adalah kurangnya ketertarikan terhadap penggunaan modul aplikasi tersebut yang membutuhkan waktu untuk memahami dan mengaplikasikannya (Hutahaean et al., 2019). Melihat kondisi ini, seharusnya calon guru mampu menyesuaikan diri dengan perkuliahan daring maupun luring sehingga penggunaan penggunaan media pembelajaran digunakan sangat beragam. Harapannya agar calon guru memberikan apresiasi yang tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh calon guru tersebut karena ada unsur kebaharuan dan ditambah lagi media pembelajarannya sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan kondisi di lapangan tersebut maka salah satu cara untuk mengakomodasikan adalah dengan menggunakan salah satu media pembelajaran *blended learning* berbantuan sedangkan solusi dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang dapat menjangkau seluruh mahasiswa yaitu *Software Mentimeter* (Herlawati et al., 2021). *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode, model dan pendekatan maupun media pembelajaran dalam satu proses pembelajaran (Amin, 2017). Media pembelajaran lain seperti *mentimeter*, *kahoot*, dan *quizzes* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran untuk mengetahui pemikiran atau pencapaian masing-masing Mahasiswa (Andrini & Pratama, 2021). Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan mengenal dan melatih calon guru terkait *blended learning* dan medianya. Hasil dari pelatihan ini dapat digunakan oleh calon guru tersebut untuk dapat diterapkan di kelas masing-masing sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penulisan artikel adalah melihat gambaran penerapan literasi digital dengan menggunakan modul aplikasi *mentimeter* bagi calon guru Pendidikan Sejarah Prodi Sejarah FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Kemampuan literasi digital dalam pembelajaran memang sepatutnya diperkenalkan kepada calon guru, sehingga hal tersebut dapat diaktualisasikan pada kehidupan sehari-hari.

## **2. METODE**

Berdasarkan paparan pada pendahuluan, pemanfaatan literasi digital *blended learning* berbantuan modul aplikasi *mentimeter* bagi calon guru Pendidikan Sejarah Prodi Sejarah FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Berdasarkan pengamatan dan wawancara awal, beberapa calon guru kurang memiliki kemampuan literasi digital. Hal itu ditunjukkan dari kurangnya informasi dalam pemanfaatan media pembelajaran terkini. Setelah mengumpulkan informasi melalui pengamatan dan wawancara, kemudian disusun kegiatan pelatihan pemanfaatan literasi digital *blended learning* berbantuan modul aplikasi *mentimeter*.

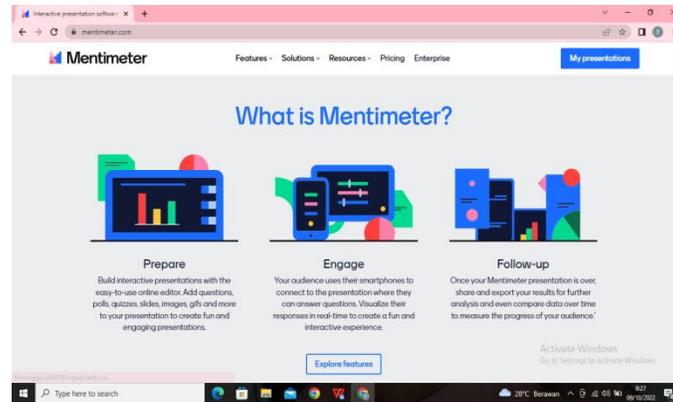
Setelah mengumpulkan informasi melalui pengamatan dan wawancara, kemudian disusun kegiatan pelatihan. Adapun kegiatan yang dilakukan sebelum pelatihan yaitu: Pertama, menyusun *pre tes*, *post tes* dan materi pelatihan. Kedua penyebaran undangan pelatihan. Tahapan yang dilakukan dalam pelatihan antara lain :

1. *Pre tes* untuk mengetahui kondisi kemampuan pengetahuan awal peserta pelatihan. *Pre tes* diberikan melalui kuisioner daring menggunakan google formulir lalu diperkuat dengan diskusi dan refleksi awal. *Pre tes* dilakukan sebelum kegiatan pelatihan.
2. Pelatihan dilaksanakan dengan protokol kesehatan membatasi jumlah calon guru Pendidikan Sejarah dalam ruangan. Fokus calon guru merupakan mahasiswa semester VII yang akan terjun pada PLP 2.
3. *Post tes* untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan yang dicapai oleh peserta setelah berakhirnya pelatihan yang dilaksanakan dengan menyebarkan *google formulir*.
4. Evaluasi dan *follow up*. Evaluasi penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar aktifitas (keterlaksanaan dan ketercapaian) pelatihan yang dilaksanakan. Sementara *follow up* dilaksanakan sebagai langkah tindak lanjut dan komitmen yang dibangun setelah pelatihan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Literasi Digital Pemanfaatan *Blended Learning* Berbantuan *Mentimeter* Bagi Calon Guru Pendidikan Sejarah , pada tanggal 6 – 7 Juli 2022. Pelatihan dilakukan dalam dua hari dengan durasi setiap pertemuan 3 (tiga) jam. Pertemuan dilakukan dalam dua kali pertemuan untuk menghindari kejenuhan dan kepenuhan berdasarkan kesepakatan dengan peserta pelatihan. Pelatihan dilaksanakan sebelum calon guru terjun ke Lapangan. Pertemuan pertama, kegiatan *pre tes* dan materi sesi I. pertemuan kedua yaitu materi kegiatan materi sesi II *post tes* lalu dilanjutkan evaluasi dan *follow up*. Adapun jumlah peserta pelatihan berjumlah 15 orang. Merupakan mahasiswa semester VII.

Pada tahap penyusunan *pre tes* dan *post tes*, instrument *pre tes* dan *post tes* terdiri dari 15 soal dengan menggunakan jawaban pilihan sesuai kondisi peserta. *Pre tes* diberikan sebelum pelatihan dan *post tes* diberikan setelah pelatihan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu juga disusun panduan serta materi pelatihan Sevima Edlink untuk mempermudah peserta mengikuti dan memahami materi pelatihan

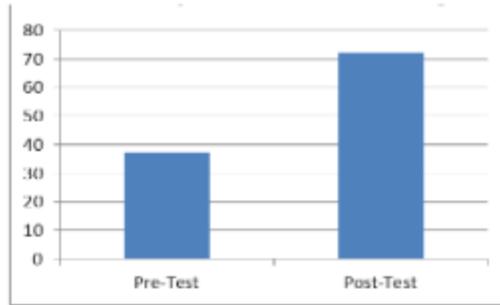


Gambar 1. Materi Pengenalan Software Aplikasi Mentimeter

Ada beberapa temuan menarik pada proses pelatihan. Pertama, pada tahap pre tes, setelah mengisi instrument pre tes secara daring peserta digali informasi dan pengetahuan awal lebih dalam diskusi terkait dengan literasi digital dan apa pentingnya literasi digital. Banyak diantara peserta pelatihan belum mengetahui secara benar bagaimana literasi digital, walaupun sangat familiar dengan kata literasi digital. Oleh karena itu peserta pelatihan berkomitmen dan sungguh-sungguh mengikuti setiap tahap pelatihan agar mendapat pemahaman yang ut terkait literasi digital pemanfaatan modul aplikasi sevima edlink yang akan diaplikasikan pada tiap semester perkuliahan. Selain itu mereka tertarik karena belum pernah mendapatkan pelatihan.

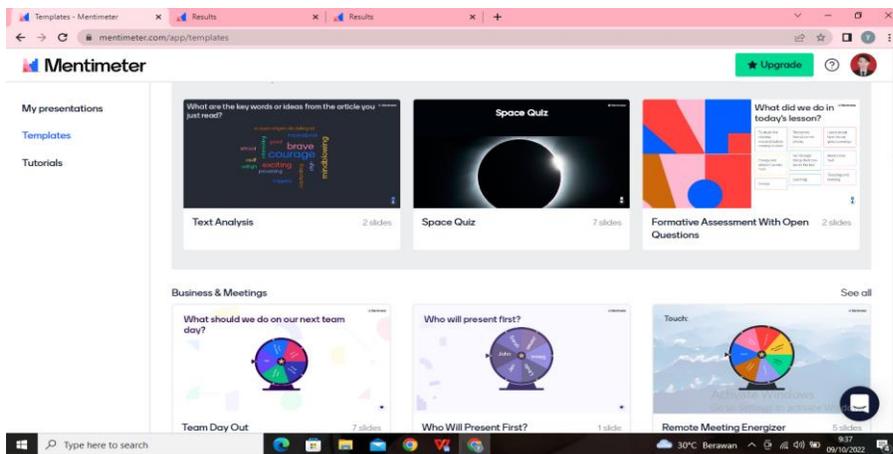
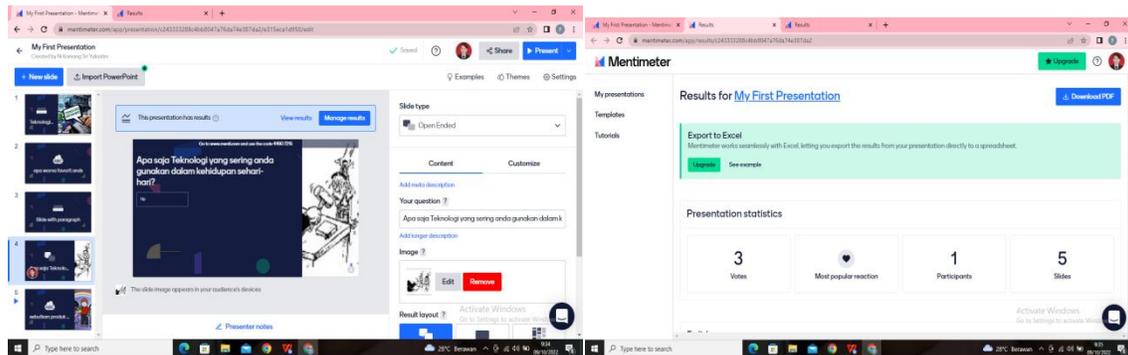
Kedua, pada tahapan pelatihan sesi II. Sebelum masuk materi peserta diajak berdialog terkait media sosial yang digunakan, bagaimana pemanfaatan media sosial mereka selama ini dan terkait dengan informasi yang mereka dapatkan dan sebarakan dalam media sosial. Pada hasil pre tes menunjukkan pada pertanyaan “apakah anda pernah menggunakan aplikasi pembelajaran secara gratis ? hasilnya sebanyak 35% menjawab “sangat sering” , 20% menjawab “sering”, 30% menjawab “tidak pernah” dan 15% menjawab “sangat jarang”.

Berdasarkan hasil pre tes dan post tes diketahui bahwa peserta pelatihan literasi digital mengalami peningkatan kompetensi literasi digital pemanfaatan software aplikasi mentimeter. Dimana sebelum pelatihan kompetensi literasi digital secara rata-rata sebesar 40%. Angka ini artinya kompetensi literasi digital kurang. Selanjutnya setelah pelatihan literasi digital, kompetensi literasi digital meningkat sebesar 70%. Angka ini artinya peserta memiliki kompetensi literasi digital pemanfaatan software aplikasi mentimeter baik.



Gambar 2. Perbandingan kompetensi literasi digital pemanfaatan software aplikasi mentimeter peserta pelatihan sebelum dan sesudah pelatihan

Selanjutnya pada kegiatan praktik dan follow up peserta pelatihan menginisiasi untuk membuat akun wajib bagi mahasiswa masuk ke porta sevima edlink.



Gambar 3. Tampilan Software Aplikasi Mentimeter

Pada tahap evaluasi, dilakukan bersama peserta pelatihan dengan menggunakan diskusi secara luring. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital pemanfaatan *blended learning* berbantuan aplikasi *mentimeter* dilakukan sebagai solusi perkuliahan luring dengan konsep pembelajaran interaktif serta melibatkan aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran serta bermanfaat untuk peserta pelatihan yaitu mahasiswa, terutama tema yang diangkat sangat erat kaitannya dengan kebutuhan dan kehidupan akademis dan kehidupan sehari-hari. Kedua, kegiatan pelatihan diharapkan dilaksanakan kembali dengan tema lain yang lebih menarik, kemasan yang berbeda dan lebih banyak praktek secara langsung.

Adapun beberapa capaian yang diperoleh dari kegiatan pelatihan pemanfaatan literasi digital *blended learning* berbantuan aplikasi *mentimeter* dilakukan sebagai solusi pengemasan pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan melibatkan siswa dalam menerima pelajaran yang telah diberikan oleh calon guru yaitu Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, diantaranya : Pertama, peserta mampu mengakses portal digital penyedia modul aplikasi pembelajaran secara daring. Kemampuan ini penting dimiliki karena sangat dibutuhkan sebagai proses kelancaran pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi internet sekaligus pembelajaran secara berkelanjutan. Kedua, peserta pelatihan secara praktis telah memiliki kemampuan dalam memanfaatkan literasi digital secara gratis dengan berbagai menu dan fitur yang telah tersedia. Selain itu, peserta telah memiliki kemampuan awal untuk berselancar memanfaatkan software aplikasi yang telah tersedia, seperti Kahoot, Quizzis, CrossWorld dan lain sebagainya. Dalam konteks saat ini, generasi muda atau mahasiswa memiliki peran strategis sebagai agen perubahan untuk membantu mengatasi berbagai persoalan masyarakat digital.

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemanfaatan *blended learning* berbantuan *mentimeter* dilakukan sebagai solusi pembelajaran interaktif Calon Guru Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia dapat memberikan manfaat berupa peningkatan kemampuan literasi digital para peserta yang telah mengikuti pelatihan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan dan kajian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), bahwa literasi digital menjadi isu penting yang diperhatikan dan dikaji.

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan adalah kegiatan pelatihan serupa dalam bentuk kegiatan lain dilaksanakan oleh kelompok dan kriteria peserta yang berbeda. Hal ini untuk memperluas kebermanfaatannya literasi digital yang sangat dibutuhkan oleh semua kalangan. Karena perubahan itu pasti, maka setiap orang dituntut untuk mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menghadapi perubahan tersebut, salah satunya perubahan teknologi informasi dan komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, W. T. (2021). Digi Kreasi: Optimalisasi Digital Literasi dengan Pemanfaatan Keragaman Media dan Aplikasi. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(2). <https://doi.org/10.20961/shes.v4i2.49954>
- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2).
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Baiti, N. (2020). PENGARUH PENDIDIKAN, PEKERJAAN DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1). <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3590>
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1). <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). Pemanfaatan E-Module Iteraktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 1(2018).
- Mastuty, R. (2020). TEACHING FROM HOME: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6). <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Shavab, O. A. K. (2020). LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 14(2). <https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p142-152>
- Yuliastini, N. K. S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Seluler Pendampingan Anak BDR (Belajar Dari Rumah) PKK Br. Purwakerta Desa Gerih – Abiansemal Kab. Badung Prov. Bali. *International Journal of Public Devotion*, 4(1). <https://doi.org/10.26737/ijpd.v4i1.2381>

