

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan upaya sadar untuk membuat orang lain melakukan perubahan dari yang tidak tahu menjadi paham, dan dari yang tidak bisa menjadi terampil. Studi tentang pembelajaran difokuskan pada bagaimana individu memperoleh dan mengubah pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, dan perilaku mereka. Pembelajaran mewakili sebuah perubahan perilaku atau perubahan dalam kapasitas berperilaku dengan cara tertentu yang bertahan lama.

Perubahan yang dimaksud diperoleh dari praktik atau pengalaman-pengalaman lainnya. Dengan demikian, proses belajar pada umumnya dipahami sebagai proses yang dilalui oleh individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, keyakinan, emosi dan perasaan (Jarvis et al., 2003a, p. 26). Apakah pembelajaran dianggap sebagai sebuah proses transformasi dari pengalaman ini kepada atribut kemanusiaan, atau, sebagaimana yang dikatakan oleh pakar behaviorisme, belajar dipandang sebagai hasil dari perubahan perilaku.

Kedua pemahaman ini sama-sama masih diakui.

Dewasa ini, pemahaman tentang belajar mengalami pengembangan makna yang lebih luas daripada sekedar perubahan perilaku. Hingga kini, istilah belajar terus dibahas dalam bidang ilmu psikologi pendidikan. Sekalipun ada berbagai teori dan konsep yang dilahirkan dari perdebatan tentang proses belajar, inti dari kegiatan belajar adalah perolehan ilmu pengetahuan. Interpretasi ini didasarkan pada dua teori pengetahuan klasik yaitu empirisme dan rasionalisme (Kodelja, 2019, p. 11).

Sekalipun berbeda, paham rasionalisme berpijak pada keyakinan bahwa memperoleh ilmu pengetahuan dari dunia eksternal sangat dimungkinkan cukup hanya dengan menggunakan alasan (rasional) saja. Mereka meyakini bahwa ilmu pengetahuan seperti itu dapat diperoleh dengan *a priori*, yang secara independen diperoleh melalui pengalaman sendiri, dengan intuisi dan deduksi. Sementara itu, paham empirisme berkeyakinan bahwa ilmu pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dengan melakukan aktivitas nyata untuk memvalidasi pemahamannya sehingga individu memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam. Dengan demikian proses belajar merupakan perolehan ilmu pengetahuan melalui transformasi pengalaman (Silberman, 2007, p. 3).

Banyak cara bagaimana individu menjalani proses transformasi pengalaman untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Proses transformasi bukan hanya diperoleh dari sumber belajar semata, melainkan juga melalui berbagai perangkat yang dijadikan media dalam belajar. Dewasa ini banyak perangkat pembelajaran diciptakan dengan dukungan teknologi yang memungkinkan individu belajar secara lebih efektif. Hal ini meliputi pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer (*computer assisted learning*), *mobile learning*, lingkungan belajar *virtual multi-user*, dan permainan serta simulasi yang didesain untuk mendukung konsep belajar dan mempraktekkan ilmu pengetahuan (Spector, 2014b, p. 93).

Pembelajaran Literasi Informasi pada Program Studi Ilmu Perpustakaan bertujuan untuk memberikan keterampilan mengkonstruksi informasi secara beretika kepada mahasiswa yang akan menjadi professional Pustakawan. Literasi informasi pada hakikatnya adalah keterampilan berfikir secara kritis (CILIP, 2018, p.1). Literasi informasi mencakup serangkaian keterampilan yang harus dimiliki

oleh individu yang meliputi keterampilan bagaimana mencari, mengakses, menginterpretasi, menganalisa, mengelola, menciptakan, dan mengkomunikasikan informasi. Keterampilan literasi informasi ini merupakan kewajiban yang harus dimiliki oleh profesional informasi termasuk pustakawan, karena mereka mempunyai tugas utama mengumpulkan informasi, mengelola, dan memudahkan penggunaan informasi bagi orang lain secara baik dan benar sesuai etika pemanfaatannya.

Selain itu, sebagai pustakawan, mereka juga akan mengajarkan keterampilan literasi informasi kepada pengguna perpustakaan di lapangan pekerjaan. Karena peran tersebut maka calon pustakawan diberi bekal pengetahuan dan keterampilan untuk mengajarkan keterampilan literasi informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, matakuliah ini disebut dengan Literasi Informasi, Pembelajaran dan Pengajaran (selanjutnya disebut Literasi Informasi). Untuk menggambarkan kondisi pembelajaran yang selama ini berlangsung, peneliti menggunakan teori Reigeluth (2009, p. 9) yang meliputi kondisi materi pembelajaran, kondisi pebelajar, kondisi lingkungan belajar, dan kondisi hambatan dalam pengembangan pembelajaran.

Pembelajaran Literasi Informasi di program studi Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (UINSU) ini diberi bobot 2 SKS yang diajarkan pada semester VI. Tujuan pembelajaran Literasi Informasi adalah mahasiswa mampu menerapkan keterampilan literasi informasi dalam mengenali, mencari, menemukan, mengevaluasi dan menggunakan informasi dengan baik dan benar berdasarkan standar yang berterima di tingkat internasional baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain dan/atau pengguna perpustakaan.

Penguasaan teknik penelusuran informasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon pustakawan profesional untuk mampu memberi pelayanan kepada pengguna perpustakaan. Dengan demikian, matakuliah ini memiliki karakteristik keterampilan berfikir kritis (*critical thinking skills*) dalam merumuskan masalah informasi yang akan dipecahkan, memilih sumber informasi untuk penelusuran, dan mengevaluasi informasi yang ditemukan; dan keterampilan menggunakan berbagai strategi dan perangkat penelusuran informasi (*information searching tools*) baik *boolean logic* maupun *proximity operator*.

Matakuliah Literasi Informasi ini diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* yaitu dengan memanfaatkan media *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle yang dikembangkan oleh Martin Dougiamas (2003a). Adapun ruang lingkup fungsi dan fitur aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini meliputi fungsi-fungsi: penyusunan silabus mata kuliah, pencantuman dan penggunaan materi pembelajaran (*resources*), fungsi aktivitas penugasan (*assignment*), fungsi tes online (*quiz*), dan penilaian online (*grade*). Dengan model ini penyampaian pesan pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun pencantuman silabus, pencantuman materi pembelajaran, penyerahan tugas, dan penilaian tugas dilaksanakan melalui sistem LMS. Intinya, penyampaian pembelajaran selama ini dilakukan sepenuhnya secara tatap muka, sedangkan LMS hanya sebagai media bantu penyimpanan sumber daya informasi pembelajaran semata. Dengan model percampuran antara tatap muka dan media LMS ini bukan hanya sekedar meringankan dan memudahkan beban tugas mengajar tetapi juga seyogyanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri sebagaimana ditegaskan dalam

beberapa hasil penelitian. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan dengan harapan yang ingin dicapai dari pembelajaran Literasi Informasi secara maksimal.

Pada kenyataannya, karakteristik individual, kesiapan dalam hal reseptivitas, serta motivasi yang bersumber dari kognitif mahasiswa untuk belajar pada matakuliah ini tidak sama antara satu dengan yang lainnya sehingga kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal (Gredler, 2009, p. 458).

Peneliti meninjau kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran Literasi Informasi dari tiga perspektif yang menjadi landasan penelitian ini, yaitu: 1) kesenjangan fenomena empiris (*empirical gap*), 2) kesenjangan teori (*theoretical gap*), dan 3) kesenjangan penelitian (*research gap*) (Miles, 2017).

Kesenjangan fenomena empiris berlandaskan pada praktek pelaksanaan pembelajaran yang selama ini berlangsung. Sebagaimana dipaparkan di atas, pembelajaran Literasi Informasi pada program studi Ilmu Perpustakaan diajarkan dengan ekspositori yang mengandalkan pembelajaran tatap muka, dan menjadikan LMS menjadi perangkat pelengkap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berlangsung di dalam kelas dengan 16 pertemuan, tetapi berbagai sumber dan bahan pembelajaran dicantumkan di LMS. Mahasiswa mengakses, menggunakan sumber daya pembelajaran, serta mengerjakan tugas-tugas secara sendiri-sendiri. Dengan cara ini mahasiswa yang memiliki tingkat kecerdasan serta keterampilan teknologi yang tinggi lebih mudah merespon tugas-tugas yang dibebankan dalam matakuliah Literasi Informasi, sedangkan bagi mahasiswa yang pengetahuan dan

keterampilannya rendah lebih lambat merespon tuntutan tugas perkuliahan bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas. Berdasarkan studi awal yang peneliti lakukan dari hasil belajar dalam matakuliah Literasi Informasi selama ini menunjukkan rendahnya capaian mahasiswa, sebagaimana terlihat dalam Tabel 1.1. di bawah ini:

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Mahasiswa dalam Matakuliah Literasi Informasi

Komponen Penilaian	2018/2019	2019/2020	2020/2021
Nilai rata-rata harian	70	70	75
Nilai rata-rata Mid Semester	75	70	71
Nilai rata-rata Ujian Akhir	68	71	72

Sumber: Sistem Informasi Akademik Program Studi Ilmu Perpustakaan 2021

Dari Tabel 1.1. tampak bahwa capaian belajar mahasiswa tidak mengalami peningkatan secara signifikan selama tiga tahun berturut-turut. Secara umum nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa stagnan. Salah satu faktor penyumbang rendahnya capaian belajar mahasiswa tersebut adalah kurangnya distribusi kompetensi mahasiswa yang merata karena pembelajaran berlangsung secara individual. Oleh karena itu, perlu dilakukan modifikasi model pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar secara bersama antar mahasiswa dalam memecahkan permasalahan supaya terjadi distribusi pengetahuan melalui proses interaksi.

Adapun model pembelajaran yang selama ini berlangsung yaitu ekspositori dengan langkah-langkah sebagai berikut: dosen membuat rencana (*planning*) pembelajaran selama satu semester di LMS. Perencanaan ini meliputi pencantuman topik-topik silabus, pencantuman materi perkuliahan, pencantuman tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh mahasiswa, dan mempersiapkan bank soal yang akan

diujikan pada tengah semester. Tugas-tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa meliputi tugas rutin, tugas *critical book report*, *critical journal review*, rekayasa ide, mini riset dan *project*.

Meskipun demikian, pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang ada di LMS ini belum maksimal memberdayakan fungsi-fungsi yang ada untuk menciptakan mahasiswa aktif secara bersama. Di sinilah keterbatasan sumber daya pembelajaran yang dimanfaatkan dalam model pembelajaran yang selama ini berlangsung. Keterbatasan sumber daya pembelajaran ini merupakan salah satu penyebab kurang tercapainya tujuan pembelajaran Literasi Informasi dan rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Ini pulalah yang menjadi kesenjangan (*performance discrepancy*) yang menyebabkan perlunya modifikasi model pembelajaran (Branch, 2009).

Pada awal semester, dosen memberikan penjelasan (*introduction*) tentang ruang lingkup perkuliahan dan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh mahasiswa. Mahasiswa mengerjakan tugas (*implementation*) masing-masing secara *offline* di luar sistem LMS lalu menyerahkan laporan kerjanya pada LMS. Dengan proses pembelajaran seperti ini seringkali mahasiswa menghadapi kendala, baik dalam memahami materi perkuliahan Literasi Informasi, maupun dalam memanfaatkan LMS sebagai media pembelajaran karena kurangnya motivasi dan dukungan dari teman sejawat. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa orang mahasiswa disimpulkan bahwa kurangnya motivasi mahasiswa dikarenakan tidak ada rekan sejawat untuk berkomunikasi membantu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi (*lack of motivation*).

Pada akhir proses pembelajaran dosen memberikan penilaian (*evaluation*) hasil kerja mahasiswa di sistem LMS sehingga feedback secara transparan segera diperoleh mahasiswa. Dengan model pembelajaran yang selama ini berlangsung sebagaimana digambarkan di atas, tampak ada dua faktor yang menjadi alasan perlunya penelitian pengembangan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran; yaitu, keterbatasan sumber daya pembelajaran dan kurangnya motivasi mahasiswa.

Di samping itu, sejak diberlakukannya secara resmi media LMS di kampus UIN Sumatera Utara Medan, pemanfaatan sistem ini masih belum optimal. Tabel 1.2 berikut ini menggambarkan kondisi pemanfaatan LMS saat ini oleh para dosen UIN Sumatera Utara Medan yang diambil dari data di dalam sistem.

Tabel 1. 2 Kondisi Pemanfaatan sistem e-learning

Uraian	Jumlah
Total pengguna yang terdaftar pada <i>e-learning</i> berdasarkan jumlah akun	32,657 orang
Jumlah dosen yang menggunakan <i>e-learning</i>	1,197 orang
Dosen yang terdaftar membuat matakuliah di <i>e-learning</i>	663 orang
Dosen yang terdaftar tetapi tidak membuat matakuliah pada <i>e-learning</i>	534 orang
Jumlah mahasiswa yang terdaftar pada matakuliah	18,019 orang
Jumlah mahasiswa yang tidak terdaftar pada matakuliah	13,441 orang

Sumber: Sistem *E-learning* UIN Sumatera Utara tahun 2021

Data ini menunjukkan rendahnya tingkat pemanfaatan sistem ini sebagai media pembelajaran di UINSU meskipun telah diinstruksikan secara resmi oleh Rektor (<https://drive.google.com/file/d/1r1zLo4Yf-Zabxs2nFsLEBzwla4vba1QG/view>). Hal ini mengindikasikan bahwa pengetahuan dan keterampilan para dosen dalam memanfaatkan sarana LMS juga masih terbatas. Masih banyak para dosen yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi dengan bertatap muka di kelas.

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang peneliti temukan di lapangan, beberapa permasalahan lain yang umumnya menjadi penghambat dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien diantaranya adalah bahwa para dosen yang mengajar tidak semuanya berkompeten dalam penggunaan strategi dan metode pembelajaran, sehingga proses pembelajaran pada umumnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi di kelas.

Sejalan dengan permasalahan di atas, penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh dosen juga sangat terbatas. Kalaupun ada, media pembelajaran yang digunakan berupa multimedia powerpoint yang pasif dan statis. Penggunaan media yang monoton dan kurang interaktif, membuat proses pembelajaran menjadi menjemukan dan kurang menarik bagi mahasiswa. Model pembelajaran pada umumnya masih menggunakan pendekatan *teacher-centered*, di mana dosen mendominasi sebagian besar waktu dalam proses pembelajaran daripada mahasiswa yang aktif melaksanakan proses belajar (*student-centered learning*). Dosen dianggap satu-satunya sumber ilmu pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, mahasiswa tidak diberikan waktu yang leluasa untuk berkreasi dan

mencipta dalam proses pembelajaran, bahkan tidak ada waktu untuk bekerja bersama rekan sejawat dalam menyelesaikan masalah.

Penyampaian pesan pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan ceramah dan mengandalkan materi dari dosen, kurang memberi kebebasan pada mahasiswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran secara berkolaborasi sesuai dengan minat yang sama. Dosen pada umumnya masih menggunakan sumber dan bahan pembelajaran yang sama dari semester ke semester, yang biasanya berupa buku cetak. Ini menunjukkan bahwa dosen belum banyak menggunakan sumber pembelajaran yang bervariasi yang tersedia secara digital dan dapat diakses secara mudah dan murah untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran dan memperkaya pengetahuan mahasiswa dalam topik yang diajarkan.

Selain kesenjangan fenomena sebagaimana digambarkan di atas, masih ditemukan ketidaksesuaian antara apa yang selama ini berjalan dengan kondisi ideal sebagaimana diuraikan dalam teori. Kesenjangan teoretis ini diawali dengan beberapa penelitian yang membuktikan bahwa Moodle merupakan salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang banyak dipakai oleh berbagai lembaga pendidikan karena dipandang efektif dan efisien (Ahmad & Al-Khanjari, 2012; F. Muhsen et al., 2013). Akan tetapi, pandangan ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Futa dan Glocowska (2005) yang menyimpulkan bahwa Moodle memiliki beberapa kelemahan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam model *blended learning*. Menurut mereka fungsi-fungsi yang tersedia di dalam aplikasi Moodle tidak dapat menyimpan data perubahan file tugas-tugas mahasiswa, sehingga pengajar tidak dapat menilai siapa yang melakukan kecurangan (menyontek) hasil kerja orang lain. Oleh karena itu

Futa dan Glocowska (2005, p. 337) menyarankan agar dosen atau pengajar memiliki kreatifitas pengembangan fungsi-fungsi Aplikasi Moodle untuk mengantisipasi kelemahan tersebut.

Aspek lain dari kesenjangan riset adalah pemanfaatan Moodle sebagai LMS dalam pembelajaran tidak serta merta meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Pada saat teori tersebut diaplikasikan secara terus menerus, dan menjadi bagian dari proses pembelajaran yang selama ini berlangsung, ternyata keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran tidak lagi memadai untuk memenuhi tuntutan capaian pembelajaran yang lebih menantang. Berbagai kendala dirasakan baik oleh peserta didik maupun dosen, termasuk untuk meningkatkan pembelajaran aktif kolaboratif (Jayashanka et al., 2022). Kesenjangan hasil riset terbaru dengan temuan riset sebelumnya tentang keefektifan Moodle sebagai LMS dalam pembelajaran berbasis *blended learning* ini menjadi salah satu bukti kesenjangan riset sebagaimana yang disebutkan oleh Miles (2017, p. 3), "*An evidence gap occurs with a provocative exception arises if a new research finding contradicts widely accepted conclusions. This gap involves contradictions in the findings of the prior research.*" Teori yang dihasilkan dari riset terdahulu tidak lagi sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan dan perlu dikembangkan dengan mengadopsi perkembangan teori-teori baru dalam pembelajaran yang mendorong pembelajaran aktif. Pemanfaatan LMS dalam pembelajaran selama ini lebih menekankan kinerja individual daripada kolaboratif. Oleh karena itu, perlu pengembangan LMS menjadi media pembelajaran kolaboratif yang mendorong pengembangan sikap sosial mahasiswa dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Lemahnya keterampilan teknologi informasi dosen merupakan salah satu faktor rendahnya tingkat pemanfaatan sistem LMS sebagai media pembelajaran yang efektif (Zounek & Sudický, 2013) sebagaimana digambarkan di atas. Bagi sebagian kecil dosen yang telah menggunakan sistem LMS dalam proses pembelajaran, masih memanfaatkan media tersebut sebagai model pembelajaran individual dan belum bisa mendorong keterlibatan mahasiswa secara kolaboratif. Model pembelajaran yang konvensional di mana proses pembelajaran lebih berfokus pada dosen, apalagi yang semata menekankan keberhasilan belajar secara individual dipandang kurang efektif untuk mencapai keberhasilan belajar secara bersama oleh seluruh mahasiswa. Keberhasilan belajar bukan hanya diukur dari aspek kognitif tetapi juga perlu pengembangan aspek afektif, di mana mahasiswa dapat mengembangkan sikap dengan terlibat bersama dengan orang lain. Di sinilah perlunya kolaborasi antar mahasiswa (Otto, 2016, p. 124).

Dalam rangka menyampaikan pesan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa, proses pembelajaran harus berlangsung secara efektif dan efisien. Keefektifan proses pembelajaran didukung oleh berbagai faktor yang meliputi profesionalisme pendidik dalam mengajar, penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk matakuliah yang diajarkan, penggunaan media pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran baik yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, suatu model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* perlu dikembangkan untuk mencapai tujuan belajar secara bersama, di samping mengembangkan sikap sosial mahasiswa. Dalam pendidikan abad 21 ini mahasiswa dituntut untuk menjadi peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran dalam berbagai aspek. Karena

itu, di samping merencanakan keberhasilan akademik, mahasiswa juga perlu mengembangkan keterampilan komunikasi dan berinteraksi dengan komunitas sosialnya. Dalam hal ini pembelajaran kolaboratif memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan interaksi sosial (Ghavifekr, 2020, p. 9). Sebagai unsur yang penting, pembelajaran kolaboratif memberikan dampak yang luas terhadap kemampuan mahasiswa untuk meningkatkan performansinya melalui kognitif, psikologis, dan sosial karena itu menjadi sebuah cara yang efektif untuk menguji perbedaan antar individu (Lavasania et al., 2011, p. 12). Laal dan Ghodsi (2012, p. 489) mengatakan bahwa pembelajaran kolaboratif mempunyai beberapa manfaat diantaranya manfaat sosial, manfaat psikologis, manfaat akademik, dan mengganti teknik penilaian mahasiswa dan dosen.

Penelitian lain membuktikan bahwa sistem pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* dan sosial sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Araújo et al., 2017, p. 133). Penelitian ini telah membuktikan bahwa sistem *e-learning* yang diberi nama *CX platform* yang diciptakan untuk proses belajar bersama dapat diterima dengan sangat baik oleh mahasiswa melalui analisis model *Technology Acceptance Model* (TAM). Lebih dari itu, pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* juga memudahkan komunikasi interaktif antara dosen dan mahasiswa melalui media elektronik tanpa keterbatasan waktu dan tempat (Mao, 2014a; Prestridge, 2014a; Thompson et al., 2014). Akan tetapi, banyak penelitian menunjukkan pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* dilakukan dengan memanfaatkan media blog (Azizinezhad & Hashemi, 2011; Garcia et al., 2019; Kapp & Neal, 2006; Kuo et al., 2017; Mao, 2014b;

Miftachuddin, 2017), dan media sosial seperti Facebook dan Twitter (Prestridge, 2014b).

Pembelajaran dengan menggunakan media sosial seperti ini sekalipun dapat mendukung proses pembelajaran, namun tidak memiliki keberhasilan yang pasti. Penelitian yang dilakukan oleh Siakas (2017) menyimpulkan bahwa hambatan dan kesulitan yang paling penting dalam penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran terkait dengan orang, pedagogi, dan proses pembelajaran. Yang dimaksud dengan keberhasilan di sini adalah ukuran pencapaian tujuan pembelajaran yang memiliki dampak dari proses penyampaian materi ajar, dan tidak memenuhi kualitas pembelajaran yang standar. Di samping itu, software yang diciptakan untuk tujuan media sosial tidak diciptakan dengan menggunakan strategi, kebijakan, atau rancangan proyek secara khusus untuk belajar, dengan demikian *outcome* pembelajaran tidak terpenuhi.

Selama beberapa dekade penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan hasil capaian akademik dan pendidikan sosial (Johnson et al., 2007; Slavin et al., 1985). Namun demikian, penelitian juga membuktikan bahwa pada prakteknya pembelajaran kolaboratif yang dilaksanakan di ruang kelas tidak memadai (Le et al., 2018). Baik dosen maupun mahasiswa masih menghadapi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran kolaboratif, diantaranya adalah kurangnya keterampilan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran kolaboratif, status kompetensi, dan pertemanan.

Banyak penelitian terdahulu dalam bidang Literasi Informasi membahas tentang metode pengajaran yang dilakukan oleh pustakawan dalam mengajarkan keterampilan Literasi Informasi kepada pengguna di perpustakaan sebagai bagian

dari program kerja perpustakaan (Elmborg, 2006; Franklin et al., 2021; Goodsett, 2020; Lange et al., 2011; Morris, 2020; Wegener, 2018). Penelitian terkait model pembelajaran Literasi Informasi sebagai matakuliah dan bagian dari kurikulum yang diajarkan kepada mahasiswa Ilmu Perpustakaan calon pustakawan professional masih sangat terbatas.

Oleh karena itu penelitian ini berupaya untuk mengembangkan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* dengan kriteria yang meliputi pembelajaran terpusat pada mahasiswa di mana mahasiswa memiliki kebebasan bereksplorasi sesuai dengan ketersediaan waktu dan tempat yang memungkinkan mereka belajar; proses pembelajaran dilakukan secara bersama-sama dengan rekan sejawat untuk memaksimalkan aktivitas berbagi informasi dan memecahkan permasalahan; dan pembelajaran dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa.

Untuk itu pembelajaran seyogyanya diawali dengan pembuatan perencanaan pembelajaran (*planning*) dengan merancang sumber daya pembelajaran, aktivitas dan mempersiapkan sarana atau perangkat kolaborasi pada media LMS yang diikuti dengan pemberian pembelajaran dari dosen (*instruction*) kepada mahasiswa. Setelah diberi pembelajaran dan penjelasan, mahasiswa diberikan lembar kerja berupa masalah yang harus dipecahkan dalam penelusuran informasi (*problem*) untuk menjadi bahan yang akan dikerjakan secara bersama-sama dengan tim. Dosen juga menyiapkan sarana bagi mahasiswa untuk bekerja bersama (*tool*) di dalam sistem LMS. Langkah selanjutnya mahasiswa bekerja bersama dalam menyelesaikan masalah (*collaboration*) dengan menggunakan media yang telah disiapkan oleh dosen yang termuat di dalam sistem LMS. Pada akhir proses

pembelajaran dosen melakukan evaluasi (*evaluation*) untuk mengukur pemahaman mahasiswa tentang materi yang dipelajari.

Penelitian terkait pengembangan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* yang diimplementasikan di perguruan tinggi masih sangat terbatas. Kerangka untuk dijadikan panduan dalam mengintegrasikan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* ini akan diperlukan bagi dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran, khususnya untuk matakuliah Literasi Informasi, agar memudahkan pengadopsian teknologi pembelajaran. Sebagai bagian dari evolusi pembelajaran berbasis *blended learning*, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* yang efektif, valid dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian-penelitian terdahulu dalam pembelajaran yang menggunakan LMS sebagai media, sekalipun menawarkan fokus pada mahasiswa, namun lebih banyak dilakukan secara individual oleh mahasiswa. Pada tataran penelitian bidang pembelajaran Literasi Informasi, kesenjangan terjadi di mana model pembelajaran literasi informasi yang selama ini diteliti masih mengutamakan aspek eksternal peserta didik dan belum menonjolkan aspek penting terjadinya proses belajar pada peserta didik, apalagi yang terkait dengan pengembangan kolaborasi untuk mendorong proses interaksi antar mahasiswa. Pembelajaran Literasi Informasi yang selama ini berlangsung cenderung berfokus pada transfer informasi dari pengajar kepada pebelajar; pembelajaran kurang difokuskan pada peningkatan kesadaran akan pentingnya keterampilan literasi informasi bagi peserta didik (Elmborg, 2006, p. 192).

Penelitian lain dalam pembelajaran literasi informasi lebih berfokus pada perbandingan format penyampaian pembelajaran, antara tatap muka dengan *virtual*, dan menyimpulkan bahwa mahasiswa tidak memiliki kecenderungan khusus terhadap format pembelajaran tertentu (Morris, 2020, p. 19). Dosen yang merupakan salah satu komponen pembelajaran juga menjadi salah satu objek penelitian dalam pembelajaran literasi informasi. Dalam sebuah penelitian *Teaching the Teachers*, Hammons (2020, p. 1) menyimpulkan perlunya memasukkan pembelajaran literasi informasi ke dalam kurikulum pembelajaran di perguruan tinggi. Pada penelitian tersebut, pustakawan mengambil peran penting untuk mengajarkan keterampilan literasi kepada dosen dan bekerjasama dengan dosen untuk memasukkan pembelajaran literasi informasi ke dalam kurikulum untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi bagi mahasiswa.

Terkait dengan model pembelajaran dalam mengajarkan literasi informasi, Goodsett (2020, p. 6) dalam sebuah penelitian *systematic literature review* menyimpulkan beberapa strategi pembelajaran yang relevan, diantaranya diskusi, pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis masalah, konsep map, refleksi, dan praktek/repetisi. Adapun penelitian terkait penggunaan alat dalam pembelajaran literasi informasi dilakukan oleh Wegener (2018, p. 1) untuk mengukur apakah alat pembelajaran yang disebutnya sebagai "*diagnostic tool*" merupakan alat yang efektif digunakan dalam mengukur tingkat keterampilan literasi informasi mahasiswa pada tahun awal pembelajaran di perguruan tinggi.

Studi tentang pemanfaatan sistem *e-learning* di UIN Sumatera Utara telah pernah dilakukan sebelumnya pada tahun 2015 (Sayekti, 2015). Penelitian yang menggunakan survey terhadap 165 responden tersebut menggali data tentang pola

penggunaan LMS oleh mahasiswa yang meliputi bagaimana mahasiswa memanfaatkan LMS serta hambatan dan faktor pendukung yang memungkinkan mereka mengakses LMS. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa 54% mahasiswa menggunakan LMS secara sering, 39% sekali-sekali, dan 7% yang jarang menggunakan. Sebagian besar mahasiswa mengakses LMS pada waktu malam hari karena lebih cepat daripada waktu yang lainnya. Mahasiswa membutuhkan akses Internet yang cepat karena mereka melakukan aktivitas mengunduh dan mengupload bahan perkuliahan dan tugas-tugas. Waktu yang digunakan mahasiswa mengakses LMS adalah selama 15 – 30 menit rata-rata per hari. Dari pengalaman mahasiswa memanfaatkan LMS untuk proses pembelajaran, 90% mahasiswa menyatakan bahwa matakuliah yang disajikan berbantuan LMS sangat jelas menguraikan matakuliah yang diajarkan.

Selanjutnya menurut pendapat mereka, LMS merupakan suatu media yang sangat bagus untuk meningkatkan motivasi belajar sebab dapat meminimalisir keuangan/biaya. Mahasiswa juga berpendapat bahwa LMS dapat memudahkan mahasiswa belajar karena dapat menyesuaikan dengan waktu mereka. Dengan dicantumkan materi perkuliahan secara terperinci pada sistem LMS, mahasiswa menjadi lebih sering *update* berita-berita yang diberikan dosen. Pembelajaran melalui LMS lebih menarik, tepat, dan mudah memahami silabus yang diberikan.

Selain hal-hal positif yang dirasakan oleh mahasiswa, ada beberapa hambatan yang dihadapi mahasiswa, yaitu keterbatasan bekerja bersama kelompok melalui media LMS. Dosen menyampaikan tugas-tugas dan aktivitas melalui LMS untuk masing-masing mahasiswa bekerja secara sendiri-sendiri.

Dari penelitian-penelitian yang diuraikan terkait pembelajaran literasi informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut belum ada yang berfokus pada proses pembelajaran literasi informasi untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi tercapainya tujuan pembelajaran literasi informasi. Penelitian-penelitian tersebut belum menguraikan bagaimana aktivitas interaksi berlangsung pada mahasiswa saat melakukan proses pembelajaran.

Teori Bandura (1977) tentang *social learning* mengacu pada model dalam media elektronik; namun kebanyakan teori membahas belajar mahasiswa secara individual dalam berinteraksi dengan objek di lingkungannya. Dalam sebuah riset yang dilakukan oleh Dumford dan Miller (2018) menyimpulkan bahwa pembelajaran online membuat peserta didik lebih mengembangkan kemampuan berfikir kuantitatif namun kurang mengembangkan interaksi sosial baik dengan rekan sejawat maupun pendidik. Mahasiswa yang belajar secara online kurang mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dan rendahnya kualitas interaksi. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan untuk mengisi kesenjangan di atas dan menciptakan prinsip belajar yang mendukung interaksi mahasiswa-dosen, komunikasi mahasiswa dengan mahasiswa, dan interaksi mahasiswa dengan pokok persoalan dalam lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer. Struktur informasi dan sifat kesenjangan informasi adalah sebagian diantara isu yang perlu ditangani dalam kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Gredler, 2009, p. 450).

Berdasarkan pada tiga kesenjangan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* dalam matakuliah Literasi Informasi yang valid, praktis dan efektif untuk diaplikasikan

pada Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan yang diberi nama SMARTER yang mendorong mendorong keterlibatan aktif interaktif antar mahasiswa dalam proses belajar (*collaboration*).

1.2. Identifikasi Masalah

Dari peninjauan awal melalui observasi di lapangan sebagaimana diuraikan pada latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran mahasiswa dalam matakuliah Literasi Informasi masih rendah dan tidak mengalami peningkatan yang signifikan selama tiga tahun (tiga angkatan);
2. Mahasiswa belum mampu mengembangkan keterampilan berfikir kritis dalam memecahkan masalah penelusuran informasi yang kompleks;
3. Kemampuan mahasiswa dalam belajar literasi informasi belum merata sehingga capaian pembelajaran kelas tidak dapat dipenuhi;
4. Pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh dosen masih mengutamakan pembelajaran individual di mana perkembangan mahasiswa masing-masing menjadi fokus proses pembelajaran;
5. Dosen kurang memberikan peluang kepada mahasiswa untuk secara bebas bereksplorasi bersama dengan rekan sebaya dalam proses pembelajaran
6. Mahasiswa kurang termotivasi dengan model pembelajaran yang digunakan oleh dosen selama ini sehingga kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran

7. Dosen belum dapat memaksimalkan pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada sistem *e-learning* untuk menciptakan pembelajaran kolaboratif bagi mahasiswa
8. Mahasiswa kurang dapat berpartisipasi aktif dalam menjalani proses pembelajaran disebabkan oleh penyajian materi ajar yang monoton sehingga kurang menarik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada berbagai masalah pembelajaran yang telah diidentifikasi di atas, penelitian ini akan dibatasi pada ruang lingkup berikut:

Model yang akan dikembangkan adalah pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* dimana semua aktivitas pembelajaran yang meliputi penyajian silabus dan kontrak perkuliahan, penjelasan tentang masing-masing topik bahasan, pencantuman materi pembelajaran, pencantuman bahan dan sumber belajar, penyerahan tugas dan pemberian nilai kepada tugas mahasiswa dan pelaksanaan ujian, semuanya disajikan secara digital dan diselenggarakan melalui media LMS.

Proses pembelajaran berlangsung secara *blended* yang mengkombinasikan tatap muka dan online, di mana mahasiswa akan berinteraksi dengan teman sebaya untuk berkomunikasi dan berbagi ide serta bekerja bersama kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan.

Meskipun literasi informasi adalah keterampilan yang penting bagi mahasiswa, penelitian yang sudah ada lebih banyak memusatkan pada aplikasi literasi informasi dalam berbagai bidang, tanpa cukup membahas aspek kognitif literasi informasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada proses

kognitif yang terlibat dalam pembelajaran literasi informasi, terutama dalam hal pemecahan masalah.

Proses kognitif merupakan komponen penting dalam literasi informasi, karena proses ini memungkinkan individu untuk mengelola dan mengevaluasi informasi secara efektif.

Adapun aplikasi yang digunakan untuk membangun system pembelajaran *blended learning* adalah perangkat lunak (*software*) *open source* Moodle yang dikembangkan oleh Dougiamas (2003b).

1.4. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah membangun model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada Program Studi Ilmu Perpustakaan di UIN Sumatera Utara Medan yang valid, praktis dan efektif?
2. Bagaimana tingkat kevalidan model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada Program Studi Ilmu Perpustakaan di UIN Sumatera Utara Medan?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada Program Studi Ilmu Perpustakaan di UIN Sumatera Utara Medan?
4. Bagaimanakah tingkat keefektifan model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada Program Studi Ilmu Perpustakaan di UIN Sumatera Utara Medan?

1.5. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengkonstruksi model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada Program Studi Ilmu Perpustakaan di UIN Sumatera Utara Medan yang valid, praktis dan efektif?
2. Untuk menganalisis tingkat kevalidan model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada program studi Ilmu Perpustakaan
3. Untuk menganalisis tingkat praktisan model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada program studi Ilmu Perpustakaan.
4. Untuk mengevaluasi tingkat keefektifan model SMARTER dalam pembelajaran Literasi Informasi pada program studi Ilmu Perpustakaan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat secara teoretis

Secara teoretis penelitian ini memberikan kontribusi kebermanfaatannya sebagai berikut:

1. Pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang model pembelajaran Literasi Informasi dengan menggunakan pendekatan kolaboratif berbasis blended learning
2. Pengembangan model pembelajaran berbasis elektronik yang memungkinkan mahasiswa berkolaborasi bersama rekan sejawat dalam melakukan aktivitas pembelajaran
3. Pengembangan pembelajaran matakuliah Literasi Informasi yang diajarkan pada program studi Ilmu Perpustakaan yang ada di berbagai perguruan tinggi baik di Indonesia

4. Menjadi sumber rujukan bagi penelitian lain yang relevan dengan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* untuk pembelajaran Literasi Informasi yang diajarkan dalam konteks program studi Ilmu Perpustakaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi:

1. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pimpinan UIN Sumatera Utara untuk mengambil kebijakan dalam mengimplementasikan model pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning* pada semua program studi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di UIN Sumatera Utara Medan;
2. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi para dosen di UIN Sumatera Utara untuk meningkatkan keterampilannya dalam memanfaatkan model pembelajaran berbasis *blended learning* dan memaksimalkan seluruh fasilitas yang tersedia pada LMS untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran;
3. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi para mahasiswa sebagai sumber belajar dalam mempelajari matakuliah Literasi Informasi.
4. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai studi awal bagi pengembangan penelitian lanjutan yang relevan dalam bidang pembelajaran kolaboratif berbasis *blended learning*.