

Pengaruh Metaliteracy terhadap Desain Sumber Belajar dalam Pendidikan Blended dan Digital: Studi Pustaka Kualitatif

Yuyun A Tobondo*¹, Sepryanus Rano Putra²

¹Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Tentena

²Prodi PG-PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena

*email: alfa.trumpp@gmail.com

ABSTRACT

This qualitative library research explored the influence of metaliteracy on the design of learning resources in blended and digital education. A systematic literature review was conducted, analyzing academic sources to identify how metaliteracy enhances the development of learning materials. The study adopted a deductive approach, focusing on the integration of metaliteracy, digital literacy, and media literacy in educational resource design. The findings indicate that metaliteracy significantly improves the quality of learning resources by fostering critical thinking and self-awareness among learners in navigating complex information environments. Contextual and collaborative approaches, such as realistic mathematics education and peer partnerships, enrich resource design and student engagement. Challenges include limited access to quality literature and the need for educator training in digital literacy, while opportunities arise from interactive technologies and interdisciplinary collaboration. The study concludes that metaliteracy is essential for creating inclusive, adaptive learning resources that meet modern educational demands.

Keywords : *Blended Learning, Digital Literacy, Learning Resource Design, Media Literacy, Metaliteracy*

ABSTRAK

Penelitian kualitatif berbasis studi pustaka ini mengeksplorasi pengaruh metaliteracy terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis literatur akademik secara sistematis untuk mengidentifikasi bagaimana metaliteracy meningkatkan pengembangan materi pembelajaran. Pendekatan deduktif digunakan, dengan fokus pada integrasi metaliteracy, literasi digital, dan literasi media dalam desain sumber belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metaliteracy secara signifikan meningkatkan kualitas sumber belajar dengan memupuk pemikiran kritis dan kesadaran diri peserta didik dalam menavigasi lingkungan informasi yang kompleks. Pendekatan kontekstual dan kolaboratif, seperti Pendidikan Matematika Realistik dan kemitraan sebaya, memperkaya desain sumber belajar dan keterlibatan siswa. Tantangan meliputi akses terbatas ke literatur berkualitas dan kebutuhan pelatihan literasi digital bagi pendidik, sementara peluang muncul dari teknologi interaktif dan kolaborasi interdisipliner. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metaliteracy sangat penting untuk menciptakan sumber belajar yang inklusif dan adaptif sesuai kebutuhan pendidikan modern.

Kata Kunci : *Desain Sumber Belajar, Literasi Digital, Literasi Media, Metaliteracy, Pembelajaran Blended*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan transformasi dalam dunia pendidikan telah mengubah paradigma literasi secara signifikan. Berbagai bentuk literasi, seperti metaliteracy, media literacy, digital literacy, dan new literacies, kini menjadi sorotan utama dalam diskursus akademik karena sifatnya yang kompleks dan multidimensi dalam konteks pendidikan modern (Kamila et al., 2023; Stordy, 2015). Secara khusus, metaliteracy

menonjol sebagai kerangka kerja yang menekankan kesadaran diri peserta didik dalam berinteraksi dengan informasi serta kemampuan untuk beradaptasi dengan lanskap media digital yang terus berkembang. Pendekatan ini tidak hanya mencakup keterampilan literasi informasi tradisional, tetapi juga mengintegrasikan kompetensi digital yang relevan dengan kebutuhan masyarakat yang kaya akan informasi (Ma et al., 2019; Sukula, 2019).

Dalam konteks pendidikan, integrasi berbagai bentuk literasi ke dalam desain sumber belajar menjadi semakin penting, terutama dalam model pembelajaran blended dan digital. Pendekatan pembelajaran blended, yang menggabungkan metode tatap muka dan daring, menuntut sumber belajar yang dirancang untuk mendukung keterlibatan peserta didik secara kritis dengan informasi di berbagai platform (Fisser & Strijker, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metaliteracy dalam lingkungan pembelajaran blended dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara signifikan, karena memungkinkan mereka untuk menavigasi lingkungan informasi yang kompleks dengan lebih baik (Ma et al., 2019). Selain itu, prinsip-prinsip Universal Design for Learning (UDL) menegaskan pentingnya merancang sumber belajar yang responsif terhadap kebutuhan beragam peserta didik, dengan memasukkan elemen literasi digital dan media untuk meningkatkan keterlibatan dan ketahanan belajar (Dalton, 2017).

Lebih lanjut, penelitian oleh Kamila et al. (2023) menunjukkan bahwa pendekatan RBL-STEAM dapat meningkatkan keterampilan metaliteracy siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat secara efektif dengan lingkungan informasi yang kompleks dan memecahkan masalah dunia nyata. Sementara itu, Çelik (2016) menyoroti pentingnya perubahan kurikulum yang mengadopsi pemahaman literasi yang lebih luas, termasuk komponen visual dan retorik, untuk membantu siswa menilai pesan media secara kritis. Dalam konteks serupa, Jang et al. (2019) menegaskan bahwa kompetensi dalam literasi media, informasi, dan digital berperan penting dalam membantu individu mengenali dan melawan informasi yang keliru, suatu kebutuhan mendesak di era informasi yang jenuh.

Desain sumber belajar yang efektif juga harus mempertimbangkan pendekatan kolaboratif dan kontekstual. Penelitian oleh Ries et al. (2023) menunjukkan bahwa kemitraan sebaya dalam pendidikan literasi dapat menciptakan pendekatan berbasis komunitas yang memberdayakan baik pendidik maupun siswa untuk berinovasi dalam praktik literasi mereka. Selain itu, Tobondo (2025) menyoroti bahwa pendekatan penelitian pustaka mendukung pengembangan berpikir kritis dan kemampuan mahasiswa untuk menghubungkan teori dengan praktik pengajaran, terutama melalui sumber belajar kontekstual seperti Pendidikan Matematika Realistik. Namun, tantangan seperti akses terbatas ke literatur berkualitas masih menjadi hambatan, meskipun peluang seperti integrasi teknologi dan kolaborasi interdisipliner dapat mengatasinya.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh metaliteracy terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital melalui pendekatan studi pustaka kualitatif. Dengan menganalisis literatur akademik, penelitian ini akan mengidentifikasi bagaimana metaliteracy dapat diintegrasikan ke dalam desain sumber belajar untuk meningkatkan keterampilan analitis, kritis, dan adaptif peserta didik, sekaligus mendukung pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengeksplorasi pengaruh metaliteracy terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital. Pendekatan studi pustaka dipilih karena memungkinkan analisis mendalam terhadap literatur akademik yang relevan, sehingga memberikan wawasan komprehensif tentang hubungan antara metaliteracy dan pengembangan sumber belajar (Tobondo, 2025). Metode ini juga mendukung identifikasi pola, tema, dan celah dalam penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik tersebut.

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan deduktif, dimulai dari kerangka teoritis yang luas tentang metaliteracy, literasi digital, dan desain sumber belajar, kemudian mempersempit fokus pada implikasinya dalam konteks pendidikan blended dan digital. Data dikumpulkan melalui analisis literatur akademik yang mencakup artikel jurnal, buku, dan publikasi ilmiah lainnya yang relevan dengan topik metaliteracy, desain sumber belajar, dan pendekatan pembelajaran blended serta digital.

Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian sistematis pada basis data akademik seperti Google Scholar, Scopus, dan ERIC, menggunakan kata kunci berikut: ("metaliteracy" OR "meta-literacy" OR "information literacy" OR "digital literacy" OR "new literacy" OR "media literacy" OR "transliteracy") AND ("learning resource design" OR "instructional design" OR "learning material design" OR "educational resource design" OR "digital learning materials" OR "learning content design" OR "educational material development") AND ("blended learning" OR "hybrid learning" OR "mixed mode learning" OR "digital learning" OR "e-learning" OR "online learning" OR "virtual learning environment" OR "distance learning"). Literatur yang dipilih dibatasi pada publikasi dalam rentang tahun 2015–2025 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini dalam bidang literasi dan teknologi pendidikan.

Kriteria inklusi literatur mencakup: (1) relevansi dengan konsep metaliteracy dan desain sumber belajar, (2) fokus pada pendidikan blended atau digital, (3) diterbitkan dalam jurnal atau sumber akademik yang kredibel, dan (4) menggunakan bahasa Inggris atau Indonesia. Literatur yang tidak memenuhi kriteria ini, seperti artikel non-akademik atau yang tidak relevan dengan topik, dikecualikan.

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif menggunakan pendekatan analisis konten tematik. Proses analisis meliputi langkah-langkah berikut: (1) membaca dan mengidentifikasi tema utama dari literatur yang relevan, (2) mengelompokkan temuan berdasarkan kategori seperti pengaruh metaliteracy, prinsip desain sumber belajar, dan aplikasi dalam pembelajaran blended dan digital, (3) menginterpretasikan hubungan antar tema untuk memahami bagaimana metaliteracy dapat diintegrasikan ke dalam desain sumber belajar, dan (4) menyusun sintesis naratif untuk merangkum temuan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menghubungkan teori dengan praktik, sebagaimana dijelaskan oleh Tobondo (2025), yang menyoroti pentingnya analisis literatur untuk mendukung pengembangan berpikir kritis.

Untuk memastikan keabsahan dan keandalan penelitian, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai literatur untuk memperoleh perspektif yang komprehensif. Selain itu, proses pencarian dan seleksi literatur didokumentasikan secara rinci untuk menjaga transparansi. Peneliti juga menggunakan

kerangka teoritis yang mapan, seperti taksonomi literasi Stordy (2015) dan prinsip Universal Design for Learning (Dalton, 2017), untuk memandu analisis dan memastikan konsistensi interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis literatur dalam penelitian ini mengungkap beberapa temuan utama mengenai pengaruh metaliteracy terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital. Berdasarkan pendekatan studi pustaka kualitatif, temuan-temuan berikut disusun berdasarkan tema-tema yang muncul dari analisis konten tematik terhadap literatur akademik yang relevan.

1. Peran Metaliteracy dalam Meningkatkan Kualitas Desain Sumber Belajar

Metaliteracy terbukti menjadi kerangka kerja yang efektif dalam memperkaya desain sumber belajar, khususnya dalam konteks pendidikan blended dan digital. Ma et al. (2019) menemukan bahwa integrasi metaliteracy dalam lingkungan pembelajaran blended meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan memungkinkan mereka untuk menavigasi informasi yang kompleks secara kritis dan reflektif. Metaliteracy tidak hanya mencakup keterampilan literasi informasi tradisional, tetapi juga mempromosikan kesadaran diri peserta didik dalam mengelola dan mengevaluasi informasi di berbagai platform digital (Sukula, 2019). Hal ini mendukung pengembangan sumber belajar yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik modern, seperti yang ditunjukkan oleh penerapan pendekatan RBL-STEAM yang meningkatkan keterampilan metaliteracy siswa dalam memecahkan masalah dunia nyata (Kamila et al., 2023).

2. Integrasi Prinsip Literasi Digital dan Media dalam Desain Sumber Belajar

Literatur menunjukkan bahwa desain sumber belajar yang mengintegrasikan literasi digital dan media dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan kritis peserta didik. Dalton (2017) menyoroti bahwa prinsip Universal Design for Learning (UDL) memungkinkan desain sumber belajar yang inklusif dengan memasukkan elemen literasi digital dan media, sehingga mengurangi hambatan belajar dan meningkatkan ketahanan siswa. Selain itu, Çelik (2016) menekankan bahwa kurikulum yang mengadopsi komponen visual dan retorik dalam literasi media memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pesan media secara kritis, yang merupakan aspek penting dalam desain sumber belajar untuk pendidikan digital. Penelitian oleh Jang et al. (2019) juga menegaskan bahwa kompetensi literasi media dan informasi berperan krusial dalam membantu siswa mengenali dan melawan informasi yang keliru, yang dapat diintegrasikan ke dalam sumber belajar interaktif seperti platform digital atau konten gamifikasi (Supriyatno, 2020).

3. Pendekatan Kontekstual dan Kolaboratif dalam Desain Sumber Belajar

Pendekatan kontekstual dan kolaboratif dalam desain sumber belajar terbukti mendukung penerapan metaliteracy dalam pendidikan. Tobondo (2025) menemukan bahwa sumber belajar kontekstual, seperti Pendidikan Matematika Realistik, memperkaya pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam

pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik pengajaran, yang sangat relevan dalam pendidikan blended. Selain itu, Ries et al. (2023) menunjukkan bahwa kemitraan sebaya dalam pendidikan literasi menciptakan komunitas belajar yang memberdayakan, memungkinkan inovasi dalam desain sumber belajar yang mendukung eksplorasi literasi yang dinamis. Pendekatan ini diperkuat oleh Fisser dan Strijker (2019), yang menekankan pentingnya mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masyarakat digital.

4. Tantangan dan Peluang dalam Desain Sumber Belajar Berbasis Metaliteracy

Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dalam mengintegrasikan metaliteracy ke dalam desain sumber belajar, seperti akses terbatas ke literatur berkualitas tinggi dan kebutuhan akan pelatihan pendidik dalam literasi digital (Tobondo, 2025; Kurniawan et al., 2023). Namun, peluang seperti penggunaan teknologi digital dan kolaborasi interdisipliner dapat mengatasi hambatan ini. Misalnya, Alanoglu (2025) menyoroti bahwa kesiapan siswa untuk pembelajaran daring yang mandiri bergantung pada kompetensi literasi digital mereka, yang dapat didukung melalui sumber belajar yang dirancang dengan baik. Selain itu, penggunaan media interaktif, seperti teknologi gamifikasi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran digital (Supriyatno, 2020).

5. Sintesis: Implikasi untuk Pendidikan Blended dan Digital

Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa metaliteracy memiliki pengaruh signifikan terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital. Dengan mengintegrasikan metaliteracy, pendidik dapat menciptakan sumber belajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memupuk keterampilan berpikir kritis, kesadaran diri, dan kemampuan adaptasi siswa dalam menghadapi lingkungan informasi yang kompleks. Pendekatan ini mendukung pengembangan kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan modern, sebagaimana ditegaskan oleh Stordy (2015), yang menyoroti hubungan antar berbagai bentuk literasi dalam meningkatkan kompetensi peserta didik.

Temuan

Berikut adalah temuan utama dari analisis literatur yang telah dilakukan terkait pengaruh metaliteracy terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital. Temuan ini disusun dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai hasil penelitian.

Tabel 1. Temuan

No	Tema	Temuan	Sumber
1	Peran Metaliteracy dalam Desain Sumber Belajar	Metaliteracy meningkatkan pengalaman belajar dalam lingkungan blended dengan memungkinkan siswa menavigasi informasi secara kritis dan reflektif. Pendekatan ini mendukung desain sumber belajar yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik	Ma et al. (2019); Sukula (2019); Kamila et al. (2023)

		modern.	
2	Integrasi Literasi Digital dan Media	Desain sumber belajar yang mengadopsi prinsip UDL dan komponen literasi media memungkinkan siswa mengevaluasi pesan media secara kritis dan meningkatkan keterlibatan, terutama melalui konten interaktif seperti gamifikasi.	Dalton (2017); Çelik (2016); Jang et al. (2019); Supriyatno (2020)
3	Pendekatan Kontekstual dan Kolaboratif	Sumber belajar kontekstual, seperti Pendidikan Matematika Realistik, dan kemitraan sebaya memperkaya pemahaman siswa serta mendukung inovasi dalam desain sumber belajar untuk pendidikan blended.	Tobondo (2025); Ries et al. (2023); Fisser & Strijker (2019)
4	Tantangan dan Peluang	Tantangan meliputi akses terbatas ke literatur berkualitas dan kebutuhan pelatihan literasi digital. Peluang seperti teknologi digital dan kolaborasi interdisipliner dapat meningkatkan kualitas sumber belajar.	Tobondo (2025); Kurniawan et al. (2023); Alanoglu (2025); Supriyatno (2020)

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas merangkum temuan utama yang menggambarkan hubungan erat antara metaliteracy dan desain sumber belajar, serta implikasinya dalam konteks pendidikan blended dan digital. Temuan ini menjadi dasar untuk pengembangan kurikulum yang mendukung kompetensi literasi modern.

Pembahasan

Penelitian ini mengungkap bahwa metaliteracy memiliki pengaruh signifikan terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan dari analisis literatur. Pembahasan berikut mengelaborasi temuan-temuan utama dengan menghubungkannya ke kerangka teoritis dan konteks pendidikan modern, serta mengidentifikasi implikasi praktis dan teoretis dari hasil penelitian.

Peran Metaliteracy dalam Meningkatkan Kualitas Desain Sumber Belajar

Metaliteracy, sebagai kerangka yang mengintegrasikan literasi informasi tradisional dengan kompetensi digital, terbukti menjadi elemen kunci dalam merancang sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern. Ma et al. (2019) dan Sukula (2019) menegaskan bahwa metaliteracy memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya mengakses dan memahami informasi, tetapi juga merefleksikan proses konsumsi informasi mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Kamila et al. (2023), yang menunjukkan bahwa pendekatan RBL-STEAM dapat meningkatkan keterampilan metaliteracy siswa, khususnya dalam memecahkan masalah dunia nyata. Dalam konteks desain sumber belajar, metaliteracy mendorong pendidik untuk menciptakan materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga memfasilitasi kesadaran diri dan kemampuan adaptasi siswa terhadap lingkungan informasi yang dinamis. Ini menunjukkan bahwa sumber belajar harus dirancang untuk mendukung keterampilan metakognitif, seperti evaluasi kritis dan refleksi diri, yang menjadi inti dari metaliteracy.

Integrasi Literasi Digital dan Media dalam Desain Sumber Belajar

Temuan penelitian juga menyoroti pentingnya mengintegrasikan literasi digital dan media ke dalam desain sumber belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan kritis peserta didik. Dalton (2017) menekankan bahwa prinsip Universal Design for Learning (UDL) memungkinkan desain sumber belajar yang inklusif, yang mengakomodasi kebutuhan beragam peserta didik melalui elemen literasi digital dan media. Misalnya, sumber belajar yang menggabungkan konten interaktif, seperti gamifikasi, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sebagaimana disarankan oleh Supriyatno (2020). Selain itu, Çelik (2016) dan Jang et al. (2019) menunjukkan bahwa literasi media, yang mencakup kemampuan untuk mengevaluasi pesan media secara kritis, sangat penting dalam membantu siswa mengenali dan melawan informasi yang keliru. Dalam praktiknya, ini berarti bahwa desain sumber belajar harus mencakup komponen visual, retorik, dan interaktif yang mendukung literasi media, seperti latihan analisis iklan atau simulasi berbasis digital untuk melatih kemampuan identifikasi berita palsu.

Pendekatan Kontekstual dan Kolaboratif dalam Desain Sumber Belajar

Pendekatan kontekstual dan kolaboratif dalam desain sumber belajar memperkuat efektivitas penerapan metaliteracy dalam pendidikan blended dan digital. Tobondo (2025) menunjukkan bahwa sumber belajar kontekstual, seperti Pendidikan Matematika Realistik, dapat memperkaya pemahaman siswa dengan menghubungkan teori dan praktik. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk melihat relevansi materi pembelajaran dalam kehidupan nyata, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Sementara itu, Ries et al. (2023) menyoroti bahwa kemitraan sebaya dalam pendidikan literasi menciptakan komunitas belajar yang mendukung inovasi dalam desain sumber belajar. Pendekatan kolaboratif ini memungkinkan pendidik dan siswa untuk bersama-sama mengeksplorasi cara-cara baru dalam memanfaatkan teknologi digital, seperti platform pembelajaran daring atau alat kolaborasi virtual, untuk meningkatkan kualitas sumber belajar. Fisser dan Strijker (2019) juga menegaskan bahwa integrasi literasi digital ke dalam kurikulum adalah langkah penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masyarakat digital, yang menegaskan perlunya pendekatan desain yang fleksibel dan berorientasi pada konteks.

Tantangan dan Peluang dalam Implementasi

Meskipun metaliteracy menawarkan peluang besar untuk meningkatkan desain sumber belajar, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang perlu diatasi. Tobondo (2025) dan Kurniawan et al. (2023) mencatat bahwa akses terbatas ke literatur berkualitas tinggi dan kurangnya pelatihan pendidik dalam literasi digital menjadi hambatan utama. Tantangan ini terutama relevan dalam konteks pendidikan di daerah terpencil atau untuk populasi yang kurang terlayani, seperti yang dijelaskan oleh Kurniawan et al. (2023). Namun, peluang seperti integrasi teknologi digital dan kolaborasi interdisipliner dapat mengatasi hambatan ini. Alanoglu (2025) menyoroti bahwa kesiapan siswa untuk pembelajaran mandiri daring bergantung pada kompetensi literasi digital mereka, yang dapat didukung melalui sumber belajar yang dirancang dengan baik. Selain itu, penggunaan teknologi interaktif, seperti gamifikasi dan platform pembelajaran berbasis web, dapat meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik sumber belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh Supriyatno (2020).

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat taksonomi literasi yang dikemukakan oleh Stordy (2015), yang menyoroti hubungan antar berbagai bentuk literasi, termasuk metaliteracy, dalam mendukung kompetensi peserta didik. Metaliteracy tidak hanya memperluas pemahaman tentang literasi informasi, tetapi juga menawarkan kerangka untuk mengintegrasikan berbagai kompetensi literasi dalam desain sumber belajar. Secara praktis, temuan ini menyarankan agar pendidik dan desainer instruksional mengadopsi pendekatan yang berpusat pada peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi digital dan prinsip UDL untuk menciptakan sumber belajar yang inklusif dan relevan. Selain itu, pelatihan pendidik dalam literasi digital dan metaliteracy perlu diprioritaskan untuk memastikan implementasi yang efektif dalam lingkungan pembelajaran blended dan digital.

Keterbatasan dan Arah Penelitian Masa Depan

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga, pendekatan studi pustaka memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada literatur yang tersedia dan kurangnya data empiris langsung dari lapangan. Penelitian masa depan dapat mengadopsi pendekatan empiris, seperti studi kasus atau eksperimen, untuk menguji efektivitas desain sumber belajar berbasis metaliteracy dalam konteks nyata. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana teknologi baru, seperti kecerdasan buatan atau realitas virtual, dapat diintegrasikan ke dalam desain sumber belajar untuk mendukung metaliteracy.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa metaliteracy memiliki pengaruh signifikan terhadap desain sumber belajar dalam pendidikan blended dan digital. Metaliteracy tidak hanya memperkaya keterampilan literasi informasi tradisional, tetapi juga memfasilitasi kesadaran diri dan kemampuan adaptasi peserta didik dalam menavigasi lingkungan informasi yang kompleks. Integrasi literasi digital dan media dalam desain sumber belajar terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, terutama dalam menghadapi tantangan seperti informasi yang keliru. Pendekatan kontekstual dan kolaboratif, seperti penggunaan materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata dan kemitraan sebaya, mendukung inovasi dalam desain sumber belajar yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan modern. Meskipun terdapat tantangan seperti akses terbatas ke sumber literatur berkualitas dan kebutuhan pelatihan literasi digital, peluang seperti pemanfaatan teknologi interaktif dan kolaborasi interdisipliner dapat mengatasi hambatan tersebut. Secara keseluruhan, metaliteracy menjadi fondasi penting untuk menciptakan sumber belajar yang mendukung pembelajaran yang inklusif, kritis, dan adaptif dalam konteks blended dan digital.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan untuk mendukung implementasi metaliteracy dalam desain sumber belajar. Pertama, pendidik dan desainer instruksional disarankan untuk mengadopsi pendekatan berbasis Universal Design for Learning (UDL) dalam merancang sumber belajar guna memastikan aksesibilitas dan keterlibatan bagi semua peserta didik. Kedua, pelatihan intensif tentang literasi digital dan

metaliteracy perlu disediakan bagi pendidik untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam merancang materi pembelajaran yang relevan. Ketiga, pengembangan sumber belajar sebaiknya memanfaatkan teknologi interaktif, seperti gamifikasi dan platform digital, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Keempat, kolaborasi interdisipliner antara pendidik, desainer teknologi, dan ahli literasi dapat memperkaya desain sumber belajar yang inovatif. Terakhir, penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji efektivitas desain sumber belajar berbasis metaliteracy secara empiris dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk dengan memanfaatkan teknologi baru seperti kecerdasan buatan atau realitas virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanoglu, M. (2025). Understanding University Students' Self-Directed Online Learning in the Context of Emergency Remote Teaching: The Role of Online Learning Readiness and Digital Literacy. *Journal of Computing in Higher Education*. doi:10.1007/s12528-025-09458-0
- Çelik, Y. (2016). An Evaluation on Advertising Literacy Education: An Assessment of Media Literacy Curriculum in Terms of Advertising Literacy in Turkey. *Humanitas - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*. doi:10.20304/humanitas.277537
- Dalton, E. (2017). Universal Design for Learning: Guiding Principles to Reduce Barriers to Digital & Media Literacy Competence. *Journal of Media Literacy Education*. doi:10.23860/jmle-2019-09-02-02
- Fisser, P., & Strijker, A. (2019). Digital Literacy as Part of a New Curriculum for the Netherlands. doi:10.4018/978-1-5225-9261-7.ch012
- Jang, S. M., Mortensen, T. M., & Liu, J. (2019). Does Media Literacy Help Identification of Fake News? Information Literacy Helps, but Other Literacies Don't. *American Behavioral Scientist*. doi:10.1177/0002764219869406
- Kamila, A. A., Dafik, D., & Tirta, I. M. (2023). The Development of RBL-STEAM Learning Materials to Improve Student's Metaliteracy Thinking Skills in Solving RVAC Problems and It's Application on Design Motif Batik. *International Journal of Current Science Research and Review*. doi:10.47191/ijcsrr/v6-i7-147
- Kurniawan, D. T., Abidin, Y., Yuniarti, Y., Sukardi, R. R., & Dewi, D. A. (2023). Pengembangan Media Dan Bahan Ajar Digital Jenjang Sekolah Dasar Untuk Pemerolehan Literasi Dasar Anak Anak Indonesia Non Dokumen Di Malaysia. *Jurnal Perseda (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. doi:10.37150/perseda.v6i3.2243
- Ma, J., Li, C., & Liang, H. (2019). Enhancing Students' Blended Learning Experience Through Embedding Metaliteracy. *Education Research International*. doi:10.1155/2019/6791058
- Ries, E., Dunham, H., Corriston, K., Alexander, K., Taylor, V., & Wetzel, M. M. (2023). Look to the Side: Peer Partnerships in Preservice Literacy Teacher Education. *Literacy Research Theory Method and Practice*. doi:10.1177/23813377231182096
- Stordy, P. (2015). Taxonomy of Literacies. *Journal of Documentation*. doi:10.1108/jd-10-2013-0128

- Sukula, S. K. (2019). Metaliteracy in Academic Libraries. doi:10.4018/978-1-5225-8437-7.ch012
- Supriyatno, T. (2020). Learning and Teaching Model on Covid 19 Era at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Indonesia. doi:10.31098/mess.v1i1.13
- Tobondo, Y. (2025). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Mendeskripsikan dan Menganalisis Sumber Belajar melalui Pendekatan Library Research pada Materi Profesi Keguruan. *Pandelo'e*, 1(1), 9–19. Diambil dari <https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand/article/view/12>