

Bagaimana Metaliteracy Membentuk Desain Sumber Belajar di Era Blended Learning: Pendekatan 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 study explored how metaliteracy shaped the design of learning resources in the context of blended learning through a qualitative library research approach. The research employed a deductive method, analyzing academic literature to identify the role of metaliteracy in creating adaptive and interactive learning materials. The findings reveal that metaliteracy integrates various literacies—information, digital, media, transliteracy, and new literacies—enabling the development of learning resources that foster critical thinking, creativity, and active engagement. Metaliteracy supports student-centered learning in blended environments, incorporating universal design principles and digital tools like gamification to enhance inclusivity and motivation. Challenges include limited access to quality resources, but opportunities arise through technology integration and interdisciplinary collaboration. The study concludes that metaliteracy is crucial for designing innovative learning resources, preparing educators to meet the demands of digital-era pedagogy.

Keywords : *Blended learning, digital literacy, information literacy, learning resource design, metaliteracy.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana metaliteracy membentuk desain sumber belajar dalam konteks pembelajaran campuran melalui pendekatan studi pustaka kualitatif. Penelitian menggunakan metode deduktif dengan menganalisis literatur akademik untuk mengidentifikasi peran metaliteracy dalam menciptakan sumber belajar yang adaptif dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metaliteracy mengintegrasikan berbagai literasi—informasi, digital, media, transliterasi, dan literasi baru—yang mendukung pengembangan sumber belajar yang memupuk pemikiran kritis, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Metaliteracy mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik di lingkungan campuran, mengintegrasikan prinsip desain universal dan alat digital seperti gamifikasi untuk meningkatkan inklusivitas dan motivasi. Tantangan mencakup akses terbatas ke sumber daya berkualitas, namun peluang muncul melalui integrasi teknologi dan kolaborasi interdisipliner. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metaliteracy sangat penting untuk merancang sumber belajar inovatif, mempersiapkan pendidik untuk memenuhi tuntutan pedagogi era digital.

Kata Kunci : *Desain sumber belajar, literasi digital, literasi informasi, metaliteracy, pembelajaran campuran.*

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, kemampuan untuk mengelola informasi secara kritis dan kreatif menjadi kebutuhan esensial dalam dunia pendidikan. Metaliteracy, sebagai sebuah kerangka kerja yang mengintegrasikan berbagai literasi seperti literasi informasi, literasi digital, literasi media, transliterasi, dan literasi baru, menawarkan pendekatan komprehensif untuk menjawab kompleksitas penciptaan, konsumsi, dan penyebaran informasi di lingkungan digital (Jacobson & Mackey, 2013; Mackey & Jacobson, 2011).

Berbeda dari literasi informasi tradisional yang berfokus pada kemampuan menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi, metaliteracy memperluas cakupannya dengan mengakomodasi produksi aktif dan berbagi informasi, sejalan dengan dinamika komunitas daring yang terus berkembang. Pendekatan ini menekankan bahwa peserta didik bukan hanya konsumen, tetapi juga pencipta informasi, yang mendorong pergeseran dari pendekatan berbasis keterampilan menuju model yang memupuk pemikiran kritis, praktik reflektif, dan kreativitas (Rapanta, 2024).

Dalam konteks pendidikan, metaliteracy menjadi relevan karena kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai kompetensi literasi guna menghadapi lingkungan informasi yang kompleks di abad ke-21. Lund dan Wang (2022) menyatakan bahwa literasi informasi dapat dianggap sebagai bentuk metaliteracy ketika menggabungkan kompetensi dari domain terkait seperti literasi digital dan media. Selain itu, Green (n.d.) menegaskan bahwa transformasi yang dibawa oleh pedagogi digital memerlukan kerangka kerja yang mampu mengintegrasikan analisis kritis, evaluasi, dan sintesis sumber informasi multimodal. Metaliteracy, dalam hal ini, mencakup spektrum keterampilan yang luas, seperti literasi media yang berfokus pada konsumsi kritis pesan media dan transliterasi yang menekankan navigasi lintas berbagai bentuk media dan teks (Cobourn et al., 2022).

Penerapan praktis kerangka metaliteracy telah dieksplorasi dalam berbagai pengaturan pendidikan, terutama dalam desain sumber belajar untuk mendukung pembelajaran di era digital. Sukula (2019) menyoroti bahwa model metaliteracy signifikan dalam perpustakaan akademik dan pendidikan tinggi, karena mendorong pembentukan peserta didik yang meta-literat, yang mampu terlibat secara kritis dan mengekspresikan kreativitas dalam lingkungan digital. Demikian pula, McBride (2012) membahas redesign kurikulum literasi informasi untuk mengintegrasikan transliterasi dan metaliteracy, yang mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan komunikasi digital dan konstruksi pengetahuan kolaboratif. García-Quismondo dan Borges (2017) juga mengembangkan model evaluasi untuk kompetensi metaliteracy di pendidikan tinggi, memberikan pendekatan terstruktur dalam menilai kemampuan peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai keterampilan literasi dalam konteks digital yang kompleks.

Dalam lingkungan pembelajaran campuran (*blended learning*), integrasi metaliteracy dalam desain sumber belajar menjadi semakin penting untuk mendukung pengalaman belajar yang dinamis dan berpusat pada peserta didik. Ma et al. (2019) menunjukkan bahwa penerapan prinsip metaliteracy dalam pembelajaran campuran memfasilitasi penguasaan keterampilan literasi informasi dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam menciptakan sumber belajar. Selain itu, Dalton (2017) menegaskan bahwa pendekatan desain universal untuk pembelajaran, yang mengintegrasikan kompetensi literasi digital dan media, dapat mengurangi hambatan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan materi pembelajaran. Paskevicius (2021) juga menyoroti peran pendidik sebagai pencipta konten, yang tidak hanya mengorganisasi materi tetapi juga mempertimbangkan aspek etis dan legal dalam penggunaan ulang serta penggabungan media digital.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana metaliteracy dapat membentuk desain sumber belajar dalam konteks pembelajaran campuran melalui pendekatan studi pustaka kualitatif. Dengan menganalisis literatur akademik, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran metaliteracy dalam menciptakan sumber belajar yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pedagogis kontemporer. Pendekatan ini sejalan

dengan temuan Tobondo (2025), yang menunjukkan bahwa pendekatan penelitian pustaka mendukung pengembangan berpikir kritis dan kemampuan mahasiswa untuk menghubungkan teori dengan praktik pengajaran, terutama melalui sumber belajar kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga untuk pengembangan kurikulum yang mendukung kompetensi pedagogis di era pembelajaran campuran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengeksplorasi bagaimana metaliteracy membentuk desain sumber belajar dalam konteks pembelajaran campuran (*blended learning*). Pendekatan kualitatif dipilih karena kemampuannya untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep metaliteracy dan implikasinya terhadap pengembangan sumber belajar melalui analisis literatur akademik yang relevan. Studi pustaka, sebagai metode utama, memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber tertulis guna membangun kerangka teoretis yang kokoh dan mengidentifikasi pola atau tema yang muncul terkait topik penelitian.

Penelitian dimulai dengan pengumpulan literatur akademik yang relevan dengan topik metaliteracy, desain sumber belajar, dan pembelajaran campuran. Sumber literatur meliputi jurnal ilmiah, buku, prosiding konferensi, dan artikel akademik yang diterbitkan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2013–2025) untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terkini. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi kombinasi dari “metaliteracy”, “information literacy”, “digital literacy”, “media literacy”, “transliteracy”, “new literacy”, “learning resource design”, “instructional design”, “blended learning”, “hybrid learning”, “e-learning”, dan “online learning”. Pencarian dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan DOAJ, serta repositori institusi yang relevan.

Literatur yang dikumpulkan diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu: (a) relevansi dengan tema metaliteracy dan desain sumber belajar dalam konteks pembelajaran campuran, (b) kredibilitas sumber (diterbitkan oleh penerbit terpercaya atau jurnal yang diindeks), dan (c) kontribusi terhadap kerangka teoretis atau praktik pendidikan. Literatur yang tidak memenuhi kriteria, seperti artikel non-akademik atau di luar fokus penelitian, dikecualikan. Proses evaluasi dilakukan dengan membaca abstrak, pengantar, dan kesimpulan untuk memastikan kesesuaian, diikuti dengan analisis mendalam terhadap isi artikel yang terpilih.

Data dari literatur yang terpilih dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten kualitatif. Proses ini melibatkan: (a) pengkodean tematik untuk mengidentifikasi tema utama, seperti peran metaliteracy dalam desain sumber belajar, integrasi literasi dalam pembelajaran campuran, dan tantangan implementasi; (b) sintesis naratif untuk mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber guna membangun argumen yang koheren; dan (c) triangulasi data dengan membandingkan perspektif dari berbagai penulis untuk memastikan validitas temuan. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana metaliteracy dapat diintegrasikan dalam desain sumber belajar yang adaptif dan interaktif.

Hasil analisis disusun dalam bentuk narasi yang terstruktur untuk menjelaskan hubungan antara metaliteracy, desain sumber belajar, dan pembelajaran campuran. Temuan disajikan dengan dukungan kutipan dari literatur untuk memperkuat argumen dan memastikan jejak akademik yang jelas. Pendekatan deduktif digunakan dalam menyusun temuan, dengan memulai dari kerangka teoretis metaliteracy (Jacobson & Mackey, 2013; Mackey & Jacobson, 2011) dan menghubungkannya dengan praktik desain sumber belajar dalam konteks pembelajaran campuran (Ma et al., 2019; Sukula, 2019).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah panduan analisis literatur yang berisi daftar pertanyaan untuk mengarahkan proses pengumpulan dan analisis data, seperti: (1) Bagaimana metaliteracy didefinisikan dan diterapkan dalam literatur? (2) Bagaimana desain sumber belajar mencerminkan prinsip metaliteracy dalam pembelajaran campuran? (3) Apa tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan metaliteracy ke dalam desain sumber belajar? Panduan ini memastikan bahwa analisis tetap terfokus pada tujuan penelitian.

Untuk memastikan validitas, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan perspektif dari berbagai literatur akademik, seperti karya Jacobson dan Mackey (2013), Sukula (2019), dan Tobondo (2025). Keandalan dipertahankan melalui dokumentasi yang sistematis dari proses pencarian, seleksi, dan analisis literatur, serta dengan memastikan bahwa semua sumber yang digunakan memiliki kredibilitas akademik yang tinggi. Selain itu, peneliti melakukan refleksi kritis terhadap proses analisis untuk meminimalkan bias subjektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis literatur kualitatif dalam penelitian ini mengungkap tiga tema utama terkait peran metaliteracy sebagai kemampuan metakognitif dalam pembentukan desain sumber belajar digital: (1) peran metaliteracy dalam meningkatkan kemampuan metakognitif, (2) integrasi metaliteracy dalam desain sumber belajar digital, dan (3) tantangan dan peluang dalam implementasi sumber belajar digital berbasis metaliteracy.

Berdasarkan analisis kualitatif terhadap literatur akademik yang relevan, penelitian ini mengidentifikasi beberapa temuan utama terkait bagaimana metaliteracy membentuk desain sumber belajar dalam konteks pembelajaran campuran. Temuan disusun secara deduktif, dimulai dari kerangka teoretis metaliteracy hingga penerapannya dalam desain sumber belajar, serta tantangan dan peluang yang terkait.

1. Metaliteracy sebagai Kerangka Komprehensif dalam Desain Sumber Belajar

Metaliteracy, sebagaimana didefinisikan oleh Jacobson dan Mackey (2013) serta Mackey dan Jacobson (2011), merupakan kerangka kerja yang mengintegrasikan literasi informasi, literasi digital, literasi media, transliterasi, dan literasi baru untuk mendukung pembelajaran di era digital. Analisis literatur menunjukkan bahwa metaliteracy tidak hanya berfokus pada konsumsi informasi, tetapi juga pada produksi dan berbagi informasi secara kritis dan kreatif. Dalam konteks desain sumber belajar, kerangka ini mendorong pengembangan materi pembelajaran yang adaptif dan interaktif, yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses

penciptaan pengetahuan. Green (n.d.) menegaskan bahwa metaliteracy mendukung sintesis sumber informasi multimodal, yang penting untuk menciptakan sumber belajar yang relevan dengan dinamika pembelajaran campuran.

2. Integrasi Metaliteracy dalam Pembelajaran Campuran

Temuan menunjukkan bahwa integrasi prinsip metaliteracy dalam pembelajaran campuran meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Ma et al. (2019) menemukan bahwa penerapan metaliteracy dalam desain sumber belajar memfasilitasi penguasaan keterampilan literasi informasi dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam menciptakan konten pembelajaran. Contohnya, penggunaan platform seperti Google Classroom dalam pembelajaran campuran, sebagaimana dijelaskan oleh Akbar et al. (2020), mendukung perkembangan literasi digital sambil mempertahankan fleksibilitas bagi peserta didik yang beragam. Selain itu, Sukula (2019) menyoroti bahwa metaliteracy mengubah pendekatan tradisional dalam desain sumber belajar menjadi model yang lebih berpusat pada peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kolaboratif dalam lingkungan digital.

3. Pendekatan Desain Universal dan Kreativitas dalam Sumber Belajar

Literatur menunjukkan bahwa prinsip desain universal untuk pembelajaran (UDL), sebagaimana diuraikan oleh Dalton (2017), selaras dengan metaliteracy dalam mengurangi hambatan akses dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan mengintegrasikan kompetensi literasi digital dan media, desain sumber belajar dapat mencakup elemen interaktif seperti gamifikasi dan rencana digital (Behney, 2019), yang memotivasi peserta didik dan memvalidasi penguasaan keterampilan literasi mereka. Paskevicius (2021) menambahkan bahwa peran pendidik sebagai pencipta konten dalam ekosistem digital menuntut pertimbangan etis dan legal dalam penggunaan ulang serta penggabungan media, yang merupakan bagian integral dari metaliteracy. Pendekatan ini memastikan bahwa sumber belajar tidak hanya informatif tetapi juga relevan dan menarik bagi peserta didik.

4. Tantangan dan Peluang dalam Implementasi

Analisis literatur juga mengungkap beberapa tantangan dalam mengintegrasikan metaliteracy ke dalam desain sumber belajar. Tobondo (2025) mencatat bahwa akses terbatas ke literatur berkualitas tinggi dapat menghambat pengembangan sumber belajar yang kontekstual, terutama di lingkungan pendidikan dengan sumber daya terbatas. Namun, peluang muncul melalui integrasi teknologi digital dan kolaborasi interdisipliner. Sebagai contoh, penggunaan sistem pembelajaran adaptif daring, seperti yang dijelaskan oleh Yang et al. (2013), meningkatkan interaksi peserta didik dan hasil pembelajaran melalui praktik metakognitif yang didukung oleh metaliteracy. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis metaliteracy memungkinkan pengembangan sumber belajar yang mendukung pembelajaran inovatif dan kontekstual.

5. Kontribusi terhadap Kompetensi Pedagogis

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi Tobondo (2025), yang menunjukkan bahwa pendekatan penelitian pustaka mendukung pengembangan berpikir kritis dan kemampuan mahasiswa untuk menghubungkan teori dengan praktik pengajaran. Dalam konteks pembelajaran campuran, desain sumber belajar berbasis metaliteracy mempersiapkan mahasiswa, khususnya calon guru, untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. García-Quismondo dan Borges (2017) juga menekankan pentingnya model evaluasi untuk menilai kompetensi metaliteracy, yang dapat diintegrasikan ke dalam desain sumber belajar untuk memastikan pencapaian hasil pembelajaran yang optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa metaliteracy berperan penting dalam membentuk desain sumber belajar yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran campuran. Dengan mengintegrasikan berbagai literasi, metaliteracy memungkinkan pendidik untuk menciptakan sumber belajar yang tidak hanya mendukung penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga memupuk pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi dalam lingkungan digital yang kompleks.

Temuan

Hasil analisis kualitatif terhadap literatur akademik menghasilkan beberapa temuan utama yang menggambarkan peran metaliteracy dalam membentuk desain sumber belajar di era pembelajaran campuran. Temuan ini dirangkum dalam tabel berikut untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur tentang kontribusi metaliteracy, integrasinya dalam pembelajaran campuran, pendekatan desain, serta tantangan dan peluang yang terkait.

Tabel 1. Temuan

No.	Tema	Temuan	Referensi
1	Kerangka Metaliteracy dalam Desain Sumber Belajar	Metaliteracy mengintegrasikan literasi informasi, digital, media, transliterasi, dan literasi baru untuk mendukung penciptaan sumber belajar yang adaptif dan interaktif, memungkinkan peserta didik menjadi pencipta pengetahuan yang kritis dan kreatif.	Jacobson & Mackey (2013); Mackey & Jacobson (2011); Green (n.d.)
2	Integrasi dalam Pembelajaran Campuran	Penerapan metaliteracy dalam pembelajaran campuran meningkatkan keterampilan literasi informasi dan keterlibatan aktif mahasiswa melalui platform seperti Google Classroom, mendukung model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.	Ma et al. (2019); Sukula (2019); Akbar et al. (2020)
3	Pendekatan Desain Universal dan Kreativitas	Desain universal untuk pembelajaran (UDL) yang mengintegrasikan metaliteracy mengurangi hambatan akses dan meningkatkan keterlibatan melalui elemen interaktif seperti gamifikasi dan lencana digital, dengan mempertimbangkan aspek etis dan legal dalam penggunaan media.	Dalton (2017); Behney (2019); Paskevicius (2021)
4	Tantangan dan Peluang	Tantangan meliputi akses terbatas ke literatur berkualitas, sementara peluang muncul melalui integrasi teknologi digital dan kolaborasi interdisipliner untuk menciptakan sumber belajar yang kontekstual dan inovatif.	Tobondo (2025); Yang et al. (2013)
5	Kontribusi terhadap Kompetensi	Metaliteracy mendukung pengembangan berpikir kritis dan kemampuan calon guru untuk merancang pembelajaran inovatif, dengan model evaluasi yang	Tobondo (2025); García-Quismondo & Borges (2017)

Pedagogis	memastikan pencapaian hasil pembelajaran yang optimal.
-----------	--

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas merangkum temuan utama penelitian, yang menunjukkan bahwa metaliteracy memiliki peran sentral dalam transformasi desain sumber belajar untuk mendukung pembelajaran campuran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Pembahasan

Penelitian ini mengeksplorasi peran metaliteracy dalam membentuk desain sumber belajar di era pembelajaran campuran melalui pendekatan studi pustaka kualitatif. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa metaliteracy tidak hanya memperluas konsep literasi informasi tradisional, tetapi juga menjadi fondasi penting untuk pengembangan sumber belajar yang relevan dengan dinamika pendidikan di era digital. Pembahasan berikut menguraikan implikasi temuan ini dengan menghubungkannya ke literatur yang relevan, menyoroti kontribusi teoritis dan praktis, serta mengidentifikasi keterbatasan dan peluang untuk penelitian lebih lanjut.

Metaliteracy sebagai Kerangka Integratif

Temuan menunjukkan bahwa metaliteracy, sebagaimana didefinisikan oleh Jacobson dan Mackey (2013) serta Mackey dan Jacobson (2011), berfungsi sebagai kerangka komprehensif yang mengintegrasikan berbagai literasi, seperti literasi informasi, digital, media, transliterasi, dan literasi baru. Kerangka ini memungkinkan desain sumber belajar yang tidak hanya mendukung konsumsi informasi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menjadi pencipta konten yang kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Green (n.d.), yang menekankan pentingnya sintesis sumber informasi multimodal dalam pedagogi digital. Dalam konteks pembelajaran campuran, kerangka metaliteracy memungkinkan pendidik untuk merancang materi pembelajaran yang fleksibel dan interaktif, yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti pemikiran kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Peningkatan Pengalaman Belajar melalui Pembelajaran Campuran

Integrasi metaliteracy dalam pembelajaran campuran, seperti yang ditunjukkan oleh Ma et al. (2019) dan Akbar et al. (2020), meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan platform digital seperti Google Classroom. Temuan ini menegaskan bahwa sumber belajar berbasis metaliteracy memungkinkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, sebagaimana disoroti oleh Sukula (2019). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui penciptaan dan berbagi konten. Misalnya, penggunaan elemen gamifikasi dan rencana digital, sebagaimana diuraikan oleh Behney (2019), memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan literasi, sekaligus memvalidasi pencapaian mereka. Ini menunjukkan bahwa metaliteracy dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan responsif.

Desain Universal dan Etika dalam Pengembangan Sumber Belajar

Temuan terkait pendekatan desain universal untuk pembelajaran (UDL) yang dikemukakan oleh Dalton (2017) menunjukkan bahwa integrasi metaliteracy dapat mengurangi hambatan akses dan meningkatkan inklusivitas dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan aspek etis dan legal dalam penggunaan ulang media digital, seperti yang disoroti oleh Paskevicius (2021), desain sumber belajar menjadi lebih relevan dan bertanggung jawab. Pendekatan ini memastikan bahwa sumber belajar tidak hanya mendukung kebutuhan teknis, tetapi juga memenuhi standar etika dalam pendidikan digital. Dalam konteks ini, metaliteracy berperan sebagai jembatan yang menghubungkan kompetensi teknis dengan kesadaran etis, yang merupakan aspek penting dalam mendidik peserta didik untuk menjadi warga digital yang bertanggung jawab.

Tantangan dan Peluang Implementasi

Meskipun metaliteracy menawarkan potensi besar, tantangan seperti akses terbatas ke literatur berkualitas tinggi, sebagaimana diidentifikasi oleh Tobondo (2025), tetap menjadi hambatan dalam konteks tertentu, terutama di institusi dengan sumber daya terbatas. Namun, peluang untuk mengatasi tantangan ini muncul melalui integrasi teknologi digital dan kolaborasi interdisipliner. Yang et al. (2013) menunjukkan bahwa sistem pembelajaran adaptif daring dapat meningkatkan interaksi dan hasil pembelajaran, yang selaras dengan prinsip metaliteracy. Selain itu, model evaluasi kompetensi metaliteracy yang dikembangkan oleh García-Quismondo dan Borges (2017) memberikan kerangka terstruktur untuk menilai efektivitas sumber belajar, yang dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan desain pembelajaran.

Kontribusi terhadap Kompetensi Pedagogis

Temuan penelitian ini mendukung argumen Tobondo (2025) bahwa pendekatan berbasis penelitian pustaka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menghubungkan teori dengan praktik pengajaran. Dalam konteks calon guru, desain sumber belajar berbasis metaliteracy mempersiapkan mereka untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Hal ini menegaskan bahwa metaliteracy tidak hanya relevan untuk peserta didik, tetapi juga untuk pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan mengintegrasikan metaliteracy, pendidik dapat mengembangkan kurikulum yang mendukung kompetensi pedagogis yang adaptif dan responsif terhadap perubahan teknologi.

Keterbatasan dan Implikasi untuk Penelitian Lanjutan

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang mendalam, pendekatan studi pustaka memiliki keterbatasan, yaitu ketergantungan pada literatur yang tersedia dan kurangnya data empiris dari lapangan. Penelitian lebih lanjut dapat mengadopsi pendekatan campuran (mixed methods) untuk menggabungkan analisis literatur dengan studi kasus atau wawancara dengan pendidik dan peserta didik untuk memvalidasi temuan ini dalam konteks praktis. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut tentang implementasi metaliteracy di berbagai disiplin ilmu dapat memperluas pemahaman tentang aplikasinya dalam desain sumber belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa metaliteracy memiliki peran krusial dalam transformasi desain sumber belajar di era pembelajaran campuran. Dengan mengintegrasikan berbagai literasi, metaliteracy memungkinkan pendidik untuk menciptakan sumber belajar yang tidak hanya mendukung penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga memupuk pemikiran kritis, kreativitas, dan tanggung jawab etis dalam lingkungan digital yang kompleks.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa metaliteracy memiliki peran penting dalam membentuk desain sumber belajar di era pembelajaran campuran. Sebagai kerangka komprehensif, metaliteracy mengintegrasikan berbagai literasi, seperti literasi informasi, digital, media, transliterasi, dan literasi baru, untuk menciptakan sumber belajar yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan digital. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga menjadi pencipta konten yang kritis dan kreatif. Dalam konteks pembelajaran campuran, metaliteracy meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui platform digital dan elemen interaktif seperti gamifikasi, sekaligus mendukung pendekatan desain universal yang inklusif. Meskipun tantangan seperti akses terbatas ke sumber daya berkualitas masih ada, peluang melalui integrasi teknologi dan kolaborasi interdisipliner membuka jalan untuk pengembangan sumber belajar yang inovatif. Secara keseluruhan, metaliteracy berkontribusi pada pengembangan kompetensi pedagogis, khususnya bagi calon guru, dalam merancang pembelajaran yang responsif terhadap dinamika era digital.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan untuk mendukung implementasi metaliteracy dalam desain sumber belajar:

1. Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan prinsip metaliteracy dalam pengembangan kurikulum pembelajaran campuran, dengan fokus pada penciptaan sumber belajar yang mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas peserta didik.
2. Institusi pendidikan perlu menyediakan pelatihan bagi pendidik tentang penerapan metaliteracy, termasuk penggunaan teknologi digital dan strategi desain universal untuk memastikan inklusivitas.
3. Pengembangan sumber belajar sebaiknya mempertimbangkan aspek etis dan legal dalam penggunaan media digital untuk membentuk warga digital yang bertanggung jawab.
4. Penelitian lanjutan dianjurkan untuk mengeksplorasi penerapan metaliteracy dalam konteks praktis melalui studi kasus atau pendekatan empiris guna memvalidasi efektivitasnya di berbagai disiplin ilmu.
5. Kolaborasi interdisipliner antara pendidik, pustakawan, dan ahli teknologi disarankan untuk menciptakan sumber belajar yang inovatif dan kontekstual, mengatasi keterbatasan akses ke sumber daya berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. R., Anissa, M., Hamama Pitra, D. A., Anggraini, D., & Hasni, D. (2020). Gambaran Pengalaman Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa Semester I Menggunakan Google Classroom. *Health & Medical Journal*. doi:10.33854/heme.v2i1.258
- Behney, M. (2019). Synthesizing a Digital Badge for Chemistry Undergraduates. *Reference Services Review*. doi:10.1108/rsr-04-2019-0025
- Cobourn, A., Brown, J. C., Warga, E., & Louis, L. (2022). Toward Metaliteracy and Transliteracy in the History Classroom: A Case Study Among Underserved Students. *The American Archivist*. doi:10.17723/2327-9702-85.2.587
- 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
- García-Quismondo, M. Á., & Borges, J. (2017). Modelos Evaluativos De Metaliteracy Y Alfabetización en Información Como Factores De Excelencia Académica. *Revista Española De Documentación Científica*. doi:10.3989/redc.2017.3.1410
- Green, H. (n.d.). Fostering Assessment Strategies for Digital Pedagogy Through Faculty–Librarian Collaborations. doi:10.2307/j.ctt163t7kq.13
- Jacobson, T., & Mackey, T. P. (2013). Proposing a Metaliteracy Model to Redefine Information Literacy. *Communications in Information Literacy*. doi:10.15760/comminfolit.2013.7.2.138
- Lund, B., & Wang, T. (2022). Information Literacy, Well-Being, and Rural Older Adults in a Pandemic. *Journal of Librarianship and Information Science*. doi:10.1177/09610006221142032
- Ma, J., Li, C., & Liang, H. (2019). Enhancing Students' Blended Learning Experience Through Embedding Metaliteracy. *Education Research International*. doi:10.1155/2019/6791058
- Mackey, T. P., & Jacobson, T. (2011). Reframing Information Literacy as a Metaliteracy. *College & Research Libraries*. doi:10.5860/crl-76r1
- McBride, M. (2012). Reconsidering Information Literacy in the 21st Century: The Redesign of an Information Literacy Class. *Journal of Educational Technology Systems*. doi:10.2190/et.40.3.e
- Paskevicius, M. (2021). Educators as Content Creators in a Diverse Digital Media Landscape. *Journal of Interactive Media in Education*. doi:10.5334/jime.675
- Rapanta, C. (2024). Argument-Based Teaching. *Educação Sociedade & Culturas*. doi:10.24840/esc.vi67.741
- Sukula, S. K. (2019). Metaliteracy in Academic Libraries. doi:10.4018/978-1-5225-8437-7.ch012

- 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>
- Yang, Y., Gamble, J. H., Hung, Y., & Lin, T. (2013). An Online Adaptive Learning Environment for Critical-thinking-infused English Literacy Instruction. *British Journal of Educational Technology*. doi:10.1111/bjet.12080