

Penguatan Literasi Digital Melalui Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Lanlan Muhria^{*1}, Sri Wuli Fitriati², Suwandi Suwandi³, Sri Wahyuni⁴

^{1,2,4}Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

³Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

*Corresponding Author: muhrialanlan@students.unnes.ac.id

Abstrak. Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan berbagai institusi pendidikan mengadopsi sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. E-learning untuk akses materi pembelajaran kapan saja, di mana saja. Artikel ini menjelaskan bagaimana menerapkan model pembelajaran campuran pada pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Disrupsi teknologi informasi dan digitalisasi telah sangat mengubah sistem pendidikan di seluruh dunia. Adanya berbagai terobosan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berbasis teknologi digital di era 4.0 akan membuat akses informasi dan pengetahuan menjadi sangat cepat, menghilangkan keterbatasan spasial dan temporal. Penerapan model blended learning dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa, mengingat tidak ada batasan waktu bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, mahasiswa akan belajar bagaimana membuat foto dan video selama proses pembelajaran. Selain itu, tersedianya website pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran juga mendukung upaya meningkatkan literasi digital mahasiswa. Sebagai garda terdepan pendidikan, guru dan dosen memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, semua pendidik perlu terus mengadaptasi dan mengubah strategi pembelajarannya untuk menghasilkan outcome yang berkualitas.

Kata kunci: Literasi digital, kompetensi digital, blended learning

Abstract. The rapid development of technology has caused various educational institutions to adopt e-learning systems to increase the effectiveness and flexibility of learning. With e-learning, you can access learning materials anytime, anywhere. This paper describes applying a mixed learning model to English learning to improve digital literacy. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The disruption of information technology and digitization has profoundly changed education systems around the world. Various scientific breakthroughs, skills, and literacy based on digital technology in the 4.0 era make access to information and knowledge very fast and without limitations of space and time. The application of the blended learning model can improve students' digital literacy, considering that there is no time limit for students in the learning process. Through this model, students will learn how to make photos and videos during the learning process. In addition, the availability of educational websites that can be used in the learning process also supports efforts to increase students' digital literacy. As the front line of education, teachers and lecturers are responsible for providing quality learning. Therefore, all educators need to continue to adapt and change their learning strategies to produce quality outcomes.

Key words: Digital literacy, digital competence, blended learning.

How to Cite: Muhria, L., Fitriati, S. W., Suwandi, Wahyuni, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Melalui Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 605-609.

PENDAHULUAN

Literasi, pada era industry 4.0, diasumsikan menjadi sesuatu hal yang bersifat primer untuk setiap orang dalam memenuhi kebutuhan interaksi sehari-hari. Literasi, bagi Negara-negara maju, bahkan menjadi salah satu hak asasi setiap manusia yang harus dijamin keberadaannya, dan karenanya, Negara bertanggungjawab untuk terus memberikan hak dimaksud bagi setiap warganya. Selain itu, sebagai negara berkembang, Indonesia telah menjadikan literasi, termasuk literasi digital sebagai program prioritas yang perlu dilaksanakan secara kontinyu. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat pesat, literasi digital menjadi penting dan pondasi terpenting. Hal ini menuntut masyarakat untuk dapat mengembangkan keterampilan

literasi khususnya keterampilan digital. Dunia kini memasuki era yang disebut Revolusi Industri 4.0. Era ini ditandai dengan penggunaan teknologi di segala bidang kehidupan. Di era ini, muncul berbagai inovasi baru terkait Internet of Things (IoT). Penggunaan IoT adalah hal yang paling umum dalam kehidupan kita sehari-hari. Salah satu bentuk IoT adalah munculnya berbagai media berbasis digital. Adanya media digital telah memungkinkan masyarakat dengan cepat dan mudah memperoleh berbagai informasi dari berbagai belahan dunia, termasuk dunia pendidikan.

Asumsi yang dibangun di masyarakat internasional adalah lima unsur literasi harus ada jika suatu negara bercita-cita menjadi negara maju. Ada konsekuensi bagi bangsa Indonesia untuk

menjadi anggota masyarakat global, dan secara otomatis akan terkoordinasi untuk menata kehidupan pendidikan di sekolah dan lima komponen literasi dalam ekosistem pendidikan. Sementara itu, kemajuan dibidang ICT membuka wawasan dan peluang bagi warga masyarakat global untuk menggunakan produk komoditas elektronik seperti ponsel.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, tren perkembangan teknologi harus diterjemahkan ke dalam perubahan sistem dan pola pembelajaran sekolah dan universitas. Di era digital dunia pendidikan, perlu adanya peningkatan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media digital untuk mengekstrak informasi ilmiah dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Metode visual membuat pembelajaran menjadi menarik dan interaktif serta metode interaktif partisipatif (Rusman, 2014) (Indah Kurnianingsih, 2017), menjadikan pembelajaran digital sebagai kebutuhan dan keniscayaan. Tentu saja, percepatan integrasi TIK ke dalam dunia pendidikan menawarkan banyak kesempatan bagi setiap pendidik untuk memilih atau mengembangkan medianya sendiri untuk digunakan dalam prosesnya (Erfan et al., 2020). Teknologi juga berpotensi mendorong berbagai institusi pendidikan untuk mengadopsi sistem e-learning agar pembelajaran lebih efektif dan fleksibel. Dengan e-learning, siswa memiliki akses ke materi pembelajaran kapan saja, di mana saja. Permasalahan yang muncul saat ini adalah salah satu proses pembelajaran yang paling sering terjadi di kelas adalah pembelajaran tatap muka. Model pembelajaran blended learning Untuk mengatasi rendahnya angka literasi siswa Indonesia, pemerintah menerapkan peningkatan literasi di sekolah dasar. Ini adalah dasar untuk membawa literasi ke tingkat berikutnya. Anak-anak harus dapat mengembangkan keterampilan digital yang baik dalam pembelajaran jarak jauh dan memilih sumber informasi yang tepat.

Dengan potensi untuk mengirimkan informasi secara online lebih cepat dan lebih akurat dalam jarak jauh, pembelajaran campuran dapat digunakan sebagai transfer pengetahuan menggunakan video, gambar, audio, dan perangkat lunak lainnya. Software seperti aplikasi WhatsApp, Zoom, Google Meet dan Quiziz dapat membantu mendukung proses pembelajaran online di blended learning (Abidah dkk., 2020). Blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran di kelas atau offline dengan pembelajaran online, atau pembelajaran online dengan proses pembelajaran

berbasis teknologi. Blended learning adalah konsep pembelajaran baru yang memungkinkan materi didistribusikan di dalam kelas atau online. (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah, 2014).

Penelitian tentang literasi digital di berbagai jenjang pendidikan telah banyak dilakukan baik di Indonesia maupun di luar negeri (Setyaningsih dkk., 2019; Kurniawati dkk., 2018; Durriyah dan Zuhdi, 2018). Berbagai kajian tentang keterampilan digital dan proses pembelajaran, terutama penerapannya dalam bahasa Inggris, terus dilakukan dan dikembangkan lebih lanjut seiring berkembangnya teknologi. Penggunaan blended learning dalam proses pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kompetensi digital (Milya, 2016). Tuntutan pembelajaran di masa depan semakin tinggi. Instruktur tidak boleh hanya mengandalkan model pembelajaran tradisional, tetapi juga menggabungkannya dengan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas dosen dan juga meningkatkan mutu dan mutu pendidikan.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan literasi digital melalui penerapan blended learning dalam pembelajaran bahasa Inggris di STKIP Yashica. Penelitian semacam ini dikumpulkan dalam bentuk gambar, kata, dan kalimat. Jenis pengumpulan datanya mengklasifikasikan penelitian ini sebagai studi lapangan. Hal ini karena peneliti berhadapan langsung dengan subjek penelitian dan menyelidiki masalah yang muncul dalam setting penelitian. Penulis menggunakan analisis data dalam tiga kegiatan bersamaan yaitu, penyajian data, reduksi data dan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Yasika merupakan salah satu perguruan tinggi di Majalengka- Jawa Barat yang telah memperkenalkan teknologi dan informasi dalam penyelenggaraan Pendidikan. Penerapan teknologi informasi di STKIP Yasika berlangsung tidak hanya dalam proses pembelajaran, tetapi juga di lingkungan STKIP Yasika. Peneliti sampai pada kesimpulan ini ketika mereka mengamati dan mewawancarai dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris di STKIP Yasika. Sebelum memasuki masa

pandemi Covid-19, STKIP Yasika mengembangkan teknologi untuk Pendidikan abad 21, termasuk menyediakan berbagai perangkat digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan mengimplementasikan metode pengajaran yang digunakan oleh pengajar.

Literasi digital adalah kemampuan untuk menemukan, memahami, menggunakan, membuat, dan menggunakan informasi dengan cara yang bermakna menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan. Pandangan lain adalah bahwa perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam digitalisasi di berbagai bidang, membawa serta kemampuan untuk menggabungkan dan mendistribusikan semua konten yang ditawarkan baik di media cetak maupun elektronik (Tamburaka 2013). Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber jika dilihat di komputer. Literasi media atau literasi digital dikembangkan sebagai alat untuk melindungi masyarakat umum dari terpaan media. Ini memberdayakan orang untuk berpikir kritis, mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media. Berpikir kritis merupakan ciri orang yang mempersepsikan dan menggunakan informasi dengan cara yang bermakna sesuai dengan fungsi dan peran media digital.

Kemajuan teknologi informasi dan internet telah menciptakan berbagai sumber informasi digital saat ini (Kurnianingsih et al., 2017). Kemampuan menggali, mengelola dan mengevaluasi informasi dan data di dunia digital memegang peranan yang sangat penting. Salah satu bentuk implementasi literasi dalam literasi informasi dan data yang dipraktikkan dalam kegiatan persiapan adalah siswa menggunakan aplikasi pencarian untuk mencari informasi atau materi referensi tentang topik yang dibahas selama pembelajaran bahasa Inggris mereka. Kegiatan reflektif ini dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memperoleh gambaran atau pemahaman awal tentang pokok bahasan yang dipelajari. Peningkatan literasi digital melalui model blended learning memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, mencari, menyaring, dan mengevaluasi data yang mereka butuhkan dalam materi pembelajaran mereka sesuai dengan topik yang tercakup dalam kegiatan inti.

Model blended learning meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di STKIP Yasika melalui kegiatan seperti: *Pertama*, mereview jurnal penelitian. Salah satu cara

mahasiswa STKIP Yasika memperkuat literasi digitalnya adalah dengan memberikan tugas menulis melalui review jurnal penelitian dan menggunakan model pembelajaran campuran dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk memperkuat literasi digitalnya. Ini membantu mahasiswa menemukan referensi untuk menyelesaikan pembelajaran. Referensi dari jurnal penelitian lebih bersifat akademis dan terpercaya. *Kedua*, membuat konten kreatif dan mengunggahnya ke akun media sosial mahasiswa. Ini membantu mahasiswa belajar menjadi kreatif saat menulis dan memberi mereka kepuasan mengetahui bahwa mereka juga bisa menulis. Mereka mengajar mahasiswa tidak hanya untuk mengutip karya orang lain, tetapi untuk membuat karya yang dapat dikutip orang lain. *Ketiga*, mengubah pola pikir mahasiswa yang tidak lagi menonton konten tetapi harus bisa membuat konten sendiri sesuai passionnya. *Keempat*, intensitas penerapan dan penggunaan kompetensi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Kelima* mengadakan pelatihan/workshop keterampilan digital bagi mahasiswa STKIP Yasika. *Keenam*, menyediakan referensi digital. *Ketujuh* penggunaan aplikasi pendidikan yang dapat digunakan mahasiswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris mereka.

Perkembangan media digital saat ini secara otomatis dapat mengubah cara orang berkomunikasi dan bersosialisasi (Valkenburg et al., 2017). Salah satu faktor pendorong pentingnya literasi digital bagi siswa adalah akses fakta yang cepat, akurat, tidak terbatas, dan mudah (Nurjanah et al., 2017). Tetapi kebanyakan siswa melupakan keamanan di dunia digital. Kondisi ini terjadi ketika siswa rentan terhadap efek negatif media digital (Nur, 2019). Oleh karena itu, keamanan sangat penting dalam dunia digital.

Dalam hal pembelajaran, penggunaan teknologi informasi dalam lingkungan e-learning membutuhkan keterampilan fakultas untuk mengemas dan membuat materi dan merancang pelajaran untuk pembelajaran yang efektif. Desain instruksional adalah proses yang memandu desainer (dalam hal ini guru dan pendidik) untuk merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan bahan ajar (konten e-learning). Hasil belajar dan kualitas siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan infrastruktur dan aplikasi yang tersedia di web atau aplikasi mobile Android yang digunakan untuk mengakses materi pendidikan yang dikemas dalam e-learning. Saat mengimplementasikan e-

learning, terdapat fase evaluasi dimana fase-fase sebelumnya ditinjau dan disesuaikan. Desain pembelajaran adalah suatu proses dinamis yang berubah-ubah sebagai tanggapan atas informasi yang diterima dan hasil penilaian, dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menghubungkan hasil belajar siswa dengan pencapaian kompetensi yang ditetapkan.

Saat merancang pembelajaran campuran, ada beberapa faktor yang harus dipahami oleh guru dan pendidik untuk memengaruhi desain dan penyampaian pembelajaran berkelanjutan secara positif. Komponen-komponen tersebut terdiri dari (1) perencanaan pembelajaran, (b) perancangan dan pembuatan bahan ajar, (c) penyampaian isi pembelajaran, dan (d) penilaian pembelajaran. Pembelajaran di lingkungan blended learning kini menjadi salah satu inovasi pembelajaran alternatif bagi beberapa perguruan tinggi. Sebagai fenomena industri, beberapa universitas telah memprakarsai kebijakan yang mewajibkan semua jurusan/gelar di lingkungan universitas untuk memilih beberapa mata kuliah terkait yang dirancang untuk pembelajaran campuran dari beberapa sesi tatap muka dalam satu semester. Desain blended learning di universitas tertentu mengadopsi pedoman untuk menyelenggarakan penelitian dan pengembangan. Pembelajaran yang dirancang dengan blended learning diharapkan dapat diuji pada aspek-aspek berikut: Tingkat kelayakan dan kepraktisan, serta efektivitas aplikasi. Dalam hal yang sama, guru sangat mungkin membingkainya sebagai upaya pembelajaran yang inovatif, dibantu oleh kompetensi dan wawasan dosen dalam pembelajaran.

Memahami model blended learning instruktur STKIP Yasika masuk dalam kategori paham. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan bahwa blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan aktivitas offline dan online selama pembelajaran. Proses blended learning STKIP Yasika tercermin dari pelaksanaan pembelajaran fakultas menggunakan proses online dan offline selama pembelajaran. Dalam pembelajaran online, dosen terlebih dahulu mengirimkan materi melalui video, youtube, dan link pembelajaran. Ini akan memudahkan pembelajaran keesokan harinya dan memungkinkan Anda untuk bertanya tentang materi yang Anda pelajari jika Anda tidak mengerti apa-apa. Hal ini diikuti dengan pelajaran tatap muka keesokan harinya agar mahasiswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran. Model pembelajaran

blended learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan proses online dan offline, dan yang penerapannya memungkinkan semua mahasiswa dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran secara memadai. Hal ini sesuai dengan teori blended learning yang menerapkan model pembelajaran tradisional pada pembelajaran online yang dapat memanfaatkan sumber digital (Anggraeni, Fauziyah, dan Fahyuni 2019). Model blended learning dapat mendukung kemajuan teknologi di dunia pendidikan saat ini dengan memungkinkan mahasiswa mengikuti perkembangan zaman (Utari, Hikmawati, dan Gaffar 2020).

Model blended learning bisa sangat membantu dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa. Literasi digital adalah kemampuan individu untuk memahami kapan dan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Nasionalita dan Nugroho 2020). Model blended learning memungkinkan mahasiswa mendapatkan informasi yang tepat dan menyelesaikan tugas berupa foto dan video yang dikumpulkan di Google Forms untuk materi pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran campuran juga membantu dosen untuk belajar lebih banyak tentang jejaring sosial dengan memberikan tugas dan materi kepada mahasiswa. Dosen juga dapat menemukan website pendidikan yang cukup mendukung proses pembelajaran.

SIMPULAN

Disrupsi teknologi informasi dan digitalisasi telah sangat mengubah sistem pendidikan di seluruh dunia. Adanya berbagai terobosan keilmuan, keterampilan dan literasi berbasis teknologi digital di era 4.0 membuat akses informasi dan pengetahuan sangat pesat dan tanpa batasan ruang dan waktu. Blended learning dapat meningkatkan keterampilan digital mahasiswa. Padahal, tidak ada batasan waktu bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, mahasiswa akan belajar bagaimana membuat foto dan video selama proses pembelajaran. Selain itu, tersedianya website pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai garda terdepan pendidikan, pendidik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas. Di era Revolusi Industri 4.0, semua pendidik harus terus melakukan perubahan baik dalam strategi pembelajarannya maupun penciptaan outcome dan deliverables yang berkualitas.

REFERENSI

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Anggraeni, Helena, Yayuk Fauziyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2019. “Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam* 9(2):190–203
- Durriyah, T. L., & Zuhdi, M. (2018). Digital literacy with EFL Student Teachers: Exploring Indonesian Student Teachers’ Initial Perception about Integrating Digital Technologies into a Teaching Unit. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), p.53-60.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi Kata Fisika Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46
- Husamah. (2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran face-to-face, eLearning, Offline-Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61-67.
- Kurniawati, N., Maolida, E. H., & Anjaniputra, A. G. (2018). The Praxis of Digital Literacy in the EFL classroom: Digital-Immigrant VS Digital-Native Teacher. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 28–37.
- Miles, M., Huberman, Saldana. (2014). Analisis Data Kualitatif; Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru (Penerjemah Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI-PRESS.
- Nasionalita, Kharisma, and Catur Nugroho. 2020. “Indeks Literasi Digital Generasi Milenial Di Kabupaten Bandung.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 18(1):32. doi: 10.31315/jik.v18i1.3075
- Nur, M. (2019). *Best Practice Implementasi Kurikulum pada Sekolah Alam Insan Mulia (Saim) Surabaya*. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 5(1), 15–27.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 3(2), 117-140.
- Rusman, D. K. (2014). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sari, Milya. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi. Ta’dib. *Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Batusangkar*, 17(2)
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200-1214.
- Tamburaka, Apriadi. (2013) Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Utari, Widi, Vitta Yaumul Hikmawati, and Aden Arif Gaffar. 2020. “Blended Learning : Strategi Pembelajaran Alternatif Di Era New Normal.” Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020 “Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) Di Era Society 5.0” 262–69
- Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. M. (2017). The Concurrent and Longitudinal Relationships between Adolescents’ Use of Social Network Sites and Their Social Self-Esteem. *Computers in Human Behavior*, 76, 35–41.