

Literasi Digital pada Pembelajaran Berbasis Proyek: Persepsi Guru dan Peserta Didik

Fitrotul Mufaridah^{1*}, Topo Yono², Mohammad Slamet Hamdani³, Fatwa Pujangga⁴

1. English Department, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Jember

2. Research Group, Institution

*e-mail: mufaridah@unmuhjember.ac.id

(Received: 27 April 2025; Reviewed: 5 Agustus 2025; Accepted: 29 September 2025)

Abstrak

Pembelajaran berbasis proyek yang dijalankan dengan integrasi teknologi membutuhkan dan mengasah banyak kompetensi digital guru dan peserta didik. Literasi digital sebagai langkah menguatkan kompetensi digital guru dan peserta didik merupakan wujud dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dihadirkan pada pembelajaran abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi guru dan peserta didik atas efektifitas literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek dan bagaimana penerapan kompetensi digital guru dan peserta didik pada pembelajaran berbasis proyek. Hasil penelitian ini menunjukkan literasi yang dijalankan adalah dengan guru memberikan pilihan-pilihan media-media digital yang relevan untuk digunakan dalam mengerjakan proyek dengan menunjukkan contoh penggunaan dan hasilnya, peserta didik mempelajari dan memilih yang tepat untuk mengerjakan proyeknya. Cara penerapan pembelajaran berbasis proyek ini mendorong terjadinya proses literasi digital diantara guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini juga menemukan bahwa peserta didik memiliki persepsi penerapan literasi digital sangat efektif, yaitu efektif dalam kecepatan dan kemudahan akses penyelesaian proyek. Multimodal mendorong mereka untuk bisa mandiri, dan kemandirian ini mewujudkan keaktifan mereka dalam menyelesaikan proyek. Guru melihat bahwa aspek kebebasan memilih modal digital dalam mengerjakan proyek bisa mendorong peserta didik untuk kreatif dalam mewujudkan hasil proyeknya. Penelitian ini menunjukkan penerapan literasi digital secara baik dengan memperhatikan ruang interaksi yang mengantarkan peserta didik memperoleh pengalaman positif dengan memberi kebebasan memilih modal pada proyek yang dijalankan pada pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini merekomendasikan pada penelitian berikutnya untuk mengembangkan model literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek.

Kata Kunci: literasi digital, multimodal, pembelajaran berbasis proyek.

Digital Literacy on Project-Based Learning: Teacher and Student Perceptions

Abstract

Project-based learning integrated with technology requires and hones many digital competencies of teachers and students. Digital literacy, as a step to strengthen the digital competencies of teachers and students, is a manifestation of the use of information and communication technology brought into 21st-century learning. This study aims to describe teachers' and students' perceptions of the effectiveness of digital literacy in project-based learning and how digital competencies are applied by both teachers and students in project-based learning. The results of this study show that digital literacy was implemented by teachers offering choices of relevant digital media for students to use in their projects, demonstrating examples of their usage and outcomes, and students then studying and selecting the most appropriate media for their projects. This method of implementing project-based learning encouraged the process of digital literacy among teachers and students. The study also found that students perceived the application of digital literacy as highly effective, particularly in terms of speed and ease of project completion. The multimodal approach encouraged them to become more independent, and this independence fostered their active engagement in completing their projects. Teachers observed that allowing students the freedom to choose digital modes for their projects promoted creativity in producing project outcomes. This study demonstrates that good implementation of digital literacy, with attention to creating interactive spaces, enables students to have positive experiences by granting them the freedom to select their digital modes within project-based learning. It recommends that future research develop models of digital literacy for project-based learning.

Keywords: digital literacy, multimodal, project-based learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa memiliki keperluan akses digital yang khusus, baik berkaitan dengan konten kebahasaan maupun keterampilan berbahasa. Akses dalam pembelajaran bahasa dengan mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mengontrol semua instruksi yang direspon oleh peserta didik membawa guru menjadi kreatif dan selektif dalam merancang kegiatan pembelajaran inti untuk menyampaikannya untuk mencapai tujuan utama pembelajaran. Para guru harus memperhatikan implementasi model pembelajaran yang mengasah keterampilan berfikir kritis, problem solving, dan keterampilan digital yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan abad 21. Pelaksanaan pembelajaran abad 21 yang berpusat pada peserta didik diutamakan hadir dengan integrasi teknologi yang disesuaikan dengan moda-moda yang dibutuhkan oleh peserta didiknya. Multimodal merupakan wujud dari literasi digital (Kress, 2003). Dalam fenomena perkembangannya, multimodal diterapkan untuk membangun literasi digital peserta didik (Kress & Selander, 2012). Ada pembelajaran yang menerapkan Augmented Reality (Yeh & Tseng, 2020), storytelling (Chan et al., 2017), ada juga yang menerapkan podcast sebagai modal pembelajarannya (Indahsari, 2020). Semua penerapan multimodal tersebut tentu didasarkan pada pemenuhan digital akses dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang, dan dijalankan sesuai dengan kompetensi pendidik dan peserta didiknya. Guru sebagai pelaksana pembelajaran menjadi sangat penting untuk terus meningkatkan literasi digitalnya (Parra, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran bahasa tentu saja memunculkan kekhususan dan kesulitan tersendiri bagi guru dan juga peserta didik. Pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 memberikan persepsi yang berbeda-beda tentang pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi teknologi (Almahasees et al., 2021; Zizka & Probst, 2021). Selain itu, pembelajaran daring juga menghadirkan kesuksesan serta tantangan yang berbeda-beda (Huang, 2020). Hal tersebut tentu dipengaruhi juga oleh ketersediaan perangkat yang tersedia, dan faktor lainnya. Penggunaan multimodalitas pada pembelajaran bahasa juga media komunikasi menjadi bagian dari literasi digital yang dijalankan pada masa pandemi covid-19 (Jiang et al., 2021; Sá & Serpa, 2020; Santos & Serpa, 2017).

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik membutuhkan kreatifitas dan ketepatan guru dalam menghadirkan materi pembelajaran yang bisa memfasilitasi peserta didik sesuai kebutuhan belajarnya (Conesa et al., 2022; Vansteenkiste et al., 2020). Pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara baik sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan belajarnya akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna yang memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Wong, 2019). Untuk itu para guru harus mampu memahami kebutuhan belajar peserta didiknya melalui integrasi teknologi pada pelaksanaan pembelajaran yang dijalankan. Pengalaman menerapkan integrasi teknologi pada pelaksanaan pembelajaran luring maupun daring tentu saja mendukung situasi berliterasi digital bagi guru dan juga peserta didik, sehingga pengalaman yang diperoleh memberikan bekal dalam menjalankan pembelajaran berbasis Projek. Hal tersebut tentu dipengaruhi juga oleh ketersediaan perangkat yang tersedia, dan faktor lainnya. Pengalaman-pengalaman tersebut tentu mendorong peningkatan kompetensi guru dan peserta didik untuk menjalankan pembelajaran dengan berfikir kritis (Dhia Octariani & Isnaini Halimah Rambe, 2020).

Pembelajaran Berbasis Projek sebagai salah satu model pembelajaran yang mengasah keterampilan berfikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan melalui sebuah projek. Pembelajaran Berbasis Projek bisa memfasilitasi peserta didik untuk berfikir kritis secara bersama melalui kolaborasi di kelompoknya dalam menemukan solusi alternatif yang kreatif dengan memanfaatkan keterampilan digital mereka pada projek yang dibuat. Untuk itu para guru harus terus mencoba secara komprehensif dalam mengimplementasikan pembelajaran Berbasis

Projek dengan integrasi teknologi yang relevan. Guru perlu terus menyadari akan pentingnya penerapan multimodal untuk peserta didiknya supaya bisa tercipta pembelajaran yang aktif melalui moda-mode dan media baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka, mengembangkan literasi digital multimodal ke berbagai derajat (Nouri, 2019).

Ada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Project-Based Learning. Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran yang diterapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran berbasis projek (Ismanto et al., 2022). Penelitian lain berfokus pada penguatan berfikir kritis pada penerapan pembelajaran berbasis projek (Kartika Fajar Pratiwi et al., 2023). Penelitian lain lebih lanjut menerapkan pembelajaran berbasis projek untuk membangun kemampuan komunikasi (Asriani et al., 2023). Penelitian-penelitian ini menunjukkan pengaruh-pengaruh penerapan pembelajaran berbasis proyek pada beberapa bidang studi dengan fokus peningkatan kemampuan peserta didiknya. Penelitian-penelitian tersebut memberi kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran tetapi masih perlu diteliti lebih lanjut bagaimana jika pembelajaran berbasis proyek ini dikaitkan dengan literasi digital.

Penelitian-penelitian tersebut belum pada tahapan analisis penerapan pembelajaran berbasis projek dikaitkan dengan literasi digital. Kepentingan meningkatkan kompetensi digital guru dan peserta didik dalam aktualisasi pembelajaran berbasis projek perlu terus dilakukan seiring dengan berkembangnya teknologi pembelajaran yang terus bermunculan di era abad 21 ini sehingga perlu diteliti lebih lanjut bagaimana literasi digital berjalan diantara guru dan peserta didik pada pembelajaran berbasis projek. Temuan penting untuk diperhatikan yaitu proses literasi digital dijalankan pada pembelajaran berbasis projek. Identifikasi bagaimana efektifitas literasi digital berjalan pada pembelajaran berbasis projek, baik pada guru maupun peserta didik. Studi survey ini mengkaji bagaimana literasi digital yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris membangun pengalaman memanfaatkan mode cetak dalam pemberian instruksi projek. Untuk itu, penelitian ini menjawab tiga pertanyaan penelitian:

1. bagaimana penerapan literasi digital melalui penugasan berbasis multimodal?
2. bagaimana persepsi peserta didik dan guru terhadap bentuk praktik literasi digital yang diberikan pada pembelajaran berbasis projek?

METODE

Penelitian ini adalah penelitian survey yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Cresswell & Cresswell, 2018). Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena (1) peneliti bertindak sebagai instrumen utama, karena disamping sebagai pengumpul data dan penganalisis data, peneliti juga terlibat langsung dalam proses penelitian, (2) mempunyai latar alami (natural setting), data yang diteliti dan dihasilkan akan dipaparkan sesuai dengan yang terjadi di lapangan, (3) hasil penelitian bersifat deskriptif, karena data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan berupa kata-kata dan kalimat, (4) lebih mementingkan proses dari pada hasil, (5) adanya batas masalah yang ditemukan dalam fokus penelitian, dan (6) analisis data cenderung bersifat induktif (Mills, Geoffrey E., and Gay, 2019).

Penelitian survey ini mendeskripsikan bentuk penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis projek, dan persepsi peserta didik dan guru terhadap efektifitas, keaktifan, dan kreatifitas peserta didik atas penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis projek. Untuk mengumpulkan data, peneliti menyebarkan kuesioner dan melakukan interview kepada responden. Kuesioner direspon oleh 105 peserta didik dan guru, sedangkan interview diberikan kepada 5 guru. Responden adalah peserta didik dan guru bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Jember. Responden terdiri dari perempuan dan laki-laki yang melaksanakan pembelajaran berbasis projek dengan penerapan literasi digital.

Instrumen kuesioner dan interview dirancang untuk mendapatkan data yang valid dalam menjawab pertanyaan penelitian (Cresswell, 2012). Instrumen lembar kuesioner diberikan kepada responden dengan 10 pertanyaan berkaitan dengan persepsi peserta didik atas literasi digital yang diterapkan pada pembelajaran berbasis proyek, bagaimana efektifitasnya dan kemandirian dalam keaktifan dan kreatifitas. Interview diberikan untuk mengkonfirmasi lebih lanjut data jawaban responden pada kuesioner. Interview diberikan dengan pertanyaan terkait kreatifitas pelaksanaan proyek. Interview juga berkaitan dengan pengembangan kompetensi digital yang diperoleh peserta didik dari pelaksanaan literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek.

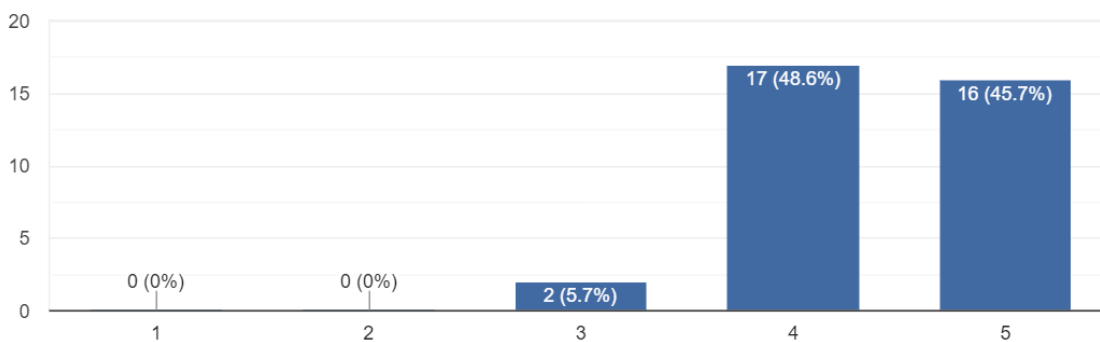
Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan analisis data dengan cara kondensasi data, (b) display data, (c) kesimpulan dan verifikasi (Miles et al., 2014). Untuk analisis ini, peneliti menggunakan teknik pengecekan keabsahan data melalui triangulasi dan ketekunan pengamatan (Mills, Geoffrey E., and Gay, 2016). Triangulasi adalah suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data, yaitu dikaji berdasarkan teori yang ditetapkan. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut untuk menentukan ketepatan analisis yang dilakukan. Analisis data dilakukan secara tematik berdasarkan pertanyaan penelitian.

HASIL

Pembelajaran dengan integrasi teknologi yang dijalankan pada pembelajaran berbasis proyek, baik secara daring maupun luring, mendorong terjadinya proses literasi digital yang bervariasi baik bagi guru maupun peserta didik. Proses literasi digital tersebut dilakukan guru dengan cara memberikan contoh akses teknisnya dan menunjukkan hasilnya dikaitkan dengan fungsi yang dibutuhkan pada suatu proyek. Cara ini dijalankan untuk mendukung kemandirian siswa dalam mencoba secara mandiri dan aktif dalam memilih yang tepat pada kebutuhan proyeknya. Cara ini sekaligus untuk melatih kreatifitas peserta didik dalam mengembangkan kompetensi digitalnya pada pembelajaran berbasis proyek.

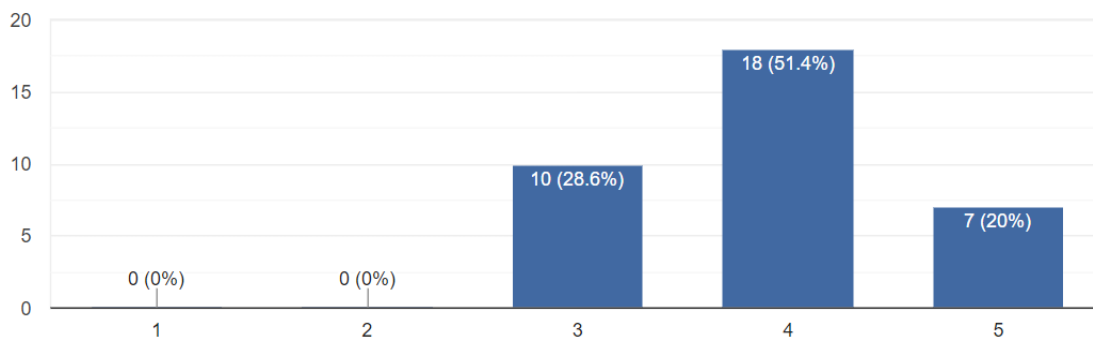
Persepsi peserta didik atas literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek

Pelaksanaan pembelajaran baik yang dijalankan secara daring maupun luring yang menghadirkan proyek dalam beberapa bentuk kegiatan tentu membutuhkan beberapa modal untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan mengarahkan diri dalam belajar sehingga bisa menghindari kejenuhan (Rini et al., 2022). Pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik melibatkan banyak integrasi teknologi. Pembelajaran berbasis proyek yang sebagian dituangkan dalam bentuk penugasan yang dibuat guru terhadap pembelajaran bahasa dituangkan dalam berbagai bentuk pemanfaatan media digital. Penugasan dengan proyek tersebut memberikan situasi kepada peserta didik untuk merasakan 'lebih mudah' atau 'tidak lebih mudah' dalam menyelesaikannya. 94.3% dari responden menyatakan penerapan literasi digital sangat efektif dalam memfasilitasi peserta didik menyelesaikan proyeknya. Tentu persepsi ini diutarakan peserta didik berdasarkan apa yang mereka alami selama pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran daring maupun luring. Gambar berikut menghadirkan data efektifitas penggunaan kemampuan digital dalam pembelajaran.



Gambar 1. Persepsi Peserta didik tentang efektifitas literasi digital pada PjBL

Selain efektifitas penyelesaian proyek dengan kompetensi digital, peserta didik juga merasakan bahwa pelaksanaan literasi digital yang dihadirkan guru baik untuk kegiatan sinkronus maupun asinkronus mampu mendorong mereka untuk secara mandiri aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan proyek. ada 71.4% responden menyatakan bahwa penggunaan literasi digital dapat mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan proyek. Data ini tergambar pada grafik berikut.



Gambar 2. Literasi digital mendorong keaktifan peserta didik

Keterlibatan peserta didik dalam menjalankan pembelajaran melalui pemanfaatan digital bisa memberikan pengalaman kognitif dan skill praktis dalam mengkomunikasikan ide, gagasan, jawaban atau proyeknya (Guo et al., 2019). Setiap proyek yang diberikan dengan menghadirkan pilihan modal digital yang bisa diakses, akan menjadikan peserta didik lebih mandiri dan kreatif menyelesaikan proyeknya sesuai dengan potensi dan kompetensinya masing-masing. Proses ini mengantarkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman berdigital secara teks, audio, maupun video (Hafner, 2014).

Kedua data di atas menunjukkan bagaimana peserta didik memberikan persepsi yang positif terhadap efektifitas literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek (Rana et al., 2021; Sari et al., 2021), baik dari sisi efektifitas penyelesaian proyek maupun dari sisi kemandirian dalam partisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran dan juga penyelesaian proyek. Meskipun begitu, pelaksanaan pembelajaran baik daring maupun luring tentu saja selain memunculkan situasi menantang bagi guru dan peserta didik juga memunculkan pengalaman berharga pada masing-masingnya. Pengalaman yang diperoleh memberikan persepsi yang berbeda-beda tentang pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi teknologi (Almahasees et al., 2021; Zizka & Probst, 2021). Dalam hal ini, guru memberikan penguatan penilaian dari sisi kreatifitas peserta didik dalam mengembangkan ide dan pemahamannya melalui proyek yang dibuat. Lebih dari itu, pembelajaran yang diselenggarakan secara online lebih bisa menghadirkan

kesuksesan serta tantangan yang berbeda-beda (Huang, 2020). Hal tersebut tentu dipengaruhi oleh kompetensi digital dari masing-masing pihak, baik guru maupun peserta didik, dan juga oleh ketersediaan perangkat yang tersedia, dan faktor lainnya. Dengan demikian, literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek memang sangat penting untuk dilaksanakan pada pembelajaran bahasa.

PEMBAHASAN

Praktik pembelajaran abad 21 baik pada pembelajaran daring maupun luring tentunya membutuhkan kompetensi digital guru dan peserta didik. Kompetensi digital dapat diperoleh melalui proses literasi digital yang dijalankan oleh guru dan peserta didik. Penelitian ini, proses literasi digital pada pembelajaran bahasa dilakukan melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. Penggunaan platform pembelajaran dan juga media komunikasi teknologi menjadi bagian dari literasi digital yang sudah mulai biasa dijalankan pada masa pandemi ini (Jiang et al., 2021; Sá & Serpa, 2020). Pembelajaran berbasis proyek menghadirkan pelaksanaan literasi digital yang bervariasi baik bagi guru maupun peserta didik. Praktik yang dijalankan dalam proses pembelajaran menghadirkan praktik literasi digital dengan berbagai cara dan hasil yang menarik untuk diterapkan. Guru perlu menavigasi, misalnya, membagikan tautan URL ke situs web sumber daya atau berbagi pengolah kata kolaboratif online melalui obrolan teks, dan distribusi dokumen teks ke peserta didik melalui email atau obrolan teks (Satar & Wigham, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan proses literasi digital dalam proyek, menurut responden mampu mengajarkan tentang pentingnya atau berharganya pengalaman belajar pada pengembangan literasi digital mereka. Peserta didik memiliki persepsi penting atas penerapan pembelajaran berbasis proyek pada pengembangan literasi digital mereka. Data pada grafik menunjukkan tidak adanya responden yang menyatakan negatif atau 'tidak penting' atas penerapan integrasi literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek. Data pada grafik menunjukkan secara jelas prosentase pada skala likert 5 tentang pentingnya penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek.

Penggunaan berbagai akses digital baik yang dijalankan pada pembelajaran daring maupun luring memberi banyak pengalaman digital kepada para peserta didik dan menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan atau tidak menyenangkan kepada peserta didik (Jiang et al., 2021). Data yang ada menunjukkan bagaimana persepsi peserta didik dibentuk berdasarkan pengalaman yang diperolehnya dalam literasi digital yang dijalani pada pembelajaran berbasis proyek. 94.3% responden menyatakan pengalaman literasi digital sangat efektif dalam mengantarkan peserta didik menyelesaikan proyeknya. Keefektifan tersebut berkaitan dengan kecepatan dan kemudahan akses menerima proyek, kecepatan dan kemudahan dalam mengumpulkan proyek. Meskipun mereka tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan modal yang dipilih, tetapi dengan instruksi dan arahan yang jelas peserta didik mampu dengan mudah dan cepat menyelesaikan proyek yang diberikan (Satar & Wigham, 2020). Keefektifan yang dimaksud juga berkaitan dengan kemandirian untuk aktif dalam menyelesaikan proyek. Dari lokasi yang berbeda-beda, peserta didik justru mampu membangun kemandiriannya dalam menjalankan proyeknya. Kemandirian ini menumbuhkan keaktifan dalam menyelesaikan proyek. Hasil penelitian menunjukkan ada 71.4% responden menyatakan bahwa pengalaman dari literasi digital yang dipelajari mampu mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam penugasan. Meskipun prosentase menunjukkan belum semua responden menunjukkan persetujuannya dalam keefektifan dan keaktifan dalam menyelesaikan proyek pada pembelajaran bahasa yang diikutinya, namun peserta didik menunjukkan nilai positif. Dan tentu persepsi yang berbeda-beda ini didasarkan pada pengalaman belajar yang berbeda-beda (Almahasees et al., 2021; Zizka & Probst, 2021). Penelitian ini mengungkapkan bagaimana keefektifan ini dibangun

karena kemudahan dan kecepatan akses modal yang dipilih dalam penugasan, bukan karena upaya pengadaan teknologi baru yang berbeda dari sebelumnya (Nouri, 2019) dan bukan karena adanya penggunaan media visual dan video secara berimbang (Wang & Li, 2022). Penelitian ini juga menghasilkan bagaimana keaktifan siswa dalam memanfaatkan kemampuan digitalnya dalam penyelesaian proyek yang dibangun dari tumbuhnya kemandirian dalam diri mereka untuk mampu menggunakan modal yang dipilih, sehingga mendorong peserta didik untuk aktif dalam menyelesaikan proyeknya (Nouri, 2019).

Pembelajaran berbasis proyek yang diintegrasikan dengan penerapan literasi digital dalam pembelajaran bahasa, peserta didik memperoleh ruang interaksi digital yang memberi mereka pengalaman digital. Pengalaman itu mengantarkan peserta didik mendapatkan kesuksesan serta tantangan yang berbeda-beda dalam pembelajaran (Huang, 2020). Tantangan digital yang ditemui bisa menjadi pendorong tetapi juga bisa menjadi penghambat bagi peserta didik dalam menuntaskan proyek. Sikap yang ditempuh peserta didik dalam merespon tantangan itu yang memberi banyak peluang untuk sukses atau gagal dalam penyelesaian proyek. Pembelajaran berbasis Proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan ruang luas bagi guru dan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis (Dywan & Airlanda, 2020; Ratu et al., 2021) sehingga mendukung pada pemerolehan minat dan hasil belajar yang lebih maksimal (Dewi et al., 2023; Yulianti et al., 2023). Pada penelitian yang lain dijelaskan bahwa penerapan Pembelajaran berbasis Proyek juga bisa membangun kreatifitas peserta didik (Rana et al., 2021; Sari et al., 2021). Penelitian-penelitian tersebut membuktikan pengaruh-pengaruh penerapan dan hasil pembelajaran berbasis proyek. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh pada kompetensi peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengalaman positif pada pengembangan literasi digital peserta didik melalui pembelajaran berbasis proyek yang dijalani. Penerapan pembelajaran berbasis proyek yang didukung dengan literasi digital mampu mendorong peserta didik menjadi perancang pembelajaran yang aktif karena akses ke mode dan media baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka, mengembangkan literasi digital ke berbagai derajat (Nouri, 2019). Temuan dari hasil penelitian ini adalah peserta didik mampu mengembangkan kompetensi digitalnya karena rasa kebebasan yang mereka peroleh dalam menjalankan proyeknya. Kebebasan berkreasi sesuai kebutuhan mereka dalam mencipta wujud dan isi proyek pada modal yang mereka pilih ternyata merupakan faktor penting yang mendukung peningkatan kompetensi digital mereka. Kreatifitas yang dihasilkan dari rasa kebebasan itu justru menumbuhkan rasa keinginan dan percaya diri peserta didik untuk menampilkan hasil proyeknya.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan apa yang seharusnya disiapkan dan dilakukan oleh guru dan peserta didik pada pembelajaran berbasis proyek. Literasi digital dijalankan secara baik dengan memperhatikan ruang interaksi yang mengantarkan peserta didik memperoleh pengalaman positif dengan memberi kebebasan memilih modal pada proyek yang dijalankan. Prinsip desain PjBL menekankan pentingnya proyek sebagai wahana utama pengajaran dan siswa sebagai peserta aktif dalam konstruksi pengetahuan dan berfikir kritis dalam pembelajaran yang dijalani (Kartika Fajar Pratiwi et al., 2023). Pembelajaran berbasis proyek dapat melatih guru untuk menemukan media pembelajaran yang sesuai, terutama media digital, sekaligus memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kreatifitas digitalnya dalam mengerjakan proyeknya (Asriani et al., 2023; Ismanto et al., 2022; Rana et al., 2021; Sari et al., 2021). Penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan literasi digital dari penerapan pembelajaran berbasis proyek, oleh karena itu keterbatasan penelitian ini adalah tidak menganalisis model-model literasi digital yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris berbasis proyek.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab dua tujuan penelitian terkait penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek, dan persepsi peserta didik dan guru atas efektifitas literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek. Pembahasan hasil penelitian dapat memberikan kesimpulan bahwa peserta didik meyakini pemberian contoh akses dan hasil suatu kegiatan digital dari guru adalah tepat untuk mendorong kemauan mereka dalam belajar mencoba menyelesaikan proyek dengan pilihan alat digital yang sesuai. Peserta didik menyatakan bahwa literasi digital sangat efektif untuk memungkinkan mereka menyelesaikan proyek yang mereka dapatkan. Selain itu peserta didik juga mengakui bahwa kemampuan digital yang mereka dapatkan dapat mengantarkan mereka mandiri dan aktif dalam menyelesaikan tugas proyeknya. Guru mengungkapkan bahwa penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek mendorong peserta didik menjadi kreatif dalam menyelesaikan proyek yang diberikan dengan. Penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis proyek berperan penting dalam peningkatan literasi digital mereka. Rasa kebebasan yang dimunculkan dari penerapan literasi digital memberi ruang bagi peserta didik menjadi kreatif dalam menentukan modal yang dipilih untuk menuangkan wujud dan isi hasil produk proyeknya. Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, maka direkomendasikan kepada penelitian berikutnya untuk meneliti bentuk-bentuk model literasi digital pada pembelajaran bahasa berbasis proyek.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan dukungan dana pada penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para responden yang telah memberikan data untuk penelitian ini.

REFERENSI

- Almahasees, Z., Mohsen, K., & Amin, M. O. (2021). Faculty's and Students' Perceptions of Online Learning During COVID-19. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.638470>
- Asriani, A., Retno Triwoelandari, & Hambari. (2023). THE EFFECTIVENESS OF DEVELOPING SCIENCE E-MODULES BASED PROJECT-BASED LEARNING TO IMPROVE THE COMMUNICATION SKILLS OF GRADE 5th STUDENTS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.6502>
- Bartley, S.J., & Golek, J. H. (2004). Evaluating the Cost Effectiveness of Online and Face-to-Face Instruction. *Educational Technology and Society*, 7(4), 167–175.
- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital literacy learning in higher education through digital storytelling approach. ... *of International Education* <https://clutejournals.com/index.php/JIER/article/view/9907>
- Compton, L. K. L. (2009). Preparing language teachers to teach language online: A look at skills, roles, and responsibilities. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588220802613831>
- Conesa, P. J., Onandia-Hinchado, I., Duñabeitia, J. A., & Moreno, M. Á. (2022). Basic psychological needs in the classroom: A literature review in elementary and middle school students. In *Learning and Motivation*. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2022.101819>
- Cresswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Dewi, N. N. S. K., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2023). Project Based Learning Berbasis STEM: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59857>
- Dhia Octariani, & Isnaini Halimah Rambe. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sma. *Genta Mulia*.
- Dywan, A. A., & Airlanda, G. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEM dan Tidak Berbasis STEM terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.353>
- Huang, J. (2020). Successes and Challenges: Online Teaching and Learning of Chemistry in Higher Education in China in the Time of COVID-19. *Journal of Chemical Education*. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00671>
- Indahsari, D. (2020). Using podcast for EFL students in language learning. *JEES (Journal of English Educators Society)*. <https://doi.org/10.21070/jees.v5i2.767>
- Ismanto, E., Vitriani, & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>
- Jiang, H., Islam, A. Y. M. A., Gu, X., & Spector, J. M. (2021). Online learning satisfaction in higher education during the COVID-19 pandemic: A regional comparison between Eastern and Western Chinese universities. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10519-x>
- Kartika Fajar Pratiwi, Joko Sulianto, & Sumarno. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1718>
- Kress, G. (2003). Literacy in the new media age. In *Literacy in the New Media Age*. <https://doi.org/10.4324/9780203299234>
- Kress, G., & Selander, S. (2012). Multimodal design, learning and cultures of recognition. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.12.003>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. Third Edition. In *The SAGE Handbook of Applied Social Research Methods*.
- Mills, Geoffrey E., and Gay, L. R. (2016). *Educational Research*.
- Nouri, J. (2019). Students Multimodal Literacy and Design of Learning During Self-Studies in Higher Education. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9360-5>
- Parra, G. (2021). Educators' ICT Literacy: A Prerequisite for the Future of Education Post-COVID-19. *Asian Journal of Education and E-Learning*. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v9i2.6543>
- Rana, W. M., Kurniawati, M., & Sundaygara, C. (2021). Pengaruh Model PjBL Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Secara Daring Pada Materi Hukum Newton. *Mindset : Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.56393/mindset.v1i2.307>
- Ratu, T., Sari, N., Mukti, W. A. H., & Erfan, M. (2021). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Efikasi Diri dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *KONSTAN - JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*. <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.74>
- Rini, R., Mujiyati, Sukamto, I., & Hariri, H. (2022). The Effect of Self-Directed Learning on Students' Digital Literacy Levels in Online Learning. *International Journal of Instruction*. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15318a>
- Sá, M. J., & Serpa, S. (2020). COVID-19 and the promotion of digital competences in education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4520–4528. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081020>

- Santos, A. I., & Serpa, S. (2017). The Importance of Promoting Digital Literacy in Higher Education. *International Journal of Social Science Studies*. <https://doi.org/10.11114/ijsss.v5i6.2330>
- Sari, K., Yunita, Y., & Maknun, D. (2021). Meta-Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Biologi Siswa SLTP dan SLTA. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*. <https://doi.org/10.25134/quagga.v13i2.3668>
- Satar, M., & Wigham, C. R. (2020). Delivering task instructions in multimodal synchronous online language teaching. *Alsic*. <https://doi.org/10.4000/alsic.4571>
- Selander, N. S. (2016). Conceptualization of multimodal and distributed designs for learning. In *Lecture Notes in Educational Technology*. https://doi.org/10.1007/978-3-662-47724-3_6
- Stickler, U., & Hampel, R. (2019). Qualitative research in online language learning: What can it do? *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2019070102>
- Vansteenkiste, M., Ryan, R. M., & Soenens, B. (2020). Basic psychological need theory: Advancements, critical themes, and future directions. In *Motivation and Emotion*. <https://doi.org/10.1007/s11031-019-09818-1>
- Wang, D., & Li, D. (2022). Exploring Multiliteracies and Multimodal Pedagogies in Chinese Language Teaching. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*. <https://doi.org/10.4018/ijcallt.298704>
- Wong, R. (2019). Basis psychological needs of students in blended learning. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703010>
- Yeh, H. C., & Tseng, S. S. (2020). Enhancing multimodal literacy using augmented reality. *Language Learning and Technology*. <https://doi.org/10.125/44706>
- Yulianti, N., Raharja, E. P., & Nidiasari, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Local Wisdom Papua Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Mariyai. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3061>
- Zizka, L., & Probst, G. (2021). Teaching during COVID-19: faculty members' perceptions during and after an "exceptional" semester. *Journal of International Education in Business*. <https://doi.org/10.1108/JIEB-12-2020-0099>