

# IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN

Siti Kustini<sup>(1)</sup>, Herlinawati<sup>(2)</sup>, Yoenie Indrasary<sup>(3)</sup>

<sup>(1)</sup>kustini@poliban.ac.id, <sup>(2)</sup>herlinawati@poliban.ac.id, <sup>(3)</sup>indrasary@gmail.com  
<sup>(1,2,3)</sup>Pengajar Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Banjarmasin

## Ringkasan

Literasi digital merupakan salah satu literasi baru yang sangat diperlukan dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang perkembangannya begitu pesat saat ini. Dalam konteks penelitian ini, 'literasi digital' didefinisikan sebagai serangkaian keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dan bagaimana mengevaluasi informasi yang disajikan melalui teknologi tersebut. Keterampilan ini mencakup keterampilan literasi tradisional – membaca, menulis, mendengar, berbicara – dan juga literasi lainnya seperti literasi informasi, literasi media, dan literasi penggunaan perangkat teknologi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus berdasarkan pertimbangan bahwa desain ini mampu mengarahkan peneliti pada pengambilan kesimpulan yang holistik dan mendalam karena terfokus pada satu subyek penelitian dan digunakannya teknik pengumpulan data multi-metode untuk proses triangulasi. Desain studi kasus ini mampu mengarahkan peneliti untuk mengkaji fenomena-fenomena yang muncul dalam proses pembelajaran secara detail karena penelitian ini dilaksanakan dalam setting yang natural. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumen pembelajaran, termasuk didalamnya hasil tugas yang diberikan kepada mahasiswa, dan juga artefak pembelajaran. Data dianalisis secara kualitatif yang disusun secara tematis dan sistematis sehingga temuan dari penelitian ini dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi digital yang mencakup antara lain: menentukan media yang dipergunakan untuk menyelesaikan tugas; mencari sumber referensi yang tepat dalam menggunakan berbagai informasi untuk penyelesaian tugas. mengevaluasi realibilitas atau keabsahan informasi; menganalisis, menafsirkan, dan menggunakan berbagai informasi dan media untuk mengkomunikasikan ide/gagasan melalui teks multimodal; menggunakan teknologi digital dengan cara yang aman dan bertanggung jawab secara sosial; mengelola menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan komponen perangkat keras dan perangkat lunak. menggunakan informasi dan media secara etis; menerapkan informasi untuk merancang representasi diri dalam mengkomunikasikan pengetahuan secara efektif kepada orang lain; mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan merefleksikan keterampilan teknologi, dan menggunakan berbagai perangkat teknologi untuk membuat informasi digital.

**Kata Kunci :** Bahasa Inggris; Literasi Digital; Pembelajaran; Project-Based Learning; Teknologi

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh situs <https://id.beritasatu.com> dan <https://teknokompas.com> dilaporkan bahwa pada tahun 2019, pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tembus 175 juta, atau sekitar 65,5% dari total penduduk 268 juta. Informasi ini menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia mengalami perluasan dan perkembangan yang sangat pesat. Penggunaan internet ini tentu memiliki dampak signifikan terhadap perubahan pola pikir, pola kerja, pola

komunikasi dan interaksi, serta pola proses pengelolaan informasi. Masyarakat dengan mudah dapat mengakses berbagai informasi yang disajikan dalam teks digital, membuat konten digital, serta mendistribusikan teks digital kepada jutaan orang diseluruh dunia. Fenomena ini tentu menuntut adanya perubahan dalam dunia pendidikan. Lane (2012) mengemukakan bahwa "the expectations and learning and thinking styles of students exposed to these technologies sets expectations on academics to change the way

they teach' (p. 68). Lembaga pendidikan diharapkan menjadi pintu gerbang yang memudahkan siswa mengakses ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk mengelola dan mentransformasi informasi dan pengetahuan yang berasal dari teknologi digital (Ganapathy, 2016). Siswa seyogyanya diajarkan dan dibekali dengan pengetahuan dan ketrampilan yang berhubungan dengan bidang teknologi dalam berbagai konteks sosial (Anstey & Bull, 2006; Cope & Kalantzis, 2009)

Dalam pengajaran bahasa Inggris, pembaharuan terhadap pendekatan pengajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi juga perlu dilakukan. Beberapa ahli menyarankan adanya pengembangan keterampilan tambahan dalam pengajaran bahasa yaitu keterampilan 'receptive' yang mencakup keterampilan 'listening' dan 'reading' ditopang dengan keterampilan 'viewing', dan keterampilan 'productive' yang mencakup keterampilan 'speaking' dan 'writing' yang disandingkan dengan keterampilan 'representing'. Keterampilan viewing dan representing ini bukanlah keterampilan yang terpisah, namun keterampilan tersebut memperluas ranah literasi tradisional, dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *listening and viewing*
2. *reading and viewing*
3. *speaking and representing*
4. *writing and representing*

Disamping itu pula, pengajaran bahasa Inggris di kelas seyogyanya menyediakan kesempatan pada siswa untuk pengembangan literasi digital; penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dan pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk berekspresi melalui media digital.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa namun sekaligus dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka. *Project-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan penekanan pada kerja kolaboratif untuk menyelesaikan tugas atau proyek. Dengan pendekatan ini, siswa akan memperoleh ilmu pengetahuan dari bidang yang dipelajarinya, dalam hal ini bahasa Inggris, dan juga berbagai keterampilan, diantaranya adalah literasi digital. Setelah menyelesaikan proyek tersebut, siswa memaparkan hasil kerjanya dan pengetahuan yang telah didapatkannya kepada siswa lain (Larmer & Mergendoller, 2015). Pendekatan ini diasumsikan dapat meningkatkan kerjasama, otentisitas, dan motivasi siswa dalam belajar

(Larmer & Mergendoller, 2015; Blumenfeld et al., 1991; Condliffe et al., 2017).

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Project-Based Learning* dimana tugas atau proyek yang diberikan melibatkan penggunaan teknologi digital yang diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi digital mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* dalam bahasa Inggris mampu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Penelitian ini menggali secara mendalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga diperoleh kesimpulan hasil penelitian yang terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana data dipaparkan dalam bentuk narasi dan bukan berbentuk angka.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### *Project Based Learning*

*Project-Based Learning (PBL)* adalah sebuah pendekatan pembelajaran dimana siswa bekerja bersama-sama untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan. Dengan menyelesaikan proyek atau tugas tersebut, siswa mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Di akhir pengerjaan proyek tersebut, siswa membuat produk yang kemudian berbagi pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dengan siswa lain selama proses mengerjakan tugas (Larmer & Mergendoller, 2015).

Sebagai sebuah pendekatan pembelajaran, PBL memiliki beberapa manfaat. Salah satu manfaatnya adalah bahwa PBL ini mampu membekali siswa dengan keterampilan praktis dan berbagai tugas yang nantinya akan mereka jumpai dalam kehidupan nyata. Keterampilan ini mencakup keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah, dimana keterampilan-keterampilan tersebut sering disebut dengan keterampilan abad 21 (Theisen, Fulton–Archer, Smith, Sauer, Small, & Abbott, 2011).. Keuntungan lain dari penerapan PBL ini adalah meningkatkan kolaborasi, otentisitas, dan motivasi (Larmer & Mergendoller, 2015; Blumenfeld et al., 1991; Condliffe et al., 2017).

Dalam pengajaran bahasa, PBL lebih dikenal dengan istilah *Project-Based Language Learning (PBL)*. PBL adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang didasarkan atas prinsip PBL dan diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Manfaat PBL antara lain adalah mengembangkan keterampilan

berbahasa disertai dengan pengetahuan budaya karena siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks riil untuk bertanya, berkomunikasi dengan penutur bahasa asli guna mendapatkan informasi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran otentik yang mengandung unsur budaya didalamnya (Dooly & Masats, 2008). Beberapa penelitian telah mengkaji bagaimana siswa menggunakan bahasa Inggris untuk berpartisipasi di PBL ini. Dooly and Masats (2008) menyebutkan bahwa siswa menggunakan bahasa Inggris dengan efektif dan bermakna seperti dalam aktivitas "*brainstorming, discussing, dan writing*" (p. 28). Ketika dalam proses penyelesaian tugasnya, siswa melakukan kegiatan pencarian, berkolaborasi, dan bertukar pikiran menggunakan Bahasa Inggris (Goulah, 2007). Mikulec dan Miller (2011) memberikan contoh lain dari penggunaan bahasa Inggris dengan cara menjelaskan bagaimana siswa menggunakan bahasa Inggris untuk membahas tentang budaya dan berkomunikasi tentang budaya mereka. Contoh-contoh ini menunjukkan bahwa proses yang dilalui dalam menyelesaikan tugas di PBL dapat merangsang siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara efektif, bermakna, dan otentik.

### Literasi Digital

Definisi literasi digital dalam berbagai kajian literatur sangatlah bervariasi, tetapi para peneliti sepakat bahwa literasi digital memerlukan serangkaian keterampilan, yang pada dasarnya interdisipliner. Salah satu ahli literasi yang mencetuskan definisi literasi digital adalah Paul Gilster (1997). Gilster (1997) mengartikan literasi digital sebagai "*the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computers*" (dikutip dari Pool, 1997, hal. 6). Empat kompetensi literasi digital yang dicakup dalam definisi Gilster adalah: meramu pengetahuan, mengevaluasi isi informasi, pencarian via internet, dan navigasi hypertext.

Serupa halnya dengan Warshauer and Matuchniak (2010), yang menyatakan bahwa orang yang memiliki kemampuan literasi digital adalah mereka yang memiliki serangkaian keterampilan seperti:

1. Keterampilan informasi, media, dan teknologi
2. Keterampilan belajar dan inovasi
3. Keterampilan hidup dan karir

Warshauer and Matuchniak (2010) mengemukakan bahwa untuk mengembangkan keterampilan yang pertama (keterampilan informasi, media, dan teknologi), seseorang

harus memiliki keterampilan literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi. Seseorang yang memiliki kompetensi keterampilan belajar dan inovasi harus mampu mendemonstrasikan kreativitas dan inovasi, dan juga berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Warshauer and Matuchniak (2010) lebih jauh lagi mengungkapkan bahwa seseorang haruslah fleksibel, mampu beradaptasi, self-directed, mengambil inisiatif dan melatih keterampilan sosial dan lintas-budaya.

The UNESCO (2008) Framework mendefinisikan indikator seseorang memiliki literasi informasi jika:

1. Mengenali kebutuhan informasi (yaitu, kesadaran bahwa informasi tersebut diperlukan untuk memecahkan masalah)
2. Menunjukkan dan mengevaluasi kualitas informasi
3. Menyimpan dan mencari informasi
4. Menggunakan informasi secara efektif dan memahami etika penggunaan informasi tersebut
5. Menerapkan informasi untuk membuat dan mengkomunikasikan pengetahuan.

The UNESCO Framework (2008) tidak menganggap literasi digital sebagai bagian dari literasi informasi, tetapi sebagai konsekuensi atas kemajuan ICT.

*People can be information literate in the absence of ICT, but the volume and variable quality of digital information, and its role in knowledge societies, has highlighted the need for all people to achieve information literacy skills. For people to use information literacy within a knowledge society, both access to information and the capacity to use ICT are prerequisites. Information literacy is however a distinct capacity and an integral aspect of adult competencies* (hal. 7).

Literasi digital merupakan perluasan dari literasi tradisional dan mencakup unsur literasi informasi, literasi media, dan keterampilan teknologi. Literasi informasi mencakup kompetensi sebagai berikut: mengenali, menunjukkan, mengevaluasi, menyimpan, dan mencari informasi yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas, menyadari adanya masalah yang berhubungan dengan reliabilitas informasi, mengorganisasikan informasi, mengakses informasi secara etis dan legal, dan secara efektif menyalurkan informasi ke yang lain dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah (ISTE, 2007; UNESCO, 2008)

Kompetensi literasi media diartikan sebagai kemampuan untuk menentukan hakikat dan sejauh mana materi visual diperlukan, menemukan, menganalisa, menginterpretasi,

dan mengevaluasi gambar dan sumbernya, memahami masalah legal dan etis dari penggunaan gambar, memahami bagaimana usur visual menciptakan makna baru, mengkomunikasikan informasi dengan menggunakan berbagai media, dan mereview keterampilan yang diperlukan untuk memproduksi *user-generated content* (ISTE, 2007; Hobbs, 1998; Kress & Van Leeuwen, 1996).

Literasi teknologi mencakup penggunaan teknologi untuk memecahkan masalah dan mengerjakan tugas, mengembangkan pemahaman tentang apa yang bisa dilakukan oleh teknologi dan memaklumi keterbatasannya, dan menggunakan berbagai aplikasi, baik secara *online dan offline* (Hobbs; 1998, 2007; ISTE, 2007, Kress & van Leeuwen, 1996).

Dalam penelitian ini terdapat sepuluh aspek keterampilan literasi digital yang digunakan untuk mengidentifikasi adanya perkembangan siswa terhadap pemahaman dan penguasaan keterampilan literasi digital. Sepuluh aspek tersebut diadopsi dari Churchill (2016). Aspek-aspek tersebut meliputi:

1. Menentukan media yang dipergunakan untuk menyelesaikan tugas.
2. Menempatkan dan menggunakan berbagai informasi dalam penyelesaian tugas.
3. Mengevaluasi realibilitas informasi.
4. Menganalisis, menafsirkan, dan menggunakan berbagai informasi dan media untuk mengkomunikasikan ide/gagasan melalui teks multimodal.
5. Menggunakan teknologi digital dengan cara yang aman dan bertanggung jawab secara sosial.
6. Mengelola menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan komponen perangkat keras dan perangkat lunak.
7. Menggunakan informasi dan media secara etis.
8. Menerapkan informasi mengkomunikasikan pengetahuan secara efektif kepada orang lain.
9. Mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan merefleksikan keterampilan teknologi.
10. Menggunakan berbagai perangkat teknologi untuk membuat informasi digital.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (Merriam, 1988) berdasarkan pertimbangan bahwa desain penelitian ini mengarahkan peneliti untuk fokus pada satu kelompok subyek penelitian dan menggunakan strategi pengumpulan data multi-metode yang

bersifat kualitatif untuk menginvestigasi fenomena yang muncul dari program penelitian yang dilaksanakan (Hood, 2009, p. 14; Duff, 2008, p. 40; Yin, 2003, p. 20). Pendekatan ini juga berguna untuk memahami secara mendalam terhadap proses penelitian yang berlangsung (Hood, 2009, p. 2) dan mengetahui gambaran holistik dan detail terhadap penelitian serta partisipan yang terlibat didalamnya dalam *setting* yang natural (Malik & Hamied, 2014, p. 191; Cresswell, 2003, p. 15). Selain itu, desain studi kasus kualitatif ini juga memiliki data yang "akurat dan mendalam" yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan tema atau teori yang mengarahkan pada pemahaman terhadap fenomena yang diteliti (Cresswell, 2007, p. 117).

Adapun pertanyaan penelitian ini akan menjawab pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan keterampilan literasi digital?

Penelitian ini melibatkan 30 mahasiswa semester dua Program Studi Teknik Informatika yang mengambil mata kuliah bahasa Inggris sebagai mata kuliah wajib mereka. Penelitian ini bertempat di Politeknik Negeri Banjarmasin Program Studi Teknik Informatika.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumen pembelajaran, dan artefak atau tugas yang dihasilkan oleh siswa. Proses pembelajaran dilaksanakan selama delapan kali pertemuan dengan melakukan tugas proyek sebanyak 2 buah. Tugas yang pertama berupa pembuatan poster digital beserta *live presentation* dan tugas kedua berupa *video project presentation*.

Data observasi diperoleh selama program pengajaran berlangsung. Peneliti menulis dan merekam kejadian-kejadian yang terjadi di kelas, dan setelah itu tulisan tersebut direkonstruksi menjadi sebuah catatan lapangan. Catatan ini dibaca dengan seksama untuk melihat fenomena-fenomena yang unik dalam proses pembelajaran.

Hasil tugas siswa yaitu poster digital, slide presentasi, dan video presentasi pendek dianalisis dengan menggunakan rubrik. Rubrik ini akan mengevaluasi tingkat literasi digital siswa sebelum, selama, dan setelah penelitian dilaksanakan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan pada bagian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu bagaimana implementasi pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan keterampilan literasi digital.



Dengan terjawabnya pertanyaan penelitian, maka tujuan pokok dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui potensi pedagogis dari penerapan PBL untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa telah tercapai. Bagian ini juga membahas analisis dan interpretasi dari temuan penelitian yang diperoleh melalui observasi, dokumen pembelajaran, dan hasil tugas atau artefak siswa.

### **Pembahasan Proses Pembelajaran Berbasis Proyek**

Data diperoleh dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung selama delapan kali pertemuan dimana setiap pertemuan berdurasi 100 menit. Peneliti merekam dan mencatat proses pembelajaran yang dilaksanakan kemudian mengkategorisasikan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, empat kegiatan PBL diterapkan yang antara lain mencakup tahap persiapan (*preparing*), pelaksanaan (*conduction*), penyajian (*presenting*) dan evaluasi (*evaluating*).

Dalam program pembelajaran berbasis proyek ini, terdapat dua proyek tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, yaitu tugas pembuatan poster digital dan pembuatan video digital. Dari aspek pembelajaran bahasa Inggris, pembuatan poster digital ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang struktur dan ciri kebahasaan dari teks informatif yang disampaikan secara digital melalui poster. Sedangkan pembuatan video digital bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang struktur and ciri kebahasaan dari teks prosedural. Pada bagian berikut akan dipaparkan tahap-tahap pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan PBL.

#### **Proyek Pembuatan Poster Digital**

Proyek pertama yang ditugaskan kepada para siswa adalah membuat poster digital. Poster merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi yang dapat dilihat sebagai media pengumuman publik yang fungsi utamanya sebagai alat untuk memberikan informasi singkat. Dalam poster tersebut pesan yang disampaikan berbentuk gambar verbal dan visual, dan keduanya saling terkait satu sama lain. Pemilihan proyek ini disebabkan karena siswa sering bertemu dengan jenis teks ini dalam kehidupan mereka sehari-hari di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan tentang pembuatan poster digital termasuk fitur dan struktur generiknya. Langkah-langkah proses

pembelajaran PBL ini secara rinci akan diuraikan di bawah ini.

#### **1. Tahap Persiapan (*Preparing*)**

Tahap ini dilakukan pada awal pertemuan yang digunakan untuk merencanakan semua yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan tugas proyek. Dengan kata lain, semua guru dan siswa perlu memastikan bahwa mereka telah mempersiapkan segala sesuatunya untuk proses pencapaian proyek, sehingga proyek yang dikerjakan berada di jalur yang benar, dan hasilnya akan relevan.

Kegiatan pada tahap ini dimulai pengenalan perangkat teknologi dan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam sesi ini, siswa diberikan informasi bahwa mereka akan dilibatkan dalam kegiatan yang menggunakan teknologi dan beberapa aplikasi perangkat lunak digital untuk membuat proyek poster digital.

#### **2. Tahap Pelaksanaan (*Conducting*)**

Tahap Pelaksanaan mencakup kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah penjelasan tentang unsur kebahasaan dari sebuah poster. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi yang diberikan, siswa diberikan tugas untuk mengidentifikasi unsur kebahasaan dari sebuah poster. Siswa diminta untuk mencari poster yang tersedia di internet secara kolaboratif dalam kelompok yang terdiri dari tiga orang dan mengidentifikasi bagian-bagian dari poster tersebut dan melakukan analisis kritis. Mereka diminta untuk mengidentifikasi bentuk, keterlibatan pembaca, dan pesan poster. Bentuk poster terdiri dari visual (tampilan visual utama, fokus perhatian, ikon, logo). Penampilan poster mencakup keunggulan (ukuran, latar depan, ketajaman, kontras warna), alamat (pandangan langsung, pandangan tidak langsung, tanpa pandangan), kekuatan (sudut tinggi, sudut rendah, sudut genap), dan jarak (bidikan jauh, sedang, jarak dekat). Pesan poster berkaitan dengan tujuan (pendidikan, hiburan, ekonomi), daya tarik (mahkota, kepala, hati), dan representasi (literal, inferensial).

#### **3. Tahap Penyajian (*Presenting*)**

Tahap penyajian yaitu tahap untuk mendemonstrasikan atau menampilkan tugas yang telah dikerjakan. Setelah siswa menyelesaikan proyek yang ditugaskan kepada mereka, siswa diminta untuk menyerahkan hasil tugasnya melalui platform pengelola pembelajaran *Schoology* dan mempresentasikan secara lisan karyanya di depan kelas. Setiap kelompok mengirimkan salah satu perwakilannya untuk melakukan

presentasi di depan kelas dan menjelaskan fitur-fitur khusus dari poster digital. Selama presentasi, siswa diperbolehkan untuk bertanya dan berdiskusi. Sebagian besar siswa

mendengarkan presentasi teman sekelasnya dengan penuh perhatian, namun hanya sedikit siswa yang berpartisipasi dalam diskusi.



Gambar 4.1 Sampel Poster dari Tugas Siswa  
(<https://app.schoology.com/assignment/2007410026/info>)

#### 4. Tahap Evaluasi (*Evaluating*)

Tahap ini adalah tahap untuk mengevaluasi proses pembuatan proyek poster digital. Tahap ini dilakukan dengan meminta pendapat kepada siswa terkait tugas yang diberikan. Siswa memberikan respon positif terhadap tugas yang diberikan dimana mereka mengakui bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru berkenaan dengan pembuatan poster digital.

#### Proyek Pembuatan Video Digital

Bagian ini akan membahas proyek kedua dalam program pengajaran PBL. Proyek ini berkaitan dengan pembuatan video digital. Proyek video yang ditugaskan adalah pembuatan video digital dengan topik teks demonstratif. Secara umum, tujuan dari proyek ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan audiens yang lebih luas dalam bahasa Inggris yang secara aktif mengintegrasikan berbagai multimoda. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan literasi digital, yang didefinisikan Warschauer dan Matuchniak (2010) sebagai memiliki kemampuan untuk menangani informasi, media dan teknologi, menunjukkan pembelajaran dan inovasi, serta fleksibel dalam kehidupan dan karier. Proyek ini juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman kepada siswa agar menyadari bahwa berkomunikasi dalam bahasa Inggris tidak terbatas di dalam kelas. Bagain berikut

akan menguraikan tiap tahap proses pembelajaran PBL.

#### 1. Tahap Persiapan (*Preparing*)

Tahap persiapan diawali dengan memperkenalkan salah satu aplikasi *software* animasi berbasis cloud yang disebut *PowToon* (<https://www.powtoon.com>). Aplikasi ini disarankan untuk digunakan karena beberapa alasan. Pertama, produk presentasi *PowToon* dapat diekspor ke program lain termasuk *YouTube* dan *PowerPoint* yang memberikan keleluasaan dalam berbagi kelebihan *PowToon*. Kedua, *PowToon* adalah platform ramah pengguna yang memungkinkan siswa membuat presentasi berbentuk video dengan menarik. Terakhir, *PowToon* mudah dipelajari dalam waktu singkat bahkan bagi pengguna yang memiliki tingkat pengetahuan teknologi yang kurang memadai sekalipun.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan apersepsi yang dilakukan dengan meminta siswa menyaksikan video tutorial singkat tentang cara membuat situs web dengan *Weebly*. Klip tersebut ditampilkan pada layar di depan kelas dengan menggunakan LCD proyektor. Video ini dipilih karena secara jelas mendemonstrasikan langkah-langkah bagaimana membuat sebuah *website* sehingga siswa dapat memahami isinya tanpa kesulitan apapun. Selain itu, bahasa Inggris yang digunakan oleh pembuat video sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Topik *Weebly* dipilih karena pembuat web ini adalah salah

satu yang paling populer di antara orang-orang yang ingin memulai situs web mereka sendiri. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengetahuan tambahan tentang bagaimana membuat *website* yang berguna bagi mereka di luar sekolah.

## 2. Tahap Pelaksanaan (*Conducting*)

Tahap ini diawali dengan memberikan penjelasan kepada siswa untuk memfasilitasi pemahaman mereka tentang konsep jenis teks yang akan mereka tulis yaitu teks instruksional. Pengajaran dilakukan secara deduktif dengan tujuan untuk membantu siswa secara sadar memahami organisasi teks dan fitur bahasa dari tipe teks ini. Guru memberikan penjelasan bahwa fokus teks pembelajaran ada pada urutan tindakan dan struktur teks ini mudah dikenali karena biasanya terdiri dari tujuan (sering ditunjukkan dalam judul dan / atau diagram utama), materi (tercantum dalam urutan penggunaan), dan metode (langkah-langkah yang berorientasi pada pencapaian tujuan). Ditinjau dari tujuannya, teks instruksional ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana membuat atau mengoperasikan atau melakukan sesuatu melalui urutan tindakan atau langkah dan menjelaskan instruksi untuk membuat atau mengoperasikan atau melakukan sesuatu.

## 3. Tahap Penyajian (*Presenting*)

Dalam proses pembuatan video, siswa melakukan beberapa kegiatan pembelajaran antara lain: menentukan topik, membuat skrip, dan membuat video. Sebelum mereka menetapkan topik akhir, mereka mencari informasi tentang topik pilihan mereka dan

mempersempitnya ke aspek tertentu dari bidang Teknik Informatika yang ingin mereka sajikan dalam video mereka. Setelah mencari dan membaca informasi tentang topik yang dipilih, setiap siswa mulai mengembangkan skrip mereka sendiri. Dengan mencari informasi yang ada dan klip yang tersedia secara online, mereka menggunakan bahasa Inggris untuk menampilkan teks instruksional mereka dalam video yang mereka buat. Setelah membuat skrip, sebagian besar siswa telah menemukan cara inovatif yang berbeda untuk menyajikan topik mereka melalui kombinasi berbagai multimedia untuk menyajikan video tersebut. Sepanjang keseluruhan proyek, pengeditan dianggap sebagai proses paling penting di mana siswa dapat memanipulasi berbagai modalitas untuk mengembangkan multiliterasi mereka. Pada fase ini, siswa belajar bagaimana menggabungkan beberapa mode seperti menambahkan teks, gambar, *subtitle*, efek, narasi, *soundtrack*, dan *slide PowerPoint*, untuk mengikat semua ide mereka bersama-sama untuk membuat video.

Guru mengalokasikan waktu untuk sesi konsultasi yang dipersonalisasi dengan siswa membahas masalah yang terkait dengan penyelesaian proyek video mereka. Sebelum sesi ini, mahasiswa diminta untuk menyerahkan draf untuk melihat hal-hal yang harus diperbaiki. Guru kemudian bertemu dengan siswa dan berbicara dengan mereka untuk secara khusus membahas masalah yang mereka miliki dalam draf mereka. Terkadang guru memberikan panduan langkah demi langkah kepada siswa tentang cara menyelesaikan masalah dalam pekerjaannya.



Gambar 4.2 Sample Video Digital Instruksional Siswa  
(<https://www.youtube.com/watch?v=l9zL60IDS1g>)

#### 4. Tahap Evaluasi (*Evaluating*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil kerja siswa. Dari data yang diperoleh, siswa mampu untuk menyelesaikan tugas membuat video dengan baik. Proyek pembuatan video digital ini mampu menumbuhkan ketekunan dan kreativitas siswa dimana dua karakter ini sangat diperlukan di era abad 21 ini. Selain itu siswa juga telah mampu mengidentifikasi struktur skematis dan ciri-ciri kebahasaan dari teks instruksional dalam bahasa Inggris.

#### Hasil dan Pembahasan Perkembangan Kemampuan Literasi Digital

Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris, pengintegrasian literasi digital dalam pembelajaran bahasa telah digalakkan pada sepuluh tahun terakhir. Guru bahasa Inggris hendaknya memberikan fasilitas kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, yaitu pengajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berkomunikasi aktif melalui media digital. Anjuran peningkatan kompetensi literasi digital ini disebabkan oleh munculnya jenis teks baru dan konteks komunikasi baru serta perubahan pola dan bentuk informasi dari format kertas ke format digital. Oleh karena itu, perluasan ruang lingkup pengajaran bahasa Inggris dari pengajaran literasi tradisional menuju ke pembelajaran literasi digital penting untuk dilaksanakan.

#### Komponen Keterampilan Literasi Digital Menentukan media yang dipergunakan untuk menyelesaikan tugas

Dalam menyelesaikan tugas yang pertama, yaitu pembuatan poster digital, mahasiswa memiliki kapasitas pengetahuan untuk menentukan media teknologi dalam menyelesaikan tugasnya. Platform digital yang dipergunakan dalam pembuatan poster digital adalah *Canva*, *Photoshop*, dan *Microsoft PowerPoint*. Sebagian besar siswa menggunakan *Canva* dalam membuat tugasnya sedangkan sebagian yang lain menggunakan *Photoshop* dan *Microsoft PowerPoint*.

Dalam menyelesaikan tugas yang kedua mahasiswa menggunakan beragam aplikasi dalam pembuatan video presentasi digital. Namun aplikasi yang paling banyak dipergunakan oleh *Powtoon*. Dari hasil pengamatan selama melakukan penelitian, terdapat beberapa alasan mahasiswa menggunakan aplikasi ini. Yang pertama, aplikasi ini relatif mudah untuk dipergunakan

untuk membuat video animasi. Yang kedua, aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis *cloud* sehingga tidak perlu menginstalasi di dalam perangkat laptop maupun *smartphone*. Yang terakhir, hasil animasi video dari aplikasi ini relatif mudah untuk dibagikan secara daring.

#### Mencari sumber referensi yang tepat dalam menggunakan berbagai informasi untuk penyelesaian tugas

Dalam penyelesaian tugas baik tugas yang pertama maupun tugas yang kedua secara umum siswa mampu mencari sumber referensi yang sesuai dengan tugas yang diberikan. Dari data tugas yang dihasilkan siswa menunjukkan bahwa siswa berusaha untuk menyajikan tulisan, gambar, suara dan sumber moda komunikasi lainnya secara koheren sehingga tugas mereka mudah untuk dipahami.

#### Mengevaluasi realibilitas atau keabsahan informasi

Aspek yang berkaitan dalam hal mengevaluasi realibilitas informasi menunjukkan bahwa siswa masih berada dalam tingkat rendah. Dalam mengerjakan tugasnya, siswa tidak secara eksplisit menyatakan bahwa mereka mengevaluasi sumber informasi yang mereka dapatkan dari *website*. Namun ada beberapa siswa yang menunjukkan bahwa mereka berusaha mengevaluasi realibilitas sumber informasi yang diperoleh.

#### Menganalisis, menafsirkan, dan menggunakan berbagai informasi dan media untuk mengkomunikasikan ide/gagasan melalui teks multimodal.

Dalam hal ini, seluruh siswa pada dasarnya mampu menerapkan gambar, suara, warna dan aspek lain dalam menyelesaikan tugasnya. Siswa secara keseluruhan mampu menyampaikan gagasan-gagasan mereka menggunakan teks multimodal dengan baik dan berterima. Hal ini ditunjukkan pada pembuatan proyek pertama dan kedua. Pada proyek kedua pembuatan digital misalnya siswa memberikan ilustrasi gambar dan suara secara harmonis dengan menambahkan sub-judul pada video mereka sehingga memudahkan pembaca untuk memahami pesan yang mereka sampaikan.

#### Menggunakan teknologi digital dengan cara yang aman dan bertanggung jawab secara sosial

Pada proyek yang dihasilkan siswa menunjukkan bahwa tidak diketemukan adanya unsur-unsur kebahasaan maupun gambar dan suara yang tidak bertanggungjawab baik secara etika dan moral. Kalimat-kalimat yang terdapat



dalam proyek siswa diproduksi dengan menggunakan ujaran yang santun dan berterima secara sosial. Begitu pula halnya dengan sumber-sumber semiotika lainnya yang dipergunakan tanpa melanggar aturan dan etika yang berlaku.

### **Mengelola menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan komponen perangkat keras dan perangkat lunak**

Karena subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Informatika maka untuk komponen digital literasi yang berkaitan dengan pengelolaan masalah dengan perangkat elektronik yang digunakan, siswa dikategorikan memiliki kemampuan yang mahir ketika mendapatkan kendala teknis yang berkaitan dengan perangkat lunak dan perangkat keras selama proses pengerjaan tugas. Siswa telah memiliki bekal yang cukup untuk menangani masalah-masalah teknis ini.

### **Menggunakan informasi dan media secara etis**

Dari tugas yang dihasilkan oleh para siswa dapat disimpulkan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki pengetahuan dan kesadaran tentang penggunaan hak cipta. Siswa pada umumnya mengambil begitu saja tulisan, gambar, dan video yang disediakan di internet tanpa mencantumkan sumbernya. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam aspek ini siswa belum memiliki kapasitas yang memadai tentang penggunaan informasi yang mereka dapatkan dari internet.

### **Menerapkan informasi untuk merancang representasi diri dalam mengkomunikasikan pengetahuan secara efektif kepada orang lain**

Dalam hal ini pada dasarnya mahasiswa mampu menerapkan informasi yang mereka dapatkan dan mengaplikasikannya pada tugas yang diberikan dan mampu menyampaikan pesan yang disampaikan melalui tugasnya secara koheren dan jelas.

### **Mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan merefleksikan keterampilan teknologi.**

Dengan bukti penyelesaian tugas dan mengunggah tugas tersebut melalui YouTube Channel dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi selama mengerjakan proyek yang diberikan.

### **Menggunakan berbagai perangkat teknologi untuk membuat informasi digital.**

Dari data yang diperoleh, siswa menggunakan beragam teknologi dalam penyelesaian tugasnya. Untuk tugas yang pertama yaitu pembuatan poster digital, siswa tidak hanya menggunakan aplikasi pembuatan poster namun juga menggunakan aplikasi lain seperti PowerPoint untuk mempresentasikan hasil karyanya. Untuk tugas kedua, siswa juga menggunakan berbagai aplikasi yang lebih kompleks. Selain menggunakan aplikasi pembuatan video, siswa juga menggunakan aplikasi perekam suara, aplikasi pembuatan teks pada video dan aplikasi-aplikasi lainnya.

## **5. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini mengkaji penerapan *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. PBL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada penyelesaian tugas melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang bermakna. Tahapan proses pembelajaran berbasis PBL meliputi 4 hal yaitu tahap persiapan (*preparing*), pelaksanaan (*conduction*), penyajian (*presenting*) dan evaluasi (*evaluating*).

Dalam penelitian ini terdapat dua proyek yang ditugaskan kepada siswa yaitu pembuatan poster digital dan presentasi video digital. Dalam penyelesaian tugas yang diberikan, siswa dianjurkan untuk menggunakan aplikasi-aplikasi pembuatan poster dan video yang tersedia di internet. Hasil analisis tugas menunjukkan bahwa siswa berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Berkenaan dengan keterampilan literasi digital, data menunjukkan bahwa siswa dalam beberapa aspek telah mengalami kemajuan dalam kemampuan literasi digital mereka. Pengukuran kemampuan literasi digital siswa menggunakan 10 aspek indikator yang memudahkan dalam pengambilan kesimpulan hasil. Pembelajaran PBL dalam beberapa hal dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

### **Saran**

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat saat ini berdampak pada aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, diperlukan adanya reformasi pendekatan pengajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran bahasa

Inggris seyogyanya tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca, menulis) namun juga dibersamai dengan keterampilan literasi digital. Hal ini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan di era teknologi abad 21.

## 6. DAFTAR PUSATAKA

1. Anstey, M., & Bull, G. (2006). Teaching and learning multiliteracies: Changing times, changing literacies. Newark, DE: International Reading Association.
2. Basar, S. (2017). *Going beyond the textbook: Revitalizing culture in the Spanish classroom* (Honor's Thesis. 2905.). Western Michigan University, Michigan. Retrieved from [http://scholarworks.wmich.edu/honors\\_theses/2905](http://scholarworks.wmich.edu/honors_theses/2905)
3. Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369-398. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139>
4. Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., & Nelson, E. (2017). Project-based learning a literature review. Retrieved from [https://www.mdrc.org/sites/default/files/Project-Based\\_Learning-LitRev\\_Final.pdf](https://www.mdrc.org/sites/default/files/Project-Based_Learning-LitRev_Final.pdf)
5. Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). "Multiliteracies": New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal* (Vol. 4). <https://doi.org/10.1080/15544800903076044>
6. Creswell, J. W. (2003). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed method approaches. Thousand Oaks, CA: Sage
7. Creswell, J. W. (2007). Qualitative inquiry and research design. Choosing among five approaches (2<sup>nd</sup>. ed.). Thousand Oaks, CA: Sage
8. Churchill, N. (2016). *Digital storytelling as a means of supporting digital literacy learning in an upper-primary-school English language classroom*. Retrieved from [h&p://ro.ecu.edu.au/theses/1774](http://ro.ecu.edu.au/theses/1774)
9. Dooly, M., & Masats, D. (2008). Russian dolls: Using projects to learn about projects. *GRETA Journal*, 16(1/2), 27-35.
10. Ertmer, P.A., & Simons, K.D. (2006). Jumping the PBL implementation hurdle: Supporting the efforts of K-12 teachers. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 40-54. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1005>
11. Ganapathy, M. (2016). The Effects of Using Multimodal Approaches in Meaning-Making of 21st Century Literacy Texts Among ESL Students in a Private School in Malaysia. *Advances in Language and Literary Studies*, 7(2). <https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.7n.2p.143>
12. Gardner, D. (1995). Student-produced video documentary provides a real reason for using the target language. *Language Learning Journal*, 12(1), 54-56. <https://doi.org/10.1080/09571739585200451>
13. Goulah, J. (2007). Village voices, global visions: Digital video as a transformative foreign language learning tool. *Foreign Language Annals*, 40(1), 62-78. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.2007.tb02854.x>
14. Hobbs, R. (2010). Digital and media literacy: A plan of action. *The Aspen Institute*. Retrieved from <http://works.bepress.com/reneehobbs/13>
15. Hood, M. (2009). 'Case Study'. In Heigham, J., and Croker, R. A. (2009). *Qualitative Research in Applied Linguistics*. United Kingdom: Palgrave Macmillan
16. International Society for Technology in Education. (2008). National educational technology standards for teachers. Washington, DC: Author. Retrieved from [www.iste.org/standards/nets-for-teachers/nets-for-teachers-2008.aspx](http://www.iste.org/standards/nets-for-teachers/nets-for-teachers-2008.aspx)
17. Kolodner, J. L., Camp, P. J., Crismond, D., Fasse, B., Gray, J., Holbrook, J., ...Ryan, M. (2003). Problem-based learning meets case-based reasoning in the middle school classroom:
18. Kress, G., & Van Leeuwen, T. (1996). *Reading images: The grammar of visual design*. London, UK: Routledge
19. Lane, J. (2012). Developing the vision: Preparing teachers to deliver a digital world- class education system. *Australian Journal of Teacher Education*, 37(4), 59-74.

20. Larmer, John, Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). Gold standard PBL: Essential project design elements. *PBL Blog*. Retrieved from [http://www.bie.org/blog/gold\\_standard\\_pbl\\_essential\\_project\\_design\\_elements](http://www.bie.org/blog/gold_standard_pbl_essential_project_design_elements)
21. Malik, R, S., & Hamied, F, A. (2014). Research methods: A guide for first time researchers. Bandung: UPI Press
22. Mikulec, E., & Miller, P. C. (2011). Using project-based instruction to meet foreign language standards. *The Clearing House*, 84(3), 81–86. <https://doi.org/10.1080/00098655.2010.516779>
23. Mills, N. (2009). A guide du Routard simulation: Increasing self-efficacy in the standards through project-based learning. *Foreign Language Annals*, 42(4), 607–639. <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.2009.01046.x>
24. Moritoshi, P. (2014). Exemplifying the language and content learning, cognitive and social benefits of project-based language learning through a mini-research project. Retrieved from [http://current.cjc.ac.jp/file/803/20151003031046/13\\_009\\_014.pdf](http://current.cjc.ac.jp/file/803/20151003031046/13_009_014.pdf)
25. Theisen, T., Fulton–Archer, L., Smith, M. J., Sauer, T., Small, H., & Abbott, M. (2011). ACTFL 21st century skills world languages map. Washington, DC: ACTFL & the Partnership for 21st Century Skills. Retrieved from [https://www.actfl.org/sites/default/files/pdfs/21stCenturySkillsMap/p21\\_worldlanguages\\_map.pdf](https://www.actfl.org/sites/default/files/pdfs/21stCenturySkillsMap/p21_worldlanguages_map.pdf)
26. Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Retrieved from [http://www.ri.net/middletown/mef/linksresources/documents/researchreviewPBL\\_070226.pdf](http://www.ri.net/middletown/mef/linksresources/documents/researchreviewPBL_070226.pdf)