

# SDBL-Prodeo (*Self-Directed Belended Learning-oriented Prodeo*) Design and Validation to Improve Digital Literacy Chemistry Teacher Candidate Students

St. Hayatun Nur Abu<sup>a</sup>, Abd. Rasyid Saraha<sup>b</sup>, Fitriani Ibrahim<sup>c</sup>

*Universitas Khairun, Jl Yusuf Abdulrahman, Gambesi, Kota Ternate, Maluku Utara, Indonesia*

## Abstract

The influence of advances in information and technology causes changes in all aspects of life, including aspects of education or teaching. The ease of accessing digital or internet information through search engines such as Google should be able to be used properly in the learning process and can make students become independent and creative learners. In fact, the condition of students, especially chemistry education students, has not utilized digital resources properly, therefore it is necessary to increase digital literacy for prospective teacher students as their provision to become professional teachers, technology literate and according to the demands of the times. Digital literacy is a skill that not only involves the ability to use technology, information, and communication devices, but also social skills, learning skills, and having attitudes, critical thinking, creative, and inspirational as digital competencies. These abilities can be developed if educators apply innovative learning strategies and are based on the learning independence of students. This study aims to design and validate the Prodeo-oriented Self-Directed Belended Learning (SDBL) (Video Project) or SDBL-Prodeo learning model that can improve the digital literacy of prospective teacher students. The components of the learning model developed consist of a description of the model, theoretical basis, syntax, reaction principle, social system, instructional impact, supporting impact. The SDBL model is an integration of the Self-Directed Learning (SDL) model with Belended Learning. This proposal is a development of previous research that has known the effect of learning chemistry through the creation of videos and images based on social media. The method in this research is RnD research following the 4D development pattern (Define, Design, Development, Disseminate). This research is limited to the development stage, namely the revision of the validation results. The results of the validation of the SDBL-Prodeo model design are in the valid category, which means that the SDBL-Prodeo model can be applied to chemistry learning which aims to improve students' digital literacy..

*Keywords:* SDL models, blended learning, SDBL, video projects, digital literacy

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah. Setiap orang bebas memasukkan atau mengakses informasi di dunia maya tanpa batasan. Kemajuan IPTEK belum dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa, mereka lebih memanfaatkan kemudahan mengakses internet untuk berselancar di sosial media daripada peningkatan kemampuan atau keterampilan. Tugas yang diberikan oleh dosen harusnya dapat dikerjakan dengan baik namun masih banyak ditemukan mahasiswa yang sekedar mencopy paste dari mesin pencarian seperti Google.

Kemudahan mengakses informasi digital dan internet mengakibatkan perubahan perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan dan mengelola informasi. Keragaman bentuk dan tipe informasi ini seharusnya mendorong mahasiswa agar lebih selektif dan mampu memaksimalkan penggunaan hasil kemajuan teknologi informasi (Kurnianingsih et al., 2017). Oleh sebab itu literasi digital sangat diperlukan untuk meraih hasil yang maksimal dalam proses belajar. Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreativitas,

\* Corresponding author.

*E-mail address:* hayatunaya337@gmail.com

berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

Literasi digital dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran *Self-Directed Blended Learning* berorientasi Prodeo (Proyek berbasis Video). Pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang berorientasi pada mahasiswa yang dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa memiliki kemampuan untuk belajar mandiri, lebih menarik, interaktif, dan bervariasi yang dilaksanakan secara daring dan luring dengan berorientasi pada suatu proyek berupa video pembelajaran. Proyek berupa video pembelajaran menuntut mahasiswa untuk menjadi pembelajar mandiri, lebih kreatif dan mampu berkolaborasi antar mahasiswa. Mahasiswa FKIP merupakan mahasiswa calon guru sehingga penting bagi mereka untuk meningkatkan literasi digital sebagai bekal mereka menjadi guru profesional dan sesuai tuntutan zaman. Kemampuan mereka untuk merancang pembelajaran, menggunakan video/media pembelajaran interaktif harus dikembangkan dari sekarang dengan memanfaatkan informasi digital

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1. Pembelajaran *Self Directed Blended Learning (SDBL)* berorientasi Prodeo

Model pembelajaran *Self-Directed Blended Learning* berorientasi Prodeo (Proyek-Video) merupakan model pembelajaran *Self-Directed Learning (SDL)* terintegrasi dengan *Blended Learning (BL)* dengan menjadikan proyek video sebagai orientasi dalam pembelajaran. SDBL adalah proses belajar yang dilakukan atas inisiatif sendiri yang dilaksanakan secara daring dan luring. Model pembelajaran SDL adalah menerapkan sistem pembelajaran secara mandiri. Sistem pembelajaran ini dapat mengembangkan mahasiswa lebih aktif dan leluasa dalam menentukan apa yang mau mereka capai (Zamnah & Ruswana, 2018). Hal ini sejalan dengan (Rachmawati, 2010), pembelajaran yang mempertimbangkan keunikan gaya belajar mahasiswa dan memberikan otonomi pada mahasiswa dalam merencanakan pembelajaran, menentukan aktivitas belajar, memonitoring dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri adalah model pembelajaran *Self-Directed Learning*. Secara garis besar, model SDL dibagi menjadi tiga tahapan yaitu *planning, monitoring dan evaluating* (Song & Hill, dalam (Zamnah & Ruswana, 2018). Tahapan ini diawali dengan mahasiswa merencanakan aktivitas untuk belajar, merencanakan komponen belajar yang diinginkan serta menentukan target belajar yang ingin dicapai kemudian mengamati dan mengobservasi pembelajaran mereka. Melalui proses SDL secara bertahap kontrol dilakukan oleh pendidik ke peserta didik sesuai tujuan pembelajaran dan cara melaksanakan tugas untuk meningkatkan kemandirian belajar. Penelitian (Saeid & Eslaminejad, 2017), terdapat hubungan yang signifikan antara *Self-Directed Learning* dengan motivasi berprestasi siswa, keterampilan belajar dan pemecahan masalah untuk motivasi berprestasi. Selanjutnya (Nandika, 2020) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan konsep diri akademik yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan model *self-directed learning* dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang berbasis kemandirian belajar peserta didik perlu dilakukan kontrol oleh pendidik. Oleh karena itu perlu mengintegrasikan *blended learning*. *Blended learning* merupakan solusi alternatif untuk menaggulangi kelemahan-kelemahan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka untuk menghasilkan rangkaian pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi peserta didik dengan tidak membuang teori-teori pembelajaran lama (Abdullah, 2018) *Blended learning* menggambarkan sebagai model untuk pembelajaran dimana guru memanfaatkan teknologi, biasanya dalam pengisian instruksi berbasis web, tugas keseharian, atau memungkinkan sebagai petunjuk utama instruktur (Aeni et al., 2017). *Blended learning* membantu memotivasi peserta didik dalam belajar dan membuat tujuan pembelajaran lebih jelas bagi peserta didik.

Jadi *Self-Directed Blended Learning* merupakan pembelajaran mandiri yang dilaksanakan secara *blended learning* dan berorientasi pada tugas berupa proyek video pembelajaran (Prodeo). Penugasan berupa video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa calon guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan iptek

### 2.2. Literasi Digital

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial. Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari. Literasi digital telah menjadi sangat populer di

kalangan lembaga pendidikan dan peserta didik. Lompatan besar dalam teknologi telah memperkenalkan perubahan dramatis dalam kehidupan kita sehari-hari, salah satu aspek yang memungkinkan kita untuk berjuang menjadi warga negara digital.

Pendekatan untuk menumbuhkan literasi digital harus menggabungkan teknik dan strategi yang secara bersamaan meningkatkan tidak hanya literasi digital, tetapi juga keterampilan berpikir kritis. Kemampuan kognitif adalah pusat dari literasi digital. Oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang untuk mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, menganalisis, mensintesis, berlatih, meneliti, mengevaluasi dan merefleksikan. Sehingga penting bagi individu yang berorientasi teknologi untuk terus memperbarui pengetahuan mereka untuk lebih mengembangkan proses pembelajaran. Literasi digital penting karena merupakan pengaruh yang menopang penggunaan teknologi digital yang kompeten dan terarah oleh individu dalam pendidikan. Literasi digital bukan sekedar kemampuan teknis untuk mengoperasikan perangkat digital dengan benar tetapi juga keterampilan yang digunakan dalam melaksanakan tugas di lingkungan digital, seperti keterampilan informasi, keterampilan sosio-emosional, keterampilan kognitif dan keterampilan produksi yang perlu dikuasai pelajar untuk menggunakan lingkungan digital secara efektif (Kaeophanuek & Songkhla, 2019). Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berfikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital, (Kemendikbud, 2017). Literasi digital secara positif mempengaruhi output yang tinggi hasil belajar terhadap prestasi akademik (Yustika & Iswati, 2020).

Literasi digital seringkali tampak seperti keterampilan minimum yang memungkinkan pengguna untuk beroperasi secara efektif dengan perangkat lunak, atau dalam melakukan tugas pencarian informasi. Literasi digital memiliki beberapa elemen seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, membangun dan mengevaluasi informasi, serta menggunakan media digital secara efektif, dan dapat dikembangkan sebagai hasil tulisan digital peserta didik (Perdana et al., 2019). Literasi digital secara positif mempengaruhi output yang tinggi hasil belajar terhadap prestasi akademik (Yustika & Iswati, 2020).

Sedangkan menurut Josie et al., (2018) yang dikutip oleh (Perdana et al., 2019) terdapat lima disiplin literasi digital, yang pertama adalah literasi informasi, termasuk kemampuan untuk mencari, mengambil, memanipulasi, mengevaluasi, mensintesis, dan membuat konten digital. Kedua, literasi komputer, termasuk kemampuan mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak digital untuk dapat memahami cara menggunakan berbagai bentuk alat sangat penting untuk memahami teknologi. Ketiga, literasi media, meliputi kemampuan berinteraksi dengan teks, suara, gambar, video, dan media sosial. Keempat, literasi komunikasi, termasuk keterampilan berkomunikasi dalam media tradisional dan inovatif. Terakhir adalah literasi teknologi, termasuk kemampuan untuk mengadopsi berbagai teknologi untuk situasi kehidupan tertentu.

Literasi digital saat ini menjadi suatu kebutuhan bagi terwujudnya operasional pendidikan. Dalam penggunaan media digital banyak memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh penggunanya yaitu menghemat waktu dalam menemukan informasi, belajar lebih cepat karena dapat dilakukan kapanpun, menghemat uang karena dapat dilakukan dimana pun, membuat lebih aman, selalu memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan lebih baik dengan membandingkan informasi secara cepat melalui internet, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia dengan situs yang tersedia di media digital, dan mempengaruhi dunia atas informasi yang selalu berkembang setiap saat (Sumiati & Wijonarko, 2020).

### 3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan suatu model pembelajaran baru hasil pengembangan model pembelajaran yang telah ada sebelumnya dan dikemas dalam model pembelajaran SDBL-Prodeo. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model Thiagrajan atau lebih dikenal dengan model 4-D yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Kurniawan et al., 2017). Penelitian ini dilaksanakan di Prodi pendidikan kimia Universitas Khairun pada tahun ajaran 2021-2022. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut memberikan informasi atau gambaran tentang desain dan validitas model pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif, yaitu menganalisis skor pada lembar validasi terhadap karakteristik model pembelajaran SDBL-Prodeo pada buku panduan yang masih bersifat hipotetik serta memperhatikan masukan tertulis dari para validator untuk bahan perbaikan. Buku panduan tersebut berisikan latar belakang dan tujuan pengembangan model pembelajaran, serta karakteristik model pembelajaran yang terdiri atas sintakmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional, dan dampak pengiring. Data dalam bentuk skor dengan nilai 1 sampai dengan 4, selanjutnya menggunakan skala likert dikonversikan pada tabel kriteria validasi untuk diubah menjadi data kualitatif.

**Tabel 1.** Kategori Validasi

Nilai	Kategori	Ket
$3,5 \leq M < 4$	Sangat valid	Sangat Valid
$2,5 \leq M < 3,5$	Valid	Valid
$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup valid	Cukup Valid
$M < 1,5$	Tidak valid	Tidak Valid

Sumber : (Hobri, 2009)

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang desain dan memvalidasi model pembelajaran *Self-Directed Belended Learning* berorientasi Prodeo yang mampu meningkatkan literasi digital mahasiswa calon guru. Tahap pengembangan pada penelitian ini mengacu pada pola pengembangan 4D.

##### 4.1. Tahap Pendefinisian

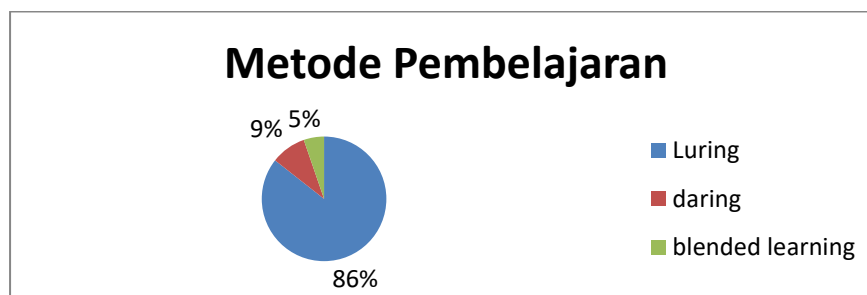
###### 1) Tahap Analisis awal

Tahapan pertama pada penelitian ini adalah menganalisis permasalahan mendasar sehingga perlunya pengembangan model pembelajaran SDBL-Prodeo. Informasi yang didapat pada tahap ini melalui pengalaman mengajar, observasi mahasiswa. Pada tahap ini terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dosen selama mengajar MK PPL I diantaranya : a) kemampuan mahasiswa merancang perangkat pembelajaran seperti RPP dan perangkat pembelajaran yang lain masih kurang, hal ini terbukti masih banyaknya mahasiswa yang mengumpulkan RPP hasil copy dari RPP yang banyak terdapat di internet. b) kurang lebih 60% mahasiswa tidak mampu mengajar sesuai dengan RPP yang dirancang c). Alokasi waktu untuk menilai keterampilan mengajar mahasiswa yang sangat terbatas sehingga mahasiswa tidak bisa maksimal dalam praktek mengajar di kelas d). Kemampuan mahasiswa menyediakan media yang menarik masih perlu ditingkatkan e) kurangnya kepercayaan diri mahasiswa untuk mengajar di depan temannya f) pemanfaatan IT dalam rancangan pembelajaran mahasiswa masih kurang padahal saat ini pembelajaran yang diharapkan berbasis digital.

###### 2) Tahap Analisis Karakter Peserta didik

Berdasarkan hasil angket yang dikumpulkan melalui google form didapatkan bahwa:

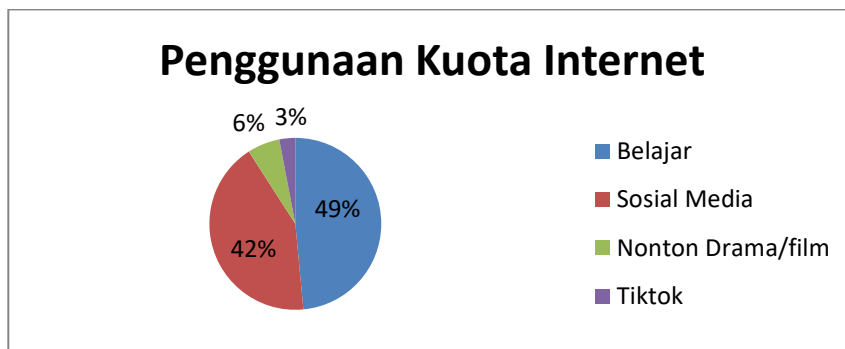
###### a) Metode Pembelajaran yang disukai mahasiswa



**Gambar 1.** Metode Pembelajaran Pilihan Mahasiswa

Berdasarkan gambar diatas terlihat bahwa 84,4% mahasiswa memilih untuk belajar secara luring, 9% memilih belajar secara daring sedangkan lebihnya memilih *blended learning*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukannya pembelajaran luring dan untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran maka proyek video sebagai alternatif untuk tetap memantau perkembangan mahasiswa khususnya memudahkan untuk penilaian.

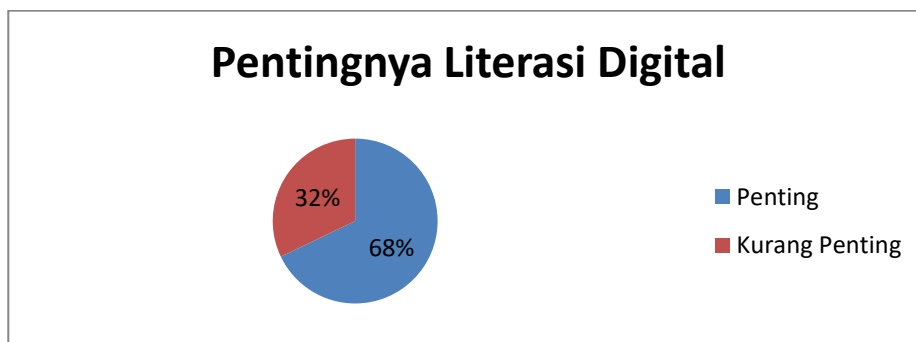
b) Penggunaan Kuota Internet



**Gambar 2.** Penggunaan Kuota Internet oleh Mahasiswa

Berdasarkan hasil angket didapatkan bahwa 49% mahasiswa menghabiskan kuota internet untuk belajar/mengerjakan tugas, 42% kuota mahasiswa habis untuk social media (wa, fb, youtube, dll), 6 % mahasiswa menghabiskan kuota internet untuk menonton film/ drama dan selebihnya menyatakan bahwa kuota internet mereka habis untuk membuka aplikasi tiktok.

c) Kesadaran Pentingnya Literasi Digital



**Gambar 3.** Pentingnya Literasi Digital

Hasil angket menunjukkan bahwa 67,9 % mahasiswa menyadari pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti bahwa mahasiswa telah menyadari pentingnya meningkatkan literasi digital.

Hasil analisis dari karakter mahasiswa tersebut menunjukkan bahwa pentingnya mengarahkan mahasiswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif dan mampu mengikuti perkembangan IT dan pemanfaatannya dalam pembelajaran sehingga pada akhirnya literasi digital mahasiswa mampu meningkat. Mahasiswa dapat mengakses internet secara gratis di lingkungan kampus juga sebagai pendukung pengembangan model pembelajaran ini. Literasi digital mahasiswa kimia masih perlu ditingkatkan untuk menunjang pembelajaran dan mempersiapkan mereka menjadi guru.

3) Tahap Analisis Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan menjadi tugas mahasiswa dalam bentuk video pembelajaran. Mata Kuliah PPL I merupakan mata kuliah yang melatih mahasiswa untuk mampu menjadi guru. Materi yang menjadi fokus adalah materi kimia SMA

#### 4.2. Tahap Perancangan

Setelah melakukan analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran maka selanjutnya adalah merancang model pembelajaran **SDBL-Prodeo**. Rancangan tersebut selanjutnya disebut Draft 1.

#### 4.3. Tahap Pengembangan

Tahapan selanjutnya yaitu tahap validasi ahli/pakar terhadap rancangan model pembelajaran SDBL-Prodeo. Pemilihan jenis validasi ahli/ pakar pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan masukan ataupun saran dari ahli pendidikan tentang model SDBL-Prodeo yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh 2 dosen pendidikan kimia. Adapun aspek yang menjadi penilaian terhadap model pembelajaran SDBL-Prodeo adalah deskripsi, landasan teori, sintaks, system social, prinsp reaksi, dampak instruksional, dampak pengiring. Hasil Validasi ahli/pakar disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Desain Model SDBL-Prodeo

Aspek yang dinilai	Hasil Validator		Rata-Rata	Ket
	1	2		
Isi Model SDBL-Prodeo				
a. Deskripsi Model	3	4	3,5	Sangat Valid
b. Landasan Teori	3	3	3	Valid
c. Sintaks	4	4	4	Sangat Valid
d. Sistem sosial	4	3	3,5	Sangat Valid
e. Prinsip Reaksi	3	3	3	Valid
f. Dampak Instruksional dan dampak pengiring	3	3	3	Valid
Rata-rata			3.3	Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar pendidikan kimia diketahui bahwa desain model pembelajaran SDBL-Prodeo Valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi kecil. Saran dan kritikan dari validator juga menjadi bahan pertimbangan untuk merevisi draft 1 model pembelajaran SDBL-Prodeo. Berikut table masukan dan revisi draft Model SDBL-Prodeo

**Tabel 3.** Masukan dan Revisi Draft Model pembelajaran SDBL-Prodeo

Validator	Masukan	Revisi
I	tujuan pengembangan model pembelajaran SDBL-Prodeo belum terlihat dengan jelas serta teori belajar yang melandasi model pembelajaran perlu diperjelas.	tujuan pengembangan model pembelajaran lebih diperjelas yaitu mengembangkan model pembelajaran yang menumbuhkembangkan kemandirian belajar peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek. Serta memberi penjelasan tentang teori pembelajaran yang mendukung pengembangan model tersebut.
	Pada sintaks, pada kegiatan <i>planning</i> tidak perlu menambahkan kegiatan “menginformasikan alat dan bahan penunjang proyek video”	Mengubah kegiatan <i>planning</i> dengan meniadakan tahapan menginformasikan alat dan bahan penunjang proyek video sehingga membedakan tahapan ini dengan tahapan literasi
II	Pada aspek landasan teori sebaiknya tidak menyertakan “tujuan”, sehingga fokus penilaian lebih spesifik Sebaiknya menjelaskan pola hubungan yang paling dominan	Meniadakan tujuan pengembangan model pada aspek landasan teori dan memperjelas teori yang mendasari pengembangan model Memperjelas bahwa terdapat komunikasi antara peserta didik dan pendidik dimana peserta didik lebih dominan dalam komunikasi tersebut
	Sebaiknya dampak instruksional yang ingin dicapai yaitu “literasi digital” juga disebutkan pada bagian deskripsi model	Menambahkan deskripsi model sehingga lebih jelas karakteristik pengembangan model pembelajaran

Masukan dan saran dari validator menjadi dasar untuk merevisi rancangan model pembelajaran SDBL-Prodeo (Draft-1) menjadi model pembelajaran SDBL-Prodeo yang siap untuk diimplementasikan atau uji kepraktisan dan keefektifan pada tahap berikutnya dari penelitian ini.

Berikut hasil revisi Model pembelajaran SDBL-Prodeo

1) Deskripsi Model

*Self-Directed Blended Learning berorientasi Prodeo (SDBL-Prodeo)* merupakan proses pembelajaran online yang dikombinasikan dengan tatap muka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan kemandirian dan literasi digital peserta didik dalam menentukan proses belajarnya serta meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan proyek video

2) Landasan teori

Landasan teori yang menjadi acuan dalam model pembelajaran SDBL-Prodeo yaitu teori konstruktivisme, teori-teori pembelajaran kognitif, teori belajar social. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya, hal tersebut sesuai dengan teori konstruktivistik. Kegiatan pembelajaran didasari oleh teori kognitif yang melibatkan keaktifan peserta didik untuk membangun pengalaman belajar dimana hasil pembelajaran tidak hanya bergantung pada informasi yang diberikan pendidik, tapi juga pada cara peserta didik memproses informasi tersebut. Proses pembelajaran pada model pembelajaran SDBL-Prodeo juga melibatkan kolaborasi peserta didik dengan peserta didik dan kolaborasi antara peserta didik dengan pendidik bahkan lingkungan demi pencapaian tugas proyek video.. Pembelajaran ini sesuai teori belajar sosial menjelaskan bahwa perilaku manusia mempunyai interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku, dan pengaruh lingkungan

3) Sintaks

Berikut sintak model SDBL-Prodeo:

a. *Planning*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dengan peserta didik. Perencanaan meliputi tentang penentuan tujuan, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam penentuan proyek video pembelajaran

b. *Literacy*

Pada tahap ini peserta didik mencari informasi terkait proyek video yang akan dibuat dengan memanfaatkan internet

c. *Project Design*

Pada tahap ini setiap peserta didik menentukan jenis proyek video mulai dari pemilihan materi, penentuan aplikasi dll

d. *Create Schedule*

Pada tahap ini peserta didik menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengelola waktu yang telah ditetapkan

e. *Monitoring*

Pendidik memantau peserta didik selama menyelesaikan proyek video. Pendidik selalu mengarahkan para peserta didik untuk selalu fokus dan terarah dalam mengerjakan proyeknya. Proses monitoring dilakukan secara langsung dan online

f. *Video Project Evaluation*

Penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur ketercapaian standar pada proses dan produk yang dihasilkan. Pendidik juga berperan dalam mengevaluasi kemajuan setiap peserta didik dan memberi *feedback*. Video yang telah dikoreksi oleh pendidik selanjutnya dapat diupload di social media peserta didik (Youtube, FB, IG dll).

4) Sistem social

Terdapat tiga pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara pendidik-peserta didik, yaitu; (1) komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah, (2) komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah, dan (3) komunikasi transaksi atau komunikasi banyak arah. Dengan demikian, sistem sosial dalam SDBL-Prodeo menganut pola hubungan peserta didik lebih dominan daripada pendidik

5) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi yang dibangun pada model SDBL-Prodeo yaitu Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan proses pembelajaran supaya tercipta kelas yang nyaman, efektif dan kondusif. Pendidik berperan dalam membimbing, mengarahkan peserta didik dalam pengerjaan proyek. Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan proses belajarnya dan penentuan hasil belajar yang ingin dicapai

6) Sistem pendukung

Sistem pendukung untuk mengimplementasikan model pembelajaran SDBL-Prodeo yaitu tersedianya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran seperti jaringan internet, perangkat pembelajaran seperti RPS, pedoman pengerjaan dan penilaian proyek video.

7) Dampak Instruksional

Dampak instruksional pada pembelajaran SDBL-Prodeo adalah meningkatkan literasi digital mahasiswa karena pembelajaran ini menuntut peserta didik mampu mengerjakan proyek video dan mampu mengkomunikasikan hasil kerjanya

8) Dampak pengiring

Dampak instruksional pada pembelajaran SDBL-Prodeo adalah (a) kemandirian dalam belajar, hal ini terbentuk melalui pembelajaran *blended learning*, (b) keaktifan belajar karena model ini memberikan lebih banyak kesempatan mengembangkan kreativitas kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pengerjaan proyek video pembelajaran

## 5. Kesimpulan

Model SDBL-Prodeo yang dikembangkan dengan mengacu pada proses pengembangan 4D, tahap pertama pada penelitian ini terbatas sampai pada tahap desain dan validasi. Hasil Validasi menunjukkan bahwa model SDBL-Prodeo berada pada kategori valid dan dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan literasi digital mahasiswa. Model SDBL yang dikembangkan meliputi: Deskripsi model, landasan teori, sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, dampak instruksional dan dampak pengiring.

## References

- Abdullah, W. (2018). Pengaruh Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i2.2243>
- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 27–38.
- 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. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Nandika, K. (2020). Self-directed learning model to develop academic self-concepts of class XI students in 2019/2020 academic year. *EDUCARE: International Journal for Educational Studies*, 13(1), 61–80.
- Perdana, R., Yani, R., Jumadi, J., & Rosana, D. (2019). Assessing Students' Digital Literacy Skill in Senior High

- School Yogyakarta. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 169. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.17168>
- Rachmawati, D. O. (2010). Penerapan Model Self-Directed Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 177–184.
- Saeid, N., & Eslaminejad, T. (2017). Relationship between Student's Self-Directed-Learning Readiness and Academic Self-Efficacy and Achievement Motivation in Students. *International Education Studies*, 10(1), 225. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n1p225>
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80. <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
- Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 66–76. <https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779>
- Zannah, L. N., & Ruswana, A. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Self-Directed Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i2.698>