

## **OPTIMALISASI LITERASI DIGITAL DALAM PENUGASAN PENILAIAN BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN**

**Eni Purwanti<sup>1</sup>, Suwarno Widodo<sup>2</sup>**

*email:* [enip-purwanti@untagsmg.ac.id](mailto:enip-purwanti@untagsmg.ac.id), [suwarnowidodo@upgris.ac.id](mailto:suwarnowidodo@upgris.ac.id)

**Universitas 17 Agustus 1945 Semarang<sup>1</sup>, Universitas PGRI Semarang<sup>2</sup>**

### **Abstract**

*Digital transformation provides various conveniences to support interactive, fast, and limitless learning processes. This also impacts teaching students in obtaining information, processing data, and producing academic products. Project-based assessment provides opportunities for students to develop critical thinking skills, creativity, collaboration, and other higher-order thinking skills. This study aims to analyze the use of digital literacy in project-based assessment assignments in the Learning Evaluation course. The results show that students experience several obstacles in completing project-based assessment assignments, including: limited ability of students to manage time effectively, gaps in each student's abilities that impact the final results of project assignments, with low motivation and understanding of the essence of project-based learning, low motivation and understanding of the essence of project-based learning. In conclusion, digital literacy skills are not only supporting skills, but core competencies that determine the quality of lectures.*

**Keyword:** digital literacy, project-based assessment, learning evaluation

### **Abstrak**

Transformasi digital menghadirkan berbagai kemudahan untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif, cepat, dan menjangkau ruang tanpa batas. Hal ini juga berdampak terhadap mahasiswa keguruan dalam memperoleh informasi, memproses data, serta menghasilkan produk akademik. Penilaian berbasis proyek memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan literasi digital dalam penugasan penilaian berbasis proyek pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan, mahasiswa mengalami beberapa hambatan dalam penyelesaian penugasan penilaian berbasis proyek, antara lain: keterbatasan kemampuan mahasiswa dalam mengelola waktu secara efektif, kesenjangan kemampuan setiap mahasiswa yang berdampak pada hasil akhir tugas proyek, dengan rendahnya motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap esensi pembelajaran berbasis proyek, rendahnya motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap esensi pembelajaran berbasis proyek. Kesimpulan, kemampuan literasi digital bukan hanya keterampilan pendukung, tetapi kompetensi inti yang menentukan kualitas perkuliahan.

**Kata kunci:** literasi digital, penilaian berbasis proyek, evaluasi pembelajaran

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam segala aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital menghadirkan berbagai kemudahan untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif, cepat, dan menjangkau ruang tanpa batas. Hal ini juga berdampak terhadap mahasiswa keguruan dalam memperoleh informasi, memproses data, serta menghasilkan produk akademik. Kondisi demikian menuntut mahasiswa untuk memiliki literasi digital yang memadai, tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, mengolah, dan menyajikan informasi secara kritis, etis, dan kreatif.

Literasi digital berperan penting dalam mendukung pembelajaran yang berorientasi pada analisis serta produksi karya akademik. Mata kuliah Evaluasi Pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah yang membutuhkan kemampuan tersebut, karena mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep, prinsip, dan prosedur evaluasi, sekaligus mempraktikkannya dalam kegiatan proyek yang menuntut penyusunan instrumen, analisis data, dan pelaporan hasil evaluasi.

Penilaian berbasis proyek (project-based assessment) menjadi pendekatan yang banyak direkomendasikan karena memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya. Namun, keberhasilan penilaian berbasis proyek sangat bergantung pada kemampuan literasi digital mahasiswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital dapat berdampak langsung pada kualitas hasil tugas proyek yang dihasilkan mahasiswa(Putri dkk., 2025).

Di lapangan, masih ditemukan berbagai tantangan dalam implementasi penilaian berbasis proyek, seperti kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mencari sumber ilmiah berkualitas, keterbatasan keterampilan mengolah data evaluasi, rendahnya pengalaman menggunakan platform digital untuk membuat instrumen, dan lemahnya kemampuan memvalidasi serta menyajikan data secara digital. Selain itu, sebagian mahasiswa belum memanfaatkan perangkat lunak seperti Google Forms, Microsoft Excel, SPSS, Canva, atau platform digital akademik lainnya secara optimal.

Fenomena tersebut menunjukkan perlunya upaya optimalisasi literasi digital dalam penugasan penilaian berbasis proyek pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Optimalisasi tidak hanya mencakup pelatihan penggunaan teknologi, tetapi juga penguatan kemampuan analisis, pengelolaan informasi, dan pemanfaatan perangkat digital untuk mendukung penilaian berbasis proyek secara efektif.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis tingkat literasi digital mahasiswa, kesesuaian penggunaan teknologi dalam penilaian berbasis proyek, hambatan yang dihadapi mahasiswa, serta strategi optimalisasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas penugasan proyek dalam mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian di perguruan tinggi, khususnya dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad 21.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan jenis studi kasus, yakni eksplorasi mendalam terhadap suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata. Studi kasus digunakan untuk menyelidiki fenomena kontemporer secara holistik, dengan memanfaatkan berbagai sumber data(Yin, 2018). Dengan Studi kasus, peneliti dapat memperoleh data yang mendetail dan komprehensif. Sedangkan Subjek penelitian yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang telah menempuh mata kuliah Evaluasi Pembelajaran.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, yaitu untuk memperoleh informasi yang valid, reliabel, dan relevan dengan fokus penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat proses perkuliahan Evaluasi Pembelajaran, untuk menentukan tugas apa yang sesuai dengan luaran perkuliahan Evaluasi Pembelajaran, selanjutnya wawancara dilakukan setelah mahasiswa mengerjakan tugas penilaian berbasis proyek sedangkan dokumentasi diperoleh dari hasil tugas penilaian berbasis proyek Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran dan studi literatur yang sesuai dengan penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi Literasi Digital Mahasiswa

Identifikasi literasi digital mahasiswa merupakan proses untuk mengenali, memetakan, dan menilai tingkat kemampuan mahasiswa dalam memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Proses identifikasi ini mencakup penelusuran terhadap berbagai aspek literasi digital, seperti kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, keterampilan mencari dan mengevaluasi informasi, pemahaman terhadap etika digital, kreativitas dalam memproduksi konten, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi melalui platform digital. Tingkat kemampuan membaca para mahasiswa masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan (Hidayat dkk., 2024)

Identifikasi Yang dilakukan dilakukan diawal mata kuliah evaluasi pembelajaran yaitu mahasiswa mengakses buku paket digital terkait mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang telah diterbitkan resmi oleh Majelis Luhur Kepercayaan Indonesia (MLKI). Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Langkah literasi digital yang dikuasai mahasiswa, Langkah sederhana ini meliputi:

- a. Menganalisis kompetensi digital mahasiswa
- b. Menganalisis aspek yang sudah dikuasai maupun yang masih lemah,
- c. Menentukan kebutuhan intervensi pendidikan atau pelatihan
- d. Mengembangkan strategi peningkatan kemampuan digital yang relevan.

Identifikasi literasi digital mahasiswa sangat diperlukan agar penugasan penilaian berbasis proyek dapat berjalan sesuai dengan perencanaan. Tugas yang diberikan kepada mahasiswa yaitu membuat soal sesuai dengan tema yang ada pada buku paket mata pelajaran Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa selama ini versi cetaknya masih sangat terbatas sehingga diperlukan versi digital. Melalui proses identifikasi ini dosen dapat merancang tugas proyek yang akan diberikan kepada mahasiswa.

## **2. Strategi Optimalisasi Literasi Digital dalam Penugasan Penilaian Berbasis Proyek**

Optimalisasi literasi digital dalam penugasan penilaian berbasis proyek memerlukan pendekatan yang terstruktur, sistematis, dan terintegrasi dengan proses pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk memastikan mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi digital, tetapi juga memahami, mengevaluasi, serta mengaplikasikan informasi secara kritis, kreatif, dan etis dalam penyelesaian proyek akademik. Strategi yang diterapkan antara lain:

- a. Integrasi Literasi Digital dalam Penugasan Penilaian Berbasis Proyek

Dosen perlu merancang penugasan proyek yang secara eksplisit menuntut penggunaan keterampilan literasi digital, seperti: pencarian informasi ilmiah, evaluasi kualitas sumber, pengelolaan data, kolaborasi menggunakan platform digital, produksi konten berbasis teknologi. Pertama, pencarian informasi ilmiah dapat berupa pencarian sumber tugas secara online secara mandiri oleh mahasiswa. Kedua, evaluasi kualitas sumber yaitu mahasiswa mengumpulkan sumber tugas yang diperoleh kepada dosen pengampu untuk dievaluasi apakah sudah sesuai atau belum sesuai. Keempat, pengelolaan data yaitu dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh dosen pengampu apabila sumber yang dikumpulkan sudah sesuai maka dilanjutkan dengan pengelolaan data oleh mahasiswa, bagian mana saja yang dapat dijadikan acuan dalam penugasan berbasis proyek. Kelima, kolaborasi menggunakan platform digital yaitu mencoba mengkolaborasikan tugas dengan platform digital yang sesuai misalnya, *google class room*. Keenam, produksi konten berbasis teknologi yaitu apabila tugas sudah dikerjakan sesuai dengan perencanaan memungkinkan mahasiswa untuk membuat konten terkait dengan penugasan berbasis proyek.

Integrasi literasi digital sangat diperlukan dalam perkuliahan kaitannya dengan penugasan penilaian berbasis proyek diantaranya mengetahui kompetensi yang dimiliki mahasiswa, memberikan kemudahan dalam perkuliahan, kemudahan dalam akses bahan materi yang sesuai dan berkualitas, mengetahui motivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas dan sejauh mana mahasiswa dapat memahami tugas yang telah diberikan oleh dosen(Susanti & Lestari, 2025).

- b. Pelatihan Awal

Sebelum penugasan proyek diberikan, mahasiswa perlu mendapatkan penguatan keterampilan digital dasar hingga menengah, meliputi cara mengakses, teknik pencarian literatur, penggunaan aplikasi kolaboratif, teknik sitasi digital menggunakan aplikasi referensi. Pelatihan ini memastikan bahwa setiap mahasiswa memiliki kesiapan teknis yang setara dalam mengerjakan tugas penilaian berbasis proyek. Pelatihan pembuatan tugas berbasis proyek dimulai dengan sosialisasi yaitu pengarahan oleh dosen pengampu mata kuliah, dan simulasi sederhana dengan mencoba praktik dijам perkuliahan berlangsung. Hal ini sejalan dengan (Lubis dkk., 2023), jika penilaian berbasis proyek agar berhasil sesuai dengan perencanaan maka perlu diadakan pelatihan terlebih dahulu

### c. Langkah-langkah Penugasan Penilaian Berbasis Proyek

Literasi digital dioptimalkan melalui proses perkuliahan yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif. Langkah-langkah Penugasan Penilaian Berbasis Proyek meliputi:

- 1) Menentukan tujuan dan indikator penilaian, merupakan langkah awal yang sangat penting dalam mengoptimalkan literasi digital melalui penugasan berbasis proyek. Tahap ini memastikan bahwa aktivitas proyek tidak hanya menghasilkan produk akhir, tetapi juga secara sistematis mengembangkan keterampilan literasi digital mahasiswa.
- 2) Menentukan topik proyek, pemilihan topik perlu mempertimbangkan tingkat kemampuan mahasiswa, ketersediaan sumber informasi digital, serta peluang untuk menerapkan berbagai keterampilan literasi digital.
- 3) Menyusun rubrik penilaian, membantu dosen menetapkan kriteria yang jelas mengenai aspek-aspek yang akan dinilai, seperti kualitas proses, ketepatan pengolahan data, keaslian karya, kreativitas, dan ketepatan waktu.
- 4) Melakukan pembagian tugas dan *timeline*, dosen dan mahasiswa bersama-sama menyusun pembagian kerja yang proporsional berdasarkan kemampuan, minat, serta kompetensi masing-masing anggota agar proses kolaborasi berjalan efektif sehingga mahasiswa dapat bekerja lebih terarah, menghindari penumpukan tugas di akhir.
- 5) Mahasiswa mengumpulkan data dan membuat proyek, kemampuan literasi digital sangat dibutuhkan pada fase ini, terutama dalam menelusuri sumber informasi yang kredibel, memilih data yang valid, serta mendokumentasikan temuan secara sistematis.
- 6) Refleksi, memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk meninjau kembali proses, pengalaman, serta kemampuan literasi digital yang telah mereka kembangkan selama menyelesaikan proyek.

### 3. Hambatan Yang dihadapi dalam penyelesaian Tugas Penilaian Berbasis Proyek

Dalam pelaksanaan penilaian berbasis proyek, mahasiswa sering menghadapi berbagai hambatan yang dapat memengaruhi kualitas hasil kerja mereka. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan kemampuan mahasiswa dalam mengelola waktu secara efektif. Model penilaian berbasis proyek menuntut mahasiswa untuk melalui tahapan panjang yang meliputi pemilihan topik, pengumpulan informasi, analisis data, pengembangan produk, hingga penyusunan laporan akhir. Namun, banyak

mahasiswa belum memiliki keterampilan manajemen waktu yang memadai, terutama ketika mereka harus menyeimbangkan berbagai mata kuliah, pekerjaan sampingan, dan kegiatan organisasi. Kondisi ini menyebabkan penggerjaan proyek sering dilakukan mendekati tenggat waktu, yang mengurangi kualitas proses berpikir kritis dan kedalaman analisis.

Penilaian berbasis proyek sering mengharuskan mahasiswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas dalam bentuk produk atau laporan komprehensif. Namun, perbedaan karakter, komitmen, gaya komunikasi, serta tingkat literasi digital antaranggota sering menjadi hambatan yang menghambat kelancaran penyelesaian proyek. Beberapa mahasiswa mungkin memiliki kemampuan teknis digital lebih baik, sedangkan lainnya unggul dalam analisis atau penulisan. Jika pembagian tugas tidak dikelola dengan baik, akan muncul kesenjangan kontribusi yang menimbulkan kesenjangan dalam kelompok yaitu ketidakadilan distribusi tugas, keterlambatan anggota, atau kurangnya inisiatif, yang menyebabkan proses penyelesaian proyek terhambat dan hasil yang dicapai kurang optimal.

Hambatan lainnya terkait dengan rendahnya motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap esensi penilaian berbasis proyek. Beberapa mahasiswa masih memandang proyek hanya sebagai tugas akademik yang harus diselesaikan, bukan sebagai proses pembelajaran yang mendorong kreativitas, kemandirian, dan pemecahan masalah. Ketika orientasi mahasiswa hanya berfokus pada nilai akhir, mereka cenderung menjalankan proyek secara minimalis tanpa eksplorasi yang mendalam. Minimnya motivasi sering disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang relevansi proyek terhadap kompetensi profesional dan kehidupan nyata. Selain itu, instruksi tugas yang tidak jelas dari dosen juga dapat membuat mahasiswa bingung mengenai tujuan dan kriteria keberhasilan proyek. Kombinasi antara motivasi rendah dan arahan yang kurang terstruktur dapat menyebabkan kurang optimalnya hasil proyek serta kegagalan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam tahapan ini kemampuan analisis mahasiswa masih kurang mendalam, sehingga hasil akhir yang diharapkan belum maksimal(Saputra dkk., 2024).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. SIMPULAN**

Optimalisasi literasi digital dalam penugasan penilaian berbasis proyek pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar serta kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Integrasi literasi digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat analisis dan produksi pengetahuan. Melalui penerapan penilaian berbasis proyek, mahasiswa diberi ruang untuk mengeksplorasi berbagai sumber digital, mengolah data, menciptakan produk evaluatif,

serta mengomunikasikan temuan secara efektif. Hal ini membuat literasi digital tidak sekadar menjadi keterampilan pendukung, tetapi menjadi kompetensi inti yang mempengaruhi kedalaman pemahaman konsep evaluasi, kemampuan pemecahan masalah, dan ketepatan pengambilan keputusan dalam proses penilaian pembelajaran.

Optimalisasi literasi digital juga menuntut adanya perencanaan pembelajaran yang matang, mulai dari penyusunan instruksi tugas yang jelas, pemilihan platform digital yang tepat, hingga penyediaan rubrik penilaian yang transparan dan adaptif terhadap penggunaan teknologi. Dosen berperan sebagai fasilitator yang memastikan mahasiswa mampu memanfaatkan sumber dan alat digital secara etis, efektif, dan bertanggung jawab. Meskipun demikian dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa hambatan yang dihadapi, diantaranya, 1) keterbatasan mahasiswa dalam mengelola waktu yang efektif untuk mengerjakan tugas, 2) perbedaan tingkat kemampuan literasi digital mahasiswa, dan 3) rendahnya motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap esensi penilaian berbasis proyek.

Dengan adanya berbagai hambatan tersebut, maka dosen perlu menyediakan panduan yang jelas, memberikan pelatihan penggunaan perangkat digital, memastikan akses teknologi yang memadai, serta merancang penugasan berbasis proyek yang bertahap sesuai kemampuan mahasiswa. Pendekatan ini akan membantu mengurangi hambatan yang ada dan memastikan bahwa literasi digital benar-benar menjadi kompetensi inti yang mendukung pencapaian tujuan perkuliahan mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Dengan demikian, penerapan literasi digital dalam penilaian berbasis proyek tidak hanya meningkatkan relevansi perkuliahan, tetapi juga membentuk calon lulusan mahasiswa keguruan yang lebih kompeten, mandiri, dan siap menghadapi dinamika dunia pendidikan modern. Optimalisasi literasi digital pada akhirnya menciptakan proses penilaian perkuliahan yang lebih bermakna, autentik, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan mahasiswa.

## B. SARAN

Dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan penilaian berbasis proyek dalam mata kuliah Evaluasi Pembelajaran dan mata kuliah yang lain, sebaiknya perguruan tinggi menyediakan pelatihan literasi digital yang lebih komprehensif bagi mahasiswa, sementara dosen perlu memperjelas panduan proyek melalui rubrik yang rinci dan mudah dipahami. Pemanfaatan platform pembelajaran seperti *Learning Mobile System* (LMS) juga perlu dioptimalkan sebagai sarana kolaborasi, pengumpulan tugas, dan komunikasi akademik. Selain itu, institusi diharapkan menyediakan layanan bantuan teknis yang responsif guna mengatasi kendala digital yang sering muncul. Penilaian berkelanjutan atas pelaksanaan tugas proyek setiap semester penting dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan dan merumuskan perbaikan yang lebih efektif pada perkuliahan selanjutnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Glitser, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub.
- Haryati, M. (2007). *Model & teknik penilaian pada tingkat satuan pendidikan*. Gaung Persada Press.
- Hauge, & Pyton. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Futurelab.
- Hidayat, R., Romadani, A. T. F., Rahmawati, Y., & Utomo, W. T. (2024). Investigasi Tingkat Literasi Membaca Mahasiswa: Studi Kasus di Perguruan Tinggi Swasta Yogyakarta. *Journal of Education Research*, 5(4), 6557–6567. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1866>
- Lubis, Z., Lubis, A., Khalid, M., & Hasibuan, A. Z. (2023). Pelatihan Pembuatan Tugas Proyek Kreatif Untuk Peningkatan Kualitas Pengajaran Abad 21 Bagi Tutor SAS ANA Group. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 164–172. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v7i1.2147>
- Putri, A. P., Ghaisani, F. A., & Repka, V. R. (2025). Analisis Pemahaman Literasi Digital Mahasiswa Universitas LIA di Era Transformasi Digital. *Media Digital*, 1(1), 33–44.
- Saputra, A., Hernawan, A., & Sofia, H. W. (2024). *Analisis Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru Melalui Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Konten Sains Digital*. 1(2). <https://doi.org/10.30739/jeas.v1i2.2923>
- Susanti, A. I., & Lestari, N. A. (2025). Analisis Tingkat Literasi Digital Mahasiswa dan Dampaknya pada Pembelajaran di Masa Depan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1100–1114. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21791>
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE.