

# **BAB I. SELF DIRECTED LEARNING BERBASIS LITERASI DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19 (Analisis Perilaku, *Skill Digital*, Dan Hasil Belajar Mahasiswa)**

**Muhammad Harlanu<sup>1</sup>, Agus Suryanto<sup>2</sup>, Henry Ananta<sup>3</sup>, Noor  
Hudallah<sup>4</sup>**

**<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FT, Universitas  
Negeri Semarang**

**Email:**

<sup>1</sup>harlanu@mail.unnes.ac.id, <sup>2</sup>agusku2@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i2.41>

## **Abstrak**

Dalam situasi merebaknya virus Corona maka di perlukan suatu inovasi dalam melakukan metode pembelajaran Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa. Oleh karena itu Penelitian ini penting untuk menindaklanjuti metode pembelajaran yang memungkinkan dapat di lakukan dengan kondisi seperti saat ini, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei. Penggunaan metode dan desain penelitian tersebut diimpementasikan dalam prosedur penelitian. Dalam pengumpulan data diperlukan instrumen penelitian berbentuk kuesioner. Selanjutnya data dianalisis menggunakan SEM. Kesimpulan yang di peroleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) ditemukan pengaruh yang signifikan antara variabel Perilaku Belajar terhadap Skill Digital, 2) Pengujian hipotesis kedua bahwa variabel Perilaku Belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap terhadap hasil belajar , 3) Namun berbeda halnya didapatkan hasil bahwa *Skill Digital* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dimana penelitian ini dilakukan, Berdasarkan model teori yang dikembangkan dalam penelitian ini didapatkan hasilnya bahwa secara tidak langsung variabel Perilaku Belajar secara tidak langsung melalui Skill Digital memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar mahasiswa sebesar 0.0464.

Kata kunci : perilaku, skill digital, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Menindaklanjuti Surat Edaran (SE) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring (dalam jaringan) dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka mengantisipasi Penyebaran Corona Virus *Disease* (COVID 19), maka banyak konsekuensi dari Surat Edaran Tersebut (Mendikbud, 2020). Dalam Kondisi suasana Pandemi akibat Virus Covid 19 ini, tentunya memerlukan arah perubahan dalam Proses Pembelajarannya, dimana dalam kondisi normal banyak tatap muka secara langsung dengan tiba-tiba harus migrasi ke sistem pembelajaran online dengan model *work from Home (WFH)*. Dalam rangka pelaksanaan kebijakan *social distancing*, *work form home* dengan tujuan mengantisipasi dan mereduksi penyebaran covid 19, telah mengakibatkan terjadinya paradigma dalam proses pembelajaran di situasi sekarang ini. Efek yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran adalah munculnya disrupsi teknologi yang menyebabkan perubah arah pelaksanaan pembelajaran, dari pembelajaran tatap muka, berubah menjadi pembelajaran yang sifatnya daring.

Dengan melihat kebijakan baru tersebut, pendidik seharusnya berusaha untuk berinovasi dalam aktivitas pembelajarannya supaya peserta didik tetap dapat melakukan tugas belajar di rumah atau di tempat tinggalnya (Rukmini, 2020). Pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang sekarang ini sudah berkembang pesat. Oleh karena itu diperlukan alternatif dalam memilih teknologi diantaranya dengan menggunakan literasi digital. Pemanfaatan literasi digital sebagai bentuk penyesuaian

gelombang peradaban keempat yang saat ini dikenal dengan era pendidik 4.0. Adanya perubahan arah pendidikan selain dalam hal teknologi pendidikan, tentunya berkaitan lebih ditekankan pada *student centered learning* (Eshet-Alkalai, 2004).

Pembelajaran dengan cara *student centered learning*, akan memberikan manfaat dan bermakna bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman menjadi pengetahuan yang mereka butuhkan, peserta didik memperoleh pengalaman baru dan mengembangkan proses pembelajaran dengan sendirinya, dengan begitu peserta didik yang lebih kreatif dan mandiri dalam segala hal (Plew, 2017). Dengan situasi seperti yang dikemukakan sebelumnya maka berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital mencakup diantaranya seperti perilaku, macam kegiatan, *Skill Digital* dalam situasi Pandemi sekarang ini. Usaha yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai pendekatan guna menyelesaikan berbagai isu dengan persoalan yang ada hubungan dengan pembelajaran secara digital (Galan, 2015).

Kendati demikian, resikonya, Upaya *Self Directed Learning* Berbasis Literasi Digital di kondisi pandemi yang belum tuntas ini menjadi kurang jelas arah dan tujuannya. Semua kegiatan terkesan reaktif, dalam arti dilakukan sebagai respons sesaat terhadap situasi-situasi tertentu, seperti situasi karena pandemi. Olehkarenanya, sulit untuk menentukan sampai di mana upaya literasi digital telah dilaksanakan. Pada Akhirnya timbul keraguan *Self Directed Learning* berbasis Literasi Digital apakah efektif mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini. Oleh karena itu,

sebelum melakukan berbagai upaya lebih jauh untuk mencari model atau pendekatan yang sesuai sasaran dengan kondisi yang dihadapi sekarang ini, perlu upaya kajian dan pemetaan terhadap perilaku, jenis kegiatan, *skill digital* dan prestasi akademis mahasiswa.

Permasalahan dan upaya yang dilakukan belum tentu mampu menyelesaikan permasalahan literasi digital untuk mengatasi kegiatan dan proses serta metode pembelajaran di situasi pandemi covid yang belum selesai entah kapan. Oleh karena itulah di upayakan cara baru yang mampu mengatasi permasalahan yang terjadi, yang tidak sekedar hanya *life skill* semata. Pendekatan *life skill* mungkin dapat mengatasi masalah-masalah yang sifatnya teknis. Menurut Potter, upaya literasi media sebagai satu set perspektif yang kita gunakan secara aktif untuk mengekspos diri kita ke media dan menafsirkan makna dari pesan yang kita temui. Ini multidimensi, dan sebuah kontinum (Potter, 2001).

Ciri-ciri literasi media yang disebut Potter sebagai multidimensi dan kontinum menjadi sangat penting manakala peradaban memasuki abad 21 seperti era sekarang ini, yaitu *new media dan new literasi* yang semuanya serba digital. Kondisinya sekarang terjadi Akselerasi Literasi Digital akibat dampak dari Pandemi. Pertanyaan-Pertanyaan akan semakin rumit jawabannya manakala Kualitas yang seperti apa ketika pembelajaran di bawa pulang ke rumah, dimana mahasiswa harus mampu mensikapi tututan perilaku, ragam kegiatan yang pada akhirnya berujung pada kemampuan akademik mahasiswa.

## **PEMBELAJARAN SELF DIRECTED LEARNING**

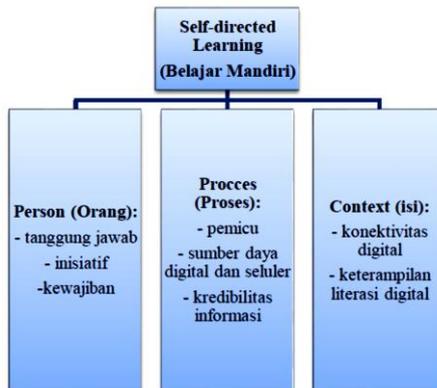
Model pembelajaran *Self Directed Learning* atau lebih banyak dikenal dengan sebutan model pembelajaran secara mandiri adalah suatu proses belajar yang dilaksanakan dengan cara inisiatif sendiri. Sebagaimana menurut Plews “*Self Direct Learning as a process “in which individuals take the initiative with or without the help of others in diagnosing their learning needs, formulating learning goals, identifying human and material resources for learning, choosing and implementing appropriate learning strategies and evaluating learning outcomes”* (Plews, 2017). Dalam pemanfaatan model pembelajaran secara mandiri ini adalah mengimplementasikan sistem pembelajaran secara mandiri dengan mencirikan peserta didik lebih aktif, kreatif, dan dengan bebas menentukan apa yang mesti dipelajari dan ditekuni. Peserta didik mampu mentargetkan tujuan belajar apa yang hendak dicapai sesuai dengan kehendak atau cita-cita yang ingin diraihinya. Oleh karena itu diperlukan suatu motivasi yang kuat dari dalam diri peserta didik baik motivasi yang secara internal maupun eksternal. (Zamnah, dkk.,2008)

Banyak ilmuwan memberikan pandangan secara kognitif bahwa dengan metode pembelajaran mandiri adalah dianggap dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar rutinnnya terutama dalam hubungannya dengan pendidikan (Plews, 2017). Model Pembelajaran secara mandiri ini sudah dianggap sebagai salah satu faktor yang sangat penting dalam melakukan proses pembelajaran dan lebih sesuai diimplementasikan pada orang

dewasa (Ahmad, dkk., 2014) Model Pembelajaran secara mandiri di era digital memasuki abad 21 ini juga merupakan fenomena dan memerlukan adaptasi yang harus dilakukan secara cepat dan diimbangi dan kemampuan peserta didik untuk selalu berkembang dengan implementasi guna diterapkan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Curran, dkk. 2019), dengan model pembelajaran secara mandiri ini memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dan dapat diterima sebagai bentuk pembelajaran mandiri sebagai proses peserta didik untuk menjadi suatu individu yang kreatif dan kaya inovasi, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam mendiagnosis kebutuhan belajar mereka, merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber daya manusia dan material untuk belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, dan mengevaluasi hasil pembelajaran". Banyak ide dalam dunia pendidikan mengarahkan bahwa orang yang menjalankan aktivitas belajar akan lebih baik hasilnya manakala dilakukan secara mandiri (Gureckis, dkk., 2012).

Wujud dari proses pembelajaran secara mandiri adalah peserta didik sebagai nahkoda untuk menjalankan arah kemana tanggung jawab dan tujuan pembelajarannya mau dibawa kemana (Merriam, dkk., 2013). Kondisi dan situasi lingkungan dalam melakukan aktivitas pembelajaran didukung dalam bentuk penerapan teknologi yang berbasis digital sehingga mampu menyelesaikan kebutuhan belajar peserta didik (Tu, dkk., 2017). Biggs, J dan Tang (2013) memberikan pandangan bahwa IPTEKS akan memberikan suatu kontribusi terhadap upaya peningkatan kemampuan pada keterampilan *Self-directed learning* pada diri manusia. Dengan

demikian model secara mandiri secara konseptual yang diperbarui telah mengarahkan pada proses pembelajaran di era digital yang telah berlangsung ini berdasarkan faktor-faktor kunci dari Hiemstra & Brockett (Hiemstra, dkk., 2012) model Konteks Proses Orang .



Gambar 1.1. Model Pembelajaran Mandiri (Hiemstra & Brockett, 2012)

Merujuk pada gambar diatas maka terdapat tiga faktor yang dapat dikatakan mampu mempengaruhi pembelajaran secara mandiri individu adalah *person* , *process*, dan *context*. Ketiga bagian elemen ini dapat di jelaskan :

1. *Person*; dalam elemen ini dapat wujud seperti kreativitas, refleksi kritis, antusiasme, pengalaman kerja yang diperoleh dalam kesehariannya, kepuasan kerja yang didapatkan dalam kesehariannya, motivasi baik dalam bentuk motivasi internal maupun ekstenal.
2. *Process* (Proses); yang termasuk dalam bagian ini adalah aktivitas belajar termasuk didalamnya segala bentuk fasilitas,

skill, gaya belajar yang dilakukan, manajemen perencanaan, mengorganisasi, mengevaluasi dan apapun yang dilakukan dimana membutuhkan keterampilan seperti *digital skill* yang dimilikinya.

3. *Context* ; yang termasuk dalam elemen ini seperti situasi lingkungan, budaya organisasi, sosial politik, keuangan, dan sejenisnya.

### **KONSEP LITERASI DIGITAL**

Literasi berasal dari kata *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Dalam perkataan lain, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses membaca melibatkan proses kognitif, linguistik, dan aktivitas sosial (Ruhaena, 2017). Merujuk pada UNESCO literasi diterjemahkan suatu kemampuan untuk melakukan mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung serta menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks. Literasi termasuk didalamnya adalah serangkaian pembelajaran yang menunjukkan suatu individu melakukan aktivitas dalam mencapai tujuan , untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi individu, dan untuk berperan serta dan aktif secara penuh dalam suatu komunitas dan masyarakat dalam arti yang luas (Unesco, 2017).

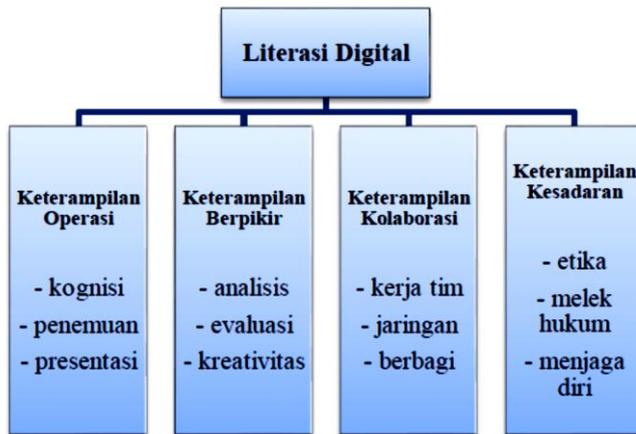
Dalam suatu penjelasan lain kata digital berasal dari kata *digitus*, bahasa yunani diartikan jari-jemari. Apabila semua jari-jemari manusia dihitung, maka diperoleh jumlahnya sepuluh (10). Dengan begiru Nilai sepuluh tersebut dapat diartikan terdiri

dari 2 radix, yakni 1 dan 0. Oleh sebab itu, digital dapat diartikan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (sistem bilangan biner), dapat disebut dengan istilah bit (*Binary Digit*) (Syarif, 2017). Literasi digital adalah sejumlah kemampuan dalam bentuk suatu kemampuan dasar teknis untuk mengoperasikan perangkat komputer dan internet. Selanjutnya, juga dapat diartikan memahami dan mampu berpikir secara kritis serta dapat melakukan suatu evaluasi dalam media digital serta mampu melakukan perancangan dan komunikasi.

Merujuk apa yang ditulis Paul Gilster yang dikutip oleh Dyna Herlina S, literasi digital adalah suatu kemampuan dalam bentuk pemanfaatan teknologi dan informasi dari suatu device digital secara efektif dan efisien dalam beragam konteks seperti akademik, karir, dan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari (wikipendidikan, 2017). Menurut statistik dan data yang ada bahwa internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat besar dari tahun ke tahun selama dekade terakhir hingga saat ini (Suwana, 2017). Transformasi atau lebih disebut konversi ke arah digitalisasi dan Internet betul-betul sangat memengaruhi perubahan dan peningkatan keterampilan yang mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan persiapan peserta didik untuk mendapatkan pekerjaan (Techataweewan, dkk., 2018). Pembelajaran secara mandiri di era digital juga merupakan suatu kemajuan yang berkembang dan implikasinya untuk proses pembelajaran dan atribut peserta didik itu sendiri (Scott, dkk., 2014). Dalam kondisi saat ini Internet dan teknologi

digital telah mampu menyediakan suatu infrastruktur dan saluran komunikasi dalam bentuk komunikasi jaringan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat yang serba modern sekarang ini (Techataweewan, 2018). Peningkatan kecepatan dalam penggunaan pada teknologi telah mampu memiliki suatu implikasi bagi organisasi ataupun instansi dan kebijakan dimana tempat kerja dimanapun dan dapat mendukung aktivitas belajar secara mandiri yang efektif dan efisien dalam era digital seperti sekarang ini (Curran, 2019). Dalam perkembangan yang terjadi saat ini teknologi dengan segala bentuk perkembangannya mampu mendukung suatu manajemen pengetahuan seperti organisasi, olehkarena itu pekerja perlu memiliki kemampuan yang berbasis pada kemampuan literasi digital, contohnya cara pembuatan presentasi dengan menggunakan PowerPoint, media. (Silamut, dkk., 2020).

Individu yang belajar melalui teknologi tidak hanya mengharuskan untuk memiliki keterampilan dan kemampuan yang terkait dengan penggunaan alat-alat teknologi, tetapi juga pengetahuan mengenai norma-norma dan praktik-praktik penggunaan yang tepat, yang dikenal dengan literasi digital (Meyers, dkk., 2013). Teknologi memiliki peran kunci dalam mendukung manajemen pengetahuan, tetapi perlu tahu cara menggunakan literasi digital (Silamut, dkk., 2020). Literasi digital adalah istilah yang populer digunakan saat ini (Gilster, 2016) . Literasi digital diartikan sebagai suatu keterampilan individu.



Gambar 1.2. Kriteria Literasi Digital  
(Techataweewan, dkk., 2018)

Bentuk suatu literasi digital terdiri dari 4 faktor yang didalamnya mengandung 12 indikator yaitu (Techataweewan, dkk., 2018) :

1. Faktor pertama, masuk dalam kategori ini adalah suatu keterampilan operasi terdiri dari tiga indikator: kognisi, penemuan, dan presentasi. Indikator pertama adalah kognisi yang merujuk pada suatu pengetahuan dan yang sesuai untuk audiens target yang memberi dan untuk menerima umpan balik yang efektif.
2. Faktor kedua, Keterampilan berpikir terdiri dari analisis, evaluasi, dan kreasi. tivitas. Dalam hal ini Analisis adalah suatu kemampuan dalam hal mempertimbangkan, termasuk didalamnya mencerna, juga menafsirkan, dan menemukan hubungan antar konten suatu informasi digital.

3. Faktor ketiga, termasuk dalam Keterampilan kolaborasi terdiri dari tiga indikator, didalamnya seperti kerja tim, jaringan, dan berbagi. Kerja tim adalah suatu kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan media digital.
4. Faktor keempat, termasuk dalam bagian ini adalah suatu keterampilan kesadaran terdiri dari tiga indikator: etika, hukum tidak buta huruf dan menjaga diri. Etika merujuk pada praktik yang diterima oleh masyarakat secara umum atau atas dasar doktrin.

### **KOMPETENSI LITERASI DIGITAL (*SKILL DIGITAL*)**

Dalam pengertian Kompetensi berasal dari kata *competence* lebih jauh dapat diartikan menggambarkan suatu penampilan dalam bentuk kemampuan tertentu secara utuh yang dan merupakan dialetika (perpaduan) antara pengetahuan serta kemampuan (Sukmadinata, dkk., 2012). Pengertian lain dapat diartikan secara umum bahwa kompetensi mempunyai arti yang hampir sama dengan keterampilan hidup atau "*life skill*", dimana dapat diartikan pula suatu kecakapan, keterampilan untuk menyatakan, memelihara, menjaga, dan pengembangan diri. Dalam hal Kompetensi atau keterampilan hidup dapat dinyatakan pula ke dalam suatu bkecakapan, kebiasaan, keterampilan, kegiatan, perbuatan, atau performansi yang dapat diamati dan dapat juga diukur.

Ada yang berpendapat jika seseorang menguasai kemampuan literasi digital secara bertahap dalam satu jenjang lebih dari jenjang sebelumnya. maka kemampuan suatu kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi.

Dengan demikian untuk bisa diartikan memiliki suatu literasi digital maka seseorang juga mestinya harus mampu menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi. Colin mengelompokkannya ke dalam 4 kompetensi inti yang mesti dimiliki seseorang, oleh karenanya dapat dikatakan berliterasi digital yakni (Lankshear, 2016).

- a) Pencarian melalui Internet (*Internet Searching*)
- b) Naviagasi Hypertext (*Hypertextual Navigation*).
- c) Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)
- d) Asemble Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

### **HASIL BELAJAR**

Penjelasan suatu hasil belajar adalah suatu kemampuan peserta didik yang didapatkan melalui kegiatan dalam belajar. Belajar itu sendiri adalah jika seseorang yang melakukan suatu proses untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Oleh karena itu pengertian hasil belajar adalah dapat dijelaskan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima suatu pengalaman dalam belajar itu sendiri.

Dalam hal ini hasil belajar yang diteliti melalui penelitian ini adalah Abidin, dkk., (2020) memberikan suatu penjelasan bahwa suatu prestasi belajar merupakan suatu pegangan bagi diri peserta didik dan pendidik untuk mengetahui pserta didik yang mampu lulus atau belum lulus. Ciri yang dimiliki dalam suatu prestasi belajar menurut Prasetya, dkk. (2020) diantaranya merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur, juga merupakan hasil aktivitas belajar seorang individu, dan bukan merupakan usaha orang lain, dapat dievaluasi berdasarkan

ketentuan yang telah ditetapkan indikator dapat menguraikan dan mengklasifikasikan, hasil kegiatan belajar yang dijalankan secara sadar. (Sadikin, dkk., 2020) dijelaskan jika seseorang yang telah berhasil dalam melaksanakan suatu proses belajar dan menunjukkan adanya perubahan pada dirinya. Oleh karenanya perubahan mampu diperlihatkan pada kemampuan berpikirnya atau dapat juga ditinjau dari sikap terhadap suatu objek.

### **HUBUNGAN PERILAKU BELAJAR TERHADAP SKILL DIGITAL**

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang Perilaku Belajar terhadap Skill Digital. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa Skill Digital diantaranya dengan kemampuan literasi digital seseorang berpengaruh positif secara langsung terhadap perilaku pencarian informasi seseorang. Literasi digital berhubungan dengan suatu kemampuan untuk dapat mencari dan memanfaatkan informasi secara aktif, serta kemampuan untuk bisa mengatasi bermacam macam format informasi, yang terdiri dari pemahaman format digital dan non digital, menciptakan dan memilah informasi digital, evaluasi informasi, literasi informasi, dan literasi media. Oleh karena itu pada dasarnya kompetensi *Skill Digital* melalui kemampuan literasi digital berhubungan dengan bagaimana cara seseorang dapat mencari dan menemukan informasi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhannya memanfaatkan kemampuan teknis dan melibatkan pengetahuan serta perilaku terhadap pencarian informasi. Dengan demikian bisa dibuktikan berdasarkan apa yang telah dirujuk American Library Association (ALA) (2019), bahwa literasi digital adalah suatu kemampuan memanfaatkan suatu

teknologi informasi dan komunikasi guna menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis.

### **HUBUNGAN PERILAKU BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR**

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang Perilaku Belajar terhadap Hasil Belajar. Hasil penelitian ini membuktikan faktor yang turut mempengaruhi rendahnya hasil belajar seseorang adalah perilaku belajarnya. Perilaku belajar seseorang merupakan rutinitas belajar yang sudah berlangsung lama dapat memberikan karakteristik tertentu terhadap aktivitas belajarnya. Menurut Djaali perilaku belajar bisa diartikan sebagai kecenderungan perilaku seseorang tatkala ia mempelajari sesuatu yang arahnya akademik. Perilaku seseorang dapat berwujud dalam bentuk perasaan senang atau tidak senang, setuju atau tidak setuju, suka atau tidak suka terhadap hal-hal tersebut. Sikap seperti itu berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya. (Djaali, 2013)

Adanya perubahan perilaku belajar yang diartikan sebagai bentuk adanya perubahan hasil akhir proses belajar maka perubahan itu sendiri harus mempunyai karakteristik dari perubahan perilaku belajar (Slameto, 2016), yaitu:

- a. Perubahan yang disadari dan disengaja. Adanya perubahan perilaku yang terjadi merupakan suatu usaha sadar dan disengaja dari seseorang yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasilhasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya

semakin meningkat dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.

- b. Perubahan yang bekesinambungan. Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya.
- c. Perubahan yang fungsional. Adanya perubahan perilaku yang terjadi dapat digunakan untuk kepentingan masa sekarang maupun masa yang akan datang.
- d. Perubahan yang bersifat positif. Perubahan perilaku yang terjadi dapat digunakan untuk kepentingan masa sekarang maupun masa yang akan datang.
- e. Perubahan yang bersifat aktif
- f. Perubahan yang bersifat permanen.
- g. Perubahan yang bertujuan dan terarah.
- h. Perubahan perilaku secara keseluruhan

### **HUBUNGAN SKILL DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR**

Namun berbeda halnya yang didapatkan dari hasil penelitian bahwa Skill Digital yang dimiliki mahasiswa tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini bisa diberikan penjelasan sebagai berikut: Analogi yang secara umum berlaku mestinya Skill Digital seseorang berpengaruh Positif terhadap Hasil Belajar seseorang akan meningkat. Namun analogi tersebut dalam kasus-kasus tertentu

dapat memberikan hasil yang berbeda artinya tidak sepenuhnya memberikan hasil yang berlakuk analogi secara umum (Zhafira, dkk., 2021).

Blueprint for Ensuring our Future, James Martin menyatakan bahwa dunia sedang mengalami fenomena “The Revolutionary Suddenness” (G. V., Pavlenko, 2020) , yaitu 1 ; adanya perubahan-perubahan yang sangat revolutif dan bersifat mendadak serta berlaku pada semua bagian kehidupan manusia. Di bidang teknologi informasi komunikasi, fenomena tersebut sangat terlihat memberikan efek dengan lahirnya media digital atau yang dalam istilah lainnya dikenal dengan sebutan gadget yang bermakna “small useful tool or device“ 2 ; perangkat elektronik mini yang mempunyai fungsi khusus. Dalam dunia pendidikan, adanya media digital dapat menciptakan perubahan-perubahan revolutif pada proses belajar mengajar contohnya tersedianya kesempatan yang lebih luas untuk mengakses sumber belajar dengan tersedianya digital library, electronic journal, electronic book, dan lain-lain; munculnya konsep elearning 3 ; inovasi pada media pembelajaran berbasis digital 4; serta kelas berbasis teknologi5 dengan tujuan untuk membantu keberhasilan proses belajar mengajar yang berakibat te meningkatnya prestasi belajar peserta didik baik di jenjang pendidikan dasar maupun di jenjang pendidikan menengah maupun di perguruan tinggi6 dalam prestasi akademik atau prestasi non akademik.

Bila dicermati mungkin dampaknya positif, bukan berarti media digital tanpa resiko. Winner menyatakan tiga paradoks yang

dapat memberikan resiko destruktif bagi penggunanya dalam hal pembelajaran maupun pendidikan, yaitu:

- a. Paradox of Intelligence, yakni paradoks dampaknya adalah manusia bukan semakin rajin dan produktif dalam melakukan aktivitas belajar, namun dapat membuat semakin malas.
- b. Paradox of Lifespace, yaitu paradoks yang mendorong terciptanya kebebasan ekspresi dan kreativitas diri tanpa batas etika.
- c. Paradox of Techonology and Democracy, yaitu paradoks yang dapat membangun penyebaran informasi tidak sehat disebabkan merujuk pada kepentingan pasar, tidak berdasarkan realita yang dibutuhkan

Dengan demikian, tentu sangat dibutuhkan suatu skill khusus agar media digital benar-benar bisa memberikan faedah terutama di dalam aktivitas pembejalaran dan dunia pendidikan. Keterampilan atau skill yang dimaksud adalah literasi media digital, yaitu keterampilan personal dalam menggunakan, memproduksi, menganalisa dan mengkomunikasikan informasi media digital dengan baik dan tepat.

Kemampuan Skill Digital sangat diperlukan utamanya pada masa digital native, terutama manakala generasi muda sekarang selalu dikelilingi dan familiar dalam menggunakan komputer, game online, video call atau perangkat digital lainnya serta instrumen yang tersambung internet. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan survey dari Badan Pusat Statistik menyatakan penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan selama periode 2015 – 2019 yaitu sekitar 22%. Selain itu generasi muda yang mengakses internet selama 4 tahun terakhir yaitu yang berusia 5-

24 tahun mengalami peningkatan dari 33,98% ke 59 %. Dari itu semua dapat dilihat bahwa seperempat pengguna internet di Indonesia adalah anak-anak dan remaja sehingga jika tidak dalam pengawasan kemampuan digital skill anak-anak atau remaja rawan terpapar konten/informasi internet yang tidak bertanggung jawab dengan kata lain kemampuan digital skill tidak berorientasi untuk kemampuan peningkatan hasil belajar.

### **MODEL *SELF DIRECTED LEARNING* BERBASIS LITERASI DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19**

Kondisi masa pandemi yang belum selesai ini dan masih merebak di berbagai belahan dunia, telah mempunyai dampak yang sangat besar baik dari sisi kesehatan maupun ekonomi. Di Indonesiapun juga ikut merasakan dampaknya salah satunya di bidang pendidikan. Dengan berlakunya surat Edaran Pemerintah dengan Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease*, yang berisi diantaranya mengenai kewajiban untuk melakukan aktivitas pembelajaran di rumah.

Dengan mencermati edaran dari pemerintah tersebut tentang ketentuan belajar dari rumah yang telah ditetapkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan, maka pendidik harus bisa memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun tanpa tatap muka atau pembelajaran secara luring dengan peserta didik. Oleh karenanya diperlukan suatu inovasi pembelajaran di tengah situasi pandemi yang masih berlangsung. Dengan adanya pergeseran arah pendidikan dari *teacher centered* menjadi *student centered* menjadi awal proses pembelajaran jarak

jauh, dimana pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan pada bagaimana keaktifan peserta didik dalam mencari pengalaman baru dalam proses belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Hasil penelitian yang sudah di hasilkan peneliti jika dikomparasi dengan hasil penelitian peneliti lain sebelumnya menunjukkan bahwa adanya sebagian besar mahasiswa mengalami masalah atau kesulitan dalam perkuliahan, terutama dalam kaitannya koneksi jaringan internet, kuota internet untuk mengikuti aktivitas perkuliahan dan penugasan, pemahaman materi dan lainnya. Situasi tersebut sejalan dengan penelitian pada Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya bahwa terdapat beberapa kendala perkuliahan daring. Kendala tersebut meliputi paket kuota data dan sinyal yang minim ditambah dengan teknis perkuliahan yang memberatkan mahasiswa dengan penugasan yang banyak dengan *deadline* pengerjaan yang pendek (Sulata, 2020).

Kondisi tersebut sejalan Nicola, dkk. (2020) menunjukkan adanya kesenjangan pada suatu populasi yang memiliki pendapatan tinggi mampu memenuhi akses teknologi dan mengikuti pendidikan secara digital atau online. Hambatan lain yang dihadapi adalah pembatasan kegiatan penelitian selain covid-19, sementara proposal skripsi dan sejenisnya yang telah dirancang mahasiswa pada periode sebelumnya bahkan mungkin membutuhkan kontak fisik atau tatap muka langsung dan perlu mengabaikan *physical distancing* sehingga perlu dipertimbangkan metode baru.

Dengan demikian Faktor alasan utamanya adalah tidak optimalnya pemanfaatan internet dalam pembelajaran menurut

Puji lestari (2020) adalah minimnya ketersediaan sumber daya manusia, transformasi teknologi, infrastruktur telekomunikasi dan perangkat hukumn yang melandasinya. Selain itu masih adanya kekurangan pada infrastruktur atau fasilitas teknologi telekomunikasi, multimedia dan informasi. Terkait dengan akses internet perlu diperluas dan dipetakan lagi sesuai dengan tingkat kebutuhan yang melonjak tajam. Mahasiswa yang tinggal atau kost di area kampus pada umumnya tidak ada kendala namun jika mahasiswa yang tinggal di daerah atau desa bahkan daerah pedalaman maka akan mengalami kendala sehingga beberapa dari mereka harus mencari yang mendapat sinyal yang kuat untuk mendukung aktivitas belajarnya.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Firman & Rahayu (2020) menyatakan bahwa pembelajaran *online dapat* memberikan fleksibilitas serta dapat mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar. Situasi tini juga dialami mahasiswa UPR, mereka harus belajar mandiri untuk medalami materi kuliah dan memenuhi tugas kuliah serta lebih banyak mencari referensi dari jurnal atau buku *online*, situs *online* dan aplikasi. Pada hasil Penelitian Herliandry & Suban (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran *online* menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kelas. Seperti diketahui Universitas Palangka Raya berada di zona merah, metode kuliah *online* diharapkan efektif untuk mengurangi resiko penularan wabah Covid 19. Dari evaluasi kegiatan perkuliahan beberapa kondisi belum mampu terlaksana secara sempurna mengingat beberapa lokasi terkendala jaringan. Ada alternatif solusi

ditawarkan contohnya dengan memperpanjang masa waktu pengumpulan tugas, memilih dan menyepakati metode yang lebih luas menjangkau peserta didik.

Kesulitan yang dihadapi ketika dalam implementasi pembelajaran secara daring yang dijelaskan Abidin, dkk. (2020) dijelaskan bahwa kuota internet yang terbatas dan masih belum terbiasanya pendidik dan peserta didik dalam mengaplikasikannya. Situasi seperti ini memerlukan strategi khusus guna mendukung pembelajaran berjalan sesuai target yang diinginkan. Alternatif pendekatan pembelajaran adalah pembelajaran berbasis proyek atau PB, yang *m e m b e r i k a n* peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus membantu meningkatkan hasil belajarnya. Hubungan timbal balik atau interaksi dalam pendekatan belajar ini dapat terjadi secara efektif dengan menggunakan proses pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk menciptakan karya produk yang aplikatif dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan cara adaptasi new normal memungkinkan aktivitas tatap muka di kelas dengan memperhatikan protokol kesehatan secara ketat. Ruang kelas atau belajar dilengkapi dengan fasilitas mencuci tangan dan *handsanitazier*, menjaga jarak antar mahasiswa, pemakaian masker dan pengukuran suhu badan lainnya. Metode tatap muka utamakan pada capaian pembelajaran tertentu yang lebih efektif jika dilakukan secara tatap muka sedangkan capaian pembelajaran lain tetap dilakukan secara *online atau daring*. Konsep model pembelajaran secara new normal adalah pembelajaran berbasis *blended learning* (PBBL).

PBBL merupakan pembelajaran kombinasi atau integrasi antara tatap muka, *offline*, dan *online* (Dwiyogo, 2018).

Metode *blended learning* telah diimplementasikan di beberapa perguruan tinggi dengan hasil menunjukkan efektivitas yang baik. Pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* membantu mahasiswa lebih optimal dalam proses pembelajaran dan membantu memudahkan tugas pendidik. Metode *blended learning* bisa dikembangkan sebagai metode yang efektif pada masa adaptasi kebiasaan baru ini. Beberapa mata kuliah terutama dengan materi praktik dan konsep dasar membutuhkan pertemuan tatap muka, lainnya dapat dilakukan secara *online* dan *offline*.

Merujuk pada ederan pemerintah melalui menteri pendidikan dan, pendidik harus mampu memastikan aktivitas belajar mengajar tetap berjalan sesuai target pembelajaran yang sudah ditentukan pada saat awal semester, meskipun tanpa tatap muka dengan peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi pembelajaran di tengah situasi yang belum normal sepenuhnya. Pergeseran arah pendidikan dari *teacher centered* menjadi *student centered* menjadi awal adanya proses pembelajaran jarak jauh yang sebetulnya sudah menjadi bagian metode pembelajaran, dimana pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan keaktifan dan kemandirian peserta didik tanpa mengenal batas waktu dan ruang.

Dengan situasi dan kondisi karena pandemi ini, pembelajaran *self directed learning* hadir sebagai langkah solutif dalam aktivitas belajar mengajar pada memasuki kehidupan *new*

*normal*. Inti dari model pembelajaran *self directed learning* dikuatkan oleh teori pendidikan konstruktivisme Vygotsky, yang menyebutkan bahwa pengetahuan tidaklah sesuatu yang *given* dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan adalah hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri (Prof Dr. Suyono, 2012), Oleh karena itu dapat dimaknai bahwa proses belajar mengajar dari peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, peserta didik bukan hanya dipandang sebagai sesuatu yang pasif tetapi memiliki tujuan. Kesimpulan penting dari teori konstruktivisme adalah *self regulated learner*, peserta didik mampu mengelola diri sendiri dan bertanggung jawab pada aktivitas pembelajarannya, peserta didik diharapkan menjadi seorang yang memiliki pengetahuan tentang strategi belajar yang sesuai pada diri peserta didik.

Metode pembelajaran sudah barang tentu dapat diterapkan pada peserta didik di berbagai level pendidikan, sebab sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik pada jenjang pendidikan, yakni tahap operasional konkret, pada tahap ini, pikiran logis peserta didik mulai berkembang dan peserta didik sudah dapat berpikir secara operasi konkret.

Pada saat menerapkan pembelajaran *self directed learning* di jenjang pendidikan harapannya peserta didik dapat muncul kemampuan diri yang mencakup diantaranya ; *self motivation, self management, self monitoring* dan *self modification*. *self motivation* berhubungan dengan persiapan diri dan motivasi pada saat awal peserta didik sebelum melakukan aktivitas pembelajaran, tanggung jawab peserta didik dalam melakukan tugas dan merencanakan pembelajaran. *Self management*, mengendalikan

bagaimana berperilaku, dan menyelesaikan masalah dengan kreatif, inovatif dan peserta didik akan mampu membuat keputusan mandiri. Untuk *Self monitoring* berhubungan dengan refleksi diri dan evaluasi diri yang melalui apa yang disebut dengan proses pembelajaran. Dengan begitu *self modification* berhubungan dengan perubahan perilaku sebagai akibat dari *self monitoring* dan feedback yang diterima.

Dengan demikian merujuk pembahasan tentang pembelajaran *Self directed learning* bagi peserta didik di jenjang satuan pendidikan yang diimplementasikan pada masa pandemi covid ini, dapat dikombinasikan dengan penggunaan media digital sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran, sejalan dengan pembelajaran digital yang diharapkan pada memasuki abad 21 sekarang ini. Pelaksanaan pembelajaran mandiri selama di rumah dan dimanapun, yang dilakukan peserta didik tidak hanya belajar mandiri tanpa dengan tujuan yang jelas, namun belajar mandiri yang terprogram dan terarah serta terpadu. Oleh karena itu, sebagai pendidik dan orang tua dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan peran literasi digital sebagai bahan atau media dalam mencapai tujuan selama proses belajar mandiri.

Dalam semua pembahasan tentang belajar mandiri maka diperlukan suatu pola Strategi yang mampu diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran *self direct learning* berbasis literasi digital ini, diantaranya;

- 1) Tersedianya Situs atau Web atau literasi digital yang bertema Edukatif sebagai Sumber Belajar Situs edukatif dapat

digunakan oleh jenjang satuan pendidikan tertentu, diantaranya penggunaan situs edukatif yang mampu mengembangkan pembelajaran pengetahuan diri dan sejenisnya. Peserta didik dalam mengakses situs edukatif tersebut dengan mudah dapat menentukan sendiri bahan dan materi pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu, tentunya akan mampu mendukung pembelajaran peserta didik yang dilaksanakan di rumah selama masa pandemi Covid-19 masih belum berakhir.

- 2) Pemanfaatan literasi digital dan Aplikasi Edukatif sebagai bagian dari sumber belajar maka digunakan oleh satuan pendidikan.
- 3) Penggunaan Virtual Laboratory, baik secara online maupun secara offline. Penggunaan Media ini sangat bermanfaat untuk mengatasi Materi Praktek yang tidak bisa dilakukan secara tatap Muka.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan yang di peroleh adalah sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh yang memberikan kontribusi signifikan antara variabel Perilaku Belajar terhadap Skill Digital .
2. Perilaku Belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap terhadap Skill Digital mahasiswa.
3. Namun berbeda halnya dengan pengujian hipotesis ketiga didapatkan hasil bahwa *Skill Digital* yang dimiliki mahasiswa tidak memberikan sepenuhnya pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa.

4. Berdasarkan model teori yang dikembangkan dalam penelitian ini didapatkan hasilnya bahwa variabel Perilaku Belajar secara tidak langsung melalui Skill Digital memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar mahasiswa sebesar 0.0464.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah membiayai penelitian ini hingga selesai dengan no kontrak penelitian Nomor 327.26.4/UN37/PPK.3.1/2021.

### **Daftar Pustaka**

- Abidin, Z., Rumansyah., & Arizona, K., 2020. Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), pp.64–70.
- Ahmad, B.E., & Majid, F. A., 2014. Face in Self-directed Learning: The Journey of a Highly Self-directed Malay Adult Learner. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116(2008), pp.2717–2721.
- Biggs, J., & Tang, C., 2013. Teaching for Quality Learning at University. (2nd Edn.). *Innovations in Education and Teaching International*, 50. Buckingham: The Society for Research into Higher Education and Open University Press.
- Curran, V., Gustafson, D.L., Simmons, K., Lannon, H., Wang, C., Garmsiri, M., ... Wetsch, L., 2019. Adult Learners' Perceptions of Self-directed Learning and Digital Technology Usage in Continuing Professional Education: An Update for the Digital Age. *Journal of Adult and Continuing Education*, 25(1), pp.74–93.

- Curran, V., Matthews, L., Fleet, L., Simmons, K., Gustafson, D.L., & Wetsch, L., 2017. A Review of Digital, Social, and Mobile Technologies in Health Professional Education. *Journal of Continuing Education in the Health Professions*, 37(3), pp.195–206.
- Dwiyogo, W.D., 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Eshet-Alkalai, Y., 2004. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 2004, pp.93-106.
- Fahlmann, D., 2013. Examining Informal Learning Using Mobile Devices in the Healthcare Workplace. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 39(4), pp.1–21.
- Firman, F., & Rahayu, S., 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), pp.81–89.
- Galán, J.G., 2015. Media Education as Theoretical and Practical Paradigm for Digital Literacy an Interdisciplinary Analysis. *European Journal of Science and Theology*, 2015.
- Gilster, P., 2016. Digital Literacy. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 7(3), pp.1–12.
- Gureckis, T.M., & Markant, D.B., 2012. Self-Directed Learning: A Cognitive and Computational Perspective. *Perspectives on Psychological Science*, 7(5), pp.464–481.
- G.V. Pavlenko., & Pavlenko., 2020. Digital Literacy as a Condition for Positive Experience of the Covid-19 Lockdown for Families With Preschool Children. *Proceedings of the Research Technologies of Pandemic Corona Virus Impact (RTCOV 2020)*, 486, pp.23-24. Amsterdam : Atlantis Press.
- Hair, Jr., J. F., Anderson, R.E., Tatham, R.L., & Black, W.C., 2006. *Multivariate Data Analysis. 6th Edition*, New Jersey: Prentice-Hall International, Inc.
- Herliandry, L.D., & Suban, M.E., 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), pp.65–70.

- Hiemstra, R., & Brockett, R.G., 2012. Reframing the Meaning of Self-Directed Learning: An Updated Model. *Proceedings of the 54th Annual Adult Education Research Conference*, pp.155–161.
- Lankshear, C., & Knobel, M., 2015. Digital Literacy and Digital Literacies : Policy, Pedagogy and Research Considerations for Education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2006-2016, p.8-20.
- Mendikbud RI., 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*.
- Merriam, S.B., & Bierema, L., 2013. Adult Learning: Linking Theory and Practice. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp.1689–1699.
- Meyers, E.M., Erickson, I., & Small, R.V., 2013. Digital Literacy and Informal Learning Environments: An Introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), pp.355–367.
- Nana, S., dan Erliana S., 2012. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*, Bandung: Refika Aditama, pp.18.
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., & Al-jabir, A., 2020. *Since January 2020 Elsevier has Created a COVID-19 Resource Centre with Free Information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID- 19. The COVID-19 Resource Centre is Hosted on Elsevier Connect the Company ' S Public News and Information*.
- Nur, Z., & Amidya., 2021. *Literasi Digital Penting Bagi Keberlangsungan PJJ*.
- Plews, R.C., 2017. Self-Directed in Online Learning. *International Journal of Self-Directed Learning*, 1(14), pp.37-57.
- Potter, W.J., 2001. *Media literacy*. London, Sage.
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C.T., 2020. Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi Covid19. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), pp.188–197.
- Prof Dr. Suyono, H., 2012. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.

- Pujilestari, Y., 2020. Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1), pp.49–56.
- Rukmini, E., 2020. *Online Learning sebagai Masa Depan Pendidikan Tinggi Indonesia Selepas Pandemi*.
- Roy, D., Tripathy, S., Kar, S.K., Sharma, N., Verma, S.K., & Kaushal, V., 2020. Study of Knowledge, Attitude, Anxiety & Perceived Mental Healthcare Need in Indian Population During COVID-19 pandemic. *Asian Journal of Psychiatry*, 51(April).
- Sadikin, A., & Hamidah, A., 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), pp.109–119.
- Scott, K.R., Hsu, C.H., Johnson, N.J., Mamtani, M., Conlon, L.W., & Deroos, F.J., 2014. Integration of Social Media in Emergency Medicine Residency Curriculum. *Annals of Emergency Medicine*, 64(4), pp.396–404.
- Silamut, A., & Petsangsri, S., 2020. Self-directed Learning with Knowledge Management Model to Enhance Digital Literacy Abilities. *Education and Information Technologies*, 2020.
- Sulata, M.A., & Hakim, A.A., 2020. Gambaran Perkuliahan Daring Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Unesa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(03), pp.147–156.
- Suwana, F., & Lily., 2017. Empowering Indonesian Women Through Building Digital Media Literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), pp.212–217.
- Techataweewan, W., & Prasertsin, U., 2018. Development of Digital Literacy Indicators for Thai Undergraduate Students Using Mixed Method Research. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), pp.215–221.
- Tu, C., Yen, C., Sujo-Montes, L., & Sealander, K., 2018. *Digital Lifelong-Learning Literacy*.
- Unesco., Digital Literacy In Education., in *IITE Policy Brief*, May 2011.
- Zamnah, 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), pp.52.