

## Model Project Based Hybrid Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Dalam Filsafat Ilmu Pengetahuan

Surya Priyambudi<sup>1</sup>, Mochamad Nursalim<sup>2</sup>, Siti Masitoh<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Wijaya Putra

<sup>23</sup>Universitas Negeri Surabaya

[surya@uwp.ac.id](mailto:surya@uwp.ac.id)<sup>1</sup>, [mochamadnursalim@unesa.ac.id](mailto:mochamadnursalim@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [sitimasitoh@unesa.ac.id](mailto:sitimasitoh@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

Perpaduan antara project based learning yang menerapkan hybrid learning merupakan pembelajaran secara waktu bersama antara daring dan luring. Informasi dan data yang relevan diperlukan sebagai referensi selama pembelajaran berlangsung, oleh karena itu pebelajar harus memiliki kemampuan literasi digital. Dengan demikian literasi digital harus diintegrasikan dengan model project based hybrid learning, sehingga akan meningkatkan kesadaran pebelajar akan literasi digital yang baik. Metode penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini adalah metode literatur review. Keberadaan ilmu pengetahuan tidak lepas dari sejarah yang merupakan rangkaian catatan lahir dan berkembangnya berbagai ilmu pengetahuan hingga saat ini. Artikel ini membahas tentang keterkaitan proses pembentukan pengetahuan awal yang secara teoritis masih berkaitan erat, khususnya pada peningkatan kemampuan literasi digital dengan menggunakan model pembelajaran project based hybrid learning yang memungkinkan pebelajar menggunakan pemikiran kritis dan keterampilan perolehan pengetahuan untuk menanggapi permasalahan dunia nyata. Model ini dapat memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk pembelajaran dengan cara yang lebih aktif, bermakna, dan meningkatkan keterampilan literasi digital pebelajar. Pebelajar dapat mengembangkan proyek-proyek lain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat pebelajar.

**Keywords:** Project Based Hybrid Learning; Kompetensi Literasi Digital; Filsafat Ilmu Pengetahuan

## Introduction

Dari tahun ke tahun, teknologi menunjukkan perubahan yang signifikan. Dimulai dengan teknologi analog dan tradisional, langkah berikutnya adalah teknologi digital dan modern. Perkembangan teknologi yang terus berkembang ini disesuaikan dengan sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang terus berubah seiring perkembangan zaman menunjukkan perubahan itu. Kurikulum merdeka belajar bahkan telah dimasukkan, sehingga dengan kemajuan teknologi, gaya belajar pebelajar juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan mereka. Pebelajar yang belajar secara digital di daerah perkotaan dan pebelajar yang belajar secara tradisional di desa pasti tidak memiliki hasil belajar yang sama terutama dievaluasi berdasarkan keterampilan sosial kedua pebeajar tersebut. Penelitian ini berfokus pada keterampilan sosial yang didukung oleh pembelajaran dengan model project based hybrid learning.

Model project based learning adalah jenis pembelajaran yang sekarang sedang diteliti secara intensif dalam kaitannya dengan keterampilan abad ke -21. Pembelajaran berbasis proyek adalah metodologi pembelajaran mutakhir yang menggunakan teknologi digital yang terintegrasi ke dalam lembaga pendidikan. Prinsip inti di balik model project based learning adalah "belajar dengan melakukan," yang menggunakan pendekatan berbasis proyek untuk membuat kegiatan lebih bermakna dan cocok untuk aplikasi dunia nyata (Mustaji & Pradana, 2022). Pebelajar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah seperti mengklarifikasi pertanyaan masalah, debat ide, membuat prediksi, merancang rencana dan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan ide-ide mereka dan temuan untuk orang lain, mengajukan pertanyaan baru, dan menciptakan artefak dalam pembelajaran berbasis proyek (Raval, 2019). Tugas proyek adalah fitur yang menentukan dari pembelajaran model tersebut. Mereka memotivasi keterlibatan untuk terlibat dalam kegiatan dengan mengembangkan pengetahuan mereka pencarian pemecahan masalah yang menghasilkan produksi.

Model project based hybrid learning merupakan terobosan baru untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi keterlibatan dalam pembelajaran. Perpaduan antara project based learning yang menerapkan hybrid learning merupakan pembelajaran secara waktu bersama antara daring dan luring. Model project based hybrid learning untuk mengatasi masalah penggunaan waktu yang lama dalam pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek seringkali membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan suatu proyek pada satu topik (Ilma et al., 2023). Namun model project based hybrid learning akan memberikan memori otentik bagi pebelajar dalam memahami konsep bila dikombinasikan dengan teknologi (Wijayatiningsih et al., 2023).

Model project based hybrid learning akan memudahkan pebelajar dalam memahami suatu konsep dan mampu memberdayakan keterampilan pemecahan masalah.

Literasi digital merupakan istilah yang pertama kali disebutkan dalam volume pertengahan 1990-an oleh Paul Gilster (Paul Gilster, 1997). Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi digital dan menggunakannya untuk memperoleh informasi secara efektif dan akurat dalam berbagai konteks, seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, literasi digital mencakup pemahaman tentang penggunaan teknologi modern serta cara mengumpulkan, menggunakan, dan menganalisis data yang diberikan oleh media digital. Literasi digital akan menjadi keterampilan yang semakin penting di era modern seiring dengan meningkatnya kebutuhan dan ketergantungan pada informasi yang berbasis teknologi. Beberapa keterampilan dasar yang berkaitan dengan kecerdasan literasi digital termasuk kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai jenis informasi, kemampuan untuk menemukan informasi dari berbagai sumber, dan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengelola informasi dengan cara yang tepat dan bermanfaat. Literasi digital dan keterampilan digital banyak disebut dengan berbagai nama, seperti literasi informasi, literasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT), elektrifikasi, literasi dan pendidikan media, literasi komputer, dan pemikiran komputasi, menurut tinjauan sejarah literasi digital yang dilakukan oleh Bawden (2008) (Priyambudi et al., 2022).

Perkembangan teknologi yang pesat, literasi digital sangat penting di era informasi menyebar dengan cepat. Namun, untuk mendapatkan manfaat, hal ini harus dilakukan dengan hati-hati. Keahlian ini diperlukan oleh pebelajar untuk mendukung pembelajaran di kelas, terutama dalam model project based hybrid learning. Informasi dan data yang relevan diperlukan sebagai referensi selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk membuat sumber informasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, seseorang harus memiliki kemampuan literasi digital. Namun, mencari informasi dari sumber yang tepat dan membandingkannya masih kurang. Dengan demikian, literasi digital harus diintegrasikan dengan model project based hybrid learning, sehingga akan meningkatkan kesadaran pebelajar akan literasi digital yang baik.

Filsafat ilmu dapat dianggap sebagai upaya untuk menyatukan kedua bidang: ilmu tidak dianggap rendah oleh filsafat dan tidak memandang ilmu sebagai pemahaman dangkal tentang alam. Pada dasarnya, filsafat ilmu adalah studi filosofis tentang hal-hal yang berkaitan dengan ilmu; dengan kata lain, filsafat ilmu adalah upaya untuk menyelidiki dan mempelajari ilmu (ilmu pengetahuan atau sains), baik sifatnya, bagaimana ia diperoleh, maupun manfaatnya bagi

masyarakat. Ilmu pengetahuan adalah rangkaian aktivitas manusia yang rasional dan kognitif yang terdiri dari berbagai metode berupa aneka prosedur dan tata langkah sehingga menghasilkan kumpulan pengetahuan yang sistematis mengenai gejala-gejala kealaman, kemasyarakatan atau perorangan untuk tujuan mencapai kebenaran, memperoleh pemahaman, memberikan penjelasan, ataupun melakukan penerapan (Nurhayati, 2021).

Model project based hybrid learning memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk mempelajari ilmu pengetahuan secara mandiri. Selama proses pembelajaran, pebelajar diharuskan untuk mencari informasi, menganalisis informasi tersebut, dan membuat kesimpulan. Dalam model project based hybrid learning, pebelajar diminta untuk berpikir secara mandiri dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, mereka harus mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan. Proses ini akan membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis mereka. Pemilihan kegiatan Model project based hybrid learning yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tujuan penulisan tentang model project based hybrid learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam filsafat ilmu pengetahuan supaya dapat memberikan gambaran tentang bagaimana model project based hybrid learning dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam bidang filsafat ilmu pengetahuan pada era saat ini. Permasalahan yang harus dihadapi dalam menuju era society 5.0 adalah tentang kesiapan sumber daya manusia, siapa yang harus mempersiapkannya, serta bagaimana mempersiapkannya, juga upaya apa yang bisa dilakukan. Dalam proses perubahan sosial menuju satu peradaban tertentu seperti sistem pendidikan beserta model dan metode pengajarannya akan selalu menjadi alat utama dan menjadi sarana yang dapat diandalkan baik secara formal maupun informal untuk beradaptasi dan menuju peradaban tersebut. Apakah model project based hybrid learning dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan meningkatkan kompetensi literasi digital pebelajar.

## **Research Methods**

Metode penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini adalah metode literatur review. Metode literatur review merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis literatur yang telah diterbitkan sebelumnya. Pada studi ini literatur yang dikaji adalah literatur yang berkaitan dengan model project based hybrid learning, literasi digital, dan filsafat ilmu pengetahuan. Literatur tersebut diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan

relevansi maupun informasi tentang topik yang diteliti. Studi Pustaka dengan mengumpulkan berbagai data dan bahan literatur dari buku, majalah, terbitan berkala, jurnal, surat kabar, artikel, dll. Penelitian ini menuntut peneliti untuk memiliki ketelitian dan keuletan dalam membaca dan mengkaji literatur yang sesuai dengan topik yang dibahas agar dapat sampai pada suatu kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Alamat pencarian meliputi mendeley, neliti, elsevier, web of science, dan perpustakaan. Jenis artikel yang dicari merupakan akses terbuka atau full text yang berfokus pada variabel model project based hybrid learning, literasi digital, dan filsafat ilmu pengetahuan. Jurnal dan buku yang sudah terkumpul diseleksi sesuai dengan kebutuhan yang relevan. Jurnal yang relevan menjadi hasil penelitian untuk selanjutnya akan dibahas pada hasil dan pembahasan. Akhir pada penelitian ini yaitu akan menarik kesimpulan terhadap hasil dan pembahasan.

## **Results and Discussion**

Keberadaan ilmu pengetahuan tidak lepas dari sejarah yang merupakan rangkaian catatan lahir dan berkembangnya berbagai ilmu pengetahuan hingga saat ini. Berpikir kritis merupakan langkah awal pembentukan paradigma yang menghasilkan pengetahuan revolusioner. Artikel ini membahas tentang keterkaitan proses pembentukan pengetahuan awal yang secara teoritis masih berkaitan erat, khususnya pada peningkatan kemampuan literasi digital. Tujuan dari model pembelajaran menggunakan project based hybrid learning adalah untuk memungkinkan pembelajar menggunakan pemikiran kritis dan keterampilan perolehan pengetahuan untuk menanggapi permasalahan dunia nyata.

### **Pembahasan Model Project Based Hybrid Learning**

Model pembelajaran project based hybrid learning lebih efektif karena pembelajar merasa sedang mengerjakan masalah bersama, berbagi pengetahuan, dan saling melengkapi sehingga meningkatkan hasil belajarnya (Thamrin et al., 2022). Model project based hybrid learning dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah (Chua & Islam, 2021). Sejalan dengan kecenderungan progresif, pembelajar semua mata pelajaran diharapkan mampu melaksanakan pengajarannya sebagai sarana konstruktif dalam mempersiapkan pembelajar dengan berbagai kompetensi yang akan menunjang masa depan mereka (Ariani Wirahayu et al., 2022).

Model project based hybrid learning merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pembelajaran yang merangsang pengembangan strategi pemecahan masalah serta pengetahuan dan keterampilan dasar dengan memberikan pembelajar peran aktif sebagai pemecah masalah

sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Sehingga mempunyai arti bahwa model project based hybrid learning adalah suatu suasana pembelajaran yang berpedoman pada permasalahan sehari-hari.

Untuk menerapkan pembelajaran model project based hybrid learning pada kemampuan kompetensi literasi digital, pembelajar dapat mengikuti langkah-langkah berikut: 1) memilih topik yang relevan dengan dunia nyata dan minat pebelajar; 2) merencanakan proyek yang akan dikerjakan pebelajar; 3) memfasilitasi pembelajar dalam mengerjakan proyek; 4) mengevaluasi hasil kerja pebelajar. Pembelajaran model project based hybrid learning merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kompetensi literasi digital pebelajar. Pendekatan ini dapat memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk mengembangkan kemampuan kompetensi literasi digital yang dibutuhkan untuk sukses menuju era society 5.0.

Model project based hybrid learning merupakan salah satu prinsip filsafat progresif dan bertujuan untuk membantu pebelajar mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajar menyajikan masalah yang menarik dan relevan, sedangkan pebelajar bekerja dalam kelompok untuk mencari solusi terbaik. Dalam proses pembelajaran ini, pebelajar mendapatkan ilmu pengetahuan dari pengalaman langsungnya sendiri dan meningkatkan kemampuannya dalam berkolaborasi dalam kelompok. Evaluasi sekolah untuk model project based hybrid learning menemukan bahwa model project based hybrid learning memiliki hasil akademik dan non-akademik yang lebih baik (Ismanto et al., 2022). Model project based hybrid learning mengurangi beban kurikulum umum di banyak sekolah dan mendorong sikap positif di kalangan pebelajar (Saputra et al., 2013). Selain itu, model project based hybrid learning dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan membina hubungan antara pebelajar dan pembelajar (Cahyadi, 2021).

### **Pembahasan Kompetensi Literasi Digital**

Literasi digital merupakan sebuah konsep yang membahas keterampilan literasi, teknologi, dan komunikasi berdasarkan literasi dan kompetensi terkait, namun dengan fokus pada peningkatan keterampilan evaluasi informasi. Apalagi literasi digital sangat penting dan menjadi tugas kita semua, termasuk orang tua, untuk memberikan pengetahuan yang komprehensif tentang informasi yang terdapat di media dan internet. Karena masih banyak informasi di Internet yang tidak asli dan tidak palsu, sehingga kurang baik untuk membacanya. Anda harus memeriksa apakah informasi yang Anda peroleh dari Internet itu benar. Untuk itu marilah kita menjadi

generasi milenial yang mewakili karakter berani, inovatif, kreatif, modern dan aktif agar kita dapat mewariskan ilmu dan informasi positif kepada generasi muda.

Tujuan dari filsafat progressivisme John Dewey adalah untuk mengevaluasi dampak literasi digital pada pendidikan dengan menggunakan standar kebijakan atau tindakan moral dalam kaitannya dengan sosiologi, moralitas, dan psikologis. Ini akan berhasil jika bermanfaat bagi kebutuhan manusia, terutama untuk pebelajar dan pembelajar. Berdasarkan filsafat progressivisme John Dewey merupakan kebijakan yang mendukung adanya kebebasan dan keluwesan lembaga/ instansi dalam bidang pendidikan agar dapat menggali secara optimal kemampuan, kecerdasan dan potensi yang ada pada pebelajar secara luwes, fleksibel, dan komprehensif. Dampak positif yang dihasilkan dinilai baik untuk atau jangka pendek maupun jangka panjang (Dwi Apriyanto, 2022).

Kemampuan kompetensi literasi digital menjadi kunci atas kecakapan seseorang dalam berinteraksi di ruang digital. Jika literasi digital ini tidak dikuasai, maka seseorang akan terjebak dalam jerat digital, yang berpotensi dapat mengganggu orang lain. Kompetensi literasi digital bermacam-macam, dirumuskan oleh ahli yang bermacam-macam pula, yang secara umum dapat dirumuskan dalam tabel berikut ini (Kurnia et al., 2021).

Tabel 1. Macam-macam Kompetensi Literasi Digital

<b>Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) (2018)</b>	<b>Tular Nalar (2020)</b>	<b>Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) (2020)</b>	<b>Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte (2020)</b>
<b>10 Kompetensi</b>	<b>8 Kompetensi</b>	<b>5 Kompetensi</b>	<b>4 Kompetensi</b>
Akses	Mengakses	Kelola data informasi	Digital skills
Paham	Mengelola informasi	Komunikasi dan kolaborasi	Digital culture
Seleksi	Mendesain pesan	Kreasi konten	Digital ethics
Distribusi	Memproses informasi	Keamanan digital	Digital safety
Produksi	Berbagi pesan	Partisipasi dan aksi	
Analisis	Membangun ketangguhan diri		
Verifikasi	Perlindungan data		
Evaluasi	Kolaborasi		
Partisipasi			
Kolaborasi			

Sumber. (Kurnia et al., 2021)

Seperti halnya pada program literasi digital sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan menuju era society 5.0 selalu berupaya penuh mengembangkan potensi yang dipunya dalam rangka mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Salah satu upaya dengan pembelajar yang menyiapkan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS), materi ajar

berbasis digital yang akan disampaikan kepada pembelajar, alat evaluasi yang akan digunakan dan sudah harus disetujui langsung oleh ketua program studi, didalam perangkat pembelajaran disertai pembelajaran yang membudayakan belajar melalui literasi digital, dan menggunakan berbagai sumber belajar digital yang sudah disediakan. Perencanaan pembelajaran harus sudah direncanakan dan disiapkan jauh jauh sebelum pembelajaran diimplementasikan dengan membudayakan literasi digital.

Cara peningkatan kompetensi iterasi digital melalui project based hybrid learning, melalui: 1)memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk menggunakan teknologi digital secara langsung untuk menyelesaikan proyek mereka, supaya dapat membantu pebelajar untuk mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi digital, seperti keterampilan mencari informasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi; 2)membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi pebelajar, karena pebelajar dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka; 3)meningkatkan motivasi belajar pebelajar, karena pebelajar memiliki peran yang lebih aktif dalam pembelajaran.

Model project based hybrid learning dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan literasi digital pebelajar. Model pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk menggunakan teknologi digital secara langsung, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, serta meningkatkan motivasi belajar pebelajar.

Filosofi pengetahuan pebelajar berdampak negatif pada tingkat literasi digital mereka melalui dengan cara penolakan terhadap perubahan, sedangkan filosofi pengetahuan kontemporer berdampak positif terhadap tingkat literasi digital mereka melalui resistensi terhadap perubahan. Oleh karena itu, dalam kondisi saat ini, pebelajar diharapkan dapat mengembangkan keterampilan digital mereka sendiri. Karena pentingnya literasi digital di era di mana teknologi merasuki setiap aspek kehidupan pebelajar harus menerima perubahan dan transformasi digital tanpa perlawanan (Alanoglu et al., 2022). Literasi digital adalah revolusi dari teknologi informasi yang memiliki dampak pada banyak hal, termasuk pada diri pebelajar. Karena penerapan literasi digital dapat mencapai kemajuan yang mengarah pada keberhasilan ilmu pengetahuan.

### **Pembahasan Filsafat Ilmu Pengetahuan**

Pembicaraan tentang sumber, proses, syarat, fasilitas, dan hakikat pengetahuan disebut epistemologi. Ini dapat ditafsirkan sebagai berikut: literasi digital dapat berasal dari apa pun yang



menggunakan sumber digitalisasi sehingga dapat menjadi cara untuk melakukan kegiatan literasi. Aksiologi melihat norma dalam ilmu pengetahuan, yang berbicara tentang nilai. Pengujian literasi digital dapat menunjukkan apakah itu efektif. Logika adalah proses berpikir dan bernalar untuk mencapai hasil yang logis. Digitalisasi adalah bukti nyata dari kemajuan dalam teknologi, sosial, dan budaya. Bagian dari revolusi teknologi informasi adalah digitalisasi literasi.

Model project based hybrid learning diawali dengan memberikan permasalahan yang kemudian dicari penyelesaiannya melalui proyek yang diberikan sesuai dengan peraturan dan jangka waktu yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan ontology filsafat ilmu yaitu aliran empirisme dan logikalisme yaitu pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman kemudian informasi-informasi yang didapat akan membentuk konsep baru yang logis yang mereduksi semua konsep (Rani, 2023). Model project based hybrid learning juga membimbing peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif, kemampuan berfikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Secara epistemology sesuai aliran konstruktivisme bahwa proses mengkonstruksi artinya dari satu pengalaman kemudian didiskusikan melalui perpaduan pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru menghasilkan sebuah pengetahuan baru.

Model project based hybrid learning dalam filsafat ilmu pengetahuan berkontribusi pada pengembangan keterampilan ilmiah dan menyediakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan termotivasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan konsep teoritis dapat diperkuat melalui tugas proyek, dimana pembelajar terlibat langsung dalam proses yang dipelajari, dan memungkinkan pembelajar untuk bereksperimen dengan masalah nyata (Martín et al., 2021). Selain itu, hasil yang ditunjukkan di sini menjawab kekhawatiran pembelajar mengenai kemungkinan bahwa landasan teoritis dari proses pembelajaran tersebut mungkin tidak ditangani secara memadai dengan menggunakan pendekatan model project based hybrid learning, dan pada saat yang sama pembelajar menganggapnya sebagai metode pengajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Data dan informasi merupakan dua hal penting dan mendasar dalam membentuk pengetahuan. Informasi merupakan deskripsi dari data yang telah dikumpulkan. sepotong pengetahuan adalah sepotong informasi yang dapat memberikan alasan yang baik bagi yang mengetahui. Konsep informasi lebih mendasar daripada pengetahuan. Pengetahuan yang diterapkan dalam tindakan disebut dengan kebijaksanaan. Kita juga bisa mengatakan bahwa, jika data dan informasi seperti melihat kembali ke masa lalu, pengetahuan dan kebijaksanaan

dikaitkan dengan apa yang kita lakukan sekarang dan apa yang ingin kita capai di masa depan. Tiga kategori utama pengetahuan sebagai landasan dalam pembelajaran abad 21 terdiri dari foundational knowledge (to know), meta knowledge (to act), dan humanistic knowledge (to value). Ketiganya memberikan beberapa rekomendasi untuk pembelajar.

Pengetahuan disipliner dan pengetahuan domain sama pentingnya seperti sebelumnya dan akan terus berlanjut hingga masa mendatang. Mengetahui teknologi itu penting, tetapi mengetahui kapan dan mengapa menggunakannya lebih penting. Hal ini terkait erat dengan kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan pengetahuan yang harus dimiliki pembelajar untuk mengajar secara efektif dengan teknologi. Ketiga, kemajuan teknologi abad ke-21 telah mendekatkan kita sekaligus menjauhkan (Made Juniantari, 2023). Sebagai hasil dari meningkatnya kesempatan untuk berinteraksi lintas negara dan di seluruh dunia, pembelajar perlu mengetahui bagaimana menumbuhkan kompetensi budaya, kesadaran emosional, dan keterampilan kepemimpinan untuk memfasilitasi tidak hanya interaksi, tetapi juga interaksi dan hubungan yang bermakna.

Program Literasi Digital Nasional yang diinisiasi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (Kominfo) telah menawarkan 4 (empat) pilar penting yang perlu dimiliki, yaitu kemampuan dan kesadaran di bidang keamanan digital (digital safety), kecakapan digital (digital skills), etika digital (digital ethics) dan budaya digital (digital culture). Dari keempat pilar tersebut perlu direformulasi dan diperkuat dengan pilar kelima, yaitu Filsafat Digital Integral (Integral Digital Philosophy) (Waryani Fajar Riyanto, 2021). Filsafat Digital Integral hendak mengintegrasikan empat kesadaran dunia sekaligus, yang dapat menjadi bekal bagi para pendakwah agama di ruang siber, yaitu kesadaran adanya dunia intersubjektif, interobjektif, subjektif dan objektif. Dunia intersubjektif adalah dunia nyata yang menghubungkan antar subjek (manusia), dunia interobjektif adalah dunia maya yang menghubungkan antar manusia sebagai objek (pilar keamanan, kecakapan, etika dan budaya digital), dunia subjektif adalah dunia fana' (rusak/ hancur) yang ada di seluruh dunia ini dan dunia objektif adalah dunia baqa' (abadi), yaitu ruhani (spiritualitas) kita masing-masing.

## **Conclusion**

Model project based hybrid learning memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk pembelajaran dengan cara yang lebih aktif dan bermakna. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pebelajar dalam belajar. Model project based hybrid learning mendorong

pebelajar untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam menyelesaikan proyek. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pebelajar. Model project based hybrid learning mendorong pebelajar untuk menggunakan berbagai sumber belajar digital dalam menyelesaikan proyek. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan literasi digital pebelajar. Secara umum, model project based hybrid learning dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi digital dalam filsafat ilmu pengetahuan. Model ini dapat memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk pembelajaran dengan cara yang lebih aktif, bermakna, dan meningkatkan keterampilan literasi digital pebelajar. Pembelajaran dapat mengembangkan proyek-proyek lain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat pebelajar.

## References

- Alanoglu, M., Aslan, S., & Karabatak, S. (2022). Do teachers' educational philosophies affect their digital literacy? The mediating effect of resistance to change. *Education and Information Technologies*, 27(3). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10753-3>
- Ariani Wirahayu, Y., Nurwahyuni, G., Rosyida, F., & Soelistijo, D. (2022). The Effect of Hybrid Project-Based Learning Using Animated Videos on Creative Thinking Skills in Senior High School. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i16.12178>
- Cahyadi, A. (2021). Editorial Note: Implementasi dan Evaluasi Project-Based Learning. *MAKSIMA: Jurnal Teknologi Pendidikan ...*, 1(1).
- Chua, K. J., & Islam, M. R. (2021). The hybrid Project-Based Learning–Flipped Classroom: A design project module redesigned to foster learning and engagement. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, 49(4). <https://doi.org/10.1177/0306419019838335>
- Dwi Apriyanto. (2022). *Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran Menurut Perspektif Filsafat Pendidikan Progressivisme* [Universitas Gadjah Mada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/219168>
- Ilma, S., Adhani, A., & Sarira, N. T. (2023). Hybrid project-based learning for problem-solving skills and student creativity in plant anatomy and physiology courses. *Biosfer*, 16(1). <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.33888>
- Ismanto, E., Vitriani, & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2). <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>

- Kurnia, N., Astuti, S. I., Kusumastuti, F., Monggilo, Z. M. Z., Prananingrum, E. N., & Adikara, G. J. (2021). Seri Modul Literasi Digital Koinfo-Japelidi-Siberkreasi. *Koinfo*.
- Made Juniantari. (2023). Analysis of the Condition of Knowing About Knowledge and Its Implementation in 21st Century Education. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(3).
- Martín, C., Moreno Segarra, I., Ibáñez, M. A., Mira, S., Fajardo, C., & González-Benito, M. E. (2021). Effectiveness of a Hybrid Project-Based Learning (H-PBL) Approach for Students' Knowledge Gain and Satisfaction in a Plant Tissue Culture Course. *Education Sciences*, 11(7), 335. <https://doi.org/10.3390/educsci11070335>
- Mustaji, S. M., & Pradana, H. D. (2022). Development of hybrid project-based learning in State University of Surabaya. In *Innovation on Education and Social Sciences*. <https://doi.org/10.1201/9781003265061-2>
- Nurhayati, N. H. (2021). Filsafat Ilmu Peranan Filsafat Ilmu Untuk Kemajuan Perkembangan Ilmu Pengetahuan. *TASAMUH: Jurnal Studi Islam*, 13(2). <https://doi.org/10.47945/tasamuh.v13i2.409>
- Paul Gilster. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub.
- Priyambudi, S., Setyowati, Y., & Probawati, Y. (2022). Pengembangan Aplikasi Virtual Class Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 5. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v5i0.1674>
- Rani, T. P. (2023). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM PERSPEKTIF ONTOLOGI DAN EPISTEMOLOGI FILSAFAT PENDIDIKAN MATEMATIKA. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.51878/strategi.v3i1.1956>
- Raval, M. S. (2019). Hybrid project-based learning in computer vision. *International Journal of Electrical Engineering Education*. <https://doi.org/10.1177/0020720919857632>
- Saputra, D. I., Abdullah, A. G., & Hakim, D. L. (2013). PENGEMBANGAN MODEL EVALUASI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS LOGIKA FUZZY. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(1). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i1.5089>
- Thamrin, T., Hutasuhut, S., Suharianto, J., & Aditia, R. (2022). Project-Based Hybrid Learning; Effectiveness, Quality of Writing A Thesis Proposal, Independence, and Learning Satisfaction. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(6). <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i6.257>

Waryani Fajar Riyanto. (2021). Filsafat Digital Integral: Reformulasi Program Literasi Digital Nasional di Era Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah Dan Studi Keagamaan*, 9(2).

Wijayatiningsih, T. D., Muhammad Muhibbi, Dodi Mulyadi, & J-Roel B.Semilla. (2023). Integrating Hybrid Learning and Team-Based Project in EFL Writing Class. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 8(2). <https://doi.org/10.21070/jees.v8i2.1738>