

Tim Penulis

*Best Practice*

# IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Editor :  
Dr. Dyah Werdiningsih, M.Pd.



## **BEST PRACTICE IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK**

Penulis : Dr. Ari Ambarwati, M.Pd.  
Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.  
Dzurriyyatun Ni'mah, S.Pd., M.Pd.  
Khoirul Muttaqin, S.S., M.Hum.  
Dr. Durotun Nasihah, M.Pd.  
Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd.  
Ahmad Sufyan Zauri, S.pd., M.Pd.  
Siti Nurul Hasanah, M.Sc.  
Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd.  
Ika Hidayanti, S.Pd., M.Pd.  
Yuli Ismi Nahdiyati Ilimi, S.Pd., M.Pd.  
Editor : Dr. Dyah Werdingasih, M.Pd.

**ISBN : 978-623-329-621-2**

*Copyright* © Januari 2022

Ukuran: 15.5cm x 23 cm; Hal: xvi + 116

Isi merupakan tanggung jawab penulis.

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Desainer sampul : An Nuha Zarkasy

Penata isi : Rosyiful Aqli

Cetakan 1, Januari 2022

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

**CV. Literasi Nusantara Abadi**

Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Telp : +6285887254603, +6285841411519

Email: [penerbitlitmus@gmail.com](mailto:penerbitlitmus@gmail.com)

Web: [www.penerbitlitmus.co.id](http://www.penerbitlitmus.co.id)

Anggota IKAPI No. 209/JTI/2018

# Prakata

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang. Engkau yang menguasai alam semesta, yang mana telah melimpahkan nikmat, hidayah, inayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita semua dari jalan kegelapan menuju jalan lurus dan benar yang terang benderang, yaitu agama islam.

Dalam kesempatan ini, kami juga menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Islam Malang, yaitu Bapak Prof. Dr. H. Maskuri, M.Si., Bapak Wakil Rektor 1 Prof. Drs. Djunaidi Mistar, M.Pd. dan Ibu ketua LPPM yaitu Dr. Nour Athiroh, M.Si. yang telah memberikan kesempatan kepada kami sebagai tim penulis untuk menyusun dan menerbitkan buku yang berjudul “**Best Practice Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek**” ini. Selain itu kami juga menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan yang penuh semangat dalam menyusun buku ini.

Penulisan buku ini dilatarbelakangi bahwa model pembelajaran yang penting untuk dilakukan pada abad 21 ini adalah model pembelajaran berbasis proyek atau yang lebih dikenal dengan *Project Based Learning* (PjBL). PjBL adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan proyek. Kesesuaian PjBL dengan pembelajaran abad 21 adalah PjBL dapat membekali siswa atau mahasiswa keterampilan

yang dibutuhkan pada abad 21 ini, yaitu keterampilan pemecahan masalah, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif serta komunikasi (yang lebih dikenal dengan istilah 4<sup>C</sup>, yaitu: *Critical thinking and problem solving, Collaborative, Communication, and Creative thinking*).

Selain itu, PjBL ini juga dapat digunakan untuk mendukung implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam meningkatkan hard-skill dan soft-skill mahasiswa agar siap menghadapi dan memenangkan persaingan dalam dunia kerja. Hal ini dikarenakan PjBL memiliki banyak manfaat, yaitu: meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan baru, meningkatkan keterampilan mengelola bahan dan alat untuk menyelesaikan suatu proyek, dan meningkatkan kolaborasi antara dosen dengan mahasiswa serta mahasiswa dengan mahasiswa. Dengan demikian PjBL ini telah relevan untuk pembelajaran abad 21 ini dan juga dapat mendukung tercapainya implementasi MBKM yang optimal.

Relevansi PjBL ini dengan pembelajaran abad 21 dan implementasi MBKM membuat PjBL diterapkan diberbagai pembelajaran mata kuliah di Universitas Islam Malang (UNISMA). Penerapan PjBL diberbagai mata kuliah ini tentu memiliki karakteristik yang berbeda. Misalnya penerapan PjBL di mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia akan berbeda dengan penerapan di Mata Kuliah Matematika. Perbedaan-perbedaan penerapan PjBL ini di beberapa mata kuliah dipaparkan dalam buku ini.

Dengan demikian, tujuan dari penulisan buku ini adalah memberikan pemahaman kepada para pembaca mengenai penerapan PjBL yang relevan dengan mata kuliah tertentu. Selain itu dalam paparan buku ini juga dibahas mengenai cara menggunakan teknologi dalam mendukung optimalisasi penerapan PjBL. Oleh sebab itu, setelah membaca buku ini diharapkan dapat memahami secara utuh tentang implementasi PjBL dalam pembelajaran dan mampu mengaitkan teknologi dengan PjBL.

Kami menyadari bahwa penyusunan buku ini dapat terlaksanakan dikarenakan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu, kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para dosen Universitas Islam Malang dan berbagai pihak yang turut serta dalam

penulisan buku ini. Kami juga menyadari bahwa penulisan buku ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan kritik dari para ahli, para praktisi pendidikan, serta para pembaca untuk kesempurnaan penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Malang, 3 Januari 2022  
Penulis



## Pengantar Editor

Alahmadulillah, rasa syukur kami sampaikan kepada Allah SWT. karena atas izin-Nya semata *book chapter* ini dapat tersusun. *Book chapter* ini merupakan kompilasi dari artikel ilmiah yang merupakan praktik baik pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* (PjBL)). Pelaksanaan penyusunan *book chapter* ini merupakan suatu upaya untuk senantiasa melakukan berbagai gagasan dari praktik baik implementasi pembelajaran kolaboratif dengan PjBL dari berbagai civitas akademika Universitas Islam Malang. Tulisan ini merupakan upaya untuk mengembangkan substansi keilmuan dalam bidang pendidikan.

*Book chapter* ini berisi sejumlah artikel yang telah diseleksi dan direviu oleh tim pereviu. Selanjutnya, kami memilih gagasan yang dikirim oleh peserta dalam beberapa tema sebagai berikut (1) *Optimalisasi Penerapan Infografik Naratif untuk PjBL Penulisan Kritik Sastra* oleh Ari Ambarwati dan Sri Wahyuni, (2) *Implementasi PjBL Menggunakan Korpus Linguistik dalam Pembentukan Kata Bahasa Inggris* oleh Durotun Nasihah, (3) *Model PJBL sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Reading for TOEFL* oleh Dzurriyyatun Ni'mah, (4) *Implementasi PjBL pada Matakuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbudristek* oleh Frida Siswiyanti, (5) *Kontekstualisasi Bahasa Inggris melalui Penerapan PjBL* oleh Ika Hidayanti, (6) *Peningkatan Kreativitas Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa dengan Menggunakan Draft Perencanaan Karya Ilmiah Pada Mata Kuliah*

*Analisis Kesalahan Berbahasa di Universitas Islam Malang* oleh Khoirul Muttaqin, (7) *Penerapan Model PjBL sebagai Upaya Meningkatkan Produktivitas dan Kemandirian Mahasiswa PBSI Unisma dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Bahasa* oleh Itznaniyah Umie Murniatie, (8) *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Melalui PjBL pada Mata Kuliah Struktur Aljabar* oleh Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi, (9) *Pemanfaatan Software Powerpoint untuk PjBL Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif* oleh Ahmad Sufyan Zauri, dan (10) *Implementasi PjBL pada Mata Kuliah Praktik Komputer 3 di Masa Pembelajaran Daring Akibat Pandemi Covid 19* oleh Siti Nurul Hasana.

Dalam artikel *Optimalisasi Penerapan Infografik Naratif untuk PjBL Penulisan Kritik Sastra* diperoleh hasil bahwa infografik naratif kritik sastra mendorong mahasiswa berfokus pada hal-hal yang awalnya sulit mereka lakukan. Mahasiswa membuat infografik serupa untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi setelah menerapkan langkah-langkah yang dikemukakan dalam infografik tersebut. Selanjutnya, mahasiswa mampu mengkonstruksi pengetahuan menyusun artikel kritik sastra dan memproyeksikan pengetahuan tersebut untuk menjawab problematika yang muncul. Dalam kegiatan PjBL, mahasiswa melakukan kegiatan individu dan kelompok untuk menemukan dan menghubungkan antarkonsep sehingga pembelajaran membantu mahasiswa memecahkan masalah mereka sendiri. Pengalaman mempresentasikan pekerjaan individu ke kelompok setiap minggu mendukung peningkatan kinerja. Komunikasi interaktif yang terjadi antarmahasiswa pada setiap akhir minggu menunjukkan bahwa mahasiswa belajar dengan membandingkan hasil kinerjanya dan menyerap teori dan praktik menulis kritik sastra dari masing-masing individu dalam tim kolaboratif.

Pada artikel tentang *Implementasi PjBL Menggunakan Korpus Linguistik dalam Pembentukan Kata Bahasa Inggris* diperoleh gambaran pelaksanaan PjBL dalam pembentukan kata bahasa Inggris memberikan dampak positif kepada mahasiswa untuk membangun pemikiran kritis dan analitis. Setelah berhasil melaksanakan PjBL ini, mahasiswa dapat menggunakan data korpus linguistik British National Corpus (BNC) atau *Corpus of Contemporary American English* (COCA) untuk melihat variasi pembentukan kata bahasa Inggris lain yang lebih

variatif. Kegiatan PjBL memberikan pemahaman yang mendalam terhadap teori dan kajian yang sedang atau telah dipelajari. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan teori dari pengajar, melainkan melakukan aktivitas yang mendukung kemampuan mereka dalam menganalisis sebuah data. Tantangan dalam penerapan PjBL ini adalah perlunyaantisipasi karena tidak semua mahasiswa menguasai teori yang sudah dipaparkan. Hal ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam menentukan pembentukan dan menjelaskan proses pembentukan kata tersebut. Menuliskan hasil analisis dalam bentuk laporan juga merupakan tantangan tersendiri bagi mahasiswa dan pengajar untuk bisa merealisasikannya.

Dari hasil kajian tentang *Model PjBL sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Reading for TOEFL* diketahui bahwa penerapan model PjBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa untuk menganalisis *language skills* dalam TOEFL *reading* serta menerapkan strategi untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal-soal *reading section* TOEFL. Bekerja dalam kelompok mempermudah mahasiswa dalam mengatasi setiap permasalahan yang dihadapi, serta jangka waktu yang cukup lama membuat mereka dapat mempersiapkan laporan dengan sebaik-baiknya dengan arahan dan bimbingan dari dosen. Implementasi model PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mahasiswa dalam setiap siklus pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi PjBL dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman terhadap *reading* dalam TOEFL, baik dalam hal analisis *language skills* yang diujikan maupun penerapan strategi untuk mengerjakan soal-soal TOEFL *reading*. Kolaborasi dengan anggota kelompok, serta fasilitas dan motivasi yang diberikan oleh pengajar berperan positif dalam peningkatan kemampuan mahasiswa. Ketercapaian proyek yang diberikan dalam jangka waktu tertentu merupakan wujud nyata hasil dari proses dan hasil belajar yang ditargetkan.

Dalam artikel *Implementasi PjBL Matakuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbudristek*, penulis menerapkan langkah-langkah pokok agar mahasiswa mengembangkan skema menjadi cerita pendek sebagai proyek akhir semester. Masing-masing

mahasiswa menyusun teks cerpen dan dikumpulkan menjadi buku antologi cerita pendek. PjBL merupakan perpaduan antara kemampuan berteori serta keterampilan praktik. Dalam implementasi model pembelajaran yang didasarkan pada teori belajar konstruktivistik ini, penilaian dalam perkuliahan dilakukan dalam dua bentuk penilaian, yaitu proses dan hasil. Penilaian direncanakan dengan instrumen tes dan nontes. Dengan penerapan PjBL mahasiswa tidak hanya belajar untuk meningkatkan kemampuan teoritisnya tetapi lebih menekankan ketercapaian kompetensi praktis.

Dalam artikel *Kontekstualisasi Bahasa Inggris melalui Project-Based Learning* ini pembelajaran *English for Young Learner* (EYL) ini digambarkan bahwa EYL identik dengan kegiatan menyenangkan seperti bermain, bercerita, dan bernyanyi dengan menggunakan media yang mendukung. Pembelajar bahasa anak-anak mempunyai daya serap tinggi. Penggunaan media guna memahami dan mengkomunikasikan makna penting dipahami oleh guru atau calon guru EYL. Oleh karenanya, mata kuliah EYL I dan II diberikan pada mahasiswa semester 6 & 7 Pendidikan Bahasa Inggris dan diatempuh selama satu tahun. Sesuai dengan tujuan dan hasil dari matakuliah ini, pada EYL I bertujuan untuk memahami teori dan konsep pembelajaran EYL. Adapun EYL II difokuskan pada pelaksanaan *micro* dan *practice teaching*. Kontekstualisasi EYL ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta gambaran kondisi dan situasi pembelajaran EYL. Tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran EYL ini adalah penyelenggaraan lomba EYL untuk kategori usia dan level *upper* dan *lower* di tingkat Sekolah Dasar. Dari hasil kegiatan praktik pembelajaran EYL dilaporkan dalam bentuk artikel yang siap diterbitkan.

Dalam artikel *Peningkatan Kreativitas Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa dengan Menggunakan Draf Perencanaan Karya Ilmiah pada Mata Kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa di Universitas Islam Malang*, digambarkan bahwa pembelajaran menulis karya ilmiah pada mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa terbukti berhasil dengan menggunakan model pembelajaran PjBL. Dalam penerapan model tersebut digunakan media pembelajaran draf perencanaan karya ilmiah, yang disusun berdasarkan survai melalui kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa, agar dapat dirancang formula yang sesuai dengan

kebutuhan mahasiswa. Proses yang tertata dengan baik dapat membuat mahasiswa mampu mengeluarkan kreativitas mereka dalam menulis karya ilmiah. Penggunaan media ini juga mampu memupuskan anggapan bahwa menulis karya ilmiah itu sulit. Dengan panduan yang tertata menulis karya ilmiah menjadi lancar dan mengalir. Hal itu dibuktikan dengan keberhasilan mahasiswa membuat proyek yang direncanakan. Selain itu, proses penulisan karya ilmiah yang dilakukan dengan tahapan yang jelas akan mengurangi potensi plagiaris dan tindak kecurangan mahasiswa dalam dunia akademik lainnya.

Dalam artikel *Penerapan Model PjBL sebagai Upaya Meningkatkan Produktivitas dan Kemandirian Mahasiswa PBSI Unisma dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Bahasa* dikemukakan bahwa di era kini dituntut agar generasi muda mampu menciptakan lapangan kerja, yang kreatif, inovatif, dan dapat mengikuti kemajuan teknologi. Karena itu, mahasiswa perlu diberi pemahaman, pengalaman, pelatihan, serta kesiapan mental dalam melahirkan ribuan wirausaha di Indonesia. Selain memiliki keunggulan, model ini dinilai memiliki kelemahan, yakni banyak waktu dan biaya, memerlukan banyak media, dan sumber belajar. Selain itu, juga memerlukan dosen dan mahasiswa yang siap belajar dan berkembang bersama. Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi model PjBL terbukti mampu menciptakan kemandirian dan produktivitas mahasiswa dalam menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan wirausaha. Model ini juga dapat mendukung perekonomian karena mampu mendorong mahasiswa yang kreatif dalam menciptakan produk wirausaha.

Dalam artikel *Implementasi PjBL pada Mata Kuliah Praktik Komputer 3 di Masa Pembelajaran Daring Akibat Pandemi Covid 19*, diperoleh hasil pengkajian tentang implementasi PjBL pada mata kuliah praktik Komputer 3. Model pembelajaran PjBL yang dilaksanakan secara daring melalui LMS UNISMA ini efektif saat diterapkan dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid 19. Seluruh rangkaian proses implementasi PjBL pada kuliah Komputer 3 ini telah tercapai dan dilaksanakan dengan baik melalui LMS UNISMA dengan bantuan media *Zoom* untuk pertemuan yang bersifat *synchronous* serta aplikasi *Whatsapp* untuk kelancaran komunikasi. Selain efektif, PjBL ini juga sesuai diterapkan pada mata kuliah praktik karena

untuk mengembangkan sesuatu diperlukan ide dan pemikiran yang kreatif dan inovatif. Kompetensi ini dapat diperoleh mahasiswa dari pemberian tugas proyek yang dapat memacu mahasiswa untuk berlatih memecahkan kasus dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan kompetensi yang menjadi tuntutan dalam pendidikan abad ke-21. Motivasi belajar mahasiswa yang meningkat juga mendukung aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Kajian lebih lanjut secara mendalam diperlukan khususnya aspek perancangan penugasan berbasis proyek yang lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan.

Dalam artikel *Pemanfaatan Software Powerpoint untuk Project Based Learning Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif* dipaparkan bahwa penerapan model PjBL mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran pada bidang studi pendidikan matematika. PjBL mendukung penerapan pembelajaran kehidupan nyata dan pengalaman (*real life and experiential learning*), sehingga pembelajaran matematika interaktif efektif. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata tugas yang masuk dalam kriteria baik dan nilai rata-rata *posttest* yang masuk dalam kriteria memuaskan. Respon positif mahasiswa ditunjukkan dengan tingginya motivasi dan kepercayaan diri yang baik selama proses pembelajaran. Tantangan dalam penerapan PjBL ini adalah adanya beberapa mahasiswa yang kurang dapat mengikuti ritme pembelajaran dengan tugas proyek yang harus diselesaikan tepat waktu. Pada prosesnya terjadi beberapa kendala, yakni pengaturan alokasi waktu. Oleh karena, dibutuhkan waktu yang cukup agar mahasiswa dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik, menarik, dan interaktif.

Dalam artikel *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Melalui PjBL pada Mata Kuliah Struktur Aljabar* dijelaskan bahwa pendidikan menjadi semakin kritis dengan adanya tantangan dunia global. Strategi pendidikan yang relevan dipromosikan untuk mendorong pertumbuhan pendidikan yang lebih baik dan berkelanjutan. Dengan penerapan PjBL diketahui adanya hubungan yang signifikan dengan pembelajaran kolaboratif dengan melibatkan mahasiswa. Hasilnya adalah penerapan PjBL dapat meningkatkan keterlibatan

mahasiswa dengan berbagai informasi dan pengetahuan selama diskusi. Pada mata kuliah Struktur Aljabar ini perlu adanya monitoring secara intensif dan berkelanjutan agar waktu yang ditentukan tidak melewati batas, karena metode ini perlu waktu yang tidak banyak. Selain itu, perlu penyampaian rubrik penilaian pada mahasiswa di awal perkuliahan agar mahasiswa lebih termotivasi dan dapat mengases proses dan hasil penyelesaian proyek akhir dengan sebaik mungkin. Kurangnya kerjasama antaranggota tim tiap kelompok perlu diperhatikan agar tidak menjadi kendala dalam penerapan model PjBL ini.

Kesepuluh artikel yang termuat dalam book chapter ini telah direviu oleh tim pereviu yang ditunjuk oleh panitia sesuai dengan bidang kepakaran yang dimilikinya. Tim pereviu juga telah melakukan beberapa kali korespondensi dengan penulis untuk mendiskusikan dalam rangka perbaikan artikel tersebut. Atas upaya ini, semoga *book chapter* ini melahirkan kemanfaatan kepada kita semua.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Atas ketidaksempurnaan buku ini, kami mengucapkan permohonan maaf, berikut saran dan kritik sangat kami harapkan. Terima kasih atas semua pihak yang turut berkontribusi atas terbitnya book chapter ini. Semoga Allah SWT. melimpahkan keberkahan kepada kita semua. Amin.

Dr. Dyah Werdiningsih, M.Pd

*Editor, Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP,  
Universitas Islam Malang.*



# Daftar Isi

Prakata — iii

Pengantar Editor — v

Daftar Isi — xv

1. **Optimalisasi Penerapan Infografik Naratif Untuk *Project Based Learning* Penulisan Kritik Sastra — 1**  
*Ari Ambarwati, Sri Wahyuni*
2. **Implementasi *Project Based Learning* Menggunakan Korpus Linguistik dalam Pembentukan Kata Bahasa Inggris — 17**  
*Durotun Nasihah*
3. **Model *Project Based Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan *Reading For TOEFL* — 27**  
*Dzurriyyatun Ni'mah*
4. **Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi Dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbudristek 2021 — 35**  
*Frida Siswiyanti*
5. **Kontekstualisasi Bahasa Inggris Melalui *Project Based Learning* — 47**  
*Ika Hidayanti*

6. **Peningkatan Kreativitas Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa dengan Menggunakan Draf Perencanaan Karya Ilmiah Pada Mata Kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa di Universitas Islam Malang — 53**  
*Khoirul Muttaqin*
7. **Penerapan Model *Project Based Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Produktivitas dan Kemandirian Mahasiswa Pbsi Unisma dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Bahasa — 61**  
*Itznaniyah Umie Murniatie*
8. **Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) pada Mata Kuliah Praktik Komputer 3 di Masa Pembelajaran Daring Akibat Pandemi Covid 19 — 71**  
*Siti Nurul Hasanah*
9. **Pemanfaatan *Software Powerpoint* untuk *Project Based Learning* Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif — 89**  
*Ahmad Sufyan Zauri*
10. **Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Melalui *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Struktur Aljabar — 99**  
*Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi*

# Optimalisasi Penerapan Infografik Naratif Untuk *Project Base Learning* Penulisan Kritik Sastra

Ari Ambarwati<sup>1</sup>, Sri Wahyuni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang  
Email: [ariati@unisma.ac.id](mailto:ariati@unisma.ac.id)

## Pendahuluan

Pembelajar abad 21 belajar dan diajar untuk berpikir kompleks, mampu berkomunikasi dengan baik, berkolaborasi, berpikir tingkat tinggi-kritis, dan berpikir kreatif (*Communication, Collaboration, Critical Thinking Skill, Creative*). Salah satu metode pengajaran yang memfasilitasi siswa belajar dan memperoleh empat keterampilan abad 21 adalah *Project Base Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek/PjBL). PjBL merupakan metode pengajaran di mana siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dengan mengerjakan tugas untuk jangka waktu tertentu. Tugas yang dikerjakan menuntut siswa menyelidiki, menanggapi pertanyaan, masalah, atau tantangan otentik, menarik dan kompleks, sehingga siswa dituntut menjadi komunikator yang mahir dan membiasakan mereka memecahkan masalah dan berpikir kompleks [1,2,3,4]. Tiap generasi memiliki tantangan, preferensi belajar, pemenuhan kebutuhan belajar, dan belajar dengan cara dan medium berbeda. Mahasiswa saat ini merupakan generasi Z yang berkarakter *multitasking*, warga digital murni (*digital native*), dan cenderung visual. Generasi Z dipengaruhi oleh berbagai bentuk teknologi informasi seperti termasuk ponsel, komputer, *video game*, siniaar (*podcast*), pemutar MP3 dan MP4, dan piranti serta aplikasi untuk hiburan, komunikasi, pembelajaran, transaksi keuangan, dan gaya hidup [5,6,7,8]. Fakta ini menuntut dosen dan Perguruan Tinggi mengubah layanan, metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih mereka perlukan agar mampu

mengembangkan keterampilan 4C dan lebih adaptif dengan tantangan abad 21. PjBl mensyaratkan siswa mengerjakan tugas dalam waktu tertentu, berkolaborasi dengan tim, terampil mengomunikasikan ide dan gagasan, mampu memecahkan masalah bersama, dan kreatif mencari jalan atau peluang kreatif untuk memaksimalkan luaran tugas. Tujuan penulisan artikel ini adalah memotret implementasi PjBL dengan medium infografik naratif untuk penulisan kritik sastra bagi mahasiswa semester 5 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra.

Masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengoptimalkan penggunaan medium infografik naratif untuk menuliskan artikel kritik sastra berbasis PjBL. Kesulitan utama yang dihadapi mahasiswa saat akan menulis kritik sastra adalah mereka lebih terbiasa membaca atau menonton karya sastra, kesulitan menentukan topik yang akan dianalisis dalam karya sastra, serta kesulitan mendeskripsikan topik tersebut menjadi bahasan yang menarik dibaca.

## **Pembahasan**

PjBL yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan 93 responden. Responden merupakan mahasiswa semester 5 Prodi PBSI FKIP Universitas Islam Malang, yang menempuh matakuliah Kritik Sastra. Peneliti melakukan observasi awal dengan mengidentifikasi kegiatan pembelajaran kritik sastra. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa kesulitan menulis kritik sastra karena tiga hal. Pertama, mahasiswa lebih menyukai aktivitas membaca atau mendiskusikan karya sastra daripada menuliskannya menjadi artikel ataupun esai. Kedua, mahasiswa tidak mengetahui bagaimana menentukan topik yang akan diangkat dalam artikel kritik sastra. Ketiga, mahasiswa tidak tahu bagaimana menulis kritik sastra dengan menarik.

## **Perencanaan**

Berdasarkan temuan hasil observasi tersebut, peneliti menyusun rancangan media infografik naratif dengan menyebar kuesioner kepada 93 responden. Kuesioner tersebut memuat 15 pertanyaan terkait bagaimana responden bisa mengerjakan tugas menulis artikel kritik sastra menggunakan infografik naratif. Kuesioner disebar pada 93 responden dengan menggunakan *google form*.

Tabel 1. Kuesioner Analisis Kebutuhan Infografik Naratif Untuk Pjbl Penulisan Kritik Sastra

Identitas Responden :  
 Nama :  
 Usia :  
 Jenis Kelamin :  
 Asal sekolah :  
 No ponsel-Email-akun IG/FB/Twitter aktif:

Jawablah Pertanyaan Berikut

No	Pertanyaan	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah Anda menyukai aktivitas menulis kritik sastra?			
2	Apakah menurut Anda menulis kritik sastra itu sulit?			
3	Apakah menurut Anda fasilitasi belajar menulis kritik sastra perlu diupayakan dosen?			
4	Apakah Anda memerlukan langkah-langkah dan panduan menulis kritik sastra?			
5	Apakah langkah dan panduan menulis kritik sastra akan memudahkan mahasiswa menulis kritik sastra?			
6	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah merumuskan judul yang tepat?			
7	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menemukan topik yang menarik untuk dibahas?			
8	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menemukan referensi yang memadai?			
9	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menemukan masalah utama yang akan diangkat dalam karya sastra tertuju? (puisi, cerpen, novel, film, drama, sandiwara sastra)			
10	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah mendeskripsikan masalah utama?			

No	Pertanyaan	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
11	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menentukan tujuan penulisan kritik sastra?			
12	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menganalisis masalah yang ditemukan dalam karya sastra?			
13	Apakah panduan menulis kritik sastra dalam bentuk infografik akan membantu mahasiswa dalam menulis kritik sastra?			
14	Apakah panduan menulis kritik sastra dalam bentuk infografik yang bertutur (bercerita) dan memuat langkah-langkah untuk menghasilkan artikel kritik sastra akan membantu mahasiswa menghasilkan tulisan kritik sastra?			
15	Apakah panduan tersebut perlu memuat langkah-langkah seperti: bagaimana menentukan karya sastra yang akan diangkat?; Bagaimana menentukan masalah setelah menyimak karya sastra tertuju?; Bagaimana menentukan referensi yang memadai?; Bagaimana merumuskan tujuan penulisan kritik sastra?; Bagaimana menganalisis masalah yang ditemukan/ditetapkan dalam karya sastra tertuju?; Bagaimana merumuskan judul yang tepat dan menarik untuk artikel kritik sastra yang ditulis?; Bagaimana mempelajari artikel kritik sastra yang sudah menuliskan topik dan karya sastra sejenis?			

## Pelaksanaan

### Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa responden memerlukan infografik naratif untuk memfasilitasi dan membantu mereka menulis artikel kritik sastra.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Optimalisasi Penerapan Infografik Naratif Untuk Pjbl Penulisan Kritik Sastra

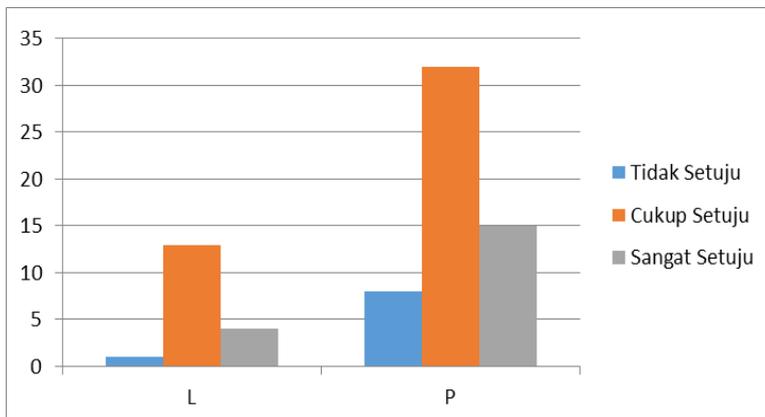
Gender		Semester/Kelas			
L	P	PBSI 5A	PBSI 5B	PBSI 5C	PBSI 5D
18	75	28	18	36	11
<b>Jumlah 93</b>		<b>Jumlah 93</b>			

Tabel 3. Rincian Pertanyaan Dan Tabulasi Jawaban Responden

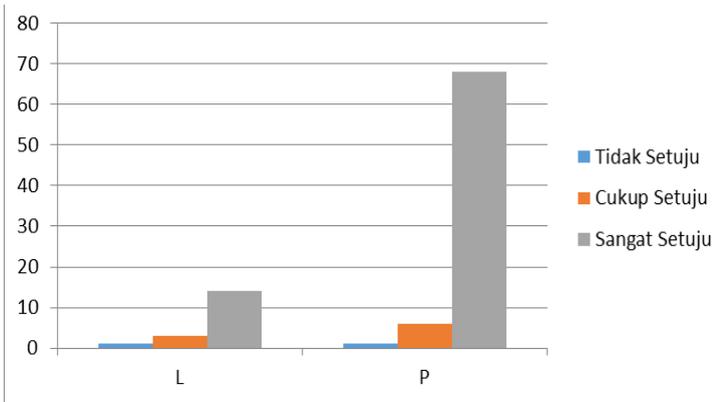
No	Pertanyaan	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah Anda menyukai aktivitas menulis kritik sastra?	L: 5 P: 32 37	L: 13 P: 32 55	L: 0 P: 1 1
2	Apakah menurut Anda menulis kritik sastra itu sulit?	L: 4 P: 15 19	L: 13 P: 32 65	L: 1 P: 8 9
3	Apakah menurut Anda fasilitasi belajar menulis kritik sastra perlu diupayakan dosen?	L: 13 P: 54 67	L: 4 P: 19 23	L: 1 P: 2 3
4	Apakah Anda memerlukan langkah-langkah dan panduan menulis kritik sastra?	L: 8 P: 71 79	L: 7 P: 2 9	L: 3 P: 2 5
5	Apakah langkah dan panduan menulis kritik sastra akan memudahkan mahasiswa menulis kritik sastra?	L: 14 P: 68 82	L: 3 P: 6 9	L: 1 P: 1 2
6	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah merumuskan judul yang tepat?	L: 9 P: 34 43	L: 7 P: 37 44	L: 2 P: 4 6
7	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menemukan topik yang menarik untuk dibahas?	L: 9 P: 47 56	L: 9 P: 24 33	L: 0 P: 4 4
8	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menemukan referensi yang memadai?	L: 6 P: 39 45	L: 12 P: 31 43	L: 1 P: 4 5
9	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menemukan masalah utama yang akan diangkat dalam karya sastra tertuju? (puisi, cerpen, novel, film, drama, sandiwara sastra)	L: 4 P: 40 44	L: 13 P: 29 42	L: 1 P: 6 7
10	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah mendeskripsikan masalah utama?	L: 10 P: 36 46	L: 6 P: 32 38	L: 2 P: 7 9

No	Pertanyaan	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
11	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menentukan tujuan penulisan kritik sastra?	L: 7 P: 21 28	L: 10 P: 52 52	L: 1 P: 2 3
12	Apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis kritik sastra adalah menganalisis masalah yang ditemukan dalam karya sastra?	L: 8 P:38 46	L: 7 P: 31 38	L: 3 P: 6 9
13	Apakah panduan menulis kritik sastra dalam bentuk infografik akan membantu mahasiswa dalam menulis kritik sastra?	L: 8 P: 42 50	L: 8 P: 30 38	L:2 P:3 5
14	Apakah panduan menulis kritik sastra dalam bentuk infografik yang bertutur (bercerita) dan memuat langkah-langkah untuk menghasilkan artikel kritik sastra akan membantu mahasiswa menghasilkan tulisan kritik sastra?	L: 5 P: 53 58	L: 13 P: 22 35	L: 0 P: 0 0
15	Apakah panduan tersebut perlu memuat langkah-langkah seperti: a. bagaimana menentukan karya sastra yang akan diangkat?; b. Bagaimana menentukan masalah setelah menyimak karya sastra tertuju?; c. Bagaimana menentukan referensi yang memadai?; d. bagaimana merumuskan tujuan penulisan kritik sastra/; e. Bagaimana menganalisis masalah yang ditemukan/ditetapkan dalam karya sastra tertuju?; f. Bagaimana merumuskan judul yang tepat dan menarik untuk artikel kritik sastra yang ditulis?; g. Bagaimana mempelajari artikel kritik sastra yang sudah menuliskan topik dan karya sastra sejenis?	L: 11 P: 62 73	L: 7 P : 11 18	L: 1 P: 1 2

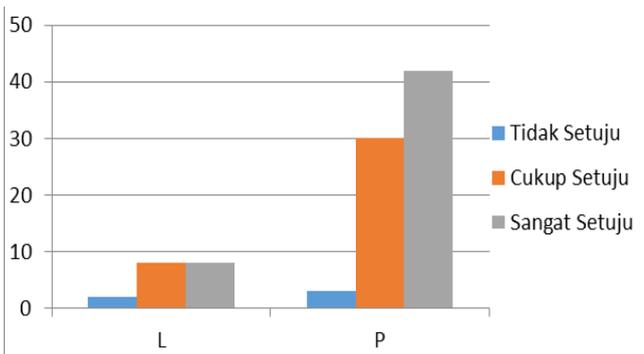
1. Apakah menurut Anda menulis kritik sastra itu sulit?



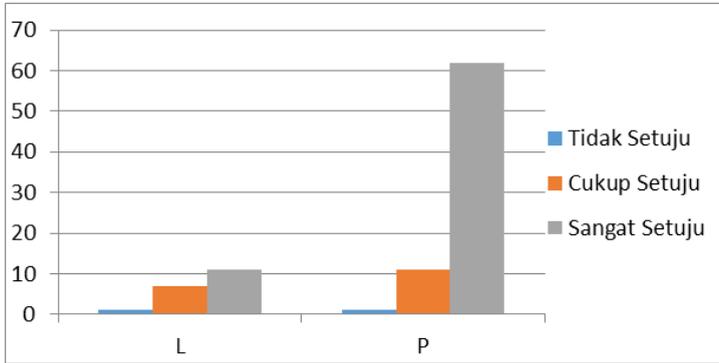
2. Apakah langkah dan panduan menulis kritik sastra akan memudahkan mahasiswa menulis kritik sastra?



3. Apakah panduan menulis kritik sastra dalam bentuk infografik akan membantu mahasiswa dalam menulis kritik sastra?



4. Apakah panduan tersebut perlu memuat langkah-langkah seperti:
- bagaimana menentukan karya sastra yang akan diangkat?;
  - Bagaimana menentukan masalah setelah menyimak karya sastra tertuju?;
  - Bagaimana menentukan referensi yang memadai?;
  - bagaimana merumuskan tujuan penulisan kritik sastra/;
  - Bagaimana menganalisis masalah yang ditemukan/ditetapkan dalam karya sastra tertuju?;
  - Bagaimana merumuskan judul yang tepat dan menarik untuk artikel kritik sastra yang ditulis?;
  - Bagaimana mempelajari artikel kritik sastra yang sudah menuliskan topik dan karya sastra sejenis?



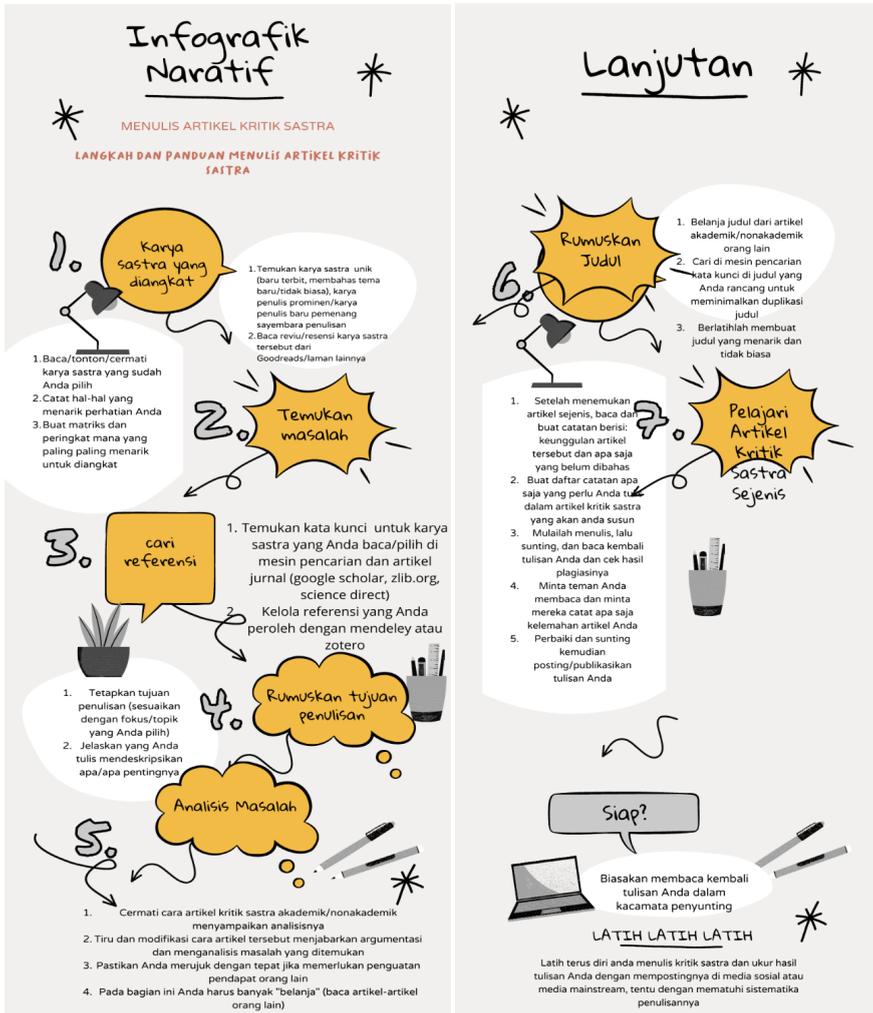
### Pembahasan Infografik Naratif Kritik Sastra

Hasil menunjukkan bahwa 65 responden menyatakan bahwa menulis artikel kritik sastra itu cukup sulit, 19 menyatakan sulit dan 9 orang menyatakan itu tidak sulit, 82 responden menyatakan bahwa langkah dan panduan menulis kritik sastra diperlukan, 9 responden menyatakan cukup perlu, dan 2 responden menyatakan tidak memerlukan langkah dan panduan menulis kritik sastra. 50 responden mengemukakan bahwa mereka memerlukan panduan menulis kritik sastra dalam bentuk infografik naratif, 38 cukup memerlukan, dan 5 orang tidak memperlukannya.

Terkait dengan konten-konten yang perlu dimasukkan dalam panduan penulisan kritik sastra dalam bentuk infografik naratif, 73 responden menyatakan setuju, 18 responden menjawab cukup setuju, dan 2 responden menyatakan tidak setuju. Hasil menunjukkan bahwa responden memerlukan infografik naratif dengan konten: a. bagaimana menentukan karya sastra yang akan diangkat?; b. Bagaimana menentukan masalah setelah menyimak karya sastra tertuju?; c. Bagaimana menentukan referensi yang memadai?; d. bagaimana merumuskan tujuan penulisan kritik sastra/; e. Bagaimana menganalisis masalah yang ditemukan/ditetapkan dalam karya sastra tertuju?; f. Bagaimana merumuskan judul yang tepat dan menarik untuk artikel kritik sastra yang ditulis?; g. Bagaimana mempelajari artikel kritik sastra yang sudah menuliskan topik dan karya sastra sejenis? Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, peneliti menyusun infografik naratif untuk memfasilitasi mahasiswa menyusun artikel kritik sastra.

## Penilaian Konten Infografik oleh Mahasiswa

Setelah memperoleh hasil kuesioner analisis kebutuhan infografik naratif untuk penulisan kritik sastra, peneliti menyusun konten dan desain infografik naratif. Infografik naratif ini diberikan pada mahasiswa semester 5 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang menmpuh mata kuliah Kritik Sastra. Mereka diminta membaca dan mencermati konten dan desain infografik naratif tersebut sebelum menulis artikel Kritik Sastra.



Gambar 1: Infografik Naratif Kritik Sastra

Infografik memfasilitasi mahasiswa yang menempuh kritik sastra untuk memvisualisasikan langkah dan kegiatan yang memungkinkan mereka menulis artikel kritik sastra. Infografik potensial dijadikan media pengajaran untuk menunjang pembelajaran mandiri [9,2.10]. Hasil ini memperkuat pendapat bahwa mahasiswa yang menjadi responden lebih suka belajar secara visual melalui infografik yang bertutur (naratif).

“Saya awalnya kesulitan mencari topik yang tepat dalam karya sastra yang saya baca. Infografik yang visualisasinya menarik ini membantu saya mencari cara yang lebih efektif menentukan beberapa topik yang saya buat dengan peringkat. Peringkat itu saya buat berdasarkan referensi yang saya peroleh tentang topik-topik tersebut.” (RDS, responden 68)

“Saya cukup terbantu memformulasikan judul setelah mencermati infografik yang tidak hanya berisi teks tapi juga ilustrasi yang mendukung.” (THR, responden 54)

“Langkah-langkah yang disajikan dalam infografik ini memudahkan saya memilih karya sastra yang tepat. Yang tepat ternyata yang beda, itu saya temukan di infografik ini. Saya memilih film “Yuni” untuk saya angkat, karena saya menemukan topik beda yang jarang diangkat film lain (AMR, responden 02)

Tiga pendapat itu menguatkan pendapat bahwa karakteristik infografik yang visual disukai mahasiswa generasi Z. Infografik membantu menarik perhatian dan memformulasikan pengetahuan yang kompleks mudah dipahami [11,12]. Infografik naratif kritik sastra membuat mahasiswa fokus pada langkah-langkah yang awalnya sulit mereka kerjakan seperti menganalisis masalah yang dibahas.

“Kesulitan saya terbesar adalah menganalisis masalah yang saya angkat dalam tulisan kritik sastra. Saya tidak biasa menulis panjang dalam sistematika ilmiah. Infografik membantu saya memvisualisasikan langkah lima (analisis masalah) dengan membuat catatan bergambar dari artikel yang saya baca untuk saya tiru dan modifikasi. Saya akhirnya membuat parafrase artikel-artikel referensi dengan membuat infografik sejenis.” (TG, responden 14)

“Saya membuat infografik sejenis seperti yang saya baca di infografik naratif kritik sastra, sebelum menulis artikel dan saya agak terbantu, khususnya di referensi, meski saya masih kesulitan menganalisis masalahnya.” (AL, responden 9)

Infografik naratif kritik sastra memberi inspirasi dua responden untuk membuat infografik terlebih dulu sebelum menulis artikel. Mereka membuat infografik sejenis untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi setelah mengaplikasikan langkah-langkah dalam infografik tersebut. Responden mampu membuat ikhtisar baru dan memproyeksikannya untuk mencari jawaban terhadap masalah menulis artikel kritik sastra melalui infografik. Infografik memfasilitasi mahasiswa belajar lebih menyenangkan, bermakna, dan visualisasi langkah-langkah penulisan dalam infografik memotivasi siswa mencari lebih banyak sumber referensi. [13,14,15,10,16].

### **Pembahasan Metode Project Base Learning (PjBL)**

Infografik naratif kritik sastra disebarkan kepada mahasiswa dan mereka diminta mengerjakan tugas artikel kritik sastra. Mahasiswa diberi waktu tiga pekan. Pekan pertama mahasiswa menyeleksi karya sastra yang akan dibahas dalam artikel kritik sastra. Pada kegiatan ini mahasiswa melakukan kegiatan: (1) membaca resensi berbagai karya sastra; (2) menentukan karya sastra yang akan dianalisis; (3) membaca rewi karya sastra tersebut; (4) merumuskan masalah; (5) mendiskusikan karya sastra yang akan dianalisis secara berkelompok dan tiap mahasiswa menetapkan karya sastra yang akan dianalisis.

Pada pekan kedua mahasiswa mencari referensi terkait. Di pekan kedua mahasiswa melaksanakan aktivitas: (1) mencari kata kunci dan menuju referensi termaksud; (2) mengelola referensi untuk memaksimalkan penulisan; (3) merumuskan tujuan penulisan; (4) menganalisis dan membahas masalah; (5) secara berkelompok mahasiswa mendiskusikan masalah yang dibahas dalam artikel kritik sastra dan memastikan masalah yang dibahas sudah tepat sesuai referensi yang dibaca.

Pada pekan ketiga mahasiswa merumuskan judul. Pada tahap ini mahasiswa melakukan: (1) mencari judul-judul dari artikel sejenis; (2)

mencari kata kunci di judul di mesin pencarian untuk menghindari duplikasi/plagiasi judul; (3) bertukar artikel dengan teman untuk saling menyunting; (4) memfinalisasi artikel; (5) membentuk grup untuk memeriksa artikel masing-masing mahasiswa dan memeriksa substansi isi dan ejaan; (6) cek plagiasi dan publikasikan/submit artikel kritik sastra.

Dalam kegiatan PjBL, mahasiswa melakukan kegiatan secara individu dan kelompok. Dalam setiap pekan mahasiswa mengerjakan tugas secara individu maupun berkelompok. membantu pengembangan kemampuan mahasiswa dalam berkarya dalam pembuatan proyek. PjBL memungkinkan mahasiswa menemukan dan menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya sehingga pembelajaran itu membantu siswa dan mahasiswa menyelesaikan masalahnya [17,18,19,3]. Mahasiswa mengalami kerja individu di fase awal tiap pekan dan mendiskusikan hasil pekerjaannya dengan mahasiswa lain secara berkelompok. Pengalaman mengekspos hasil pekerjaan individu kepada kelompok di tiap pekan mempertajam hasil pekerjaan mahasiswa.

“Awalnya saya merasa pekerjaan saya sudah benar dan baik, tapi ternyata banyak referensi yang belum maksimal saya cari, sehingga saat berdiskusi dengan kelompok saya mendapatkan referensi bagus-bagus dan saya perlukan.” (FRD, responden 07).

“Saya terbantu saat menunjukkan hasil pekerjaan saya pada teman sekelompok, karena saya baru tahu ternyata analisis yang saya kerjakan masih deskripsi saja dan belum bisa disebut sebagai analisis karena saya tidak memasukkan pendapat dan hasil pembacaan saya terhadap karya sastra itu.” (IHG, responden 90).

Komunikasi interaktif yang terjadi antarmahasiswa dalam fase akhir di tiap pekan membuktikan bahwa PjBL berlangsung efektif. Pengalaman mahasiswa mengomunikasikan hasil pekerjaan individu ke grup atau kelompok mempertajam hasil yang sudah ditulis mahasiswa. Ini mengonfirmasi temuan yang menyatakan bahwa aspek kritis yang muncul dalam penggunaan infografik adalah informasi yang divisualisasikan [20]. Mahasiswa juga dapat saling membandingkan hasil pekerjaan individu dan menyerap praktik baik menulis artikel kritik sastra yang dilakukan masing-masing mahasiswa.

## Simpulan

Infografik naratif Kritik Sastra mendorong mahasiswa berfokus pada hal-hal yang awalnya sulit mereka lakukan. Mahasiswa membuat infografik serupa untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi setelah menerapkan langkah-langkah dalam infografik tersebut. Mahasiswa mampu mengkonstruksi pengetahuan menyusun artikel kritik sastra dan memproyeksikan pengetahuan tersebut untuk menjawab kesulitan yang muncul.

Dalam kegiatan PjBL, siswa melakukan kegiatan individu dan kelompok. PjBL memungkinkan siswa menemukan dan menghubungkan antarkonsep sehingga pembelajaran membantu mahasiswa memecahkan masalah mereka sendiri. Pengalaman mempresentasikan pekerjaan individu ke kelompok setiap minggu membantu meningkatkan kinerja menulis kritik sastra mahasiswa. Komunikasi interaktif yang terjadi antar siswa pada setiap akhir minggu menunjukkan bahwa. Siswa belajar dengan membandingkan hasil kerja individu dan menyerap praktik menulis kritik sastra dari masing-masing individu.

## Referensi

- [1] Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
- [2] Nurfadhilah, R. (2018). the Effect of Project-Based Learning on Students' Writing Ability of Narrative Text. *Syarif Hidayatullah State University*, 138.
- [3] Wiratomo, Y. (2018). Analisis Kebutuhan pada Model pembelajaran Project Base Learning. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(2), 74–83. <https://doi.org/10.30599/JTI.V10I2.163>
- [4] Zwick, M. (2018). The Design, Implementation, and Assessment of an Undergraduate Neurobiology Course using a Project-Based Approach. *Journal of Undergraduate Neuroscience Education : JUNE : A Publication of FUN, Faculty for Undergraduate Neuroscience*, 16(2).
- [5] Ayuni, R. F. (2019). THE ONLINE SHOPPING HABITS AND E-LOYALTY OF GEN Z AS NATIVES IN THE DIGITAL ERA. *Journal of Indonesian Economy and Business*, 34(2), 168. <https://doi.org/10.22146/JIEB.39848>
- [6] Maqbool, S., Ismail, S. A. M. M., & Maqbool, S. (2020). Language learning strategies for gen Z ESL learners as digital natives. *Universal Journal of Educational Research*, 8(8), 3439–3448. <https://doi.org/10.13189/UJER.2020.080818>

- [7] Shliakhovchuk, E., Oliynyk, R., & García, A. M. (2021). Gen Zers' video game preferences and learning outcomes: Toward designing better games. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 13(2), 208–236. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2021.114075>
- [8] Srivastava, R. (2021). Unlocking Technology for Language Learning: A Viability at the Time of Transition from Traditional to Online Teaching and Learning. *Arab World English Journal*, 2, 96–110. <https://doi.org/10.24093/AWEJ/MEC2.7>
- [9] Dewantari, F., Utami, I. G. A. L. P., & Santosa, M. H. (2021). Infographics and independent learning for English learning in the secondary level context. *Journal on English as a Foreign Language*, 11(2), 250–274. <https://doi.org/10.23971/JEFL.V11I2.2784>
- [10] Ryerson, R. (2017). Creating possibilities: studying the student experience. *Educational Research*, 59(3), 297–315. <https://doi.org/10.1080/00131881.2017.1343091>
- [11] Chicca, J., & Chunta, K. (2020). Engaging Students with Visual Stories: Using Infographics in Nursing Education. *Teaching and Learning in Nursing*, 15(1). <https://doi.org/10.1016/j.teln.2019.09.003>
- [12] Ibrahim, T., & Maharaj, A. (2019). The impact of Infographics on Language Learning. *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, 19(12).
- [13] Ambarwati, A., Wahyuni, S., & Darihastining, S. (2020). Infographic of Indonesian Food History in Reading Classes: Focusing on Students' Perspectives and Reading Enactment. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 29–38. <https://doi.org/10.22437/JSSH.V4I1.9764>
- [14] Baglama, B., Yucesoy, Y., Uzunboylu, H., & Özcan, D. (2017). Can infographics facilitate the learning of individuals with mathematical learning difficulties? *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 5(2), 119–128. <https://doi.org/10.5937/IJCRSEE1702119B>
- [15] Diakopoulos, N., Kivran-Swaine, F., & Naaman, M. (2011). Playable data: Characterizing the design space of game-y infographics. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 1717–1726. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979193>
- [16] Ulman. (2016). The role of an infographic in promoting dementia awareness amongst healthcare students...College of Occupational Therapists Conference, June 28-30, 2016. *British Journal of Occupational Therapy*, 79.
- [17] Juliana, S. (2021). IMPROVING THE ABILITY OF SMP TEACHERS IN LEARNING WITH THE PROJECT BASE LEARNING (PBL) METHOD IN PANDEMIC TIMES. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5). <https://doi.org/10.33578/JPFKIP.V10I5.8544>
- [18] Sarwa, Rosnelli, Triatmojo, W., & Priyadi, M. (2021). Implementation of Flipped Classroom on Experiences in Online Learning during Pandemic Covid-19 for a Project-Base Vocational Learning Guide. *Journal of Physics: Conference Series*, 1842(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1842/1/012019>

- [19] Widikda, A. P., & Putri, D. S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Teknologi Bahan Berbasis Project Base Learning. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(4), 467–478. <https://doi.org/10.47387/JIRA.V2I4.97>
- [20] Ambarwati, A. (2019). Infographic of Indonesian Food History in Reading Classes: Focusing on Students' Perspectives and Reading Enactment, 4 (1), 29-38. <https://doi.org/10.22437/JSSH.V4I1.9764>



# **Implementasi Project Based Learning Menggunakan Korpus Linguistik dalam Pembentukan Kata Bahasa Inggris**

**Durotun Nasihah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Malang  
Email: [durotun@unisma.ac.id](mailto:durotun@unisma.ac.id)

## **Pendahuluan**

Bersdasarkan pengalaman mengajar morfologi bahasa Inggris, pemahaman mahasiswa terhadap pembentukan kata masih sangat lemah. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis ringan terhadap sebuah kata bahasa Inggris yang dilakukan setiap pertemuan. Banyak mahasiswa yang masih belum paham kaidah-kaidah pembentukan kata tersebut. Siusana [1] menyebutkan bahwa mahasiswa bahasa Inggris belum familiar dengan kajian morfologi karena mereka berharap pelajaran yang mereka dapatkan seperti yang dikenal saat mereka masih duduk dibangku SMA. Selain itu, kajian morfologi merupakan salah satu cabang ilmu linguistik bersifat teoritis yang membutuhkan kemampuan menghafal untuk membangun dasar teoritik dalam analisis kata-kata. Kweldju (2020) menyebutkan bahawa penguasaan secara teoritis dalam kajian morfologi mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis . Kemampuan ini sangat menunjang kemampuan mereka menjadi guru bahasa Inggris atau ahli bahasa Inggris.

Performa mahasiswa bahasa Inggris ditunjukkan dengan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Inggris sesuai dengan kaidah-kaidah yang sudah ditetapkan. Banyak aturan-atauran yang harus diikuti dan juga pengecualian-pengecualian yang harus diketahui oleh mahasiswa sehingga dapat memproduksi bahasa Inggris

dengan baik secara lisan dan secara tulisan. Selain itu, bahasa Inggris juga berkembang dengan pesat dengan munculnya istilah-istilah baru yang memicu pembentukan kata-kata baru [2]. Hal ini juga didorong semakin pesatnya peradaban teknologi yang kerap kali memunculkan kata-kata baru. Kata Instagram berawal dari kata instant dan telegram. Instant yang bermakna seketika, sedangkan telegram adalah kabar kawat atau bisa diartikan kabar yang dikirimkan menggunakan telegraf. Gabungan kata instant dan telegram menjadi instagram yang bermakna aplikasi perpesanan instan. Fenomena penggabungan dua kata atau lebih dengan mengalami pemendekan salah satu kata tersebut merupakan fenomena pembentukan kata *blending* (Hosseinzadeh (2014, 18).

Pembentukan kata atau disebut sebagai *word formation* merupakan salah satu pembahasan utama dalam kajian Morfologi bahasa Inggris. Pembentukan kata merupakan sebuah kombinasi baru leksem atau leks yang dapat berdiri sendiri berdasarkan kaidan berbahasa (Tokar, 2012). Pembentukan kata ini tersusun dari kata yang sudah ada sebelumnya bergabung untuk menunjukkan bentuk dan makna yang tetap atau bentuk dan makna yang baru. Pembahasan tentang pembentukan kata dalam kajian morfologi akan memberikan wawasan baru kepada pembelajar bahasa asing tentang fenomena yang ada dalam bahasa yang dipelajari, sehingga mereka dapat menguasai bahasa tersebut dengan baik. Fenomena pembentukan kata dalam bahasa Inggris meliputi derivasi, infleksi, *internal change*, *cliticization*, *conversion*, *clipping*, *blending*, *backformation*, *suppletion*, *tone placement*, *reduplication*, *acronym and initialism*, *compounding* dan *onomatopoeia* (O'Grady etl, 2017). Kesemuanya memiliki aturan dan ciri masing-masing dalam membentuk sebuah kata baru.

Melihat pentingnya materi pembentukan kata bahasa Inggris, maka mahasiswa jurusan bahasa Inggris didorong mampu menguasai materi pembentukan kata dengan baik. Dalam penelitian yang digagas oleh Ben and Mathew (2021) menunjukkan bahwa untuk pengembangan kecakapan leksikal dan kompetensi komunikatif secara keseluruhan, pembelajar bahasa Inggris harus mampu memahami dengan baik bentuk kata untuk memproduksi sebuah teks. Pembelajaran secara aktif dan berpusat pada pembelajar akan memberikan pemahaman yang baik terkait pembentukan kata bahasa Inggris tersebut. Untuk menunjang

hal itu, pembelajar diberikan kesempatan untuk melakukan analisis teks bahasa Inggris yang diambil dari buku pegangan pelajaran bahasa Inggris siswa menengah atas kelas X, XI dan XII.

Kegiatan ini menggunakan korpus linguistik untuk membantu mahasiswa dalam menganalisis teks. Korpus linguistik merupakan cabang ilmu linguistik yang secara sistematis menganalisis sebuah data (Biber, 1998). Menggunakan korpus linguistik akan mempermudah pembelajar asing dalam menganalisis sebuah data teks. Korpus linguistik adalah methodology yang memanfaatkan komputer untuk menganalisis data tekstual dalam jumlah yang besar (Mautner, 2009).

Penulisan ini memaparkan *project based learning* (PjBL) menggunakan korpus linguistik dalam pembentukan kata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pengalaman belajar siswa maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek sudah banyak dilakukan oleh pengajar, Haatainen & Aksela (2021) menyebutkan bahwa pengajar melihat PjBL sangat bermanfaat tetapi membutuhkan dukungan penerapan dengan melakukan kajian kolaboratif antara mahasiswa, guru dan partisipan pembelajaran yang lain. PjBL memberikan cara yang efektif dan efisien untuk mahasiswa dalam mendapatkan pengalaman yang autentik dalam menyelesaikan masalah di dalam mata kuliah atau pelajaran yang sedang dilaksanakan (Ellis, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, penerapan PjBL menggunakan korpus linguistik dalam mengkaji pembentukan kata merupakan hal yang perlu dilakukan untuk mengasah kemampuan mahasiswa dalam menganalisis data. Selain itu, PjBL memberikan dampak yang signifikan kepada mahasiswa untuk berpikir kritis ketika menganggap data nyata, sehingga mereka berusaha untuk mencari cara menyelesaikan masalah tersebut.

## **Pembahasan**

### **Perencanaan**

Kegiatan pelaksanaan project based learning ini dilakukan selama satu semester. Untuk memperdalam pemahaman secara teori, 10 pertemuan awal mahasiswa diberikan paparan teori kajian morfologi dan latihan-latihan ringan untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap teori yang dikemukakan. Materi yang dipaparkan meliputi pengertian dasar morfologi, morfem dan allomorof, dan pembentukan kata. Kajian pembentukan kata diulik secara mendalam dengan memberikan contoh-contoh dari bahasa Indonesia dan bahasa daerah.

Dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan bahasa Inggris kelas X, XI dan XII. Ada 3 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 2 hingga 3 orang. Satu kelompok membahas dan menganalisis satu bahan ajar tersebut. Teks yang berupa buku diubah dalam bentuk txt yang kemudian dianalisis frekwensi dengan menggunakan aplikasi Antconc, yaitu salah satu freeware, alat multiplatform yang digunakan dalam penelitian korpus dan pembelajaran berbasis data (Anthony, 2014). Antconc untuk mempermudah mengetahui daftar kata yang ada dalam teks buku ajar bahasa Inggris kelas menengah.

Dari penggunaan Antconc akan diperoleh daftar kata sehingga terbentuk korpus linguistik yang dijadikan sebagai bank data yang akan diteliti. Dari korpus linguistik yang terbentuk tersebut, mahasiswa memilih salah satu pembentukan kata yang paling mereka pahami. Kegiatan selanjutnya adalah mengelompokkan kata yang termasuk pembentukan kata tersebut. Selanjutnya, dilakukan analisis proses pembentukan kata dan penjelasan terbentuknya sebuah kata baru.

Selama melakukan tugas, dosen memberikan penjelasan secara jelas dan rinci apa yang harus dilakukan untuk melaksanakan kegiatan analisis ini. Penjelasan secara gamblang dimaksudkan untuk mempromosikan kapasitas diri mahasiswa dan untuk memotivasi mereka menjadi yang unggul ( Balloo et al, 2018). Kegiatan ini menghasilkan produk berupa artikel ilmiah hasil analisis sebuah data. Meskipun dosen menyadari kemampuan analisis dan menulis mahasiswa kurang begitu mendalam, mahasiswa tetap diminta untuk mengumpulkan artikel hasil analisis secara mandiri. Hal ini untuk mengetahui seberapa mendalam dan paham terhadap pembentukan kata yang dipilih.

## Pelaksanaan

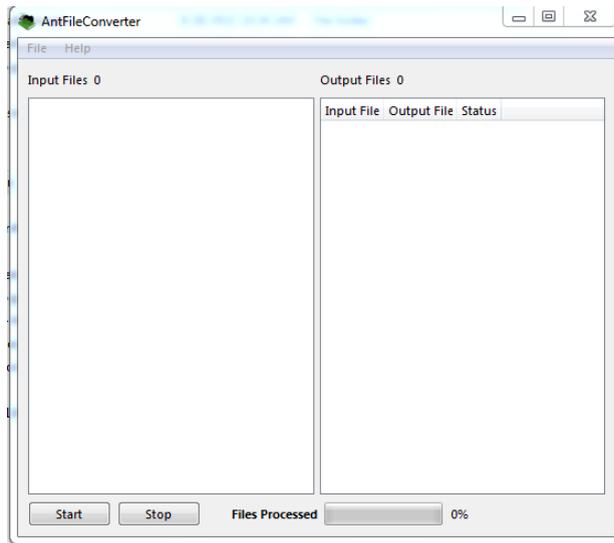
Implementasi penggunaan korpus linguistik dalam pembentukan kata bahasa Inggris sebagai bentuk pembelajar *project based learning* dilaksanakan beberapa tahap:

1. Dalam penelitian ini menggunakan tiga buku bahan ajar bahasa Inggris untuk siswa kelas X, XI dan XII. Ketiga buku tersebut secara resmi diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016 yang tersedia bentuk e-book.



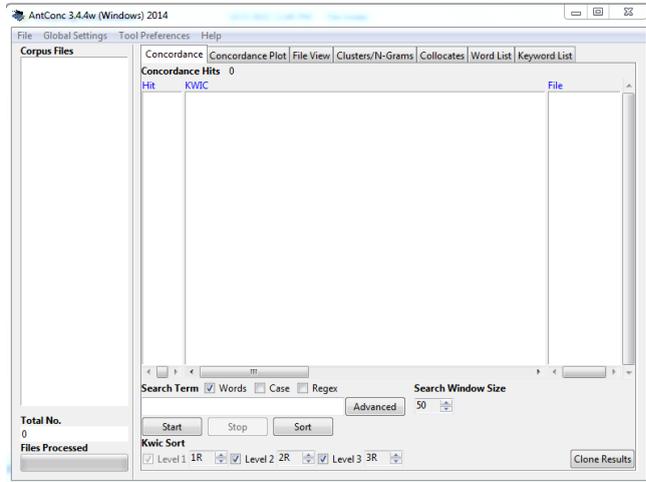
**Gambar 1.** Buku panduan bahasa Inggris sekolah menengah

2. Mahasiswa dibagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari 2 hingga 3 mahasiswa . Mereka mempunyai tugas menganalisis satu bahan ajar yang tersedia. Bahan ajar berupa e-book yang berbentuk PDF yang akan diubah menjadi txt karena *freeware antconc* membutuhkan *text* yang berupa txt dengan menggunakan *software AntFileConverter*,



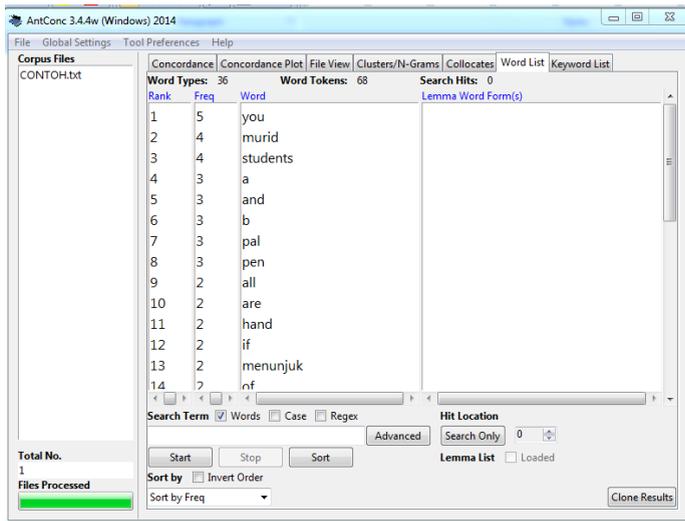
**Gambar 2.** Antfile converter

- Teks dalam bentuk *word* diinput, kemudian tombol “*start*” untuk mengubah teks menjadi bentuk *txt*.
3. Data *text* dalam bentuk *txt* dimasukkan dalam *freeware antconc* untuk mengetahui frekwensi dan daftar kata yang ada dalam *text* bahan ajar.



Gambar 3 software antconc

Text dalam bentuk *txt* dimasukkan dalam freeware kemudian dipilih menu *word list*, maka akan muncul list seluruh kata dan frekuwensi seberapa sering kata itu muncul dalam text.



Gambar 4. hasil penggunaan *antconc* dengan daftar kata dan frekuensinya kata dalam *text*.

4. Hasil dari *antconc* menunjukkan daftar kata dari kata terbanyak hingga kata yang sedikit dalam *sebia text*. Hal ini untuk mempermudah mahasiswa untuk menganalisis sebuah kata. Mahasiswa memilih satu bentuk pembentukan kata bahasa Inggris yang paling dipahami. Selanjutnya, mahasiswa memilih kata-kata yang menunjukkan pembentukan kata tersebut.
5. Hasil akhir, mahasiswa menuliskan laporan hasil analisis setiap kata yang menunjukkan pembentukan kata tersebut.

## Penilaian

Kegiatan PjBL memberikan pemahaman yang mendalam terhadap teori dan kajian yang sedang atau telah dipelajari. Mahasiswa tidak hanya duduk mendengarkan teori yang dipaparkan oleh pengajar, melainkan melakukan aktivitas yang mendukung kemampuan mereka dalam menganalisis sebuah data. Kelemahan PjBL dalam kegiatan ini adalah tidak semua mahasiswa mengausai tentang teori yang sudah dipaparkan, sehingga mereka kesulitan dalam menentukan pembentukan kata apa yang ingin dikerjakan dan bagaimana menjelaskan proses pembentukan kata. Menuliskan hasil analisis dalam bentuk laporan juga merupakan kendala tersendiri karena kemampuan menulis yang belum merata.

## Simpulan

Pelaksanaan PjBL dalam pembentukan kata bahasa Inggris memberikan dampak positif kepada mahasiswa untuk membangun pemikiran kritis dan analitis. Setelah berhasil melaksanakan PBL ini, mahasiswa dapat menggunakan data korpus linguistik yang lain *British National Corpus* (BNC) atau *Corpus of Contemporary American English* (COCA) untuk melihat variasi pembentuk kata bahasa Inggris lain yang lebih variatif.

## Referensi

- [1] S. Kweldju, "Incorporating Linguistic Landscape Into English Word-Formation Task In An English Morphology Course"; *TEFLIN J. Malang*, vol. 32, no. 1, pp. 29–49, Jan. 2021, doi: 10.15639/teflinjournal.v32i1/29-49.
- [2] Universitas Ahmad Dahlan, "Beberapa alasan mengapa bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional"; Sep. 2013. <http://pascapbi.uad.ac.id/>
- [3] Anthony, L. *Antconc* (version 3.4.3) (computer software). Tokyo, Japan: Waseda University. Available from <http://www.antlab.sci.waseda.ac.jp/>, 2014.

- [4] Universitas Ahmad Dahlan, Pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris. "Beberapa alasan mengapa bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional". Retrived: 14: 10, September 10<sup>th</sup>, 2013. From <http://pascapbi.uad.ac.id/beberapa-alasan-mengapa-bahasa-inggris-menjadi-bahasa-internasional/>
- [5] Hosseinzadeh, Naghme Mirzaie. "New Blends in English Language." EA Journals 2 (2): 15–26, 2014
- [6] Tokar, Alexander. Introduction to English Morphology. Peter Lang: Internatioler Verlag der Wiisenschaften Farnkfrut, 2012
- [7] O'grady W, Archibald, J etl. Contemporary Linguistics An introduction seventh edition. New York: bedfort/st.martin's, 2017
- [8] Biber, D., Conrad, S. and Reppen, R. , Corpus Linguistics: Investigating Language Structure and Use, Cambridge University Press, Cambridge, 1998.
- [9] Mautner, G. , "Checks and balances: how corpus linguistics can contribute to CDA", in Wodak, R. and Meyer, M. (Eds), Methods of Critical Discourse Analysis, Sage Publications, London, pp. 122-143, 2009.
- [10] Kweldju, Siusana. "Incorporating Linguistic Landscape Into English Word-Formation Task In An English Morphology Course". TEFLIN Journal; Malang Vol. 32, Iss. 1, (Jan 2021): 29-49. DOI:10.15639/teflinjournal.v32i1/29-49
- [11] Kweldju, S. "Using Google Maps for linguistic landscape activities in self-access center: Improving English department students' competencies". Proceedings of the 4th International Conference on Human-Computer Interaction and User Experience, Yogyakarta, Indonesia, March 23 - 29, 2018.
- [12] Naismith, Ben; Kanwit, Matthew. "A Corpus Study of the English Suffixes -ness and -acy: Productivity, Genre, and Implications for L2 Learning". The Canadian Journal of Applied Linguistics; Québec Vol. 24, Iss. 1, (2021): 115-137.
- [13] Balloo, K., Evans, C., Hughes, A., Zhu, X., & Winstone, N. Transparency isn't spoon-feeding: How a transformative approach to the use of explicit assessment criteria can support student self-regulation. Frontiers in Education, 3, 1-11, 2018, <https://doi.org/10.3389/feduc.2018.00069>
- [14] Haatainen, outie & Aksela, Maija. "Project-based learning in integrated science education: Active teachers' perceptions and practices". March, 2021. LUMAT International Journal on Math Science and Technology Education 9(1) DOI:10.31129/LUMAT.9.1.1392, [https://www.researchgate.net/publication/350469815\\_Project-based\\_learning\\_in\\_integrated\\_science\\_education\\_Active\\_teachers'\\_perceptions\\_and\\_practices](https://www.researchgate.net/publication/350469815_Project-based_learning_in_integrated_science_education_Active_teachers'_perceptions_and_practices)
- [15] Ellis, Ashley. "The state of project-based learning : Engaging and Empowering our students for future success". PBLworks buck institute for education. 2021



# **Model *Project Based Learning* sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan *Reading for TOEFL***

**Dzurriyyatun Ni'mah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang,  
Email: [dzurriyyatun@unisma.ac.id](mailto:dzurriyyatun@unisma.ac.id)

## **Pendahuluan**

*Test of English as a Foreign Language* atau biasa dikenal dengan tes TOEFL merupakan jenis tes standar yang sudah umum digunakan di dalam bidang akademik atau pendidikan untuk mengevaluasi kemahiran seseorang dalam Bahasa Inggris. Pencapaian nilai TOEFL standar yang harus diperoleh mahasiswa telah menjadi syarat di berbagai universitas untuk dapat mengikuti yudisium atau sebagai persyaratan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Clark (2014) dalam [1] mengungkapkan penggunaan skor TOEFL untuk penerimaan mahasiswa telah dilakukan oleh lebih dari 9.000 perguruan tinggi di 130 negara. Nilai tes TOEFL adalah salah satu persyaratan terpenting untuk masuk dan lulus ke salah satu universitas paling bergengsi di Indonesia [2].

Tes TOEFL terdiri dari beberapa *skill* yang diujikan meliputi kemampuan menyimak (*listening*), tata bahasa (*structure*), membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan berbicara (*speaking*). Kemampuan yang diujikan berbeda bergantung pada jenis tes TOEFL yang diambil. Jenis tes TOEFL diantaranya adalah *Paper- Based test* (PBT), *Computer Based Test* (CBT), *Internet-Based test* (IBT), and *Institutional Testing Program* (ITP) [3].

Universitas Islam Malang merupakan salah satu perguruan tinggi yang menjadikan tes TOEFL sebagai salah satu persyaratan

untuk mengikuti yudisium. Nilai minimal yang harus dipenuhi oleh mahasiswa non Bahasa Inggris adalah 450, sedangkan untuk mahasiswa Bahasa Inggris adalah 500. Hasil Tes TOEFL menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang masih belum dapat mencapai standar nilai yang ditetapkan oleh universitas, sehingga mereka harus mengikuti ujian ulang atau remidi.

Salah satu kemampuan yang diujikan dalam tes TOEFL adalah kemampuan membaca atau *reading skill*, yang akan menjadi fokus pada penelitian ini. Dalam *reading section*, peserta tes harus menjawab 50 soal dalam waktu 55 menit. Soal yang diujikan akan diawali oleh teks essay yang cukup panjang. Waktu pengerjaan tes yang terbatas menjadi salah satu tantangan dalam mengerjakan soal TOEFL *reading* [3], oleh karena itu pemahaman mengenai strategi dalam mengerjakan soal sangat penting. Kesulitan lain yang dihadapi oleh peserta tes adalah terbatasnya kosakata sehingga pemahaman teks menjadi rendah [4]. Maka, pengenalan dan pemahaman *language skills* yang diujikan dalam tes TOEFL serta pembiasaan strategi dalam mengerjakan tes TOEFL, terutama dalam *reading section* sangat esensial bagi mahasiswa untuk membantu mereka dalam mencapai standar nilai TOEFL.

Model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan suatu pembelajaran dengan kegiatan jangka panjang yang melibatkan peserta didik untuk mendesain, mengkreasi, dan menampilkan produk untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek ini mencakup kegiatan penyelesaian masalah, pengambilan keputusan, dan keterampilan membuat karya. PjBL memungkinkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar saintifik, yaitu: a) bertanya, b) mengamati, c) melakukan penyelidikan atau percobaan, d) menalar, dan e) menjalin hubungan dengan orang lain dalam upaya memperoleh informasi dan data. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut, penyajian permasalahan, membuat perencanaan, menyusun penjadwalan, memonitor pembuatan proyek, melakukan penilaian, dan evaluasi [5].

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional dan terbukti mampu meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris.

Pembelajaran berbasis proyek dianggap penting dalam konteks *English as a Foreign Language* atau EFL karena pengaruhnya terhadap *long life learning* [6]. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam memahami teks TOEFL serta menerapkan strategi untuk menjawab soal-soal TOEFL pada reading section yang akan didiskusikan secara berkelompok.

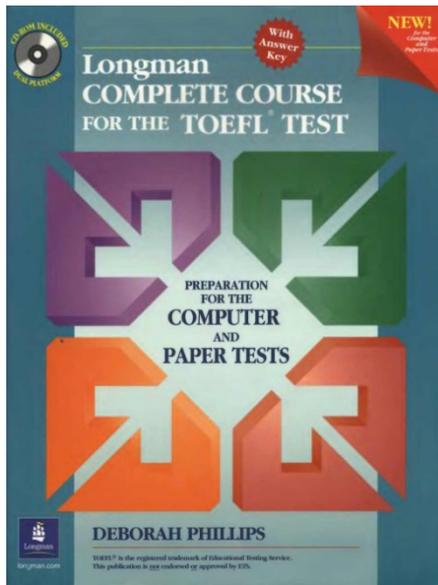
Dalam implementasi PjBL, dosen berperan sebagai fasilitator sehingga mahasiswa secara mandiri dalam melaksanakan aktivitas perkuliahan yang pada akhirnya mampu membuat mereka untuk berfikir kritis dalam menganalisis sumber, memberikan ide dan gagasan, serta menerapkan pemecahan masalah dalam diskusi. Model *project based learning* akan menghasilkan produk laporan yang draftnya akan dipresentasikan pada setiap pertemuan kuliah berdasarkan materi atau topik yang telah ditentukan sebelumnya. Perencanaan dalam pembuatan proyek dilakukan oleh mahasiswa secara berkelompok sehingga mereka dapat menyampaikan informasi secara terbuka dan mempresentasikan draft laporan dengan percaya diri serta mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dengan berfikir kritis. Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk memaparkan *best practice* atau implementasi dari *project based learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan *reading for TOEFL*.

## **Pembahasan**

### **Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan, dosen mendesain proyek yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa dengan mengacu pada buku *Longman Complete Course for the TOEFL test* berbentuk pdf yang berfokus pada *reading section*. Mahasiswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 mahasiswa. Masing-masing kelompok akan membahas topik yang berbeda dan menghasilkan laporan mengenai analisis *language skills* dalam TOEFL *reading* serta strategi untuk menjawab soal-soal dalam TOEFL *reading section*. Kelompok juga akan mempresentasikan hasil diskusinya untuk mendapatkan *feedback* dari mahasiswa dan dosen. Sejalan dengan hal ini, model pembelajaran *Project Based Learning* memfasilitasi siswa untuk memecahkan masalah secara berkelompok

berdasarkan permasalahan kompleks yang diberikan oleh guru atau pengajar [7]. Selanjutnya, dosen bersama mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal untuk penyelesaian proyek.



**Gambar 1.** Buku Longman Complete Course for the TOEFL test

## Pelaksanaan

### 1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, dosen memaparkan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mahasiswa mampu menganalisis *language skills* yang diujikan dalam TOEFL *reading* serta menerapkan strategi untuk menjawab soal-soal *reading section* dalam TOEFL. Dosen juga menjelaskan mengenai proyek yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa secara berkelompok, dimana setiap kelompok akan menghasilkan laporan sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebelumnya dan dipresentasikan untuk mendapatkan masukan dari dosen dan kelompok yang lain. Proyek yang dilaksanakan oleh kelompok dalam kurun waktu tertentu untuk menghasilkan sebuah produk yang kemudian ditampilkan dan dipresentasikan merupakan kegiatan pembelajaran berbasis proyek atau Project Based Learning. Aktivitas belajar ini menggunakan

pendekatan belajar aktif dan *students-centered* atau berpusat pada siswa [8].

## 2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, dosen bersama mahasiswa merancang proyek yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa secara berkelompok. Dosen membagi kelas menjadi 5 kelompok dan meminta mahasiswa untuk menentukan anggota kelompoknya sendiri. Setiap kelompok mendapatkan topik yang berbeda yang berfokus pada *reading section* dalam TOEFL. Topik tersebut antara lain *Implied detail & Transition Questions, Definitions from Structural Clues & Determine Meanings from Word Parts, Use Context to Determine Meanings of Difficult Words & Use Context to Determine Meanings of Simple Words, Determine Where Specific Information is Found & Determine the Tone, Purpose, or Course, dan Determine Where to Insert a Piece of Information.*

Kemudian dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (2) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (3) menyusun jadwal pembimbingan kepada mahasiswa. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui oleh mahasiswa, sehingga dosen dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas [9].

Selanjutnya dosen bertanggung jawab untuk memantau aktivitas mahasiswa dalam melaksanakan dan menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses meliputi pemahaman topik, penyelesaian masalah, penerapan strategi, presentasi, hingga penyusunan laporan. Dalam hal ini, dosen berperan sebagai mentor dan fasilitator dalam setiap aktivitas mahasiswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek, guru memiliki peran untuk membimbing, memberi pertanyaan yang bersifat mengarahkan, membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa, serta memotivasi siswa untuk menyelesaikan proyeknya dengan maksimal. Agar mempermudah proses pemantauan, dosen dapat membuat rubrik yang dapat merekam seluruh kegiatan yang penting [10].

### 3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, dosen bersama mahasiswa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam hal ini, setelah mahasiswa melaksanakan presentasi kelompok dan mendapatkan *feedback* dari teman sebaya maupun dosen, maka pada akhir perkuliahan dosen meminta mahasiswa untuk menyimpulkan dan melakukan refleksi sebagai bahan perbaikan untuk meningkatkan kualitas laporan yang akan disusun.

Proses refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya baik secara lisan atau tertulis selama mengerjakan proyek. Dosen dan mahasiswa dapat mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran [9].

### Penilaian

Salah satu langkah dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek adalah tahap penilaian [5]. Penilaian dilaksanakan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengevaluasi kemajuan mahasiswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai mahasiswa, serta membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Dalam tahap ini, dosen melakukan 2 jenis penilaian yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilaksanakan ketika dosen melakukan pemantauan terhadap proses pengerjaan proyek, diskusi antar kelompok maupun diskusi dengan dosen, serta kegiatan presentasi kelompok. Sedangkan penilaian hasil merupakan penilaian laporan mahasiswa sebagai produk dari kegiatan *Project Based Learning*.

Penerapan model *Project Based Learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa untuk menganalisis *language skills* dalam TOEFL *reading* serta menerapkan strategi untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal-soal *reading section* TOEFL. Bekerja dalam kelompok mempermudah mahasiswa dalam mengatasi

setiap permasalahan yang dihadapi, serta jangka waktu yang cukup lama membuat mereka dapat mempersiapkan laporan dengan sebaik-baiknya dengan arahan dan bimbingan dari dosen. Implementasi model *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif mahasiswa dalam setiap siklus pembelajaran [11].

## Simpulan

Berdasarkan pemaparan *best practice* atau implementasi pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dalam model ini mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan pemahaman terhadap *reading* dalam TOEFL, baik dalam hal analisis language skills yang diujikan maupun penerapan strategi untuk mengerjakan soal-soal TOEFL *reading*. Kolaborasi dengan anggota kelompok, serta fasilitas dan motivasi yang diberikan oleh dosen berperan positif dalam peningkatan kemampuan mahasiswa. Proyek yang ditargetkan kepada mahasiswa dalam jangka waktu tertentu juga menjadi wujud nyata hasil dari pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan.

## Referensi

- [1] N. Halim and S. Y. Ardiningtyas, "Difficulties Faced By the Students in Answering Toefl Test Questions," *ETERNAL (English, Teaching, Learn. Res. Journal)*, vol. 4, no. 2, p. 219, 2018, doi: 10.24252/eternal.v4i2.2018.a7.
- [2] R. Ananda, "Problems With Section Two ITP TOEFL Test," *Stud. English Lang. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 37, 2016, doi: 10.24815/siele.v3i1.3387.
- [3] Z. A. R. Abboud and N. J. Hussein, "The Difficulties Faced by Advanced Iraqi Foreign Learners in Passing ITP TOEFL Test," *J. Basrah Res. (Humanities Ser.)*, vol. 36, no. 4, pp. 110–138, 2011, [Online]. Available: [www.toefl.org](http://www.toefl.org).
- [4] I. A. Samad, M. Jannah, and S. S. Fitriani, "Efl students' strategies dealing with common difficulties in toefl reading comprehension section," *Int. J. Lang. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–36, 2017, doi: 10.26858/ijole.v1i1.2869.
- [5] R. A. Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- [6] A. Kavlu, "Enhancement of English as a Foreign Language (EFL) University Students' Reading Skills through Project-Based Learning Implementation (Iraqi Case)," INTERNATIONAL BLACK SEA UNIVERSITY, 2016.
- [7] A. Yulianto, A. Fatchan, and I. K. Astina, "Penerapan model pembelajaran project based learning berbasis lesson study untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 2, no. 3, pp. 448–453, 2017.

- [8] Sumarmi, *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing, 2012.
- [9] Kemdikbud, *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- [10] M. H. Rahman and I. Zulaeha, "KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MENYUSUN TEKS CERITA PENDEK DENGAN MODEL QUANTUM DAN PROJECT BASED LEARNING ( PBL )," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2015, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>.
- [11] M. Salam and A. Wahyuni, "Model Project Based Learning Berbasis Infografis pada Mata Kuliah Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5793–5801, Nov. 2021, doi: 10.31004/BASICEDU.V5I6.1709.

# Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Matakuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbudristek 2021

Frida Siswiyanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang

Email: [fridasiswiyanti@unisma.ac.id](mailto:fridasiswiyanti@unisma.ac.id)

## Pendahuluan

Era *society 5.0* membawa perubahan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai aktivitas manusia dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang serba digital. Masyarakat di era tersebut digambarkan memiliki pergerakan yang lebih dinamis atau fleksibel di bandingkan pada era sebelumnya. Penggunaan telepon pintar (*smartphone*) dengan berbagai keunggulan fitur aplikasi mampu mendukung semua kegiatan masyarakat [1]. Oleh karena itu, era ini sering disebut juga dengan era "super smart society".

Perkembangan teknologi informasi di era *society 5.0* tentunya juga harus diimbangi dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Cerminan kualitas SDM ialah kemampuan dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk berbagai tujuan, di antaranya untuk peningkatan kualitas taraf hidup dan pembangunan bangsa. Pemberian bekal wawasan dan keterampilan (*soft skill dan hard skill*) menjadi hal penting dalam pelaksanaan Pendidikan di Perguruan Tinggi untuk membentuk generasi unggul dan berkualitas.

Pemerintah pada tahun 2020 melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Program ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar dapat menguasai berbagai bekal keilmuan yang bermanfaat ketika memasuki dunia kerja. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020, program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka memberi kesempatan kepada mahasiswa memilih untuk menyelesaikan studi dengan mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi atau memenuhi Sebagian masa dan beban belajar di luar program studi [2].

Kesempatan belajar di luar program studi diimplementasikan dalam salah satu program, yaitu pertukaran pelajar. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk, (1) belajar di luar program studi lain di perguruan tinggi yang sama, (2) belajar di program studi yang sama di perguruan tinggi berbeda, dan (3) belajar di program studi yang berbeda di perguruan tinggi berbeda [2]. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Prodi PBSI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Malang (UNISMA) telah mengimplementasikan program pertukaran pelajar, salah satunya melalui program pertukaran pelajar yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) atau saat ini dikenal dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemdikbud Ristek). Dalam program tersebut mahasiswa Prodi PBSI FKIP UNISMA diberi kesempatan melaksanakan perkuliahan di program studi yang sama di perguruan tinggi berbeda atau program studi berbeda di perguruan tinggi berbeda. Demikian pula sebaliknya, mahasiswa dari perguruan tinggi berbeda dengan berbagai program studi menempuh perkuliahan di Prodi PBSI FKIP UNISMA.

Pada Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek yang diikuti oleh tujuh mahasiswa program studi yang sama dan program studi berbeda di luar perguruan tinggi, salah satu matakuliah yang ditempuh mahasiswa ialah Teori Prosa Fiksi. Matakuliah Teori Prosa Fiksi merupakan salah satu mata kuliah kesastraan yang diajarkan kepada mahasiswa di semester-semester awal perkuliahan. Teori Prosa Fiksi merupakan salah satu matakuliah dasar, bersifat teoritis, dan sangat penting bagi mahasiswa sebagai wawasan dasar untuk pengembangan keterampilan kesastraan lainnya, misalnya Apresiasi Sastra (Prosa Fiksi) dan Penulisan Kreatif Sastra (Prosa Fiksi), dan berbagai kegiatan penelitian kesastraan berbasis tekstual yang akan dikembangkan oleh mahasiswa.

Model Pembelajaran yang diterapkan dalam Perkuliahan Program Pertukaran Pelajar Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi ialah Pembelajaran Berbasis Proyek. Model pembelajaran berbasis proyek menawarkan kegiatan pembelajaran yang *menyenangkan, bermakna, dan kooperatif* bagi peserta didik. Model pembelajaran ini mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan pikiran, ide atau gagasannya dalam berekspresi dalam kegiatan pembelajaran (Wagirun & Irawan, 2019). Kinerja proyek dalam aktivitas pembelajaran dapat diamati melalui proses, kreativitas, dan aktivitas mahasiswa sehingga akan terlihat manfaat dalam peningkatan hasil belajar siswa[3]. [4] Pembelajaran berbasis proyek tidak sekadar mengkaji hubungan antara informasi yang bersifat teoritis dan praktik, tetapi juga dapat mendorong (memotivasi) mahasiswa dalam melakukan refleksi terkait sesuatu yang dipelajari melalui sebuah proyek nyata dan realistis.

Mata kuliah Teori Prosa Fiksi merupakan mata kuliah yang bersifat teoritis, tetapi perkuliahan ini dirancang untuk menghasilkan luaran utama dalam bentuk produk yang merupakan implementasi dari teori prosa fiksi yang dipelajari oleh mahasiswa. Kegiatan atau proyek utama yang dikerjakan oleh mahasiswa ialah menyusun buku antologi cerpen. Mahasiswa menulis cerpen berdasarkan wawasan teoritis yang diperoleh dalam penulisan prosa fiksi. Pada aktivitas tersebut, mahasiswa mengembangkan berbagai aktivitas utama, yaitu merencanakan aktivitas menulis (identifikasi persoalan dan menyusun kerangka cerita berdasarkan pemahaman unsur-unsur pembangun cerpen yang telah dipahami), mengembangkan cerpen, dan melakukan proses penyuntingan serta membukukan cerpen dalam bentuk antologi cerpen. Dalam proses tersebut berbagai komponen utama dalam pembelajaran berbasis proyek diimplementasikan (*inquiry, critical thinking, problem solving*, dan penyelesaian proyek).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pembahasan tentang Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek 2021 penting untuk dibahas. Tujuan utama dalam pembahasan tersebut ialah, (1) mendeskripsikan perencanaan dalam implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek mata kuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek 2021, (2) mendeskripsikan

pelaksanaan implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek mata kuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek 2021, dan (3) mendeskripsikan strategi evaluasi dalam implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek mata kuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek 2021.

## PEMBAHASAN

### Perencanaan dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi

Kegiatan perencanaan pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas pembelajaran yang akan dikembangkan. Perencanaan pembelajaran disusun atau disajikan dalam Rencana Perkuliahan Semester (RPS) yang dikembangkan oleh dosen pengampu sesuai bidang keahlian atau keilmuan yang dimiliki. RPS dapat dijadikan dosen dan mahasiswa sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran atau perkuliahan selama satu semester[5].

Perencanaan dalam implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek mata kuliah Teori Prosa Fiksi dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek 2021 dimulai dengan penyusunan Rencana Perkuliahan Semester (RPS). Rencana Perkuliahan Semester disusun disesuaikan dengan model Pembelajaran Berbasis Proyek. Berikut penggalan RPS Model Pembelajaran Berbasis Proyek yang akan diimplementasikan dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek 2021 Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi.

 <b>UNIVERSITAS ISLAM MALANG</b> FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)			
Mata Kuliah/Semester	Dosen Pengampu	Kode Mata Kuliah	Bobot SKS: 2
Teori Prosa Fiksi/II	Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd.	MKW61307	Teori: 40 %    Pratik: 60 %
Otorisasi/Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Ketua Program Studi	Wakil Dekan I/Asdir I
	 Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd.	 Dr. Moh. Isdrin, M.Pd	 Dr. Sri Wahyuni, M.Pd
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi yang Dibebankan pada Mata Kuliah CPL Sikap: CPL 1 (S7) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. CPL 2 (S10) Mengintegrasikan nilai-nilai Aswaja dalam kehidupan sosial, akademik, dan religius. CPL Keterampilan Umum: CPL 3 (KU1) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. CPL Keterampilan Khusus: CPL 4 (KK3) Melakukan pendalaman kemampuan berbahasa dan bersastra Indonesia melalui pengembangan keterampilan berbahasa terapan. CPL Pengetahuan:		

	<p>CPL 5 (P1) Menguasai konsep-konsep dasar kebahasaan dan kesastraan, keterampilan berbahasa dan bersastra, pembelajaran bahasa dan sastra, penelitian bahasa dan sastra.</p> <p><b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)</b></p> <p>CPMK 1 Mahasiswa mampu menelaah konsep dasar prosa fiksi</p> <p>CPMK 2 Mahasiswa mampu menganalisis unsur-unsur pembangun prosa fiksi</p> <p>CPMK 3 Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemahaman teori prosa fiksi dalam kegiatan penulisan kreatif dan kegiatan apresiasi.</p>
Output Mata Kuliah	<p>Produk kumpulan esai.</p> <p>Produk kumpulan cerpen.</p>
Outcome yang Diharapkan	Mahasiswa memiliki kompetensi tentang konsep dasar teori prosa fiksi, unsur-unsur pembangun prosa fiksi, dan implementasi pemahaman teori prosa fiksi untuk kepentingan apresiasi sastra dan penulisan kreatif sastra.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Teori Prosa Fiksi merupakan salah satu matakuliah yang disajikan dalam Pertukaran Pelajar. Teori Prosa Fiksi merupakan matakuliah yang bersifat teoritis sebagai bekal mahasiswa mengembangkan kompetensi kesastraan di bidang analisis (apresiasi maupun kritik) dan proses kreatif (penulisan kreatif sastra). Wawasan yang dikembangkan dalam matakuliah Teori Prosa Fiksi, di antaranya pengertian, karakteristik, jenis-jenis, unsur-unsur prosa fiksi, dan pengaplikasiannya dalam aktivitas kesastraan.
Materi Pembelajaran:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hakikat Prosa Fiksi</li> <li>2. Unsur Tema Prosa Fiksi</li> <li>3. Unsur Tokoh dan Penokohan dalam Prosa Fiksi</li> <li>4. Unsur Plot/Pemplotan dalam Prosa Fiksi</li> <li>5. Unsur Setting dalam Prosa Fiksi</li> <li>6. Unsur Penyudutpandangan dalam Prosa Fiksi</li> <li>7. Unsur Bahasa dalam Prosa Fiksi</li> <li>8. Unsur Moralitas dalam Prosa Fiksi</li> <li>9. Implementasi Pemahaman Teori Prosa Fiksi dalam Aktivitas Apresiasi Sastra</li> <li>10. Implementasi Pemahaman Teori Prosa Fiksi dalam Aktivitas Penulisan Kreatif Sastra</li> </ol>
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oemardjati, B.S. 2012. <i>Mengakrabkan Sastra</i>. Jakarta: UI-Press.</li> <li>2. Nurgiyantoro, B. 2018. <i>Teori Pengkajian Fiksi</i>. Yogyakarta: UGM Press.</li> <li>3. Ramadhanti, D. 2018. <i>Buku Ajar: Apresiasi Prosa Indonesia</i>. Yogyakarta: Deeppublish.</li> <li>4. Wellek &amp; Wellek. 1989. <i>Teori Kesusastraan</i>. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.</li> </ol>

Minggu Ke-	Kemampuan Akhir tiap Tahapan Belajar (Sub CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode dan Media Pembelajaran; Pengalaman Belajar Mahasiswa	Estimasi Waktu	Rincian Materi Pembelajaran; Pustaka	Bobot Penilaian (%)
		Indikator Penilaian	Kriteria dan Teknik Penilaian				
2-3	Mahasiswa mampu menelaah unsur tema dalam prosa fiksi.	<p><b>Indikator:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu menelaah hakikat tema prosa fiksi.</li> <li>2. Mahasiswa mampu menganalisis kaitan tema dengan unsur-unsur cerita lain dalam prosa fiksi.</li> <li>3. Mahasiswa mampu menggolongkan tema dalam prosa fiksi (tema tradisional dan nontradisional, tingkatan tema, dan tema utama serta tambahan)</li> <li>4. Mahasiswa mampu mengaplikasikan pemahaman tema dalam penulisan prosa fiksi secara bertahap.</li> </ol>	<p><b>Kriteria dan Teknik Penilaian:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menelaah hakikat tema prosa fiksi.</li> <li>2. Ketepatan dalam menganalisis kaitan tema dengan unsur-unsur cerita lain dalam prosa fiksi.</li> <li>3. Ketepatan dalam menggolongkan tema dalam prosa fiksi (tema tradisional dan nontradisional, tingkatan tema, dan tema utama serta tambahan) serta karakteristik cerita.</li> <li>4. Ketepatan dalam mengaplikasikan pemahaman tema dalam penulisan prosa fiksi secara bertahap.</li> </ol>	<p><b>Bentuk Pembelajaran; Metode dan Media Pembelajaran; Pengalaman Belajar Mahasiswa</b></p> <p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah Luring Sinkronus dan Asinkronus Mandiri</p> <p><b>Metode:</b> Curah Pendapat (Brainstroming), inkuiri, dan Penugasan</p> <p><b>Media:</b> Media Presentasi dan video</p> <p><b>Pengalaman Belajar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa menonton video pembacaan cerpen dalam e-learning.</li> <li>2. Mahasiswa melakukan curah pendapat untuk menelaah hakikat tema prosa fiksi.</li> <li>3. Mahasiswa melakukan curah pendapat untuk menganalisis hubungan antara tema dengan unsur-unsur cerita lain dalam prosa fiksi.</li> <li>4. Mahasiswa melakukan curah pendapat untuk menggolongkan tema dalam prosa fiksi (tema tradisional dan nontradisional, tingkatan tema, dan tema utama serta tambahan).</li> <li>5. Setiap mahasiswa ditugaskan untuk membaca cerita pendek kemudian mengidentifikasi dan menganalisis peristiwa atau persoalan dalam prosa fiksi kemudian menyimpulkan tema dalam prosa fiksi.</li> <li>6. Mahasiswa memulai tahap untuk mengimplementasikan pemahaman tema dalam menulis prosa fiksi secara bertahap (menentukan tema terlebih dahulu).</li> </ol>	4 x 50'	<p><b>II TEMA PROSA FIKSI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hakikat Tema Prosa Fiksi</li> <li>2. Hubungan Tema dengan Unsur-unsur Cerita Lain dalam Prosa Fiksi.</li> <li>3. Penggolongkan Tema dalam Prosa Fiksi.</li> </ol> <p>Pustaka 2 dan 3</p>	10

Gambar 1. Penggalan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi

Rencana Perkuliahan Semester tersebut menunjukkan bahwa sejak paparan awal sudah diarahkan pembelajaran dengan pengembangan model Pembelajaran Berbasis Proyek. Hal tersebut dapat diamati melalui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang meliputi: (1) Mahasiswa mampu menelaah konsep dasar prosa fiksi, (2) Mahasiswa mampu menganalisis unsur-unsur pembangun prosa fiksi, dan (3) Mahasiswa mampu mengimplementasikan pemahaman teori prosa

fiksi dalam kegiatan penulisan kreatif dan esai. Capaian pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang dengan tujuan utama pengembangan produk yang dihasilkan melalui kegiatan penulisan kreatif.

Hal tersebut juga diperkuat dengan luaran utama (*out put* perkuliahan), yaitu produk kumpulan cerpen dan esai. Masing-masing mahasiswa diharapkan untuk menghasilkan cerpen dan esai. Cerpen yang dihasilkan akan dibukukan (dibuat sebagai antologi cerpen). Jadi, proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa dalam aktivitas perkuliahan Teori Prosa Fiksi, yaitu dua produk tersebut. Materi serta langkah-langkah yang dirancang juga disesuaikan dengan pembelajaran berbasis proyek. Salah satu pengalaman belajar siswa yang dirancang dalam RPS dijelaskan sebagai berikut.

1. Mahasiswa menonton video pembacaan cerpen dalam *e-learning*.
2. Mahasiswa melakukan curah pendapat untuk menelaah hakikat tema prosa fiksi.
3. Mahasiswa melakukan curah pendapat untuk menganalisis hubungan antara tema dengan unsur-unsur cerita lain dalam prosa fiksi.
4. Mahasiswa melakukan curah pendapat untuk menggolongkan tema dalam prosa fiksi (tema tradisional dan nontradisional, tingkatan tema, dan tema utama serta tambahan).
5. Setiap mahasiswa ditugaskan untuk membaca cerita pendek kemudian mengidentifikasi dan menganalisis peristiwa atau persoalan dalam prosa fiksi kemudian menyimpulkan tema dalam prosa fiksi.
6. Mahasiswa memulai tahap untuk mengimplementasikan pemahaman tema dalam menulis prosa fiksi secara bertahap (menentukan tema terlebih dahulu dengan mengidentifikasi masalah yang akan dibahas dalam cerita).

Pengalaman belajar yang dirancang dalam RPS tersebut menunjukkan bahwa langkah-langkah dalam pengembangan pembelajaran berbasis proyek mulai dilaksanakan, yaitu melalui pengalaman belajar memanfaatkan metode inquiri dan melatih siswa berpikir kritis dalam memahami tema dalam prosa fiksi melalui aktivitas curah pendapat,

membaca contoh teks cerpen, mengidentifikasi, dan menganalisis peristiwa atau persoalan dalam cerita pendek. Pemahaman tersebut kemudian diimplementasikan dalam aktivitas menentukan tema yang akan dikembangkan dalam penulisan cerpen (prosa fiksi).

Pembelajaran Berbasis Proyek mendorong dan membiasakan siswa untuk melakukan aktivitas menemukan pengetahuannya sendiri (*inquiry*), meneliti/mengkaji, mengimplementasikan keterampilan dalam merencanakan suatu kegiatan atau proyek, berpikir kritis (*critical thinking*), dan menyelesaikan masalah (*problem solving*), serta memotivasi mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu dalam menyelesaikan proyek kegiatan atau pengembangan produk[6].

Pembelajaran Berbasis Proyek ini juga akan memanfaatkan beberapa media pembelajaran utama, yaitu berupa media presentasi, misalnya PPT, *Focus Sky*, Infografik, serta video, dan contoh cerita pendek. Media tersebut berfungsi mendukung aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Berikut contoh media pembelajaran yang disiapkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran tersebut.



## UNSUR TOKOH/PENOKOIHAN DALAM PROSA FIKSI

**SIAPA TOKOH?**  
Tokoh merujuk pada pelaku cerita. Pelaku cerita dapat berupa orang atau benda, hewan, tumbuhan yang dianggap seperti manusia (dimanusiakan).



**PELUKU CERITA** = segala sesuatu yang dimanusiakan, artinya, benda, hewan, ataupun tumbuhan harus memiliki karakterisasi seperti manusia.



**APA ITU KARAKTERISASI?**  
Karakterisasi juga mengacu pada satu bentuk watak, perwatakan, dan karakter yang merujuk pada sifat dan sikap para tokoh yang akan ditafsirkan oleh pembaca.

Karakterisasi mengacu pada tiga aspek, yaitu karakterisasi yang bersifat fisik, psikologis, dan sosial. Karakter fisik (segala aspek fisik yang menjadi ciri tokoh), karakter psikologis (pikiran, sikap, dan perilaku yang menjadi ciri tokoh), dan karakter sosial (ciri sosial dari para tokoh).

**PRINSIP PENOKOIHAN**  
Kesewajaran → Meskipun tokoh cerita hanya merupakan tokoh ciptaan pengarang, ia haruslah merupakan seorang tokoh yang hidup secara wajar sebagaimana kehidupan manusia (plausibilitas).

Kesepertidupan → Tokoh cerita hendaknya bersifat alami. Sifat alami nantinya akan dijadikan sebagai bekal acuan pada kehidupan realitas. Pembaca akan lebih memahami persoalan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan.

Gambar 2 Media Pembelajaran Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi

Rencana Perkuliahan Semester dan berbagai media pembelajaran tersebut selanjutnya diunggah di *Learning Manajemen System (LMS) SPADA* sebagai media pembelajaran daring kegiatan Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek Tahun 2021.

## UNSUR TOKOH/PENOKOIHAN DALAM PROSA FIKSI

**SIAPA TOKOH?**  
Tokoh merujuk pada pelaku cerita. Pelaku cerita dapat berupa orang atau benda, hewan, tumbuhan yang dianggap seperti manusia



## UNSUR TOKOH DALAM PROSA FIKSI



Terdapat dua (2) elemen multimedia berikut untuk fitur dalam prosa fiksi. Tokoh dan penokoh merupakan unsur yang sangat penting dalam prosa fiksi. Tokoh memiliki peran penting dalam mendukung isi atau tema dari prosa fiksi misalnya berupa plot, aksi, setting. Sebagaimana (2013:276) mengutip plot fiksi bisa diartikan sebagai "alany yang menggugah" dalam cerita, namun bisa juga "anparaphrase" "kisah yang diuraikan lebih". Cerita yang melibatkan aksi atau tindakan seseorang "narrative" yang dimana plot dibangun sebagai narasi, cerita pribadi atau kisah dan berwujud dalam bentuk tulisan, lisan, dan sebagainya. Cerita pendek memiliki plot, memiliki setting, memiliki tema, tetapi jika tidak ada tema, maka cerita tidak dapat berjalan dengan baik.

Gambar 3 Laman LMS SPADA dalam mata kuliah Teori Prosa Fiksi

## **Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi**

Pelaksanaan (implementasi) Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Kuliah Teori Prosa Fiksi dikembangkan dalam tiga kegiatan utama, yaitu *Kegiatan Awal*, *Kegiatan Inti*, dan *Kegiatan Akhir*. Penjelasan tentang masing-masing kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Kegiatan Awal**

Kegiatan pembelajaran selalu diawali dengan membuka pelajaran melalui apersepsi dan pemberian motivasi. Kegiatan membuka pelajaran memiliki peran penting dalam memberikan wawasan awal atau gambaran umum aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan (menyampaikan tujuan pembelajaran, manfaat, kompetensi yang akan dicapai, dan luaran/tugas dalam setiap materi yang disampaikan berdasarkan CPMK). [7]kegiatan membuka pelajaran memiliki peran penting, di antaranya menarik perhatian mahasiswa, memotivasi mahasiswa, mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat menggali atau membangkitkan skemata mahasiswa, mengaitkan atau menghubungkan materi-materi yang akan dipelajari.

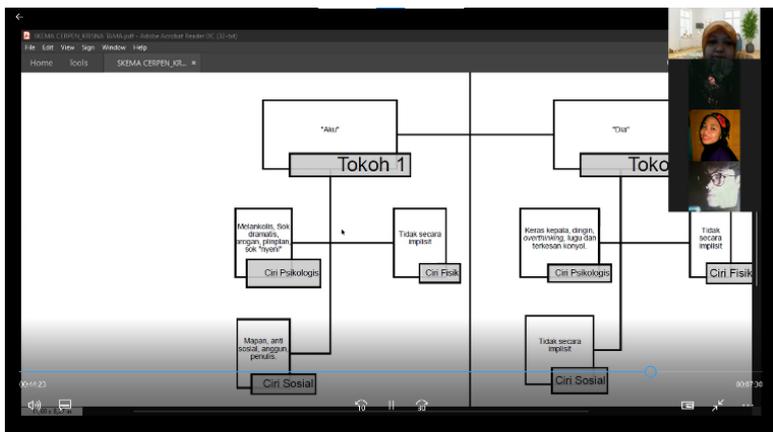
Dalam mata kuliah Teori Prosa Fiksi kegiatan membuka pelajaran dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip tersebut. Mahasiswa dimotivasi untuk mengikuti kegiatan perkuliahan dengan penuh semangat. Dosen juga memberikan berbagai pertanyaan yang dapat menggali skemata atau pengetahuan mahasiswa tentang materi yang akan dipelajari. Metode curah pendapat (*brainstorming*) juga digunakan dalam membuka pelajaran. [8] Penggunaan curah pendapat (*brainstorming*) dalam pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir secara kritis serta mengemukakan pendapat. Mahasiswa dapat lebih aktif dalam menggali pengetahuannya dan mampu mengungkapkannya. Metode ini juga dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dalam membuka pelajaran.

Pada kegiatan awal ini juga mahasiswa sudah diarahkan bahwa pembelajaran tidak sekadar dirancang sebagai pembelajaran yang bersifat teoritis, tetapi juga praktis berbasis proyek. Ada luaran atau tagihan produk yang harus diselesaikan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran berbasis proyek dikembangkan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mahasiswa diberikan pemahaman tentang hakikat prosa fiksi, unsur-unsur dalam prosa fiksi, dan pengimplementasiannya dalam penulisan kreatif sastra.
- b. Mahasiswa menggunakan metode inkuiri, pemecahan masalah dengan memanfaatkan kemampuan berpikir kritis. Mahasiswa disajikan beberapa contoh cerpen dan diberikan penguatan konsep. Pembelajaran dilakukan secara daring.
- c. Pemahaman mahasiswa terkait hakikat prosa fiksi, unsur-unsur prosa fiksi diimplementasikan dalam penulisan cerpen.
- d. Mahasiswa ditugaskan untuk membuat skema cerita dengan memanfaatkan pemahaman hakikat prosa fiksi, unsur-unsur prosa fiksi.



Gambar 4 Pembelajaran Berbasis Proyek (Pengembangan Skema Cerita Cerpen)

- e. Selanjutnya, mahasiswa mengembangkan skema menjadi cerita pendek sebagai proyek akhir semester. Masing-masing mahasiswa menyusun teks cerpen dan dikumpulkan menjadi buku antologi cerita pendek.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan perpaduan antara kemampuan berteori serta keterampilan praktik. Salah satu bentuk model yang memiliki konsepsi berbasis praktik disebut dengan pembelajaran berbasis proyek [9]. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran didasarkan pada teori belajar konstruktivistik [4].

### 3. Penilaian/Evaluasi

Penilaian atau evaluasi dalam perkuliahan dilakukan melalui dua bentuk penilaian, yaitu proses dan hasil. Penilaian/evaluasi direncanakan dengan instrumen berikut.

MATRIK ASESMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CP-MK)

Mata Kuliah : Teori Prosa Fiksi  
Semester : II (Dua)  
Dosen Pengampu : Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd.  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Minggu Ke	CPL	CPMK	Sub-CPMK	Indikator	Teknik Penilaian - Instrumen Penilaian - Bobot (%)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mahasiswa (0-100)	Z (Nilai Mahasiswa) X (Bobot %)	Ketercapaian CPL pada MK (%)
1	CPL 5: Menguasai konsep-konsep dasar kebahasaan dan kesastran, keterampilan berbahasa dan ber sastra, pembelajaran bahasa dan sastra, penelitian bahasa dan sastra. (P1)	CPMK-1 Mahasiswa mampu menelaah konsep dasar prosa fiksi	Sub-CPMK: Mahasiswa mampu memahami pengertian, karakteristik, dan jenis-jenis prosa fiksi	Indikator: 1. Mahasiswa mampu menelaah pengertian prosa fiksi (cerita rekaan). 2. Mahasiswa mampu menelaah karakteristik prosa fiksi. 3. Mahasiswa mampu menelaah jenis-jenis prosa fiksi dan mengidentifikasi perbedaan setiap jenis teks sastra.  Kriteria Penilaian: 4. Ketepatan dalam menelaah pengertian prosa fiksi (cerita rekaan). 5. Ketepatan dalam menelaah karakteristik prosa fiksi. 6. Ketepatan dalam menelaah jenis-jenis prosa	Teknik Penilaian: 3. Penilaian Urut Kerja 4. Quiz Multiple Choice Instrumen Penilaian: 1. Rubrik Penilaian Urut Kerja dalam Gurah Pendapat (01) 2. Soal Quiz: Hot Potatoes XQuiz (02)	3  2	5		

Gambar 5. Matrik Asesmen Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)

## Simpulan

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang diimplementasikan dalam Program Pertukaran Pelajar Kemdikbud Ristek Tahun 2021 mata kuliah Teori Prosa Fiksi. Pembelajaran Berbasis Proyek diimplentasikan dengan memperhatikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang sesuai. Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek mahasiswa tidak hanya belajar untuk meningkatkan kemampuan teoritisnya tetapi juga kompetensi praktis.

## Referensi

- [1] M. Rahmawati, A. Ruslan, and D. Bandarsyah, "The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism," *J. Sociol. Dialekt.*, vol. 16, no. 2, p. 151, 2021, doi: 10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162.
- [2] Dirjen Pendidikan Tinggi, "Buku Panduan Mmkb," *Buku Pandu. Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*, vol., no., p., 2020, [Online]. Available: <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>.
- [3] N. W. Rati, N. Kusmaryatni, and N. Rediani, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa," *JPI J. Pendidik. Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 60–71, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/9059/6325>.
- [4] Sunardi, M. Ihwanudin, and F. D. Fitrianto, "Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Proyek: Inovasi Untuk Meningkatkan Kesesuaian Kompetensi Produktif Di SMK Dengan Kebutuhan Dunia Kerja," *Semin. Nas. Teknol. Pendidik. UM*, pp. 140–153, 2015, [Online]. Available: [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_254532947344.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_254532947344.pdf).
- [5] B. P. Sitepu and I. Lestari, "Pelaksanaan Rencana Pembelajaran Semester Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi," *Perspekt. Ilmu Pendidik.*, vol. 32, no. 1, pp. 41–49, 2018, doi: 10.21009/pip.321.6.
- [6] N. Suplig, "Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek Di Kelas VII Smp Tunas Daud Denpasar," ... *Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. ...*, vol. 4743, pp. 11–19, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/24536>.
- [7] S. Monica and Hadiwinarto, "Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuklinggau," *J. Adm. Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 12–23, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>.
- [8] D. Amin, "Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa," *J. Pendidik. Sej.*, vol. 5, no. 2, p. 1, 2017, doi: 10.21009/jps.052.01.
- [9] W. Wagirun and B. Irawan, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Menulis Teks Eksplanasi di Kelas XI SMA," *Indones. Lang. Educ. Lit.*, vol. 5, no. 1, p. 74, 2019, doi: 10.24235/ileal.v5i1.5033.

# Kontekstualisasi Bahasa Inggris melalui *Project-Based Learning*

Ika Hidayanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan,  
Universitas Islam Malang  
Email: [ikahidayanti@unisma.ac.id](mailto:ikahidayanti@unisma.ac.id)

## Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris seyogyanya bisa memfasilitasi peserta didik untuk mempraktekkan Bahasa tersebut baik secara tulis dan lisan. Keterampilan produk tersebut hendaknya menjadi tolak ukur untuk dijadikan fokus pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya sebagai Bahasa asing. Pembelajaran Bahasa dapat dikemas dalam kegiatan yang menarik dan dapat dengan mudah menstimulasi peserta didik menggunakan Bahasa tersebut. Pembelajaran Bahasa Inggris sudah dikenalkan sejak level sekolah dasar bahkan level taman kanak-kanak. Kategori usia pebelajar anak-anak dikategorikan mulai dari usia 6-12 tahun [1]. Bahasa Inggris sudah dikenalkan dan dimasukkan dalam “kurikulum sekolah yang diketahui dalam Kurikulum 1994, Kurikulum 2004, dan Kurikulum 2006 atau disebut *School-Based Curriculum*” [2]. Hal ini diketahui bahwa belajar Bahasa Inggris pada usia anak-anak itu lebih berhasil dan sukses dibandingkan pebelajar usia dewasa dimana anak-anak masih pada tahap usia kritis (*critical period*) [3], dimana usia menjadi salah satu aspek kesuksesan belajar Bahasa [4]. Sehingga, pembelajaran Bahasa Inggris dapat diberikan sejak usia anak-anak dimana mereka dapat dengan mudah menyerap input Bahasa melalui kegiatan kelas dan bermain.

Selain itu, sikap guru juga sangat penting dalam pembelajaran EYL. Hal ini dikarenakan bahwa sikap guru yang positif terhadap Bahasa

Inggris juga bisa mengembangkan sikap yang sama kepada peserta didik [5]. Guru EYL juga harus memenuhi kualifikasi seperti mempunyai ketarmpilan dan kompetensi berbahasa Inggris dan mempunyai pribadi yang baik seperti sabar, baik, ramah, humoris dan semangat [1][2]. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan atmosfer yang positif dalam pembelajaran EYL sehingga salah satu manfaat nya adalah siswa merasa aman dan mampu meningkatkan rasa percaya diri di dalam kelas. Pembelajaran EYL ini sangat bermanfaat meningkatkan beberapa aspek dan salah satunya adalah rasa percaya diri [6][8][7].

Terlebih lagi, pengajar EYL harus mengetahui bahwa pembelajaran berpusat pada siswa meliputi beberapa tahap questioning cycle mulai dari memperhatikan (noticing), keinginan (want), tantangan (challenge), bermain (play), sukses (succeed), dan menghubungkan (link) [9]. Dalam konteks EYL, mengingat bahwa anak anak adalah pebelajar aktif, sebagai guru hendaknya mempertimbangkan beberapa tahapan tersebut ketika mengenalkan Bahasa. Selain itu, tahapan perkembangan mempunyai ciri khas unik sesuai apa yang dialami oleh tiap anak dilingkungan mereka masing masing, yang berrarti bahwa ketika anak mendapatkan dukunngan bagus dari lingkungan sekitar maka perkembangan bisa berjalan dengan bagus pula [10].

Oleh karena itu, penting bagi pengajar EYL menguasai teknik pembelajaran, strategi, media, serta tidak kalah pentingnya adalah mengetahui karakteristik dan tahapan belajar siswa. Dalam hal ini, salah satu mata kuliah pilihan wajib yang ditawarkan kepada mahasiswa jurusan pendidikan Bahasa Inggris semester 6 dan 7 universitas Islam Malang adalah mata kuliah EYL I dan II. Mahasiswa diberi pengetahuan tentang pembelajaran EYL selama dua semester dimana EYL I berisi konsep dasar pembelajaran EYL termasuk empat ketrampilan, karakteristik siswa, media, serta lesson plan dan asesmen. Sedangkan EYL II berisi tentang praktik pembelajaran EYL baik micro ataupun practice teaching.

## **Pembahasan**

Mata kuliah *English for Young Learners* (EYL) merupakan mata kuliah pilihan wajib bagi mahasiswa semester 6 dan semester 7 pendidikan Bahasa Inggris. Di semester 6, mahasiswa manempuh mata kuliah EYL

I dimana dalam mata kuliah ini mereka mempelajari materi teoritis berkaitan dengan karakteristik anak anak, pembelajaran berpusat pada siswa, teknik dan media pembelajaran EYL yang mencakup keempat ketrampilan, desain perencanaan sampai pada tahap evaluasi. Esensi dari beberapa topik tersebut adalah mahasiswa diharapkan mampu memahamai konsep pembelajaran EYL yang menyenangkan. Pada semester ini mahasiswa dibentuk dalam kelompok dan diberi satu bahasan topik yang harus dipahami dan selanjutnya dipresentasikan. Hasil output dari presentasi beberapa topik tersebut adalah mahasiswa membuat lesson plan dan media pembelajaran. Dalam kelompok, mahasiswa membuat media pembelajaran EYL seperti *circular cards*, *big books*, *board games*, dan *puppets*. Beberapa media ini sangat penting digunakan mengingat bahwa anak anak tidak bisa memahami hal abstrak sehingga membutuhkan benda konkrit untuk memahami kosa kata Bahasa Inggris begitupun dengan bermain game, anak anak akan lebih mudah memahami konteks [11]. Setelah membuat media dan lesson plan, selanjutnya mereka mempresentasikan dan melakukan *mini-micro teaching* menggunakan hasil perencanaan serta media tersebut sebagai tugas akhir EYL I.

Pada semester berikutnya, mahasiswa mengampu mata kuliah EYL II dimana tujuan pembelajaran adalah mahasiswa bisa mengaplikasikan pengetahuan teoritis tentang pembelajaran EYL dalam bentuk micro teaching dan practice teaching. Sebelum melakukan micro teaching, mahasiswa dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mempresentasikan beberapa jenis model pembelajaran diantaranya pembelajaran kontekstual, kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis permasalahan, serta pembelajaran berbasis tugas. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa memahami karakteristik serta kegiatan pembelajaran sesuai jenis model pembelajaran. Dalam kelompok, mahasiswa diminta mengidentifikasi ciri utama jenis model pembelajaran, beberapa tahapan kegiatan pembelajaran serta menampilkan video dan lesson plan yang menunjukkan praktik pembelajaran anak anak sekolah dasar (SD) sesuai jenis model tersebut. Pada tahap pemberian *feedback* pada presentasi, tiap keompok di minta merevisi hasil lesson plan jika tidak sesuai dengan model pembelajarannya.

Tahap selanjutnya mahasiswa dibentuk dalam kelompok berpasangan untuk praktik *micro teaching*. Sebelum melakukan *micro teaching*, mahasiswa membuat kerangka perencanaan (*lesson plan*) sesuai dengan jenis model pembelajaran yang sudah dibagikan. Setelah membuat perencanaan, mahasiswa melakukan praktik *micro teaching (team teaching)*. Pada saat melaksanakan *micro teaching*, mahasiswa lain berperan sebagai siswa sekolah dasar sesuai dengan level topik yang diajarkan. Dengan adanya *micro teaching* ini mahasiswa bisa mengaplikasikan teori pengajaran EYL serta mendesain kegiatan yang menyenangkan serta menggunakan media untuk memahami konsep atau mengartikan kosa kata baru. Dalam pelaksanaan *micro teaching* ini mahasiswa di harapkan dapat bekerja sama dan berperan dalam porsi yang sama dalam pembelajaran EYL. Selam pelaksanaan, mahasiswa lain dibagi menjadi dua, yaitu sebagai siswa dan sebagai pengamat.

Setelah *micro teaching* selesai, tahap berikutnya adalah berdiskusi dan memberikan komentar pada penampilan tersebut. Dalam hal ini mahasiwa kelompok lain difasilitasi diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi memberikan komentar. Aspek yang perlu dinilai adalah terkait kerangka perencanaan apakah sesuai dengan jenis model pembelajaran, materi, media serta teknik dan kegiatan dalam praktik pembelajaran EYL. Mahasiswa bisa mengingat kembali pemahamn mereka terkait teori dan konsep dasar pembelajaran seperti yang sudah dipelajari di semester seblumnya serta mengetahui ciri khas jenis model pembelajaran seperti yang sudah dipahami diawal perkuliahan EYL II.

Setelah mahasiswa melaksanakan praktik *micro teaching*, selanjutnya secara individu mahasiswa melaksanakan praktik mengajar EYL di daerah dan tempat masing masing karena pembelajaran pada masa pandemi ini dilaksanakan secara daring. Tugas praktik ini merupakan tindak lanjut dan tahap akhir dalam mata kuliah EYL II dimana mahasiswa sudah bisa dan dikenalkan pada pembelajaran EYL secara kontekstual. Berkaitan dengan tugas praktik ini, mahasiswa bisa memilih siswa sendiri sesuai dengan kondisi mereka masing masing. Dalam hal ini mereka berperan sebagai pengajar Bahasa Inggris dan menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran EYL baik dilaksanakan disekolah atau lingkungan sekitar mahasiswa.

Hasil praktik menunjukkan bahwa siswa praktikan merasa antusias dan senang bisa diajak belajar Bahasa Inggris menggunakan teknik bermain dan bercerita. Selain itu, siswa diajak secara aktif memahami kosa kata baru dari media yang disiapkan baik media visual (hand-made media) ataupun audio-visual dari you-tube. Selain itu, siswa juga diajak bernyanyi bersama sehingga kegiatan pembelajaran sangat menyenangkan. Hasil pelaksanaan praktik ini mendapat respon positif dari para orangtua dan lingkungan sekitar. Terlebih lagi siswa bisa bergembira dan senang belajar Bahasa Inggris.

Adapun penilaian dari kegiatan di mata kuliah EYL II adalah berbasis pada hasil unjuk kerja di presentasi tentang lima model pembelajaran. Selain itu, tahapan selanjutnya adalah penilaian pada hasil pelaksanaan team-teaching (micro teaching) yang meliputi aspek perencanaan, pemilihan media, asesmen serta kecocokan antara topik dan level siswa. Penilaian tugas selanjutnya adalah praktik pembelajaran EYL yang dilakukan secara individu. Selain dari hasil dan tugas yang dikerjakan baik secara individu dan kelompok, keaktifan mahasiswa dalam diskusi serta memberikan komen dan saran dalam praktik micro teaching juga di perhitungkan sebagai nilai keaktifan.

## **Simpulan**

Pembelajaran EYL identik dengan kegiatan menyenangkan seperti bermain, bercerita, dan bernyanyi dengan menggunakan media yang mendukung. Pebelajar Bahasa usia anak-anak dikategorikan penting karena pada masa emas ini mereka mempunyai daya serap tinggi dan disertai dengan penggunaan media guna memahami dan mengkomunikasikan makna. Pengetahuan dan konsep ini sudah seharusnya dipahami oleh guru atau calon guru EYL. Oleh karenanya, mata kuliah EYL I dan II diberikan pada mahasiswa semester 6 & 7 Pendidikan Bahasa Inggris dan diampu selama satu tahun. Sesuai dengan tujuan dan hasil dari mata kuliah ini, maka EYL I memahami teori dan konsep pembelajaran EYL, sedangkan EYL II difokuskan pada pelaksanaan micro dan practice teaching. Kontekstualisasi EYL ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta gambaran kondisi dan situasi pembelajaran EYL. Selanjutnya, tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran EYL ini adalah dengan mengadakan lomba EYL untuk

kategori usia dan level upper dan lower di tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, follow-up dari kegiatan praktik pembelajaran EYL dapat dibuat dalam bentuk artikel dan diterbitkan.

## Referensi

- [1] Suyanto, K. 2010. English for Young Learners. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Cahyati, P & Madya, S. 2019. Teaching English in primary Schools: Benefits and Challenges. Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Vol 326. Atlantis Press.
- [3] Troike, M.S. 2006. Introducing Second Language Acquisition. New Yoork: Cambridge University Press.
- [4] Dulay, H.,Burt, M.,& Krashen, S. 1982. Language Two. Oxford University Press.
- [5] Moon, J. 2000. Children Learning English. Macmillan Press Ltd.
- [6] Singleton, D. 2003. Age and the Acquisition of English a Foreign Language. Great Britain: Cromwell Press.
- [7] Read, C. 2003. "Is Younger better?" English Teaching Professional, vol. 28, pp. 5-7.
- [8] Moon, J. 2005. Children Learning English: A guidebook for English Language Teachers, London: Macmillan.
- [9] Paul, D. 2003. Teaching Children in Asia. Hong Kong: Pearson Education North Asia Limited
- [10] Imaniah, I. & Nargis. 2017. Teaching English for Young Learners. FKIP UMT Press.
- [11] Thoesen, R. 2021. How to Teach English to Young Learners. <https://www.goabroad.com/articles/teach-abroad/how-to-teach-english-to-young-learners> (diakses pada 22 Desember 2021).

# **Peningkatan Kreativitas Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa dengan Menggunakan Draf Perencanaan Karya Ilmiah Pada Mata Kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa di Universitas Islam Malang**

**Khoirul Muttaqin<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang

Email: [k.muttaqin89@unisma.ac.id](mailto:k.muttaqin89@unisma.ac.id)

## **Pendahuluan**

Menulis dapat dikatakan sebagai salah satu kemampuan wajib yang harus dimiliki mahasiswa karena menulis merupakan suatu tuntutan akademik selama proses perkuliahan. Keterampilan menulis dapat dikatakan merupakan tujuan akhir dari bermacam-macam tugas yang dosen berikan. Jenis tulisan seperti, makalah, artikel, laporan praktikum, dan tugas akhir, adalah beberapa contoh dari tugas-tugas yang tentu berkaitan dengan keterampilan menulis. Selain itu, sebagai calon sarjana, mahasiswa dituntut untuk mampu mengembangkan dan menyebarkan ilmu yang telah mereka pelajari. Salah satu cara yang digunakan dalam usaha pengembangan dan penyebaran ilmu yang didapatkan mahasiswa adalah dengan membuat tulisan. Selain itu, Supriadi menyatakan bahwa mahasiswa sebagai masyarakat akademis di perguruan tinggi harus mempunyai keterampilan menulis, terutama menulis karya ilmiah. Keterampilan menulis karya ilmiah perlu dikuasai untuk mendukung kebudayaan nasional dan menghadapi arus informasi saat ini. Berdasarkan hal tersebut, maka menulis karya ilmiah harus dikuasai oleh mahasiswa.

Berkaitan dengan hubungan menulis dan pembelajaran bahasa, kemampuan menulis dapat dikatakan merupakan sumbu atau pusat dari pembelajaran bahasa. Melalui kegiatan menulis, kemampuan bahasa

pembelajar bahasa akan sangat mudah diidentifikasi. Dengan demikian, keterampilan menulis berada pada posisi terakhir dalam susunan keterampilan berbahasa. Hal tersebut menurut beberapa penelitian dikarenakan keterampilan menulis dapat dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa paling tinggi serta juga paling langka digunakan para mahasiswa dalam berkomunikasi. Berbagai fakta yang mendukung argumentasi di atas adalah fenomena rendahnya kemampuan menulis mahasiswa.

Dalam ranah akademik tulisan yang dapat dikatakan sangat penting adalah karya ilmiah. Karya ilmiah menjadi pembeda antara tulisan akademik dan nonakademik. Dewanto memberikan pengertian karya ilmiah merupakan suatu karangan yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan serta kebenaran ilmiah dengan meyajikan fakta dan disusun secara sistematis berdasarkan metode penulisan serta menggunakan bahasa ragam ilmiah[1]. Senada dengan Dewanto, Doyin dan Wagiran, memaparkan bahwa karya tulis ilmiah merupakan karangan ilmu pengetahuan yang memaparkan realitas umum yang kebenarannya dapat dibuktikan, penyajiannya berdasarkan metodologi penulisan yang baik dan benar, serta penggunaan bahasa ilmiah[2]. Hal ini menunjukkan bahwa karya ilmiah sangat erat dengan bidang keilmuan. Jenis karya ilmiah pada umumnya meliputi, artikel, makalah, paper, skripsi, tesis, dan disertasi[3].

Dalam kaitan menulis karya ilmiah, sering kali mahasiswa mengalami hambatan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan dan pengalaman mahasiswa dalam bidang penulisan. Oleh karena itu, penting kiranya mempersiapkan suatu model pembelajaran yang mampu membimbing mahasiswa dalam hal penulisan ini. Model pembelajaran yang dianggap efektif dalam kaitan peneningkatan kemampuan menulis mahasiswa ini yakni model *Project Based Learning (PjBL)*.

Menurut Al-Tabany model *Project Based Learning (PjBl)* atau pembelajaran berbasis proyek dapat dikatakan sebagai pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa/mahasiswa (*student centered*) dan menjadikan guru sebagai motivator serta fasilitator[4]. Dalam model pembelajaran ini siswa/mahasiswa berpeluang untuk bekerja secara mandiri dalam mengkontruksi kegiatan belajar mereka. Dengan demikian model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*)

(PjBL)) merupakan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, menurut Daryanto model pembelajaran *project based learning (PjBL)* merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai media[5]. Model ini merupakan pemberian tugas kepada semua peserta didik untuk dikerjakan secara individual, peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca dan meneliti[6].

Berikutnya, karakteristik pembelajaran *project based learning (PjBL)* dapat disesuaikan dengan keadaan siswa/mahasiswa Aqib berpendapat bahwa tidak semua karakteristik dari model pembelajaran cocok dengan karakteristik yang dimiliki siswa/mahasiswa. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memiliki karakteristik seperti, (a) siswa/mahasiswa sebagai pembuat keputusan, dan pembuat kerangka kerja, (b) terdapat permasalahan yang pemecahannya tidak diputuskan sebelumnya, (c) siswa/mahasiswa merupakan perancang proses untuk mencapai hasil, (d) siswa/mahasiswa mempunyai tanggung jawab untuk memperoleh dan mencerna informasi yang dikumpulkan, (e) dilakukan evaluasi secara berkelanjutan, dan (f) siswa/mahasiswa secara teratur mereview apa yang mereka kerjakan, (g) hasil akhir pembelajaran merupakan sebuah produk dan evaluasi kualitasnya, (h) kelas mempunyai toleransi terhadap adanya kesalahan dan perubahan[6].

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki keuntungan seperti, (a) *increased motivation*, (b) *increased problem-solving ability*, (c) *improved library research skills*, (d) *increased collaboration*, dan *increased resource-management skills* (Moursund, dalam Priatna)[7]. Hal ini sesuai dengan aktivitas peningkatan kreativitas dalam menulis karya ilmiah.

Dalam pembelajaran menulis karya ilmiah ini model pembelajaran PjBL diterapkan dengan menggunakan media draf perencanaan karya ilmiah. Draf itu berisi panduan menentukan topik, menspesifikasi topik, menentukan judul, menentukan tujuan, menyusun kerangka, merinci kerangka, mengumpulkan bahan, dan menyusun butir-butir utama karya ilmiah. Hal itu membuat mahasiswa dapat mengerjakan tahap demi tahap sehingga karya ilmiah utuh dapat diciptakan.

Mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa dapat dikatakan sangat dekat dengan karya ilmiah. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktik yang didasarkan pada mata kuliah yang lain yang sudah pernah dipelajari, seperti fonologi, sosiologi, dintaksis, dan lain-lain. Dengan demikian, mata kuliah ini sangat cocok dengan model pembelajaran berbasis projek.

### **Perencanaan Pembelajaran**

Pada tahap perencanaan pembelajaran mahasiswa diberi kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan aktivitas menulis karya ilmiah. Pertanyaan pertama adalah apakah mahasiswa menyukai aktivitas menulis dari 22 mahasiswa yang mengisi kuesioner tersebut 20 mahasiswa menyatakan setuju dan 2 mahasiswa menyatakan tidak setuju. Hal itu menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa menyukai aktivitas menulis karya ilmiah.

Pertanyaan berikutnya, yakni apakah menurut responden menulis karya ilmiah itu sulit. Dari 22 responden 3 menjawab sangat setuju, 12 menjawab setuju, dan 7 kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa menyatakan menulis karya ilmiah itu sulit.

Selanjutnya, pertanyaan berikutnya adalah pertanyaan apakah menurut responden fasilitasi belajar menulis karya ilmiah perlu diupayakan dosen. Dari 22 responden 14 menjawab sangat setuju, 7 menjawab setuju, dan 1 kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa menyatakan keinginan difasilitasi oleh dosen dalam penulisan karya ilmiah.

Pertanyaan berikutnya adalah apakah responden memerlukan langkah-langkah dan panduan menulis karya ilmiah. Dari 22 responden 6 menjawab setuju, 16 menjawab sangat setuju, dan tidak ada yang menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa semua mahasiswa memerlukan langkah-langkah atau panduan menulis karya ilmiah.

Selanjutnya ada pertanyaan apakah langkah dan panduan menulis karya ilmiah akan memudahkan mahasiswa menulis karya ilmiah. Dari 22 responden 7 menjawab setuju, 14 menjawab sangat setuju, dan juga tidak ada yang menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah menulis karya ilmiah memudahkan mahasiswa dalam proses penulisan.

Berikutnya adalah pertanyaan apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis karya ilmiah adalah menentukan topik. Dari 22 responden 11 menjawab setuju, 9 menjawab sangat setuju, dan 2 menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa menentukan topik merupakan salah satu kesulitan utama dalam menulis karya ilmiah.

Pertanyaan selanjutnya adalah apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis karya ilmiah adalah merumuskan judul. Dari 22 responden 11 menjawab setuju, 6 menjawab sangat setuju, dan 5 menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa merumuskan judul merupakan hal yang sulit bagi mahasiswa dalam menulis karya ilmiah.

Berikutnya pertanyaan apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis karya ilmiah adalah mencari referensi. Dari 22 responden 10 menjawab setuju, 6 menjawab sangat setuju, dan 5 menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mencari referensi merupakan hal yang sulit bagi mahasiswa dalam menulis karya ilmiah.

Pertanyaan selanjutnya adalah apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis karya ilmiah adalah menyusun kerangka. Dari 22 responden 13 menjawab setuju, 6 menjawab sangat setuju, dan 3 menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa hal yang sulit bagi mahasiswa dalam menulis karya ilmiah salah satunya adalah menyusun kerangka.

Dilanjutkan pertanyaan apakah kesulitan utama mahasiswa dalam menulis karya ilmiah adalah menganalisis masalah. Dari 22 responden 9 menjawab setuju, 9 menjawab sangat setuju, dan 4 menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa hal yang sulit bagi mahasiswa dalam menulis karya ilmiah salah satunya adalah menganalisis masalah.

Selanjutnya, pertanyaan apakah panduan menulis karya ilmiah dalam bentuk draf perencanaan karya ilmiah akan membantu mahasiswa dalam menulis karya ilmiah. Dari 22 responden 8 menjawab setuju, 11 menjawab sangat setuju, dan 3 menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan bahwa draf perencanaan karya ilmiah dianggap membantu siswa/mahasiswa menulis karya ilmiah.

Berikutnya adalah pertanyaan apakah panduan menulis karya ilmiah dalam bentuk draf perencanaan karya ilmiah yang memuat langkah-langkah untuk menghasilkan artikel karya ilmiah akan membantu

mahasiswa menghasilkan tulisan karya ilmiah. Dari 22 responden 9 menjawab setuju, 9 menjawab sangat setuju, dan 4 menjawab kurang setuju. Hal ini semakin memperkuat bahwa penggunaan draf perencanaan karya ilmiah sangat membantu mahasiswa dalam menulis karya ilmiah.

Pertanyaan terakhir adalah apakah panduan tersebut perlu memuat langkah-langkah seperti: a. bagaimana menentukan topik, b. bagaimana menspesifikasi topik, c. bagaimana menentukan judul, d. bagaimana menentukan tujuan, e. bagaimana menyusun kerangka, f. bagaimana merinci kerangka, g. bagaimana mengumpulkan bahan, dan h. bagaimana menulis butir-butir utama karya ilmiah. Dari 22 responden 8 menjawab setuju, 12 menjawab sangat setuju, dan tidak ada yang menjawab kurang setuju. Hal ini memaparkan gambaran pembuatan draf perencanaan karya ilmiah.

### **Pelaksanaan Pembelajaran**

Pembelajaran ini dimulai dengan berlatih mengenali dan menganalisis karya tulis. Hal itu bertujuan untuk mengenali perbedaan karya tulis ilmiah dengan karya tulis lain. Berikutnya adalah praktik berlatih menentukan topik, membatasi topik, merumuskan judul, dan merumuskan tujuan. Dalam praktik ini mahasiswa dibebaskan memilih topik sesuai bidang, yakni analisis kesalahan berbahasa. Membatasi topik diarahkan dengan memunculkan pertanyaan 5W dan 1H tentang topik yang sudah dipilih.

Berikutnya adalah praktik menyusun kerangka isi karya ilmiah, merinci kerangka karya ilmiah, dan mengumpulkan bahan atau sumber acuan. Menyusun kerangka dipadu dengan memberikan pertanyaan dan jawaban tentang isi karya ilmiah.

Praktik berikutnya adalah praktik mengembangkan paparan pendahuluan. Hal ini dilakukan dengan cara menuliskan butir-butir pokok yang melatarbelakangi pemilihan judul tersebut dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan pemandu, seperti, mengapa saya memilih topik tersebut, apa kata ahli/teori tentang topik tersebut, apa pentingnya topik tersebut saya bahas, bagaimana jika topik tersebut tidak saya bahas, dan topik tersebut penting bagi siapa.

Selanjutnya dilanjutkan dengan praktik memaparkan butir-butir teks utama. Hal ini dapat dikatakan bahwa mahasiswa hampir

menciptakan karya ilmiah utuh. Pada tahap ini mahasiswa sudah merancang tubuh karya ilmiah.

Praktik selanjutnya adalah menyesuaikan dengan templat jurnal yang dituju. Pada tahap ini karya ilmiah utuh telah diciptakan. Berikutnya mahasiswa diarahkan untuk mengirim ke jurnal-jurnal sesuai bidang tersebut.

### **Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan melihat praktik demi praktik yang telah dipaparkan di pelaksanaan pembelajaran dan juga melihat produk mata kuliah yang sudah diciptakan. Pada mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa ini setiap praktik dikerjakan mahasiswa dengan cukup baik. Mahasiswa diminta memaparkan setiap praktik yang dilakukan setelah itu dosen dan teman sejawat memberikan komentar dan pertanyaan tentang praktik itu. Dari 39 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa semuanya mampu menentukan topik yang telah dipilih dan sampai memaparkan butir utama karya ilmiah. Dengan demikian anggapan awal mahasiswa yang menyatakan bahwa menulis karya ilmiah itu sulit tidaklah terbukti. Mereka mampu menciptakan karya ilmiah dengan diberi media draf perencanaan karya ilmiah.

### **Simpulan**

Pembelajaran menulis karya ilmiah pada mata kuliah Analisis Kesalahan Berbahasa terbukti berhasil dengan menggunakan model pembelajaran *project base learning (PjBL)*. Dalam hal ini model tersebut dibantu dengan media pembelajaran draf perencanaan karya ilmiah. Draft tersebut disusun dengan adanya kuesioner yang ditujukan pada mahasiswa, sehingga dapat dirancang formula yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Proses yang tertata dengan baik mampu membuat mahasiswa mampu mengeluarkan kreativitas mereka dalam menulis karya ilmiah.

Penggunaan media ini juga mampu memupuskan anggapan bahwa menulis karya ilmiah itu sulit. Dengan adanya panduan yang tertata menulis karya ilmiah menjadi mengalir. Hal itu dapat dibuktikan dengan keberhasilan mahasiswa membuat proyek yang direncanakan.

Selain itu, proses penulisan karya ilmiah yang dilakukan dengan tahapan yang jelas akan mengurangi tindak kecurangan mahasiswa dalam dunia akademik, seperti mengambil milik orang atau plagiat dan juga mengakui milik orang.

## Referensi

- [1] Dewanto, *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press, 2007.
- [2] M. dan W. Doyin, *Bahasa Indonesia: Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press, 2009.
- [3] A. P. . Widodo, *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- [4] T. I. B. Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013( kurikulum tematik Integratif*. Jakarta: Kencana, 2014.
- [5] Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014.
- [6] Z. Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya, 2013.
- [7] K. Priatna, "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMA Negeri 1 Sukasada," *J. Nas. Tek. Inform.*, vol. 1, p. 72, 2017.

# **Penerapan Model *Project Based Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Produktivitas dan Kemandirian Mahasiswa Pbsi Unisma dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Bahasa**

**Itznaniyah Umie Murniatie<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang  
Email: [itznaniyahmurniatie@unisma.ac.id](mailto:itznaniyahmurniatie@unisma.ac.id)

## **Pendahuluan**

Mahasiswa merupakan salah satu generasi penerus bangsa yang memiliki peran dan kewajiban untuk meneruskan perjuangan bangsa. Sebagai generasi penerus, mahasiswa harus bekerja dan belajar dengan sungguh untuk meningkatkan kualitasnya. Untuk memajukan sebuah negara, membutuhkan generasi yang memiliki potensi sesuai dengan keilmuannya. Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada akhirnya, diharapkan generasi yang berkualitas harus mampu mengisi posisi sesuai dengan keahliannya dan kehadirannya diperlukan untuk memajukan negara.

Di zaman modern ini, dalam segala aspek, dituntut untuk mampu menciptakan lapangan kerja sehingga dengan demikian dapat mengurangi angka pengangguran dalam sebuah negara. Salah satu upaya pemerintah untuk mengurangi tingginya angka pengangguran adalah melalui mata kuliah kewirausahaan yang terdapat dalam setiap prodi dalam suatu perguruan tinggi. Melalui pembelajaran yang ditawarkan, mahasiswa diharapkan mampu menjadi wirausahawan yang berkualitas dan lulusan yang berdaya saing tinggi. Senada dengan pernyataan tersebut, Osborne & Gaebler [1] menyatakan bahwa perkembangan

dunia saat ini membutuhkan pemerintahan yang berjiwa wirausaha. Kewirausahaan adalah sikap, jiwa, dan semangat luhur insan yang inovatif dan kreatif yang mencari kemajuan pribadi dan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu tercapainya kemampuan belajar seorang siswa. Model pembelajaran berbasis kelas yang sebelumnya monoton dengan karakter teoritis perlu dimodifikasi melalui pembelajaran yang lebih inovatif dan terkait lapangan dengan keterlibatan mahasiswa guna meningkatkan kualitas dan kemampuan lulusan. Pembelajaran berbasis proyek (PBL) diyakini relevan dengan mata kuliah kewirausahaan. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. [2]

Penelitian terdahulu menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa [3]. Dan pada penelitian lain ditemukan bahwa identitas profesional mahasiswa dan dosen dibentuk dengan pengalaman yang bermakna dalam dua dimensi, yaitu mengatasi tantangan dan keterlibatan dalam kerjasama yang bermanfaat dan saling mendukung satu sama lain dengan menerapkan project based learning.

Berdasarkan kenyataan bahwa di era saat ini, Indonesia masih banyak membutuhkan generasi yang mampu menciptakan lapangan kerja tanpa harus menunggu atau berpangku tangan pada pemerintah, khususnya wirausaha muda yang kreatif, inovatif dan dapat mengikuti kemajuan teknologi, maka peran akademik sangat penting dalam memberikan pemahaman, pengalaman, pelatihan, serta kesiapan mental, di luar dari dukungan pemerintah dalam melahirkan ribuan wirausaha di Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Penerapan Model Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Produktivitas Dan Kemandirian Mahasiswa Ppsi Unisma Dalam Mata Kuliah Kewirausahaan Bahasa”.

## **Pembahasan**

### **Perencanaan**

Mata kuliah kewirausahaan bahasa merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan

Sastra Indonesia di semester 5. Pada mata kuliah tersebut, diharapkan memiliki luaran berupa produk kebahasaan yang berkaitan dengan program studi bahasa Indonesia, yang dapat dijadikan media atau sarana mahasiswa untuk berlatih melakukan kegiatan berwirausaha. Beberapa produk luaran tersebut seperti, buku bahan ajar bahasa Indonesia, karya-karya sastra seperti kumpulan novel, cerpen, puisi, media pembelajaran bahasa Indonesia, berwirausaha menjadi editor, dan produk atau kegiatan lainnya yang dapat melatih mental wirausaha mahasiswa.

Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh [4] Kewirausahaan adalah suatu ilmu yang mengkaji tentang pengembangan dan pembangunan semangat kreativitas serta berani menanggung risiko terhadap pekerjaan yang dilakukan demi mewujudkan hasil karya tersebut. Pada akhirnya kewirausahaan mengajarkan bagaimana proses menciptakan suatu ide yang baru dan berusaha untuk terwujudnya ide tersebut sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh [5] terdiri dari :

1. *Start With the Essential Question*

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pada kegiatan ini, dosen memberikan seputar pertanyaan tentang, “Kira-kira dalam bidang keilmuan Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia, produk dan kegiatan apa saja yang dapat menumbuhkan bakat kewirausahaan mahasiswa?”. “Apa itu kewirausahaan bahasa?”, “Mengapa perlu berwirausaha?”. Pertanyaan-pertanyaan demikian dapat merangsang pola pikir mahasiswa, dan memberikan gambaran kepada mahasiswa terkait akan bagaimana proses pembelajaran dalam mata kuliah kewirausahaan bahasa,

2. *Design a Plan for the Project*

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam

menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek. Pada tahap ini, dosen mulai memberikan penjelasan mengenai proyek akhir yang diharapkan menjadi luaran dalam mata kuliah kewirausahaan bahasa. Mahasiswa secara berkelompok, bebas memilih akan menciptakan produk luaran apa atau melakukan kegiatan wirausaha yang bagaimana, dengan catatan produk luaran dan kegiatan mahasiswa tersebut masih berkaitan dengan bidang keilmuan dalam prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

3. *Create a Schedule*

Mahasiswa dan dosen secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline penyelesaian proyek, membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

Beberapa pertemuan, dosen memberikan fasilitas dengan menghadirkan orang-orang yang dapat menjadi inspirasi dalam menciptakan luaran wirausaha, beberapa mahasiswa yang sudah terjun dalam dunia kepenulisan, memiliki banyak produk atau naskah buku dan karya sastra yang sudah diperjual belikan, dijadikan sebagai pemateri tamu di depan mahasiswa, sehingga dapat memberikan motivasi dan pelatihan kepada mahasiswa untuk dapat menciptakan produk buku bahan ajar atau karya sastra yang dapat diperjual belikan. Pertemuan lainnya, mahasiswa melakukan kegiatan konsultasi kepada dosen terkait produk yang akan dihasilkan, kemudian jika gagasan tersebut disetujui oleh dosen, maka mahasiswa dapat memulai menciptakan produk luaran tersebut, dengan rutin melakukan pembimbingan.

4. *Assess the Outcome*

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang

tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Pada tahap penilaian, dosen memberikan penjelasan kepada mahasiswa tentang apa saja yang akan menjadi penilaian selama proses perkuliahan kewirausahaan bahasa. Penilaian tersebut terdiri dari 3 aspek, sesuai dengan Permendikbud 66 dan 81 tahun 2013 dijelaskan bahwa penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran, yang meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

5. *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Dosen dan mahasiswa secara bersama-sama mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.

## **Pelaksanaan**

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan pendahuluan, dosen memberikan pengantar perkuliahan diawali dengan memberikan seputar pertanyaan tentang kewirausahaan dan produk kewirausahaan bahasa yang berkaitan dengan bidang keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Mahasiswa secara berdiskusi diajak untuk menemukan produk-produk yang dapat dijadikan kegiatan wirausaha bahasa. Dosen memberikan tayangan berupa video-video tokoh-tokoh *youtuber*, yang dapat menjadi motivasi dan inspirasi mahasiswa dalam berwirausaha, terutama dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia.

Pada beberapa pertemuan di awal, dosen menjelaskan tujuan dan manfaat dari kegiatan berwirausaha. Sesuai dengan pernyataan [6] mengemukakan bahwa:

“Materi pendidikan kewirausahaan mencakup pemahaman konsep wirausaha, kewirausahaan, karakteristik wirausaha, serta kompetensi yang harus dimiliki dari buku teks, slide, film, kisah sukses, dan buku lain. Pendidikan kewirausahaan mengembangkan ide bisnis potensial, menilai dan menganalisis peluang pasar, memanfaatkan dan menangkap peluang usaha, pemahaman etika bisnis, dalam berwirausaha dan masalahnya”.

Materi yang diajarkan pada mata kuliah pendidikan kewirausahaan sebagai konsep dan karakteristik wirausaha, sikap dan wawasan wirausaha, jenis-jenis wirausaha, merencanakan kegiatan wirausaha, strategi berwirausaha, penentuan lokasi usaha, mengembangkan dan mengantisipasi resiko wirausaha, menganalisis peluang wirausaha di lingkungan sekitar, dan praktek kegiatan wirausaha.

## 2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, dalam beberapa pertemuan, dosen menghadirkan senior sebagai pembicara tamu. Pembicara tersebut adalah Dani Alifian, merupakan mahasiswa semester 7 yang telah menerbitkan banyak karya sastra, dan karyanya laku di pasaran. Dani memberikan tips dan trik, berbagi pengalaman bagaimana menghasilkan karya tulis yang dapat menjadi daya tarik bagi penerbit. Dalam kesempatan itu, Dani juga berbagi kisah tentang awal mula ketertarikannya pada bidang bahasa dan sastra Indonesia.

Dalam kegiatan lain, dosen menayangkan tayangan media-media pembelajaran bahasa Indonesia, yang diharapkan dapat merangsang ide atau gagasan mahasiswa untuk menciptakan produk wirausaha. Dosen juga memberikan jadwal pembimbingan terkait produk yang dihasilkan, sehingga diharapkan saat akhir perkuliahan, ide produk yang digagas sudah terbit.

Point penting dalam penilaian mata kuliah kewirausahaan bahasa, dosen memberikan reward, bagi mahasiswa yang luaran/produknya diminati oleh penerbit, pemberian reward tersebut diharapkan dapat memotivasi mahasiswa dalam menghasilkan produk yang baik. *Reward* merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. Pemberian *reward* dalam proses perkuliahan cukup penting terutama sebagai

faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku mahasiswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya pemberian reward ini dapat menimbulkan motivasi belajar mahasiswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan mahasiswa.

### 3. Kegiatan Akhir

Di akhir perkuliahan, dosen melakukan refleksi dengan berdiskusi secara langsung kepada mahasiswa terkait kesulitan-kesulitan yang dialami oleh mahasiswa selama proses perkuliahan kewirausahaan bahasa, masukan-masukan dari mahasiswa terkait kekurangan selama proses pembelajaran dapat menjadi sarana perbaikan bagi kinerja berikutnya. Beberapa mahasiswa juga diminta untuk menceritakan kesan, pesan serta pengalaman berharganya selama menciptakan luaran produk yang terkait kewirausahaan bahasa.

## Penilaian

Selama proses perkuliahan terdapat 40 mahasiswa yang memprogram mata kuliah kewirausahaan bahasa. Berdasarkan 3 aspek penilaian yang dilakukan, yakni meliputi, aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berikut hasil penilaian dari aspek sikap.

**Tabel 1.** Hasil Survey

No	Jumlah mahasiswa aktif	Jumlah mahasiswa kurang aktif
Disiplin	30	10
Bertanggung jawab	35	5
Mandiri	25	15

Berdasarkan data dari tabel di atas yang diperoleh dari kegiatan observasi selama proses perkuliahan, dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki sikap positif dalam menyelesaikan proyek akhir mata kuliah kewirausahaan bahasa. Beberapa mahasiswa masih belum dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya, dan belum mandiri dalam menyelesaikan proyek akhir, dikarenakan dari laporan rekan sejawat diperoleh informasi bahwa beberapa mahasiswa tidak berperan secara aktif di kelompoknya.

Dari aspek pengetahuan, diperoleh data bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pengetahuan yang baik terkait produk kewirausahaan bahasa. Sedangkan dari aspek keterampilan, diperoleh data bahwa 10 dari 40 mahasiswa memiliki luaran karya dan buku yang berhasil menarik minat penerbit untuk menerbitkan karya tersebut secara gratis. Sehingga 10 mahasiswa tersebut mendapat nilai A dalam mata kuliah kewirausahaan bahasa.

Sebagai salah satu model pembelajaran, banyak para ahli mengungkapkan keunggulan model *Project Based Learning* ini. Helm dan Katz dalam [7] memandang model ini memiliki keunggulan yakni “dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa, sosial emosional siswa, dan berbagai keterampilan berpikir untuk dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata”. Sehingga model pembelajaran ini sangat sesuai dengan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan, karena dalam model pembelajaran ini, mahasiswa dapat kreatif menciptakan ide atau gagasan yang dapat dijadikan produk untuk kegiatan berwirausaha.

Selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut: memerlukan banyak waktu dan biaya, memerlukan banyak media dan sumber belajar, memerlukan dosen dan mahasiswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang, dan ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi yang dilakukan, model pembelajaran *project based learning* sangat sesuai dan bermanfaat bagi mahasiswa di era abad 21 ini. Seluruh rangkaian dalam tahapan model pembelajaran *project based learning* telah sesuai dilaksanakan dan tercapai dengan baik. Selain terbukti efektif karena mampu menciptakan kemandirian dan produktivitas mahasiswa dalam menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan wirausaha, model pembelajaran *project based learning* ini juga dapat membantu meningkatkan perekonomian negara, karena mampu menciptakan mahasiswa yang kreatif dalam menciptakan produk wirausaha.

Perlu dilakukan kajian secara berkelanjutan terkait bagaimana merancang suatu penugasan berbasis PjBL yang lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa, namun tetap dengan memerhatikan kompetensi yang akan dicapai.

## Referensi

- [1] Suryana, *Kewirausahaan Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Bandung: Salemba, 2003.
- [2] Santyasa, "Pembelajaran inovatif: model kolaboratif, basis proyek, dan orientasi nos," 2006.
- [3] S. K. Ummah, A. Inam, and R. D. Azmi, "Creating manipulatives: Improving students' creativity through project-based learning," *J. Math. Educ.*, vol. 10, no. 1, pp. 93–102, 2019, doi: 10.22342/jme.10.1.5093.93-102.
- [4] Fahmi, *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [5] The George Lucas Educational Foundation, "Edutopia Module," *The George Lucas Educational Foundation*, 2005.
- [6] David Wijaya, *Pendidikan Kewirausahaan Untuk Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- [7] Y. Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.



# Implementasi Project Based Learning (PjBL) pada Mata Kuliah Praktik Komputer 3 di Masa Pembelajaran Daring Akibat Pandemi Covid 19

Siti Nurul Hasana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan,  
Universitas Islam Malang  
Email: [s.nurulhasana@unisma.ac.id](mailto:s.nurulhasana@unisma.ac.id)

## Pendahuluan

Pandemi Covid 19 memberikan dampak yang luar biasa dalam berbagai sektor kehidupan. Penularan virus Covid 19 yang sangat cepat dan sulit dikendalikan membuat semua negara mengambil langkah antisipasi untuk mencegah penyebarannya, salah satunya dengan melakukan tindakan *lockdown*. Berbagai sektor lumpuh dan PBB mengumumkan bahwa salah satu sektor yang sangat terdampak pandemi Covid 19 ini adalah sektor pendidikan [1]. Hampir semua institusi pendidikan di berbagai negara menerapkan *School from Home* (SFH). Hal ini dilakukan sesuai dengan arahan *World Health Organization* (WHO) yang merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang akan berpotensi menimbulkan kerumunan massa dengan tujuan untuk mencegah penyebaran COVID-19 [2]. Indonesia sebagai salah satu negara yang juga terdampak Covid 19 turut segera mengambil langkah sigap melalui Surat Keputusan Bersama 4 Menteri yang menyatakan bahwa proses pembelajaran, termasuk di jenjang pendidikan tinggi pada tahun akademik 2020/2021 wajib diselenggarakan secara daring untuk seluruh mata kuliah teori dan sedapat mungkin mengusahakan juga secara daring untuk mata kuliah praktik. Hal ini menjadikan sistem Pembelajaran Jarak Jauh dianggap sebagai solusi masalah karena kondisi pandemi mengharuskan dosen

dan mahasiswa melakukan aktivitas perkuliahan dari rumah.

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) telah diatur dalam Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan [3]. Dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 disebutkan bahwa Pendidikan Jarak Jauh adalah pendidikan dimana peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya [2]. Salah satu bentuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah dengan menyusun pembelajaran secara daring (*online*). Definisi pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi melalui jaringan internet dan dipadukan dengan alat atau aplikasi yang menunjang aktivitas pembelajaran [4]. Pendapat lain menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka langsung dan menggunakan suatu *platform* yang mendukung agar prosesnya dapat dilakukan jarak jauh sehingga proses pembelajaran tersebut dapat memberikan layanan pembelajaran dengan jaringan yang lebih luas [5]. Tantangan yang muncul dalam pembelajaran daring ini adalah dibutuhkannya keahlian penggunaan teknologi informasi baik dari pendidik maupun peserta didik demi kelancaran proses pembelajarannya [2].

Permasalahan muncul ketika kondisi ini dihadapkan pada mata kuliah praktik. Pembelajaran praktik adalah suatu kegiatan belajar yang bertujuan agar peserta didik dapat melakukan pengujian dan pengaplikasian alat atau metode tertentu, baik di dalam laboratorium maupun di luar laboratorium [6]. Metode praktikum sebagai metode dalam kuliah praktik merupakan suatu metode pembelajaran dengan cara mempraktekkan langsung proses pembuktian suatu konsep yang sedang dipelajari [7]. Mata kuliah praktik memiliki beberapa keunggulan tersendiri, yaitu dengan melakukan praktikum peserta didik akan menjadi lebih yakin atas satu hal yang sedang dipelajari daripada hanya dengan menerima informasi dari pendidik dan buku saja, praktikum juga dapat memperkaya pengalaman, mengembangkan sikap ilmiah, serta hasil belajar dengan metode praktikum akan bertahan lebih lama

dalam ingatan peserta didik [8]. Pembelajaran praktik yang capaian kompetensinya adalah meningkatkan keterampilan dan kompetensi peserta didik dalam menggunakan peralatan, mengaplikasikan *software* dan mengembangkan proyek, memang idelanya dilaksanakan secara luring (*offline*). Akan tetapi, kondisi pandemi memaksa para pendidik dapat melaksanakan pembelajaran mata kuliah praktik ini secara daring. Hal ini menjadi permasalahan tersendiri dikarenakan infrastruktur jaringan memang belum merata di berbagai daerah padahal jaringan merupakan kebutuhan utama pembelajaran daring, ditambah lagi situasi darurat membuat sebagian dosen melaksanakan pembelajaran daring seadanya, tanpa interaksi yang merupakan kebutuhan utama dalam mata kuliah praktik [2]. Permasalahan ini juga terjadi pada mata kuliah Komputer 3 yang merupakan mata kuliah praktik di Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang (UNISMA).

Komputer 3 merupakan mata kuliah wajib untuk mahasiswa Semester 5 di Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNISMA. Komputer 3 ini merupakan mata kuliah praktik yang mempelajari tentang penyusunan bahasa pemrograman Python untuk dipraktikkan pada analisis *data science*. Idealnya, pembelajaran Komputer 3 ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer agar seluruh capaian pembelajarannya dapat terpenuhi. Akan tetapi, kondisi pandemi menuntut dosen Komputer 3 untuk dapat memperoleh solusi agar mata kuliah praktik ini dapat tetap terjalani secara daring dengan seluruh capaian pembelajarannya terpenuhi, akan tetapi juga tidak menjadikan beban bagi mahasiswa peserta mata kuliah ini. Di masa pandemi Covid 19, Kemendikbud juga menyarankan kepada para pendidik untuk tidak hanya fokus mengejar target kurikulum saja, melainkan juga membekali peserta didik dengan kemampuan hidup yang sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter, dikarenakan pandemi ini merupakan masa darurat.

Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diselenggarakan di FKIP UNISMA, Prodi Pendidikan Matematika berpedoman pada kurikulum 2013 yang telah dirancang sedemikian rupa menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan suatu kerangka ilmiah pembelajaran yang diadaptasi oleh Kurikulum 2013 dari langkah-langkah ilmiah pada ilmu pengetahuan yang diyakini sebagai langkah jitu dalam perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan,

dan pengetahuan peserta didik di Indonesia. Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 lampiran IV menyatakan bahwa pendekatan saintifik terdiri atas lima pengalaman pokok belajar, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan atau mengolah informasi, dan mengomunikasikan [3]. Untuk dapat memenuhi tahapan pendekatan saintifik tersebut perlu diterapkan sebuah model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi, khususnya pada mata kuliah praktik seperti Komputer 3 ini.

Salah satu model yang digunakan dalam Kurikulum 2013 dikarenakan model tersebut dapat memenuhi kelima pengalaman pokok belajar yang dijelaskan sebelumnya adalah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL). PjBL adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang disusun secara kompleks. Fokus pembelajaran dalam PjBL adalah pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama suatu disiplin ilmu, melibatkan peserta didik dalam proses investigasi pemecahan masalah dan tugas-tugas dalam PjBL bertujuan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki dan akhirnya dapat menghasilkan produk dari proyek yang dikerjakan [11]. PjBL adalah suatu model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dan keterampilan peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi dalam kelompok kerja secara kooperatif, memberikan kesempatan pada peserta didik dalam mengorganisasi proyek, sehingga dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu memperdalam materi dan mampu mengaplikasikan materi yang sedang dipelajari [9].

PjBL dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, sehingga pendidik hanya berfungsi sebagai fasilitator dan selanjutnya dapat mengevaluasi produk hasil kinerja dari peserta didik yang ditampilkan dari hasil proyek yang dikerjakan [10]. Dalam model PjBL, pendidik berkesempatan untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan pelaksanaan kerja proyek yang dapat meningkatkan kreatifitas dan motivasi peserta didik. Fokus PjBL adalah memfasilitasi peserta

didik untuk dapat melakukan investigasi dan memecahkan masalah. Pemberian tugas-tugas pada PjBL bersifat *students centered* (berpusat pada peserta didik) dan menghasilkan produk nyata. Implementasi PjBL tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan saja, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, keterampilan mengatur waktu belajar, komunikasi, bekerja dalam tim, adaptasi terhadap perubahan, dan melatih proses evaluasi diri [12]. Lebih lanjut, penerapan PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar [13].

Definisi-definisi PjBL di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran ini relevan untuk dapat diaplikasikan pada pembelajaran mata kuliah Komputer 3 sebagai mata kuliah praktik yang memerlukan motivasi yang tinggi dari mahasiswa peserta untuk menjalankan pembelajarannya secara daring di masa pandemi Covid 19. Lebih lanjut dijelaskan bahwa PjBL merupakan model pembelajaran yang umum digunakan untuk mencapai kompetensi berpikir peserta didik dan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang fleksibel [14]. Fleksibilitas model PjBL ini juga sangat diperlukan oleh dosen pengampu mata kuliah praktik seperti Komputer 3 untuk dapat menyusun rangkaian proses pembelajaran di masa pembelajaran daring seperti saat ini. Dengan PjBL diharapkan agar proses praktik tetap dapat dijalankan dengan baik, dan tugas proyek dapat dijadikan sebagai salah satu sarana yang dapat membantu dosen pengampu memantau mahasiswa untuk disiplin mengerjakan tugas praktiknya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model PjBL yang disusun sedemikian rupa dengan menyesuaikan kebutuhan mata kuliah Komputer 3 sebagai mata kuliah praktik diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi menjalankan pembelajaran mata kuliah praktik secara daring di masa pandemi Covid 19.

## **Pembahasan**

### **Perencanaan**

Komputer 3 merupakan mata kuliah praktik yang wajib ditempuh mahasiswa semester 5 di Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNISMA. Sebagai mata kuliah praktik, Komputer 3 memiliki bobot 3 SKS.

Komputer 3 dirancang sebagai mata kuliah praktik yang membekali mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika dengan kemampuan penyusunan bahasa pemrograman komputer. Tahun ajaran kali ini, Komputer 3 mempelajari bahasa pemrograman Python yang sedang menjadi bahasa pemrograman paling populer saat ini. Hal ini bertujuan agar mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika mendapatkan ilmu bahasa pemrograman yang *up to date* dan sesuai dengan perkembangan jaman dan Python merupakan bahasa pemrograman yang sedang banyak diaplikasikan di berbagai bidang saat ini. Penggunaan bahasa pemrograman Python pada mata kuliah Komputer 3 fokus pada aplikasi Python untuk *data science*. Sehingga materi-materi yang diajarkan dalam Komputer 3 sebagian besar adalah aplikasi bahasa pemrograman Python untuk melakukan analisa-analisa Statistika yang banyak dimanfaatkan untuk *data science*. Susunan materi-materi yang dipelajari di Komputer 3 meliputi Telaah *Data Science* dengan Python, Bermain data dengan Python (Dasar-dasar penyusunan bahasa pemrograman Python), Visualisasi data dengan Python, Eksplorasi Data, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, dan Regresi Logistik.

Dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun untuk masa pembelajaran daring ini, bobot 3 SKS pada Komputer 3 akan dibagi menjadi 50% untuk teori dan 50% untuk praktik. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) pada mata kuliah praktik ini meliputi CPL Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus, dan Pengetahuan dimana Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK) Komputer 3 meliputi empat target capaian yaitu mahasiswa mampu menggunakan Python sebagai alat untuk *data science*, mahasiswa mampu menyusun program dengan menggunakan bahasa pemrograman Python, mahasiswa mampu menentukan *tool* yang tepat untuk menjalankan pemrograman Python, dan mahasiswa mampu mengeksplor dan menganalisa data menggunakan pemrograman Python. Pemenuhan keseluruhan CP-MK akan dilaksanakan dalam total 16 kali pertemuan yang terdiri dari 14 kali pertemuan pembelajaran dan 2 kali pertemuan untuk Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

Dengan mengimplementasikan pendekatan PjBL pada perkuliahan Komputer 3, maka dosen pengampu akan berperan sebagai fasilitator bagi mahasiswa peserta perkuliahan untuk dapat memberikan

panduan dan arahan-arahan, baik dalam praktik penyusunan bahasa pemrograman Python maupun ketika mengaplikasikan Python pada tugas proyek *data science* yang diberikan. Hal ini dikarenakan pada model PjBL, mahasiswa akan dilatih bekerja secara kolaboratif, dengan proses penilaian dilakukan secara autentik, dan sumber belajar bisa sangat berkembang dengan kebebasan pencarian sumber belajar yang bisa diperoleh mahasiswa seluas-luasnya [15]. Pendekatan PjBL yang diimplementasikan pada mata kuliah Komputer 3 ini akan berpatokan pada langkah-langkah PjBL yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation, yaitu sebuah yayasan swasta nirlaba dan nonpartisan yang dioperasikan untuk tujuan pendidikan.

Langkah-langkah pembelajaran PjBL yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation [15] adalah sebagai berikut.

1. *Start With the Essential Question*

Pembelajaran dengan model PjBL dimulai dari sebuah pertanyaan esensial, dimana pertanyaan ini dapat memberikan penugasan untuk peserta didik dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari yang kemudian dilanjutkan dengan investigasi mendalam. Pendidik harus berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk peserta didik dan tingkat kemampuan berpikirnya.

Dalam mata kuliah Komputer 3 ini, proses penyusunan pertanyaan ini dilakukan di awal perkuliahan dimana pertemuan pertama akan berisi pemaparan kontrak kuliah, penjelasan singkat tentang pelaksanaan pembelajaran mata kuliah praktik dengan model PjBL, serta memulai penugasan proyek dengan pengajuan pertanyaan bagaimana menyelesaikan analisa data Statistika dengan menggunakan susunan bahasa pemrograman Python. Pertemuan pertama difokuskan untuk memberikan penjelasan kepada mahasiswa tentang bagaimana langkah pembelajaran Komputer 3 selama satu semester menggunakan model pembelajaran PjBL, apa yang harus dipersiapkan, bagaimana luaran akhir mata kuliah, serta proses evaluasi dan penilaian akhir mata kuliah Komputer 3.

2. *Design a Plan for the Project*

Tahapan perencanaan dalam pendekatan PjBL dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Hal ini bertujuan

agar peserta didik memiliki rasa berkontribusi terhadap proyek tersebut sejak dari tahap perencanaan. Perencanaan berisi penyusunan aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial di awal kegiatan dengan cara mengintegrasikan berbagai subyek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan dalam membantu penyelesaian proyek. Dalam implementasi PjBL untuk mata kuliah Komputer 3, tahap ini dilaksanakan juga pada pertemuan pertama bersama dengan tahap *Start With the Essential Question* sebelumnya.

### 3. *Create a Schedule*

Pada tahap ini, pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan dalam penyelesaian proyek. Susunan kegiatan pada tahap ini antara lain sebagai berikut.

#### a. Menyusun *timeline* pengerjaan proyek.

Pada pembelajaran Komputer 3, *timeline* disusun tidak langsung melaksanakan proyek sejak pertemuan kedua. Hal ini dikarenakan, bahasa pemrograman Python merupakan materi yang baru dipelajari oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP UNISMA. Sehingga, total pertemuan pelaksanaan pembelajaran Komputer 3 harus dibagi menjadi tahap penjelasan teori tentang pemrograman Python dan pelaksanaan proyek. Pada kuliah Komputer 3, pembelajaran teori yang diikuti praktek dilaksanakan sejak pertemuan kedua sampai pertemuan ke-11. Sedangkan untuk pelaksanaan proyek dikerjakan sejak pertemuan ke-12 sampai dengan pengumpulan hasil penugasan pada minggu ke-16 di minggu UAS.

#### b. Menentukan *deadline* penyelesaian proyek.

Pada pembelajaran Komputer 3, batas akhir pengumpulan hasil proyek adalah pada saat pelaksanaan UAS di pertemuan ke-16.

#### c. Mengarahkan peserta didik agar dapat menyusun rencana pengerjaan proyek dengan cara yang baru.

PadapembelajaranKomputer3,mahasiswadimintamelakukan analisa Statistika untuk permasalahan-permasalahan

di sekitarnya, dengan menggunakan bahasa pemrograman Python. Permasalahan-permasalahan yang dianalisa menggunakan uji-uji Statistika yang biasanya dikerjakan menggunakan *software* lain, seperti SPSS, harus diselesaikan menggunakan uji Statistika yang disusun menggunakan bahasa pemrograman Python.

- d. Membimbing peserta didik selama pelaksanaan proyek.

Pada pembelajaran Komputer 3 ini, proses pembimbingan dilaksanakan secara daring pada dua kegiatan, yang pertama pada proses praktik penyusunan bahasa pemrograman Python di minggu penyampaian materi dari minggu ke-2 sampai minggu ke-11, dan dilanjutkan pembimbingan ketika pelaksanaan proyek di minggu ke-12 sampai minggu ke-15.

- e. Meminta peserta didik untuk menyusun presentasi penjelasan tentang keseluruhan rancangan proyek yang dilaksanakan.

Pada pembelajaran Komputer 3 ini, mahasiswa diminta untuk dapat menjelaskan berbagai poin dalam proyek, seperti alasan pemilihan masalah yang diteliti, penjelasan penentuan uji Statistika yang digunakan, sampai pada proses menjelaskan hasil uji Statistika yang telah dikerjakan dengan menggunakan susunan bahasa pemrograman Python.

#### 4. *Monitor the Students and the Progress of the Project*

Pendidik sebagai fasilitator dalam implementasi PjBL bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik selama menyelesaikan proyek. Proses monitor dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses tahapan yang dijalankan. Dengan kata lain, pendidik berperan menjadi mentor bagi seluruh proses kegiatan peserta didik. Suatu rubrik perlu disusun untuk merekam keseluruhan kegiatan yang dilakukan peserta didik agar proses monitor bisa lebih mudah dan jelas untuk dikerjakan.

Pada pembelajaran Komputer 3, proses monitor dilakukan secara daring mulai dari tahap pelaksanaan praktik harian di pertemuan ke-2 sampai ke-11, sampai dengan tahap pelaksanaan dan penyelesaian proyek dari pertemuan ke-12 sampai ke-15. Proses monitor pada tahap praktik harian dilaksanakan secara

daring melalui bagian forum diskusi di *Learning Management System* (LMS) UNISMA dan atau grup Whatsapp yang telah disusun. Sedangkan proses monitor pada tahap pengerjaan proyek dilakukan secara daring melalui pertemuan virtual via Zoom agar proses konsultasi dan monitor pelaksanaan proyek bisa lebih detil dan dipahami oleh mahasiswa.

5. *Assess the Outcome*

Tahap penilaian dilakukan untuk membantu pendidik dalam mengukur standar capaian yang harus dipenuhi. Tahap penilaian juga berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai, serta membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Proses penilaian pada mata kuliah Komputer 3 dilaksanakan dalam 3 tahap. Penilaian pertama dilaksanakan setiap hari ketika mahasiswa mendapatkan tugas praktek ketika masa pembelajaran teori. Pada tahap pertama ini, penilaian dilakukan dari tugas praktik yang selalu ada setiap harinya di pertemuan ke-2 sampai dengan ke-11. Selanjutnya, untuk penilaian kedua dilaksanakan ketika UTS, dimana UTS berada di pertemuan ke-8 dan menjadi penilaian untuk pemahaman teori dan praktik penyusunan bahasa pemrograman yang telah dipelajari sejak pertemuan ke-2 sampai ke-7. Sedangkan tahapan penilaian ketiga dilaksanakan ketika UAS yang bertujuan untuk menilai keseluruhan unsur penilaian melalui pengumpulan tugas proyek.

6. *Evaluate the Experience*

Pada akhir proses pembelajaran yang mengimplementasikan PjBL, pendidik dan peserta didik melakukan evaluasi terhadap seluruh kegiatan dan hasil proyek yang sudah dilaksanakan. Proses evaluasi dan refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Peserta didik akan diminta untuk memaparkan pengalamannya selama melaksanakan tugas proyek secara berkelompok. Hasil paparan dan diskusi dalam proses evaluasi diharapkan dapat memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran menggunakan model PjBL.

Proses evaluasi pada mata kuliah Komputer 3 dilaksanakan melalui kuesioner yang dibagikan melalui Google Form, karena proses evaluasi masih dilaksanakan ketika masa pembelajaran daring.

## **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran Komputer 3 yang mengimplementasikan PjBL dibedakan langkahnya menjadi 2 bagian, yaitu pada bagian pembelajaran teori dan praktik penyusunan bahasa pemrograman Python berdasarkan teori yang dipelajari, dan pada bagian pelaksanaan proyek untuk mengaplikasikan teori dan praktik yang telah dipelajari sebelumnya. Keseluruhan proses pembelajaran Komputer 3 dilaksanakan secara daring melalui LMS UNISMA. Media yang digunakan dalam kuliah Komputer 3 adalah video pembelajaran, aplikasi Zoom, dan aplikasi Whatsapp. Video pembelajaran diaplikasikan ketika memberikan penjelasan tentang teori yang sedang dipelajari sekaligus memberikan contoh penyusunan bahasa pemrograman Python yang harus dipraktikkan oleh mahasiswa di akhir perkuliahan dan hasil praktik harus dikumpulkan sebagai nilai tugas harian. Aplikasi Zoom dipergunakan ketika pembelajaran memerlukan metode synchronous dalam pelaksanaannya. Tahap synchronous ini diperlukan ketika mahasiswa membutuhkan konsultasi dan diskusi dengan dosen pengampu ketika melaksanakan tugas proyeknya. Sedangkan aplikasi Whatsapp dipergunakan untuk mendukung kelancaran komunikasi, baik dalam pembagian pengumuman dan pemberitahuan maupun proses konsultasi yang memang tidak memerlukan penjelasan detail secara langsung.

Langkah pelaksanaan pada kedua bagian tersebut di atas adalah sebagai berikut.

1. Pada Tahap Pembelajaran Teori dan Praktik (Pertemuan 2 sampai Pertemuan 11)
  - a. *Kegiatan Awal*

Pada tahap pembelajaran teori dan praktik ini, kegiatan awal dimulai dengan paparan tentang keterangan pendahuluan untuk materi yang akan dipelajari, apersepsi, motivasi, penjelasan tentang CPL dan CP-MK yg harus dicapai, tujuan,

manfaat pembelajaran yang akan dilakukan, dan diakhiri dengan penjelasan langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Keseluruhan keterangan ini disajikan pada bagian pendahuluan di setiap bagian pertemuan yang sudah disajikan di LMS UNISMA.

b. *Kegiatan Inti*

Kegiatan inti pada tahap pembelajaran teori dan praktik dimulai dengan paparan teori yang sedang dipelajari dilanjutkan dengan penyajian video-video pembelajaran dan contoh praktik yang bisa dipelajari oleh mahasiswa. Paparan materi dan video pembelajaran yang dibagikan diharapkan dapat menjadi pengganti eksistensi dosen pengampu yang biasanya selalu siap sedia di pembelajaran mata kuliah praktik secara luring. Walaupun seluruh proses pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui LMS, akan tetapi dosen pengampu tetap menyediakan bagian forum diskusi dan tetap memantau proses pembelajaran selama jam kuliah untuk dapat secara langsung menanggapi apabila pada pertemuan tersebut ada yang mengalami kesulitan ketika memahami paparan teori atau ketika mencoba mempraktikkan contoh yang diberikan.

Selanjutnya, kegiatan inti ini diakhiri dengan pemberian tugas untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Tugas ini juga menjadi sarana monitor dan evaluasi untuk memastikan bahwa seluruh mahasiswa telah mempraktikkan apa yang dipelajari karena memang Komputer 3 ini adalah mata kuliah praktik yang sedang dijalankan secara daring. Proses monitor untuk pelaksanaan praktik memang menjadi tantangan tersendiri selama masa pembelajaran daring, karena pada dasarnya proses monitor terhadap kegiatan praktik biasanya dilakukan secara luring di laboratorium komputer untuk memastikan setiap mahasiswa peserta sudah bisa mempraktikkan apa yang dipelajari. Oleh karena itu diperlukan solusi yang tepat agar capaian pelaksanaan praktik yang harus dipenuhi mahasiswa bisa termonitor dengan baik.

- c. *Kegiatan Akhir*

Tidak berbeda dengan perkuliahan yang lain, pembelajaran Komputer 3 pada tahapan pembelajaran teori dan praktik ini juga diakhiri dengan refleksi, penarikan kesimpulan, serta penjelasan kegiatan pembelajaran berikutnya. Keseluruhan tahapan ini dipaparkan dalam LMS UNISMA untuk mata kuliah Komputer 3.
2. Pada Tahap Pelaksanaan Proyek (Pertemuan 12 sampai Pertemuan 15)
  - a. *Kegiatan Awal*

Pada tahap pengerjaan proyek, pertemuan perkuliahan dilaksanakan secara synchronous menggunakan aplikasi Zoom. Pada tahap pengerjaan tugas proyek ini, kegiatan awal dimulai dengan apersepsi, motivasi, tujuan dilaksanakannya pertemuan virtual, dan diakhiri dengan penjelasan langkah pelaksanaan konsultasi pada pertemuan tersebut. Keseluruhan keterangan ini disampaikan oleh dosen pengampu dalam pertemuan virtual yang dilakukan.
  - b. *Kegiatan Inti*

Kegiatan inti pada tahap pengerjaan tugas proyek ini diisi dengan konsultasi dan diskusi antara dosen pengampu dan mahasiswa. Pada kegiatan inti ini, mahasiswa dipersilahkan untuk mengkonsultasikan apa saja yang sudah dikerjakan dalam rangka mengerjakan proyek yang memiliki tujuan untuk mempraktikkan teori dan praktik yang sudah dipelajari sebelumnya terhadap permasalahan riil yang telah dipilih. Pada pertemuan virtual tersebut mahasiswa dapat mengkonsultasikan hambatan atau masalah yang ditemui selama proses pengerjaan tugas proyek Komputer 3. Dosen pengampu berperan sebagai konsultan atas permasalahan yang dihadapi dengan memberikan arahan-arahan langkah solusi atau alternatif yang bisa diambil oleh mahasiswa demi kelancaran proses penyelesaian proyek yang dikerjakan.
  - c. *Kegiatan Akhir*

Tidak berbeda dengan perkuliahan yang lain, pembelajaran Komputer 3 juga pada tahap pengerjaan proyek ini juga

diakhiri dengan refleksi, penarikan kesimpulan, serta penjelasan kegiatan pembelajaran berikutnya.

## **Penilaian**

Dalam pelaksanaan pembelajaran Komputer 3 yang mengimplementasikan model PjBL ini, dosen pengampu menilai semua proses pengerjaan proyek yang dilakukan setiap kelompok dalam kelas berdasarkan pada partisipasi dan produktifitas serta kinerjanya dalam pengerjaan proyek. Sebagian mahasiswa memang masih merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran mata kuliah praktik secara daring. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa meskipun pada umumnya, di awal penugasan dalam pembelajaran yang mengimplementasikan PjBL, peserta didik merasa kesulitan, akan tetapi sebagian besar juga merasakan lebih termotivasi setelah belajar dengan menggunakan metode ini [16]. Dengan implementasi PjBL, mahasiswa memiliki kesempatan untuk bekerja dan belajar secara mandiri dengan dibatasi periode waktu tertentu sehingga dapat menghasilkan suatu produk maupun penyelesaian dari suatu masalah. Mahasiswa dapat memperoleh banyak pengalaman dalam menyelesaikan kasus atau permasalahan yang biasa terjadi di dunia nyata.

Secara teori, implementasi PjBL pada mata kuliah Komputer 3 ini memiliki keunggulan-keunggulan yang memang dimiliki oleh model pembelajaran ini. Beberapa keunggulan dari PjBL antara lain adalah sebagai berikut [10].

1. PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa peserta kuliah Komputer 3 dimana hal ini ditunjukkan dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa peserta didik menjadi sangat tekun dan berusaha keras ketika harus menyelesaikan proyek.
2. Mahasiswa peserta kuliah Komputer 3 merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang dikarenakan implementasi PjBL memerlukan susunan langkah pembelajaran yang terstruktur.
3. Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar dari pembelajaran yang mengimplementasikan PjBL dapat

- meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang bersifat kompleks.
4. PjBL mengharuskan peserta didik mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber yang dapat dieksplor secara mandiri, sehingga terjadi peningkatan keterampilan peserta didik dalam mencari dan mendapatkan informasi yang diperlukan.
  5. PjBL dalam kuliah Komputer 3 mengharuskan mahasiswa untuk bekerja kelompok dalam penyelesaian proyek. Hal ini membuat mahasiswa berkesempatan mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kooperatif dalam kerja tim, keterampilan evaluasi, pertukaran informasi dan ide adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah pelaksanaan proyek.
  6. Implementasi PjBL yang baik dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mengorganisasi proyek, kemampuan manajemen waktu dan sumber- sumber pembelajaran, dan bahkan kemampuan dalam mengorganisasi dengan baik seluruh perlengkapan untuk menyelesaikan tugas proyek.

Kelemahan yang muncul dalam implementasi PjBL pada mata kuliah Komputer 3 secara umum sama dengan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam pembelajaran daring. Sebuah penelitian menunjukkan beberapa permasalahan yang muncul dari implementasi pembelajaran daring pada mata kuliah praktik [2]. Keterbatasan mahasiswa dalam kelengkapan perangkat untuk praktek, seperti ketersediaan laptop atau ketersediaan *installer* dari aplikasi Python menjadi kendala tersendiri. Karena tidak semua pembelajaran praktik bisa menggunakan simulasi saja, dan harus dipraktikkan. Ketersediaan perangkat ini biasanya sudah dipenuhi oleh laboratorium komputer yang disediakan kampus tanpa mahasiswa harus mengusahakan sendiri *installer* yang dibutuhkan. Ketika mata kuliah ini harus dilaksanakan secara daring, maka mahasiswa harus lebih meningkatkan usahanya dalam mempersiapkan perangkat yang diperlukan sebelum perkuliahan dimulai. Kendala lain berkaitan

dengan sarana prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran praktik berbasis daring ini adalah keterbatasan jaringan internet yang beragam di setiap daerah lokasi tempat tinggal mahasiswa. Hal ini mengakibatkan kondisi tertentu menjadi tidak memadai sehingga pertemuan perkuliahan yang bersifat *synchronous* sering mengalami kendala.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan tentang implementasi PjBL pada mata kuliah praktik Komputer 3 dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL yang dilaksanakan secara daring melalui LMS UNISMA ini efektif saat diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama masa pandemi Covid 19. Seluruh rangkaian proses implementasi PjBL pada kuliah Komputer 3 ini telah tercapai dan dilaksanakan dengan baik melalui LMS UNISMA dengan bantuan media tambahan Zoom untuk pertemuan yang bersifat *synchronous* serta aplikasi Whatsapp untuk kelancaran komunikasi. Seluruh proses dilaksanakan tanpa kendala yang berarti. Selain efektif, PjBL ini juga sesuai jika diterapkan pada mata kuliah praktik karena untuk mengembangkan sesuatu diperlukan ide dan pemikiran yang kreatif dan inovatif. Kompetensi ini dapat diperoleh mahasiswa dari pemberian tugas proyek yang dapat memacu mahasiswa untuk berlatih memecahkan kasus dengan pemikiran dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Kompetensi pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan kompetensi yang menjadi tuntutan abad ke-21. Motivasi belajar mahasiswa yang meningkat dengan adanya implementasi PjBL pada Komputer 3 ini juga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat dilakukan penelitian lanjutan terkait dengan implementasi model pembelajaran PjBL berbasis pembelajaran daring untuk mata kuliah praktik seperti Komputer 3 ini. Perlu dilakukan kajian lebih mendalam tentang bagaimana merancang suatu penugasan berbasis PjBL yang lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa sekaligus lebih sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

## Referensi

- [1] Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Hyun, C. C., & Putri, R. S. "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar," *Journal of Education, Psychology and Counseling*, vol. 2, no. 1, pp. 1-12, 2020.
- [2] Ratnawati, D. & Vivianti, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring pada Matakuliah Praktik Aplikasi Teknologi Informasi," *Jurnal Edukasi Elektro (JEE)*, vol. 4, no. 2, pp. 110-120, 2020.
- [3] Fauziah C., Taufiqulloh, & Sudiby, H., "Implementasi Model Project Based Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning Selama Pandemi Covid-19," *Pancasakti Science Education Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 38-48, 2020.
- [4] Martins, M. de L., "How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration," *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 174, pp. 77-84, 2015.
- [5] Sofyana & Abdul, "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 81-86, 2019.
- [6] Rustaman, N., "Strategi Belajar Mengajar Biologi," Malang: UM Press, 2005.
- [7] Zulfiani, Tonih F., & Kinkin, S., "Strategi Pembelajaran Sains," Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2009.
- [8] Khairun, N., "Penerapan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fotosintesis Di Kelas VIII MTs Darul Amin Palangkaraya," Skripsi STAIN Palangkaraya, 2012.
- [9] Wena, M., "Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional," Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- [10] Wahyu, R., "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Project Based Learning (PjBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMP As-Salam Batu," Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang (tidak dipublikasikan), 2012.
- [11] Hutasuhut, S., "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Pembangunan pada Jurusan Manajemen FE UNIMED," *Pekbis Jurnal*, vol. 2, no. 1, pp. 196-207, 2010.
- [12] Khoiri, W., Rochmad, R., & Cahyono, A. N., "Problem Based Learning Berbantuan Multime-dia dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif," *Unnes Journal of Mathematics Education*, vol. 2, no. 1, pp. 25-30, 2013.
- [13] Hartini, T. I., Kusdiwelirawan, A., & Fitriana, I., "Pengaruh Berpikir Kreatif dengan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Tes Open Ended," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 8-16, 2014.
- [14] Doppelt, Y., "Implementation and Assessment of Project-Based Learning in a Flexible Environment," *International Journal of Technology And Design EducAtion*, vol. 13, pp. 255-272, 2003.

- [15] Wahyu, R., "Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013," *Teknosienza*, vol. 1, no. 1, pp. 49-62, 2016.
- [16] Lenschow, R. J., "From Teaching to Learning: A Paradigm Shift in Engineering Education and Lifelong Learning," *European Journal of Engineering Education*, vol. 23, no. 2, pp. 155-161, 1998.

# **Pemanfaatan *Software Powerpoint* untuk *Project Based Learning* Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif**

**Ahmad Sufyan Zauri<sup>1</sup>**

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Malang

Email: [sufyanzauri@unisma.ac.id](mailto:sufyanzauri@unisma.ac.id)

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan fundamental bagi kehidupan setiap individu. Manusia dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya melalui pendidikan [1]. Oleh sebab itu, pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan dan tatanan kehidupan manusia [2]. Dewasa ini, kehidupan masyarakat Indonesia berkembang dan berada di era revolusi industri 4.0 dimana teknologi digital dan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat [3]. Hal tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan yang juga harus terus berkembang dan mengaplikasikan perkembangan teknologi dan informasi tersebut untuk terbentuknya pendidikan era revolusi industri 4.0 [4].

Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini, guna pemerataan pendidikan, perluasan akses dan kesesuaian dengan kebutuhan dalam masyarakat [5]. Program tersebut memanfaatkan teknologi untuk dapat bersaing dan mewujudkan pendidikan kelas dunia [6]. Peserta didik diharap dapat berkembang sehingga memiliki keterampilan - keterampilan yang harus dimiliki di era industri ini meliputi meliputi berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi [7]. Adanya program tersebut

di Indonesia tertuang dalam bentuk kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM).

MBKM menekankan bahwa pendidikan harus dapat mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan di masa globalisasi, berdasarkan KKNI dan keterampilan abad 21 [8]. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan di Indonesia perlu memanfaatkan teknologi sehingga mempermudah pembelajaran dan peserta didik dapat dibekali dengan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi tersebut. Salah satu aplikasi dari pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis komputer. Media pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik [9]. Apalagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang membuat pembelajaran harus dilakukan secara daring sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 6962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran pandemi Covid-19 [10]. Surat Edaran tersebut mengimbau pembelajaran daring bagi siswa dan mahasiswa serta dosen melakukan aktivitas bekerja, mengajar dan memberi kuliah dari rumah melalui *video conference*, *digital document* dan layanan daring lainnya. Hal tersebut menuntut pendidik dan pengembang pendidikan untuk tetap memberikan materi pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu teknologi digital yang mudah diakses dan mudah digunakan baik oleh pendidik dan juga peserta didik adalah powerpoint. Powerpoint dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dan menarik bagi peserta didik. Powerpoint menawarkan banyak fitur seperti *custom show*, *office art*, *grafik file format*, *delivering presentasion*, serta animasi sehingga dapat menarik minat dan mempermudah peserta didik untuk dapat memahami apa yang ingin disampaikan serta respon yang diinginkan dari siswa oleh pendidik [11]. Salah satu bidang studi yang membutuhkan adanya media pembelajaran adalah matematika. Karena matematika memiliki sifat yang abstrak sehingga sulit bagi pendidik untuk memahamkan materi matematika yang diberikan kepada peserta didik [12]. Oleh sebab itu, seharusnya pembelajaran matematika

disampaikan dengan mengintegrasikan berbagai media yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran [13]. Sehingga powerpoint dapat digunakan menjadi alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif.

Dari berbagai fitur yang dimiliki oleh *software* powepoint tersebut tentu dibutuhkan keterampilan dari pendidik ataupun pengembang pendidikan untuk dapat menggunakan, memaksimalkan serta mengkombinasikan seluruh fitur yang tersedia untuk dapat merancang, membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran juga diharapkan dapat mengakomodasi interaksi 2 arah antara materi yang ada pada powerpoint dengan *feedback* dari peserta didik [14]. Sehingga pemahaman dari pendidik atau pengembang pendidikan terhadap *software* tersebut dan konsep - konsep pembuatan media pembelajaran menjadi sangat vital dibutuhkan.

Mahasiswa pendidikan matematika mahasiswa calon guru matematika perlu memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik [15], khususnya mahasiswa pendidikan matematika Universitas Islam Malang (UNISMA). Hal tersebut tertuang dalam distingsi Program Studi Pendidikan Matematika UNISMA dimana lulusan Prodi Pendidikan Matematika UNISMA dibentuk untuk dapat menjadi pengembang pendidikan atau Edupreneur di bidang pendidikan. Salah satu upaya untuk dapat mewujudkan hal tersebut yaitu dengan adanya mata kuliah Komputer 2 yang membahas tentang pembuatan dan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam mata kuliah media pembelajaran tersebut menggunakan pembelajaran berbasis projek (*project based learning*).

Project Based Learning adalah pembelajaran dimana peserta didik memperoleh dan membangun pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran [16]. Pembelajaran karena berpusat pada kegiatan peserta didik untuk dapat menghasilkan sebuah produk yang diharapkan dari pembelajaran. Langkah - langkah dalam pembelajaran ini dapat menstimulus kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan sebuah produk yang nyata [17]. Interaksi dapat terjadi secara efektif dengan memanfaatkan proses penyelidikan dengan cara mengarahkan

mahasiswa untuk mengembangkan produk yang aplikatif dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari [18].

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran yang dilaksanakan dengan pembelajaran berbasis proyek pada mahasiswa semester 4 Program Studi Matematika Universitas Islam Malang.

## **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Malang pada mata kuliah Komputer 2 (media pembelajaran). Populasi penelitian adalah mahasiswa prodi pendidikan matematika. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive random sampling*, didapat kelas Komputer 2-4B yang terdiri dari 24 mahasiswa sebagai kelas sampel. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif akan didapat dari instrumen tes berupa tugas akhir (proyek mahasiswa) sedangkan data kualitatif akan didapat dari angket dan observasi.

Penelitian dilakukan dengan melihat latar belakang masalah, merumuskan masalah kemudian melihat tinjauan pustaka, selanjutnya peneliti membuat instrumen penelitian. Penelitian dilakukan pada proses perancangan pembuatan dan pengembangan yang dilakukan mahasiswa. Pembelajaran terdiri dari 16 pertemuan dimana setiap pertemuan mencapai kompetensi yang mahasiswa perlukan dalam membuat final project dan kompetensi yang mahasiswa perlu dapatkan selama proses perkuliahan. Instrumen yang digunakan saat proses pembelajaran terdiri dari *e-book*, video pembelajaran, bahan diskusi, soal *posttest* dan tugas. Tugas dirancang agar mengarahkan mahasiswa pada tugas akhirnya yaitu membuat media pembelajaran matematika yang menarik dan interaktif serta mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran baik angket maupun lembar observasi. Pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu instrumen data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen data kuantitatif adalah penilaian proyek akhir mahasiswa berdasarkan indikator berikut:

1. Kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi dasar,
2. Kesesuaian dengan langkah pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai kompetensi
3. Kesesuaian evaluasi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran
4. Aspek tampilan media pembelajaran yang dihasilkan

Berikut Tabel 1. menunjukkan proses pembelajaran berdasarkan rencana perkuliahan selama 1 semester pada mata kuliah Komputer 2 (media pembelajaran):

Tabel 1. Proses Pembelajaran Komputer 2

Materi/ Kegiatan	Tugas	Proyek Akhir
Konsep, manfaat dan kriteria media pembelajaran matematika	Menentukan kriteria media pembelajaran matematika yang baik	Latar belakang pembuatan media
Analisis kebutuhan media pembelajaran matematika	Menentukan judul serta materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran matematika	Tujuan pembuatan media
Perancangan media pembelajaran matematika	Membuat kerangka media pembelajaran matematika	Studi pustaka pembuatan media pembelajaran
Evaluasi pembelajaran dan media pembelajaran matematika	Membuat media pembelajaran	Metode pembuatan, validasi dan evaluasi
Presentasi dan diskusi media pembelajaran matematika yang telah dibuat	Validasi dan uji coba media pembelajaran	Uji coba media
Pengembangan media pembelajaran matematika	Revisi dan penyempurnaan proyek akhir	Kesimpulan dan saran

Instrumen data kualitatif adalah lembar observasi proses pembelajaran menggunakan angket evaluasi perkuliahan, sedangkan observasi project menggunakan lembar observasi proyek dari proses pembelajaran. Angket untuk melihat respon mahasiswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi pembelajaran ini dilihat dari nilai

diskusi, tugas dan *posttest*. Diskusi dilakukan melalui *video conference* dan grup *whatsapp*. Tugas yang dikirimkan mahasiswa menjadi salah satu bahan evaluasi dari proses pembelajaran. *Posttest* terdiri dari 25 soal pilihan berganda tentang materi yang disampaikan. *Posttest* digunakan untuk melihat ketercapaian mahasiswa tentang pemahaman materi yang diberikan.

Analisis data dalam penelitian ini terbagi dua yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif akan dilakukan dengan statistik deskriptif yaitu melihat rata-rata hasil penilaian *project*. Sedangkan data kualitatif adalah analisis lembar observasi pembelajaran dan angket. Evaluasi setiap pertemuan dilihat dari hasil tugas dan *posttest*. Dari lembar observasi pembelajaran didapatkan rata-rata nilai tugas adalah 75,83. Nilai ini menunjukkan bahwa ketercapaian proses mahasiswa sudah baik. Hasil observasi pembelajaran pada rata-rata tugas mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Pembelajaran

Kegiatan	Nilai Tugas	Nilai Posttest
Menentukan kriteria media pembelajaran matematika yang baik	75	80
Menentukan judul serta materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran matematika	70	85
Membuat kerangka media pembelajaran matematika	65	75
Membuat media pembelajaran	75	80
Validasi dan uji coba media pembelajaran	80	76
Revisi dan penyempurnaan proyek akhir	90	88
<b>Rata- Rata</b>	<b>75,83</b>	<b>80,67</b>

Selain proyek akhir, dalam proses pembelajaran juga dinilai dari beberapa aspek yaitu *posttest*, tugas terstruktur serta jurnal pembelajaran. Rata – rata hasil *posttest* yang diperoleh mahasiswa yaitu 80,67 yang dapat diklasifikasikan kedalam kriteria memuaskan, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa selama proses pembelajaran berjalan dengan baik. Hal tersebut juga tampak pada pembuatan

tugas terstruktur mahasiswa, dimana meskipun nilai rata – rata yang diperloeh mahasiswa masih dibawah nilai rata – rata *posttest* dengan nilai 75,83, namun masih dalam kriteria baik. Yang artinya secara konsep materi, mahasiswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Dari kedua aspek terlihat bahwa nilai terendah mahasiswa diperoleh pada tahap pembuatan kerangka media pembelajaran, dimana mahasiswa masih mengalami kendala dalam menentukan aspek – aspek apa saja yang perlu disusun dan perlu ada pada media pembelajaran yang akan dibuatnya. Mahasiswa masih mengalami kendala untuk menggabungkan pengetahuan mereka mengenai konsep dasar media serta kriteria media pembelajaran matematika yang baik yang telah mereka pahami kedalam teknis pembuatan nyata dari kerangka media pembelajaran, sehingga perlu dilakukan diskusi dan curah pendapat lanjutan agar tugas yang mereka buat bisa lebih baik. Dari tabel diatas juga diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh dari kedua aspek yang dinilai adalah pada tahap revisi dan penyempurnaan dari proyek akhir yang telah mereka buat, hal itu terjadi karena mahasiswa sudah dapat memahami dan mengaplikasikan seluruh konsep dikombinasikan dengan keterampilan yang telah mereka dapat dari berbagai tugas terstruktur dan *posttest*. Media pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi semua indikator yang dinilai yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi dasar, kesesuaian dengan langkah pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai kompetensi, kesesuaian evaluasi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran, dan aspek tampilan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan analisis data angket, diperoleh bahwa secara umum mahasiswa memberikan sikap yang positif terhadap pembelajaran *Project Based Learning* yang telah dilaksanakan pada perkuliahan Komputer 2 (media pembelejaran). Mahasiswa memiliki minat/motivasi pada pembelajaran namun masih ada siswa yang kurang memiliki minat/motivasi selama pembelajar. Hal ini diduga karena mahasiswa belum terbiasa dengan perkuliahan dimana ada tuntutan tugas terstruktur yang diberikan selama perkuliahan. Selama perkuliahan, mahasiswa juga menunjukkan rasa percaya diri, baik dalam perancangan, pembuatan, presentasi serta ujicoba dari proyek akhir mereka. Hal ini disebabkan karena mahasiswa memiliki pemahaman yang cukup terkait konsep

sampai aplikasi dari konsep tersebut untuk menjadi sebuah media pembelajaran matematika interaktif yang utuh.

## Simpulan

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran pada bidang studi pendidikan matematika karena PjBL mendukung penerapan pembelajaran kehidupan nyata dan pengalaman (*real life and experiential learning*) sehingga pembelajaran dan pembuatan dia pembelajaran matematika interaktif bisa berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata rat tugas yang masuk dalam kriteria baik dan nilai rata – rata *posttest* yang masuk dalam kriteria memuaskan.

Respon positif juga ditunjukkan mahasiswa terhadap pembelajaran *project based learning* pada mata kuliah Komputer 2 dimana mahasiswa menunjukkan minat/ motivasi yang baik serta adanya kepercayaan diri yang baik juga selama proses pembelajaran. Namun memang masih ada beberapa mahasiswa yang masih kurang dapat mengikuti ritme pembelajaran dimana tugas yang dikumpulkan masih ada yang terlambat dalam pengumpulannya.

Pada prosesnya terjadi beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran *project based learning* pada mata kuliah Komputer 2 ini, seperti pengaturan alokasi waktu bisa lebih dimaksimalkan pada proses pembuatan, karena ternyata kegiatan tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama dan rumit untuk dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik, menarik, dan interaktif.

## Referensi

- [1] E. Ningrum, “Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan,” *J. Geogr. Gea*, vol. 9, no. 1, 2016, doi: 10.17509/gea.v9i1.1681.
- [2] K. Anwar US and S. Sohiron, “PENDIDIKAN ISLAM DALAM PERSPEKTIF REVOLUSI MODERN DI INDONESIA,” *J. Manaj. Pendidik. DAN ILMU Sos.*, vol. 1, no. 1, 2020, doi: 10.38035/jmpis.v1i1.119.
- [3] S. A. Z. Fathullah, “Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, 9 (1) April 2020,” *Socius*, vol. 9, no. April, 2020.
- [4] J. E. Winanda and F. Nurani, “Kepemimpinan dalam Dunia Pendidikan di Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0,” *ReseachGate*, no. April, 2019.

- [5] P. S. Dewi, "E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran," *Prisma*, vol. 10, no. 1, p. 97, 2021, doi: 10.35194/jp.v10i1.1012.
- [6] R. Maskur *et al.*, "The effectiveness of problem based learning and aptitude treatment interaction in improving mathematical creative thinking skills on curriculum 2013," *Eur. J. Educ. Res.*, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.12973/eu-jer.9.1.375.
- [7] I. W. Redhana, "MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD KE-21 DALAM PEMBELAJARAN KIMIA," *J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 13, no. 1, 2019.
- [8] T. Ristiawati and F. Fauziyyah, "Project Based Learning dalam Pembelajaran Kaiwa di Masa Pandemi."
- [9] Z. N, Nurmayanti, and H. Ferdiansyah, "Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19," *J. Edumaspul*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [10] B. Latif, "Pembelajaran Bermakna Analisis Real Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Pengemb. Pembelajaran Mat.*, vol. 2, no. 2, 2020, doi: 10.14421/jppm.2020.022-05.
- [11] Y. Yuliansah, "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar," *EFISIENSI - Kaji. ILMU Adm.*, vol. 15, no. 2, 2019, doi: 10.21831/efisiensi.v15i2.24491.
- [12] S. T. Asih, "Analisis Kesalahan Siswa dalam Memecahkan Masalah Open-Ended berdasarkan Metode Newman pada Pokok Bahasan Persegi dan Persegi Panjang di SMPN 11 Jember," 2015.
- [13] R. Nurhayati, S. B. Waluya, and T. S. N. Asih, "Model Pembelajaran Inkuiri Blended Learning Strategi Flipped Classroom dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," *Semin. Nasionar Pascasarj. UNNES*, 2017.
- [14] M. Wuarlela, "VARIASI METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENGAKOMODASI MODALITAS BELAJAR," *ARBITRER J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 2, no. 2, 2020, doi: 10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272.
- [15] B. Junedi and E. P. Sari, "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas XI MIPA SMA," *PRISMA*, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.35194/jp.v9i1.915.
- [16] N. Maudi, "Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," *JPMI (Jurnal Pendidik. Mat. Indones.*, vol. 1, no. 1, 2016, doi: 10.26737/jpmi.v1i1.81.
- [17] F. P. M. HB, "Pengembangan Bahan Ajar Science Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 29, no. 2, pp. 101–108, 2012.
- [18] E. Noor, "Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Berbasis Proyek di SMA Negeri 1 Jepara," *Innov. J. Curric. Educ. Technol.*, vol. 6, no. 1, 2017, doi: 10.15294/ijcet.v6i1.15572.



# Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Melalui *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Struktur Aljabar

Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Malang  
Email: [yuliismi.ni@unisma.ac.id](mailto:yuliismi.ni@unisma.ac.id)

## Pendahuluan

Kurikulum pada pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan agar bisa menyesuaikan dan mengimbangkan dengan kebutuhan sumber daya manusia pada saat ini. Pemerintah tidak serta merta hanya merubah kurikulum dengan penyesuaian SDM secara nasional tetapi juga secara internasional, tuntutan kemampuan agar dapat berkompetensi secara mendunia, Indonesia tidak bisa hanya duduk diam saja. Tantangan yang mengglobal memotivasi di semua sektor, salah satunya yaitu pada pendidikan membuat pemerintah semakin mengembangkan ide baru untuk bisa menyaingi negara lain. Pada perguruan tinggi saat ini mengalami perubahan kurikulum terbaru yaitu “Merdeka Belajar Kampus Merdeka”, sesuai dengan istilah kurikulum tersebut kebijakan pemerintah ingin membentuk kurikulum agar dapat memerdekakan semua mahasiswa dalam pembelajaran dan bisa bertanggung jawab secara mandiri selama perkuliahan. Tujuan pendidikan MBKM yang diharapkan untuk mengembangkan *hard skills* dan *soft skills*, dengan arti menyiapkan mahasiswa lebih siap dan relevan dengan kebutuhan perkembangan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian secara optimal [1].

Pada kurikulum merdeka belajar implementasinya berbasis luaran (*outcomes based*). Pengukuran ketercapaian program merdeka belajar

berlandaskan pada suatu indikator untuk mengetahui sampai sejauh mana program ini berjalan. Terdapat delapan indikator kinerja utama yang telah diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3/M/2021, salah satunya yaitu pada IKU (Indikator Kinerja Utama) ke-7 menyebutkan bahwa “Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif”. Berdasarkan indikator tersebut dosen atau tenaga pendidik harus menyiapkan dengan baik selama program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) berjalan. Pada rencana evaluasi untuk merangsang keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar di kelas perlu adanya 3 basis evaluasi, yaitu 1) aktivitas partisipatif, 2) hasil project, dan 3) kognitif atau pengetahuan [2].

Berdasarkan permendikbud No. 3 Tahun 2020 menyebutkan bahwa setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau beberapa metode pembelajaran yang diwadahi dalam suatu bentuk pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan metode studi kasus dan pembelajaran berbasis proyek. Sesuai dengan IKU ke-7 yaitu *team based project* dapat digunakan dalam suatu perkuliahan. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa metode *project based learning* dapat meningkatkan *cognitive outcomes* yang meliputi kemampuan dan strategi kognitif dan *behavioral outcomes* meliputi keterampilan dan kerjasama tim [3]. Adanya perubahan kurikulum ini tidak hanya berdampak bagi mahasiswa namun pada tenaga pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menghasilkan luaran yang disesuaikan dengan mata kuliah masing-masing. Perlu adanya perencanaan yang baik untuk menanggulangi permasalahan tersebut serta selalu ada pengawasan dalam pelaksanaannya.

Kondisi pembelajaran saat pandemi saat ini juga mempengaruhi dalam pelaksanaan metode *project based learning*, pembatasan atau masa PPKM yang harus dilalui tetap dijalankan dengan protokol yang ketat agar bisa melindungi diri dari ancaman covid-19 serta dapat melindungi orang-orang sekitar. Pelajaran matematika pada saat pembelajaran *online* dibutuhkan usaha yang keras bagi peserta didik ataupun pendidik, karena materi yang abstrak ini perlu adanya media yang dapat membantu mempermudah pembelajaran jarak jauh ini. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam mencapai tujuan tersebut,

yaitu menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang positif, membangun komunitas belajar, memberikan umpan balik yang konsisten secara tepat waktu, dan menggunakan teknologi yang tepat untuk mengirim konten yang tepat [4]. Saat ini aplikasi pembelajaran jarak jauh semakin mempermudah penggunaannya yaitu aplikasi *video conference* seperti *zoom*, *google meet*, dan lainnya. Aplikasi pembuatan video pembelajaran juga dapat diakses dengan mudah untuk memenuhi saran dan prasarana pembelajaran jarak jauh.

Mata kuliah Struktur Aljabar merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa semester 5, melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu menelaah beragam konsep struktur aljabar. Materi pembelajaran pada mata kuliah ini meliputi grup, subgroup, grup siklik, grup permutasi homomorfisma, isomorfisma, koset, subgroup normal dan grup faktor. Untuk mempermudah mahasiswa mengingat semua materi tersebut perlu adanya ringkasan yang menarik dengan sistem *project based learning* yaitu berupa pembuatan video pembelajaran ringkasan mengenai materi tersebut. *Project Based Learning* dapat mengembangkan kerjasama tim dalam perkuliahan serta dapat mempermudah memberikan assesmen serta pengelolaan waktu dalam perencanaan perkuliahan [5].

## **Pembahasan**

### **Perencanaan**

Implementasi *project based learning* ini berbasis luaran atau biasa yang disebut dengan *outcome based* pada materi kuliah struktur aljabar. Luaran yang akan dihasilkan oleh mahasiswa ini berupa video pembelajaran mengenai ringkasan dari materi awal sampai akhir. Dikarenakan kondisi pandemi untuk membentuk keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan dan agar dapat mengembangkan kerjasama tim, maka perlu adanya metode yaitu pembelajaran berbasis proyek. Namun, karena membutuhkan waktu yang cukup banyak, instruksi *Project based learning* ini diberikan pada saat setelah ujian tengah semester dengan pengumpulan produk yang dihasilkan dibatasi paling lambat seminggu sebelum ujian akhir semester, tentunya materi yang terangkum dalam video pembelajaran hanya sampai pertemuan ke-8 sampai materi grup permutasi.

Media yang digunakan oleh mahasiswa tidak dibatasi, serta untuk teknik penilaian meliputi 5 hal yang perlu diperhatikan, 1) ketepatan sasaran materi yang telah disampaikan, 2) kelengkapan materi pada video pembelajaran, 3) kejernihan audio, 4) kejelasan gambar video serta kesesuaian tampilan (*background*), 5) kerjasama tim selama pembuatan video pembelajaran. Selama proses penyelesaian video pembelajaran dikarenakan masih ada materi yang perlu disampaikan, perlu adanya pengawasan dan bimbingan dalam penyelesaian video pembelajaran. Selama perkuliahan tetap berlanjut mahasiswa dapat menanyakan tugas proyek akhir pada dosen pembimbing atau pengampu mata kuliah.

## **Pelaksanaan**

### **1. Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal dalam *project based learning* dimulai dengan memberikan instruksi di awal perkuliahan bahwa setelah UTS akan ada tugas proyek akhir, namun karena materi yang akan dibuat tugas proyek akhir berlanjut hingga setelah UTS, mahasiswa bisa memulai tugas tersebut setelah materi yang telah ditentukan berakhir. Namun, perlu diingatkan kembali setelah UTS mulai mengerjakan tugas proyek akhir. Manfaat diadakan tugas proyek akhir ini dengan berbasis *project based learning* agar mahasiswa tidak melupakan dasar-dasar dari mata kuliah struktur aljabar. Tugas yang berupa video ringkasan pembelajaran struktur aljabar ini diharapkan dapat membantu mengingat kembali mengenai konsep materi struktur aljabar secara singkat. Agar video pembelajaran ini tidak membosankan, durasi waktu pembuatan ditentukan minimal 20 menit dan maksimal 30 menit.

Tim penyelesaian tugas berbasis *project based learning* ini terdiri dari minimal 5 orang tiap kelompok, sehingga total terdapat 7 kelompok dengan tugas pembahasan materi yang sama. Pembagian kelompok dibagi secara merata dalam arti tiap kelompok terdapat mahasiswa dengan kemampuan tinggi, rendah, dan sedang. Pengukuran kemampuan mahasiswa dengan berdasarkan hasil penilaian beberapa kuis serta keaktifan selama proses perkuliahan. Video pembelajaran ini diwajibkan untuk tiap mahasiswa menjelaskan secara singkat mengenai materi yang ada pada mata

kuliah struktur aljabar. Adapun 5 subbab materi yang harus ada dalam video pembelajaran ini yaitu, grup, sifat-sifat sederhana grup, subgrup, grup siklik, dan grup permutasi.

## 2. Kegiatan Inti

Tahapan *project based learning* dikembangkan oleh dua ahli yaitu *The George Lucas Education Foundation* dan Dopplet [6], adapun sintaks dari *project based learning* ini yaitu:

### a. Pengenalan Masalah

Pada tahap ini pengajar membuka pelajaran dengan pertanyaan menantang, namun pada mata kuliah struktur aljabar tahap ini diganti dengan pendalaman materi mengenai 5 materi yang akan dibuat dalam video pembelajaran

### b. Mendesain Perencanaan Project

Perencanaan pada tahap ini dilakukan secara kolaboratif antar pengajar dan mahasiswa, kemudian dilanjutkan kolaborasi antar anggota dalam satu tim. Perencanaan ini berisi mengenai aturan main atau perencanaan melalui pembagian kerja sama antar tim, pemilihan kegiatan yang mendukung dalam penyelesaian pembuatan video singkat sebagai tugas akhir dalam mata kuliah struktur aljabar.

### c. Penyusunan Jadwal Project

Aktivitas dalam tahap ini yaitu (a) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (b) mengajak mahasiswa agar merencanakan langkah baru untuk menyelesaikan proyek, (c) membimbing mahasiswa ketika membuat rencana jadwal penyelesaian proyek akhir, (d) meminta mahasiswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati tiap kelompok harus disetujui bersama dalam anggota masing-masing, agar dapat melakukan *monitoring* kemajuan dan pengerjaan proyek di luar kelas.

### d. Pelaksanaan dan Monitoring Project

Pengajar menjadi pemain utama dalam tahap ini, serta bertanggung jawab untuk memantau kegiatan mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada tiap proses melalui pertemuan khusus melalui aplikasi *zoom* dengan menanyakan sampai

sejauh mana pada penyelesaian proyek akhir.

e. Menguji Hasil (Presentasi Project)

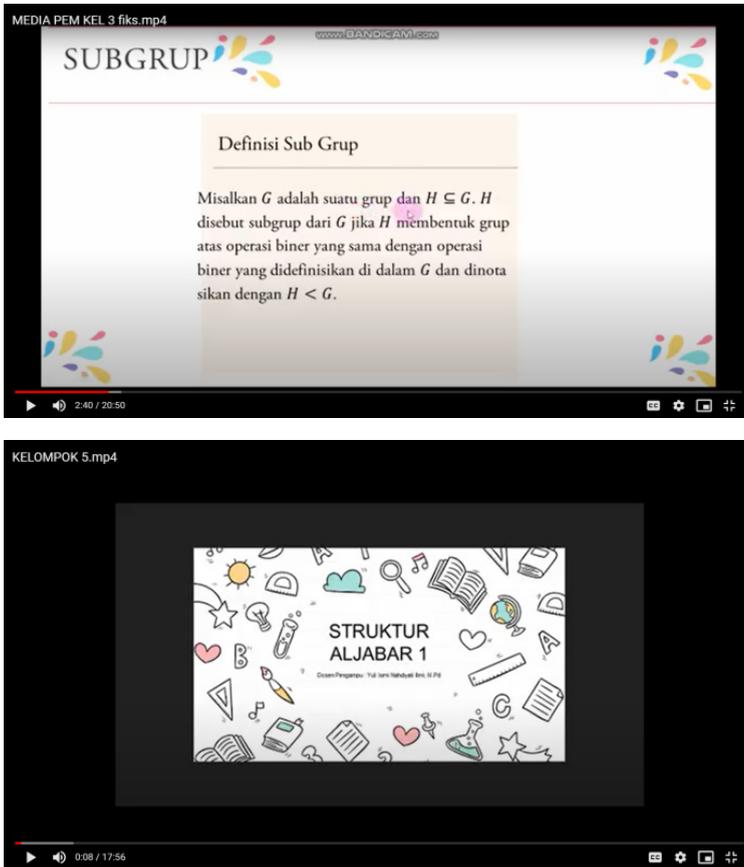
Setelah pengumpulan akhir disetujui bersama, langkah berikutnya yaitu memberikan penilaian pada tugas proyek akhir yang telah dibuat oleh tiap kelompok. Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing tiap kelompok.

f. Evaluasi dan Refleksi

Pada akhir tahap ini, pengajar serta mahasiswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dilaksanakan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengungkapkan pengalaman yang telah mereka lalui ketika penyelesaian proyek akhir. Pengajar dan mahasiswa mengembangkan diri untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran dan penyelesaian tugas akhir, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang ada selama proses pembelajaran. Sehingga dalam perkuliahan menghasilkan suatu produk yang bisa dimanfaatkan untuk mata kuliah lanjutan dari struktur aljabar

3. Kegiatan Akhir

Setelah melaksanakan refleksi mengenai proyek tugas akhir, pada tahap akhir ini pengajar memberikan penjelasan untuk sebelum melaksanakan UAS perlu adanya latihan soal mengenai tugas proyek akhir serta materi berikutnya. Berdasarkan tugas proyek akhir yang telah terselesaikan memberikan manfaat untuk mengulang materi sebelumnya secara singkat dan menarik, sehingga mempermudah mahasiswa untuk mengulang kembali materi yang sudah dipelajari. Pada kegiatan selanjutnya pengajar memberikan penilaian pada tugas akhir yang berbasis *outcome*. Berikut merupakan beberapa hasil akhir dari *project based learning* yang mencakup 5 materi Struktur Aljabar dengan durasi video pembelajaran maksimal 30 menit.



**Gambar 1.** Hasil Produk dari *Project Based Learning*

## Penilaian

Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Karena pembelajaran secara *online*, untuk memonitoring proses pengerjaan tugas akhir melalui tatap maya dengan aplikasi *zoom*. Penilaian tugas proyek akhir perlu adanya penetapan hal-hal yang perlu dinilai, seperti penyusunan desain, pengumpulan data, analisis data, serta penyiapan laporan tertulis. Pelaksanaan penilaian menggunakan alat/instrumen penilaian berupa skala penilaian. Sumber data penilaian menurut Kemdikbud (2014) meliputi *self assesment*, *peer assesment*, dan rubrik penilaian produk.

Menurut *otsundyang* dikutip oleh Wena [7] keuntungan pembelajaran berbasis proyek yaitu meningkatkan motivasi, meningkatkan

kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan studi pustaka, meningkatkan kolaborasi, serta meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya. Kemudian untuk kelemahan atau keterbatasan dari *project based learning* ini yaitu memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, banyak peralatan yang harus disediakan, peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan, ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok. Hal tersebut sesuai dengan Kemdikbud (2014) yang telah menyebutkan kelemahan dari *project based learning*.

## Simpulan

Keberlanjutan pendidikan menjadi semakin kritis bagi generasi berikutnya, dengan tuntutan dan tantangan yang mengikuti dunia global. Strategi pendidikan yang relevan dipromosikan oleh organisasi pendidikan di seluruh dunia, dengan bantuan Perserikatan Bangsa-Bangsa, hal ini untuk mendorong pertumbuhan pendidikan yang lebih baik dan berkelanjutan pada masa berikutnya. Saat ini pendidikan tidak cukup dengan memantau proses pembelajaran keberlanjutan di tingkat perguruan tinggi perlu adanya pembelajaran berbasis luaran atau biasa yang disebut dengan *outcome based*, seperti strategi pendidikan berkelanjutan harus diadopsi dalam strategi proses formal oleh lembaga pendidikan tinggi dan melalui disiplin akademis agar memperkuat pendidikan yang berkelanjutan [8].

Melalui salah satu metode pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu *project based learning* dapat memfasilitasi untuk tercapainya program pendidikan yang berkelanjutan yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Hubungan yang signifikan antara metode *project based learning* (PBL) dan pembelajaran kolaboratif dengan melibatkan mahasiswa, hasilnya menunjukkan bahwa teknik PBL meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan memungkinkan berbagi informasi dan pengetahuan selama diskusi [9].

Adapun saran pada penggunaan PBL pada mata kuliah Struktur Aljabar ini perlu adanya monitoring secara intensitas dan berkelanjutan agar waktu yang ditentukan tidak melewati batas, karena metode ini perlu waktu yang tidak banyak. Selain itu, perlu penyampaian

rubrik penilaian pada mahasiswa di awal perkuliahan agar dapat memotivasi mahasiswa menyelesaikan tugas proyek akhir sebaik mungkin. Kurangnya kerjasama tim antar anggota tiap kelompok perlu diperhatikan agar tidak menjadi kendala penyelesaian tugas akhir berbasis proyek ini.

## Referensi

- [1] N. Susilawati, "Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme", *sikola*, vol. 2, no. 3, pp. 203-219, Mar. 2021.
- [2] Wahyuni, Sri. "Penerapan Case Method & Project Based Learning", *Workshop Penyusunan Produk Pembelajaran Pendukung IKU 7*, Malang, 2021.
- [3] Pengyue Guo, Nadira Saab, Lysanne S. Post, Wilfried Admiraal, A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures, *International Journal of Educational Research*, Volume 102, 2020.
- [4] Chakraborty, M. and Muyia Nafukho, F. "Strengthening student engagement: what do students want in online courses?", *European Journal of Training and Development*, Vol.38, No. 9, pp. 782-802.2014
- [5] Aldabbus, Dr. Shaban, "Project Based Learning: Implementation & Challenges," *International Journal of Education, Learning and Development* Vol.6, No.3, pp.71-79, March 2018
- [6] Doppelt, Y., "Implementation and Assessment of Project-Based Learning in a Flexible Environment," *International Journal of Technology And Design EducAtion*, vol. 13, pp. 255-272, 2003.
- [7] Wena, M., "Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional," Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- [8] Leal F.W., Brandli LL, Becker D, Skanavis C, Kounani A, Sardi C, Papaioannidou D, Paço A, Azeiteiro U, Olim de Sousa L, Raath S, Pretorius RW, Shiel C, Vargas V, Trencher G, Marans RW. 'Sustainable development policies as indicators and pre-conditions for sustainability efforts at universities.'2018
- [9] Almulla, Mohammed Abdullatif, "The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning," *SAGE open journal*, July-September pp 1-15. 2020

