

Implementasi Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Mata Kuliah *Instructional Designs* pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

The Implementaton of Project Based Learning Models in The Teaching and Learning Process of Intructional Designs Courses for English Education Study Program Student of University of PGRI Adi Buana Surabaya

Endang Mastuti Rahayu

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana,
Surabaya

(endangrahayu@unipasby.ac.id)

Abstrak: Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Mahasiswa mengalami kesulitan memahami kompetensi dasar yang dikembangkan menjadi perangkat pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), sebab fokus model pembelajaran tersebut menciptakan produk dan secara langsung melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajarannya.

Rancangan penelitian adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun akademik 2019—2020. Subjek penelitian adalah 28 mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris yang sedang menempuh mata kuliah *Instructional Designs*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar partisipasi observasi, sehingga membutuhkan kolaborator yang membantu merekam kegiatan peneliti pada saat menerapkan model pembelajaran. Angket digunakan untuk mendapatkan data persepsi mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran, serta tugas mahasiswa. Hasil penelitian yang diperoleh dari lembar partisipasi, angket, dan tugas mahasiswa dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data riil pada saat proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Dari hasil penelitian ini 93% menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based learning* (PjBL) yang digunakan oleh dosen dalam proses belajar mengajar membuat mahasiswa lebih paham setiap detail dalam menyusun perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan di lapangan nantinya sebagai seorang guru yang profesional. Sedangkan hasil rerata kelas sebesar 77% melebihi dari nilai kriteria ketuntasan materi sebesar 70. Simpulan penelitian adalah model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai strategi pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* yang tepat untuk memberikan pengalaman belajar mahasiswa secara detail, rinci, dan menantang.

Kata kunci: model *Project Based Learning*, *Instructional Designs*, Perangkat Pembelajaran

Abstract: The purpose of this research is to describe the implementation of Project Based Learning models in the teaching and learning process of Instructional Designs courses for English Language Study Program students. Students have difficulty understanding basic competencies that are developed into learning tools. One of the learning models that can be used is the Project Based Learning (PjBL) learning model, because the focus of the learning model creates products and directly engages students in the learning process

The study design was qualitative descriptive. The study was conducted in the odd semester of the academic 2019-2020. The research subjects were 28 students of the English Education study program who were taking Instructional Designs courses. The data collection technique used was the participant observation sheet, thus requiring collaborators to help record the researcher's activities when applying the learning model. The questionnaire was used to obtain data on students' perceptions of the application of the learning model, and students assignment. The results obtained from the participant sheets and questionnaires, and students assignment were analyzed using descriptive qualitative to obtain real data during the process of applying the Project Based Learning model.

From the results of this study 93% showed that the Project Based Learning (PjBL) model used by lectures in the teaching and learning process made students better understand every detail in developing learning tools that must be done in the field later as a professional teacher. While the average class result of 77% exceeds the value of the completeness criteria of the material of 70. The conclusion of the study is Project Based Learning (PjBL) model as an instructional learning strategy for appropriate Instructional Design courses to provide students with a detailed and challenging learning experience.

Keywords: *model Project Based Learning, Learning Design, learning tools*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan nasional 2003, pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Berbagai profesi sebagai pendidik dapat dilakukan seseorang salah satunya adalah Guru. Guru yang profesional merupakan tujuan dari pembinaan ketenagaan untuk dapat menjawab

segala tantangan dan perubahan sosial yang terjadi (Hendri, 2010). Sebutan "guru profesional" mengacu tidak hanya kepada pengakuan terhadap penampilan tetapi seseorang guru juga harus menunjukkan unjuk kerjanya dalam melaksanakan tugas-tugasnya sebagai guru (Jihad, 2013).

Menurut Khadijah (2017) guru yang profesional harus mampu memiliki wawasan yang luas dan memiliki sejumlah kompetensi untuk menunjang tugasnya dan menurut Suteja (2013) kompetensi guru adalah seperangkat penguasaan kemampuan yang harus

ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan penampilan unjuk kerja sebagai guru secara tepat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Guru dan Dosen 2005 Nomor 14 tahun 2005 pasal 10 ayat 1 kompetensi guru dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik antara lain: (1) terampil melakukan kegiatan pengembangan yang mendidik, serta (2) terampil melakukan penelitian, penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (3) memanfaatkan hasil penelitian, penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran (Ismail, 2010).

Evanita (2013) mengatakan bahwa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, di era penerapan kurikulum 2013 pendidikan formal ditingkat sekolah menengah, seorang guru harus memiliki kemampuan pedagogik khususnya menyiapkan perangkat pembelajaran, namun kenyataannya tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut. Hal ini menuntut program studi pendidikan di perguruan tinggi sebagai lembaga penghasil calon pendidik atau guru untuk membekali mahasiswa memiliki kemampuan menyusun media dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan keilmuannya. Salah satunya adalah program studi pendidikan bahasa Inggris di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang memberikan mata kuliah *Instructional Designs* sebelum

mahasiswa terjun langsung ke sekolah menempuh mata kuliah Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) II. Susanti (2019) mengungkapkan bahwa mahasiswa diwajibkan memiliki kemampuan melengkapi silabus yang dapat digunakan di sekolah dengan mencantumkan pencari sekolah, merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta alat atau media untuk membantu siswa dalam mencapai berbagai kompetensi yang telah ditentukan. Salah satu alat atau media yang dapat digunakan adalah Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). LKPD adalah salah satu jenis alat bantu pembelajaran yang memuat lembaran-lembaran berisi informasi, maupun soal-soal atau tugas untuk diselesaikan siswa baik secara individu atau kelompok (Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, 2018). Adapun struktur LKPD yang ditentukan Depdiknas secara umum meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah kerja serta penilaian (Chodijah, S., Fauzi, A., & Wulan, 2012).

Secara umum, ada tiga syarat dalam pembuatan atau penyusunan LKPD yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Menurut Rohaeti, Widjajanti, & Padmaningrum (2009:3) syarat didaktik mengatur tentang penggunaan LKPD yang bersifat universal, artinya LKPD dapat digunakan oleh siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, sementara syarat konstruksi berhubungan dengan penggunaan bahasa, dan syarat teknis menekankan pada tulisan, gambar,

dan penampilan dalam LKPD. Sementara itu dalam penyusunan RPP, mengacu pada PP No. 19 Tahun 2017 Pasal 52 sekurang-kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajar, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (Chodijah dkk., 2012).

Dalam penyusunan tugas-tugas tersebut calon guru perlu dibekali cara atau strategi untuk dapat berpikir kreatif. Banyak penelitian yang dikemukakan oleh ahli tentang bagaimana seorang calon guru yang masih menempuh studi di perguruan tinggi harus menyelesaikan tugas dengan berpikir kreatif. (Martin, 2009) mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan upaya seseorang dalam menghasilkan cara atau ide baru untuk menghasilkan sesuatu. Selain itu Munro (2004) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu yang identik dengan *divergent thinking* atau pemikiran yang berbeda. Hasil penelitian Awang dan Ramly (2008), guru didorong menggunakan metodologi untuk mempromosikan pemikiran kreatif dan siswa didorong untuk menjadi inovatif dan kreatif. Siswa dapat didorong untuk berpartisipasi dalam proses ini dengan meminta mereka untuk sadar dalam berpikir, mempelajari, dan memecahkan suatu masalah. Berdasarkan pada penelitian di atas, dapat dilihat bahwa berpikir kreatif sangat menentukan apakah pembelajar dapat sampai pada tahap pemecahan masalah atau tidak. Diperlukan suatu strategi interaksi yang aktif antara guru dan siswa agar menumbuhkan cara berpikir yang kreatif terhadap siswa

(Yuli A, 2017). Banyak strategi yang dapat digunakan untuk membuat calon guru atau mahasiswa di perguruan tinggi berpikir kreatif. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa agar memiliki kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah nyata adalah model *Project-Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek.

Mali (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan model PjBL dalam kedua proyek, yaitu aktivitas di kelas *Creative Writing* dan *Second Language Acquisition* pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris, di Universitas Dunia Indonesia menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang tinggi dan praktik pengajaran guru yang inovatif. Gökhan Bas & Ömer Beyhan (2010) juga menunjukkan dalam penelitiannya bahwa siswa yang dididik oleh model pembelajaran berbasis proyek lebih sukses dan memiliki tingkat sikap yang lebih tinggi di dalam pelajaran daripada siswa yang dididik hanya dengan instruksi berdasarkan buku pelajaran siswa. Bahkan (Chun-Ming Hung, 2012) menyatakan bahwa model PjBL secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, kompetensi pemecahan masalah, dan prestasi belajar.

Menurut Wena (2011), model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya sebagai berikut.

1. **Sentralistis.** Model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi

pembelajaran karena mahasiswa mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa di kelas.

2. **Pertanyaan Penuntun.**

Pekerjaan proyek yang dilakukan oleh mahasiswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun mahasiswa untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu. Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi internal pada diri mahasiswa untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

3. **Investigasi Konstruktif.**

Pembelajaran berbasis proyek terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh mahasiswa untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu dosen harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi.

4. **Otonomi.** Pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Dosen berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan mahasiswa dalam belajar.

5. **Realistis.** Proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa merupakan pekerjaan nyata yang

sesuai dengan kenyataan di lapangan kerja atau di masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.

Dari teori dan beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Project based learning* (PjBL) merupakan strategi yang efektif dan memungkinkan pembelajar berpikir kreatif dalam pemecahan masalah dalam menyusun tugas suatu pelajaran atau matakuliah. Apakah di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya proses pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* dapat menggunakan model *Project-Based Learning*? Mahasiswa tidak semata-mata hanya menghafal konsep, dan pengetahuan yang bersifat kognitif, tetapi dosen sebagai sumber informasi dapat membawa mahasiswa untuk berpartisipasi aktif karena mereka akan diminta melakukan berbagai tugas, seperti bekerja kelompok, berinteraksi dengan teman, dan mengajukan pendapat selama pembelajaran. Ini berarti bahwa dosen bukan satu-satunya yang memberikan informasi karena mahasiswa akan mencari sumber yang beragam dan terlibat dalam berbagai kegiatan yang beragam pula ((Brears, 2016)

Model *Project-Based Learning* dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berfikir mahasiswa dengan berpusat pada aktivitas belajar mahasiswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya (Curtis-Bey, 2009). Model ini memberikan kesempatan

pada mahasiswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran dosen dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong mahasiswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan mahasiswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek. Model *Project-Based Learning* mempunyai beberapa karakteristik (Winastwan & Sunarto, 2010; C. L. Chiang and H. Lee 2016), yaitu sebagai berikut

1. Mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa.
2. Memiliki hubungan dengan dunia nyata, berarti bahwa pembelajaran yang autentik dan mahasiswa dihadapkan dengan masalah yang ada pada dunia nyata.
3. Menekankan pada tanggung jawab mahasiswa merupakan proses mahasiswa untuk mengakses informasi untuk menemukan solusi yang sedang dihadapi.
4. *Penilaian*, penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil proyek yang dikerjakan mahasiswa.

Proses pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* menerapkan langkah-langkah model *Project Based Learning* yang dikembangkan oleh Kemendikbud

(2014:34) dalam beberapa fase sebagai berikut.

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan mahasiswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan mahasiswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), dan terkait dengan kehidupan mahasiswa. Dosen berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para mahasiswa.

2. Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara dosen dan mahasiswa. Dengan demikian mahasiswa diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun jadwal (*create schedule*)

Dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (2) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (3) membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta mahasiswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar dosen dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas.

4. Memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)

Dosen bertanggung jawab untuk memantau kegiatan mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses. Dengan kata lain dosen berperan menjadi mentor bagi aktivitas mahasiswa. Untuk mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

5. Penilaian hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa, memberi umpan balik

tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai mahasiswa, membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Dosen dan mahasiswa 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.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah: 'Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Mata Kuliah *Instructional Designs* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya?'

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan tidak dirancang untuk membuat perlakuan yang diberikan atau dikendalikan terhadap subjek, seperti yang dapat dijumpai dalam penelitian eksperimen. Rancangan penelitian

ini dipilih karena mampu menggambarkan secara utuh proses kemampuan membuat perangkat pembelajaran dalam pembelajaran yang menggunakan model *Project-Based Learning (PjBL)* dalam mata kuliah *Instructional Designs* berlangsung. Penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan proses kemampuan mahasiswa dalam membuat perangkat pembelajaran sebagai tugas akhir perkuliahan dalam pembelajaran yang menggunakan model *Project-Based Learning (PjBL)*. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi pendidikan bahasa Inggris angkatan 2017 kelas A sejumlah 28 orang. Objek penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa membuat perangkat pembelajaran yang menggunakan model *Project-Based Learning (PjBL)* pada mata kuliah *Instructional Designs*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, angket. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi nonpartisipatif. Metode ini dipilih karena peneliti ingin melihat situasi pembelajaran alami yang dilakukan oleh mahasiswa tanpa ada intervensi dari peneliti. Untuk mendapatkan situasi pembelajaran yang alami tentu peneliti harus mengambil jarak dengan subjek penelitian sehingga tercipta situasi yang diinginkan. Ketika melakukan observasi, peneliti mencatat hal-hal spesifik atau hal yang luar biasa yang terjadi di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Metode observasi ini, juga bersamaan dengan melakukan perekaman

terhadap aktivitas di dalam kelas. Penggunaan teknik perekaman ini dilakukan untuk mencegah kelalaian peneliti dalam mencatat aktivitas mahasiswa yang sedang mengerjakan proyek dalam bentuk perangkat pembelajaran. Selain itu, teknik angket ini juga membantu ketika analisis data dilakukan. Proses perekaman yang akan dilakukan tidak mengganggu pembelajaran ataupun tidak merekayasa kondisi pembelajaran agar peneliti mendapatkan data yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, metode angket digunakan untuk mendapatkan data persepsi mahasiswa terhadap penggunaan model *Project-Based Learning* dan tugas mahasiswa sebagai tugas proyek akhir. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data ini adalah langkah terpenting untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang ingin dipecahkan. Peneliti menganalisis keseluruhan data berdasarkan pedoman yang digunakan dan mengklasifikasikan data sesuai masalah penelitian. Selanjutnya data disajikan dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning (PjBL)* yang dilakukan dosen melalui lembar pengamatan. Indikator pengamatan kegiatan penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning (PjBL)* yang dilakukan dosen sesuai dengan sintak model pembelajaran *Project-Based Learning*, sedangkan data respons mahasiswa dilakukan

dengan cara memberikan angket kepada para mahasiswa untuk memberikan jawaban mengenai persepsi mereka tentang pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah *Instructional Designs* yang mereka dapatkan di kampus. Data angket persepsi mahasiswa tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah *Instructional Designs* terdiri atas 30 butir pertanyaan, diukur menggunakan skala *likert* dengan skor 1 sampai dengan 4 dan disebarkan kepada 28 responden.

Proses pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* yang menggunakan model PjBL dilakukan sesuai dengan menggunakan teknik mengajar. Strategi mengajar yang menggunakan model pembelajaran PjBL disesuaikan dengan sintak tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Mali (2016) dan Graaff (2003) bahwa penggunaan model PjBL harus selaras dengan teknik mengajar di suatu kelas. Berikut merupakan hasil pengamatan peneliti pada kelas *Instructional Designs* pada program studi pendidikan bahasa Inggris.

1. Proses pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* yang menggunakan model PjBL

a. Kegiatan Pendahuluan.

Pada kegiatan pendahuluan dosen mengawali dengan melakukan kegiatan apersepsi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa terhadap materi membuat perangkat pembelajaran. Setelah dilakukan apersepsi, dosen menyampaikan tujuan perkuliahan setiap pertemuan.

b. Kegiatan Inti.

Sesuai dengan sintak model pembelajaran PjBL, dosen mengajukan pertanyaan mendasar kepada mahasiswa untuk membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman belajar yang dilakukan secara mandiri terkait dengan membuat perangkat pembelajaran. Mahasiswa diharapkan mampu mendesain perencanaan proyek yang harus dikerjakan setelah mendengarkan penjelasan tentang cara membuat perangkat pembelajaran, kemudian memberikan kemandirian dan keleluasaan kepada mahasiswa untuk berkreasi. Pada saat mahasiswa mendesain perencanaan proyek, mereka bekerja dalam kelompok kecil agar dapat mendiskusikan isi dari desain proyeknya sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Selanjutnya, mengembangkan menjadi indikator pencapaian kompetensi, menentukan pengalaman belajar dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Kemudian merencanakan penilaian untuk mengetahui pencapaian KD.

Langkah berikutnya, dosen dan mahasiswa menentukan jadwal mengumpulkan tugas proyek dengan kesepakatan bersama. Sesuai dengan kesepakatan bersama, sebelum mahasiswa mengumpulkan tugas maka dosen akan memonitor kemajuan proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa.

Dosen menguji proses dan hasil belajar mahasiswa dalam mengerjakan proyek membuat perangkat pembelajaran. Penilaian hasil mengerjakan proyek meliputi antara lain.

- 1) Pengelolaan kemampuan mahasiswa dalam memilih kegiatan dalam bentuk kata kerja operasional, mencari
- 2) Informasi, dan mengelola waktu untuk pelaksanaan masing-masing kegiatan.
- 3) Relevansi kegiatan dalam silabus dengan KD.
- 4) Keaslian produk (misalnya silabus) yang dihasilkan mahasiswa merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi dosen berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek mahasiswa.
- 5) Inovasi dan kreativitas.
- 6) Hasil proyek mahasiswa terdapat unsur-unsur kebaruan dan menemukan sesuatu yang berbeda dari biasanya.
- 7) Kegiatan Akhir

Dosen dan mahasiswa menyimpulkan kegiatan proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan memberi tugas untuk pertemuan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Graaff (2003) yang melakukan penelitian tentang model PjBL mengemukakan bahwa konsep model PjBL, yaitu mulai dari mengidentifikasi karakteristik tentang prinsip pembelajaran teoretis, model pembelajaran, dan praktik pembelajaran dan pemecahan masalah, sehingga dapat disampaikan bahwa kegiatan dosen pada mata kuliah *instructional designs* sesuai dengan konsep model PjBL.

Setelah proses pengamatan pembelajaran dilakukan, peneliti kemudian memberikan angket terhadap mahasiswa untuk mengetahui respons atau persepsi

mereka terhadap penerapan model PjBL dalam proses pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs*. Indikator angket dikelompokkan dalam tiga aspek, yakni motivasi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan, pemahaman mahasiswa terhadap materi pada saat perkuliahan mata kuliah *Instructional Designs* yang menggunakan model PjBL, dan pengalaman mengerjakan proyek membuat perangkat pembelajaran. Berikut dijelaskan lebih lanjut tentang hasil angket terhadap mahasiswa.

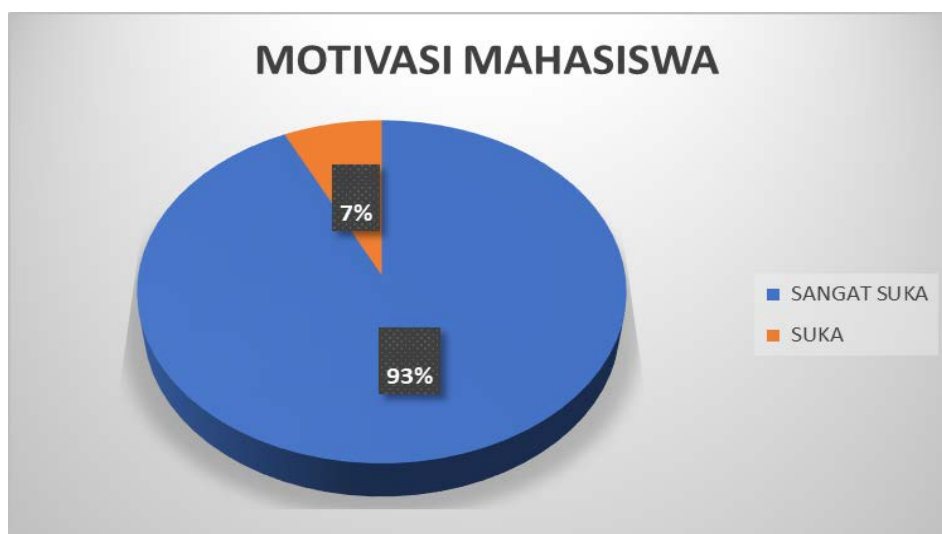
2. Respons mahasiswa yang menanyakan persepsi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model Project-Based Learning.

a. Aspek Motivasi Mahasiswa

Penerapan model PjBL mewujudkan imajinasi mahasiswa sebagai seorang calon guru yang profesional dan selalu semangat mengerjakan tugas dalam membuat perangkat pembelajaran. Beberapa penelitian (Lindawati, F., Siska D., & Maftukhin, 2013 dan Yunus A., 2016) menunjukkan hasil yang sama bahwa model PjBL membuat mahasiswa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kompetensi dasar menjadi indikator dan tujuan pembelajaran. Menentukan strategi dan media pembelajaran, serta penilaian yang digunakan untuk mengukur pencapaian indikator. Selain kreatif dan inovatif pada penelitian ini mahasiswa mengungkapkan jauh lebih paham dalam membuat perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebagai seorang guru yang profesional. Hal tersebut

diungkapkan mahasiswa pada saat diberi tugas membuat perangkat pembelajaran dan dapat

diselesaikan tepat waktu. Motivasi mahasiswa tersebut dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



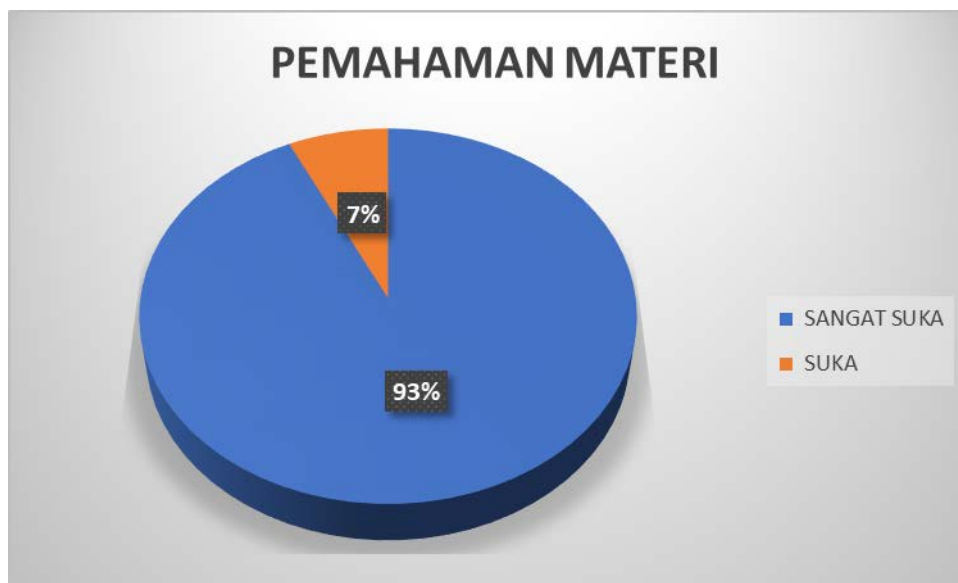
Gambar 1. Motivasi Mahasiswa

Pada gambar diatas terlihat bahwa proses belajar mengajar mata kuliah *Instructional Designs* yang menggunakan model PjBL 93% mahasiswa merasa sangat suka karena mereka mengerjakan secara kelompok untuk tugas silabus sedangkan RPP dikerjakan sendiri. Pada saat mengerjakan tugas, mahasiswa mendapat arahan serta penjelasan lebih dahulu dari dosen tentang apa dan bagaimana membuat perangkat pembelajaran sehingga mereka lebih aktif dalam mengerjakan tugas, lebih berani bertanya dan berpendapat, serta lebih sering konsultasi. Sementara itu, mahasiswa yang merasa suka dengan model PjBL yaitu sekitar 7% disebabkan oleh mereka masih belum sepenuhnya memahami

Kompetensi Dasar yang harus dikembangkan menjadi indikator sampai dengan tujuan pembelajaran sehingga motivasinya lebih rendah daripada mahasiswa lainnya.

b. Pemahaman mahasiswa terhadap materi

Model PjBL membuat mahasiswa lebih mudah memahami tentang cara membuat perangkat pembelajaran secara detail. Dengan model PjBL membuat mahasiswa kreatif dalam membuat perangkat pembelajaran dan juga terlatih bagaimana mencari solusi dari setiap permasalahan yang menghambat pembuatan perangkat pembelajaran. Seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pemahaman Materi Mahasiswa

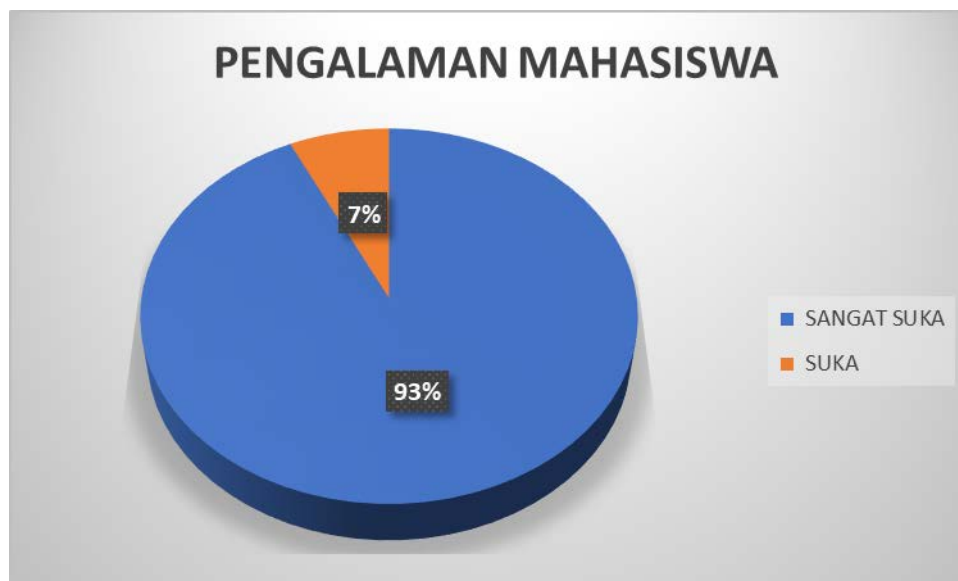
Model PjBL, 93% membuat mahasiswa lebih mudah memahami tentang membuat perangkat pembelajaran secara detail. Dengan model PjBL membuat mahasiswa kreatif dalam membuat perangkat pembelajaran dan juga terlatih bagaimana mencari solusi dari setiap permasalahan yang menghambat membuat perangkat pembelajaran. Model PjBL membuat mahasiswa menemukan ide-ide baru untuk mengerjakan tugas membuat perangkat pembelajaran. Penerapan model PjBL membuat mahasiswa dapat menggali potensi dalam diri sendiri serta kreatif. Waktu belajar mahasiswa juga menjadi lebih berarti dengan penerapan model PjBL. Kemudian, sebanyak 7% mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami tuntutan Kompetensi Dasar yang

akan dikembangkan menjadi indikator dan selanjutnya menjadi tujuan pembelajaran bahkan sampai dengan kelengkapan perangkat pembelajaran lainnya.

Penemuan ini didukung oleh penelitian Jagantara, I M. W., Adnyana, P. B, & Widiyanti, (2014) dan Lestari D J, dkk. (2017) yang menunjukkan bahwa model PjBL yang digunakan dosen dalam proses belajar mengajar membuat mahasiswa lebih paham dalam membuat perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan oleh seorang guru yang profesional.

c. Pengalaman Mahasiswa Mengerjakan Proyek

Penagalaman mengerjakan proyek juga sangat disenangi mahasiswa. Berikut gambar 3 yang menunjukkan pengalaman mahasiswa mengerjakan proyek.



Gambar 3. Pengalaman Mahasiswa tentang PjBL

Melalui model PjBL, 93% mahasiswa mendapatkan pengalaman membuat perangkat pembelajaran yang nyata seperti yang ada di lapangan dan detail sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Membuat perangkat pembelajaran dengan menggunakan model PjBL lebih mudah dilaksanakan disebabkan oleh sintak dalam model pembelajaran yang prosedural.

Mahasiswa menemukan kemudahan dalam mengerjakan tugas membuat perangkat pembelajaran dengan model PjBL. Penerapan model PjBL membuat mata kuliah *Instructional Designs* menjadi lebih menarik. Model PjBL membuat mata kuliah *Instructional Designs* menjadi lebih bermanfaat sesuai bidangnya. Menurut mahasiswa model PjBL sangat tepat diterapkan pada mata kuliah *Instructional Designs*. Mahasiswa juga merasa puas dengan hasil nilai mata kuliah *Instructional Designs* yang menggunakan model

pembelajaran PjBL (Wena, 2011, Almujab, S. & Yogaswara, 2018).

3. Hasil Tugas Mahasiswa dengan Menggunakan Model *Project Based Learning (PjBL)*

Pembelajaran mata kuliah *Instructional Designs* yang menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* mempermudah mahasiswa mengerjakan tugas proyeknya. Melalui model PjBL mahasiswa mampu memilih kegiatan dalam bentuk kata kerja operasional, mencari informasi, dan mengelola waktu untuk pelaksanaan masing-masing kegiatan sesuai dengan hasil penghitungan waktu dalam minggu efektif.

Nilai yang diperoleh mahasiswa untuk materi membuat silabus dengan cara melengkapi tabel silabus, 77% mahasiswa yang mencapai KKM yang ditentukan oleh dosen dan 7% mahasiswa yang belum dapat mencapai nilai KKM. Nilai tersebut melebihi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang

ditentukan oleh dosen sebesar 70. Keaslian produk (misalnya silabus) yang dihasilkan mahasiswa merupakan hasil inovasi dan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan Kompetensi Dasar (KD) menjadi indikator dan tujuan. Karya mahasiswa dalam mengembangkan kurikulum menjadi perangkat pembelajaran mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek mahasiswa. Relevansi kegiatan yang ada dalam langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator dan KD, sehingga hasil proyek mahasiswa yang berupa perangkat pembelajaran terdapat unsur-unsur kebaruan dan menemukan sesuatu yang berbeda dari biasanya.

Sedangkan nilai mahasiswa untuk tugas membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berasal dari silabus dapat mencapai nilai KKM sebesar 77%. Nilai terendah sebesar 11% tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan dosen, yakni sebesar 70. Latar belakang pertimbangan dosen menentukan nilai KKM 70 adalah mahasiswa pemula dan regular yang baru belajar menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum seorang guru melakukan kegiatan belajar mengajar.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tugas mahasiswa dalam membuat perangkat pembelajaran yang menggunakan model PjBL hasilnya memuaskan. Hal serupa juga dinyatakan Abidin (2014) bahwa kriteria penilaian yang memuaskan adalah mahasiswa paham cara mengembangkan kompetensi dasar menjadi indikator karena indikator

menjadi tujuan serta menentukan strategi dan media pembelajaran, serta penilaian sesuai dengan buku panduan yang ada. Proses mengerjakan proyek yang berupa membuat perangkat pembelajaran disampaikan secara prosedural dengan mengikuti sintak model pembelajaran PjBL.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based learning (PjBL)* yang digunakan oleh dosen dalam proses belajar mengajar membuat mahasiswa lebih memahami dalam menyusun perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan oleh seorang guru yang profesional. Dengan model *Project Based learning (PjBL)* menghadapkan mahasiswa kepada masalah-masalah praktis melalui stimulus dalam belajar. Oleh karena itu, peranan dosen sangat penting dalam memberikan stimulus-stimulus tersebut agar mahasiswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, menemukan pemahaman sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya secara kolaboratif.

Selain itu, mahasiswa menemukan kemudahan dalam mengerjakan tugas membuat perangkat pembelajaran dengan model PjBL. Penerapan model PjBL membuat mata kuliah *Instructional Designs* menjadi lebih menarik. Model PjBL membuat mata kuliah *Instructional Designs* menjadi lebih bermanfaat sesuai bidangnya. Pengalaman mahasiswa dalam membuat perangkat pembelajaran dengan menggunakan model PjBL juga menjadi lebih bervariasi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan

nilai rata-rata mahasiswa mengerjakan tugas membuat Silabus sebesar 77% dan 77% untuk nilai tugas RPP dari nilai KKM 70 yang ditentukan dosen. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa Angkatan 2017 walaupun sebagai mahasiswa pemula dan regular, mereka dapat mengerjakan tugasnya disebabkan oleh kegiatan pembelajaran selalu ada pendampingan oleh dosen sesuai dengan sintak model pembelajaran PjBL.

Penelitian ini memberikan sebuah implikasi bahwa model *Project Based Learning (PjBL)* memberikan pengalaman belajar yang detail, rinci, menantang, dan dalam jangka waktu yang lebih panjang dengan target terselesaikannya proyek yang menghasilkan sebuah produk dan karya mahasiswa yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Almujab, S. & Yogaswara, M. (2018). Penerapan lesson study melalui metode project based learning untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran di fkip unpas. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2).
- Brears, L. (2016). Preparing teachers for the 21st century using PBL as an integrating strategy in science and technology education. *Design and Technology Education: An International Journal*, 16(1), 36-46.
- C. L. Chiang and H. Lee. (2016). The effect of project-based learning on learning motivation and problem-solving ability of vocational high school students. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(9).
- Chodijah, S., Fauzi, A., & Wulan, R. (2012). (2012). Development of Physical Learning Tool Using Guided Inquiry Model Equipped with Portofolio Assessment on Circular Motion Material. , 1, 1-19. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1, 1-19.
- Chun-Ming H, G.-J. H. and I. H. (2012). Advanced Learning Technologies. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Curtis-Bey, L. (2009). *Project-based learning: Inspiring middle school students to engage in deep and active learning*. NYC: NYC Department of Education.
- Durohman, D., Noto, M. S., & Hartono, W. (2018). (2018). Pengembangan Perangkat Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi Statistika Sma. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-18.
- Erik D. G. (2003). Characteristics of Problem-Based Learning. *Int. J. Engng Ed.*, 19(5), 657-662.
- Evanita, E. L. (2013). (2013). *Analisis Kompetensi Pedagogik dan Kesiapan Guru Sekolah Menengah Atas dalam Mendukung Implementasi Kurikulum 2013 ()*. Universitas Negeri Semarang.
- Gökhan Bas, & Ömer Beyhan. (2010). Effects of multiple intelligences supported project-

- based learning on students' achievement levels and attitudes towards English lesson. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 2(3).
- Hendri, E. (2010). Guru berkualitas: profesional dan cerdas emosi. *Jurnal Saung Guru*, 1(2).
- Ismail, M. I. (2010). Kinerja dan kompetensi guru dalam pembelajaran. *Lentera Pendidikan. Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 13(1), 44–63.
- Jagantara, I M. W., Adnyana, P. B, & Widiyanti, N. L. P. M. (2014). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap hasil belajar biologi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Erlangga.
- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khadijah, S. (2017). Efektifitas Pelatihan Kompetensi dalam Peningkatan Kinerja Guru di SMPN I Batang Gangsal. *Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online)*. 1, (2),159.
- Lindawati, F., Siska D., & Maftukhin, A. (2013). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kreativitas siswa MAN I Kebumen. *Jurnal Radiasi*, 3(1), 42–45.
- Martin. (2009). *Thinking skill in psychology*.
- Munro, J. (2004). *Insights Into The Creativity Process Thinking Skills Models of Creativity*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Guru dan Dosen*. , Pub. L. No. 14 (2005).
- Undang-undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan nasional*. , Pub. L. No. 20 (2003).
- Wena, M. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*. (6th ed.). Bumi Aksara.
- Yunus A. (2016). Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri I Tanete Riaja. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 12(1), 60–68.
- Yuli, A. (2017). Interactional Strategies in Public Speaking Class Used by Low Learners. *Journal of English Educators Society*, 2(2), 65–74.
- Yustinus, C & Gai M. (2016). Project-Based Learning in Indonesian EFL Classrooms: from Theory to Practice. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1).