

---

## **Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Gallant Karunia Assidik**

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jalan A. Yani, Pabelan, Kartasura, Jawa Tengah, Indonesia  
email: gka215@ums.ac.id

Diterima 16 Juli 2018; Disetujui 20 September 2018; Dipublikasikan 4 Desember 2018

### **Abstrak**

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui keefektifan implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan berupa instrument tes untuk mengukur hasil tes pengetahuan dan keterampilan, serta instrumen nontes untuk mengetahui data keaktifan mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini adalah 42 orang mahasiswa kelas 5A prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang mengikuti mata kuliah Media Pembelajaran pada semester gasal tahun 2017/2018. Berdasarkan hasil penelitian, aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa pada perkuliahan konsep dasar, klasifikasi, dan kriteria media pembelajaran grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil tes pengetahuan menunjukkan nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 48,7, siklus 1 sebesar 48,67, lalu pada siklus 2 meningkat menjadi 84,45 dengan kategori baik. Adapun pada hasil tes keterampilan, nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 69,69, siklus 1 sebesar 75,64, dan pada siklus 2 sebesar 84,06. Adapun hasil analisis data nontes juga menunjukkan peningkatan keaktifan mahasiswa. Dalam prasiklus persentase mahasiswa yang pasif sebesar 16,67%, pada siklus 1 berkurang menjadi sebesar 11,90%, selanjutnya pada siklus 2 hanya sebesar 9,52%. Saat prasiklus persentase mahasiswa yang aktif saat perkuliahan sebesar 47,62%, kemudian pada saat siklus 1 meningkat menjadi 52,38%, dan pada siklus 2 menjadi 59,52%.

**Kata Kunci:** pembelajaran berbasis proyek, media pembelajaran, penelitian tindakan kelas

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the effectiveness of implementing a project-based learning model. This study used design of classroom action research in two cycles. The instrument used was in the form of a test instrument to measure the results of knowledge and skills tests, as well as non-test instruments to find out student activity data. The subjects in this study were 42 5A grade students of Indonesian Language Education Study Program, Muhammadiyah University Surakarta, who attended learning tool courses in the odd semester of 2017/2018. Based on the results of the study, aspects of knowledge, skills, and attitudes of students in the basic concepts, classifications, and criteria of visual learning tool for elementary and junior high school students have increased after using the project-based learning model. The results of the knowledge test showed that the average class score on the cycle was 48.7, the first cycle was 48.67, then in the second cycle, it increased to 84.45 in the excellent category. As for the results of the skill test, the pre-cycle class average value is 69.69, the first cycle is 75.64, and in the second cycle is 84.06. The results of the non-data data analysis also showed an increase in student activity. In prusiks the percentage of students who are passive is



16.67%, in cycle one it is reduced to 11.90%, then in cycle 2, it is only 9.52%. When pre-cycle the percentage of students active during lectures is 47.62%, then during period one it increases to 52.38%, and in cycle two it becomes 59.52%.

**Keywords:** project-based learning, learning tool, classroom action research

## PENDAHULUAN

Salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) adalah mata kuliah Media Pembelajaran. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa berupa pengetahuan dan kemampuan untuk dapat mengoptimalkan fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah kelak. Menilik pada karakteristik mata kuliah, tujuan mata kuliah ini tidak sebatas agar mahasiswa memahami hal ihwal media pembelajaran saja, tetapi juga sampai pada tahap *create*, artinya mahasiswa harus dapat memproduksi berbagai jenis media pembelajaran.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi antara guru dengan siswa atau dosen dengan mahasiswa. Proses komunikasi diwujudkan melalui penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi antara keduanya. Pesan tersebut dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide, pengalaman, dan sebagainya. Agar tidak terjadi kesesatan dalam komunikasi, diperlukan sarana yang membantu proses komunikasi. Sarana tersebut disebut "media". *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk penyaluran informasi (AECT, 1996). Menurut Bovee (1997), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Media pembelajaran saling berkorelasi satu sama lain dengan materi ajar. Materi ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Majid, 2008, p. 173). Adapun media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang terdapat dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Sudjana, 2007). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2009). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sadiman (2009) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selaras dengan teori tersebut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sesuatu itu bersifat memudahkan pencapaian tujuan. Selain itu, sesuatu tersebut dapat memperkaya wawasan siswa.

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek

penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, 1990).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya tidak hanya bergantung pada buku pelajaran. Jika hanya memanfaatkan buku-buku pelajaran yang beredar di pasaran saat ini, lebih dominan memuat untuk kebutuhan kognitif daripada kebutuhan terhadap bermain, kepribadian, dan akhlak mulia (Asmara, 2013, p. 21). Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain; terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain sebagainya.

Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Pemilihan media pembelajaran nantinya akan berkorelasi dengan hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati & Mudjiono, 2006, p. 3-4).

Oleh karena itu, mengingat peran media pembelajaran yang sangat krusial, wajib bagi mahasiswa program keguruan untuk mengetahui dan bahkan memiliki kemampuan untuk dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Untuk mencapai tujuan dan indikator perkuliahan tersebut, dipandang perlu untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning=PjBL*). Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu (Suprijono, 2011, p.45). Selaras dengan teori model, pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Idkhan, 2017). Pada pembelajaran berbasis proyek mahasiswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

*Project Based Learning* memiliki karakteristik yang hampir sama dengan model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar (Majid, 2014, p. 162). Adapun pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan mahasiswa dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Melalui *PjBL*, proses inkuiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing mahasiswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek, yaitu (1) meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk belajar; mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks; (4) meningkatkan kolaborasi; (5) mendorong mahasiswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; dan (6) meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengelola sumber.

Menurut Arends (Suprijono, 2012) terdapat beberapa fitur utama dari pembelajaran berbasis proyek, dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dilatih untuk melakukan investigasi autentik, yaitu berusaha menemukan solusi riil. Mahasiswa diharuskan menganalisis dan menetapkan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat inferensi, dan menarik simpulan. Hasil dari investigasi autentik tersebut digunakan mahasiswa untuk merancang dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Pembelajaran berbasis proyek menuntut mahasiswa mengonstruksi produk sebagai hasil investigasi.

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) acapkali digunakan dalam proses perkuliahan. Patmanthara (2016) melakukan penelitian terkait implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan mahasiswa, meningkatkan hasil belajar aspek sikap mahasiswa matakuliah, serta meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan mahasiswa mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang, pada matakuliah PBTIK.

Penelitian implementasi model pembelajaran berbasis proyek dilakukan pula oleh Agusdianita (2016). Penelitian tersebut bertujuan untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada mata kuliah konsep dasar geometri dan pengukuran dan meningkatkan keterampilan mahasiswa PGSD dalam membuat alat peraga matematika. Penelitian lain dilakukan oleh Anita (2017) yang mengimplemmentasikan pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. Sampel penelitian tersebut adalah mahasiswa program studi pendidikan matematika di STKIP Siliwangi yang menempuh mata kuliah Struktur Aljabar sejumlah 54 orang. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa dari siklus pertama hingga siklus kedua.

Penelitian Patmanthara (2016), Agusdianita (2016), dan Anita (2017) memiliki persamaan dalam hal model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yang sudah diujicobakan pada mahasiswa prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang dan mahasiswa pada prodi Pendidikan Matematika di STKIP Siliwangi, kemudian diujicobakan dalam mata kuliah Media Pembelajaran di prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Pembelajaran berbasis proyek dilakukan dalam dua siklus untuk menemukan keefektifan model pembelajaran dan ketercapaian indikator mata kuliah Media Pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan proses implementasi pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Media Pembelajaran, prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah kajian ihwal implementasi model pembelajaran yang inovatif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Subyantoro (2009) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Model tindakan kelas diambil dari model Kemmis dan Mc. Taggart (Hendriana dan Afrilianto, 2014) yang tiap siklusnya terdiri atas kegiatan (a) rencana, (b) tindakan, (c) observasi, (d) refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Tiap siklus dilakukan selama dua kali pertemuan tatap muka. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Observasi awal atau prasiklus dilakukan sebelum melaksanakan keempat tahap tersebut. Prasiklus dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2017, siklus 1 pada tanggal 11 Oktober 2017 dan 18 Oktober 2017. Selanjutnya, siklus II pada tanggal 8 November 2018 dan 15 November 2018. Desain penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara maksimal.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas 5A sejumlah 42 mahasiswa, prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang mengikuti mata kuliah Media Pembelajaran pada semester gasal tahun 2017/2018. Sejumlah 42 mahasiswa tersebut terdiri atas 12 mahasiswa laki-laki dan 30 mahasiswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrument tes dan nontes. Instrumen tes berbentuk soal tes tertulis dan tes hasil kerja proyek media pembelajaran. Selain itu, digunakan pula instrumen nontes berupa jurnal, pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berkorelasi dengan instrument penelitian, metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Teknik tes dan nontes dilakukan di setiap akhir siklus untuk mengetahui ketercapaian indikator dan nilai hasil belajar mahasiswa. Dari teknik tes diperoleh data penelitian berupa nilai hasil belajar mahasiswa beserta produk media pembelajaran yang dihasilkan. Data dari teknik nontes diperoleh dari lembar observasi keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan

dengan model pembelajaran berbasis proyek yang kemudian dianalisis secara statistik. Selanjutnya, data dianalisis dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai persentase hasil tes mahasiswa dengan rumus yang ditunjukkan dalam Gambar 1.

$$NP = \frac{\Sigma f}{n} \times 100\%$$

Gambar 1 Rumus nilai persentase

Pada rumus dalam Gambar 1,  $NP$  mewakili simbolis nilai persentase hasil tes mahasiswa,  $\Sigma f$  merupakan jumlah frekuensi tiap interval, dan  $n$  adalah jumlah responden dalam satu kelas. Kemudian untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus nilai rata-rata seperti dalam Gambar 2.

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Gambar 2 Rumus nilai rata-rata

Keterangan rumus dalam Gambar 2,  $\bar{x}$  mewakili nilai rata-rata hasil tes mahasiswa,  $\Sigma x$  adalah jumlah skor, dan  $n$  adalah jumlah responden dalam satu kelas. Setelah analisis data dengan teknik kuantitatif dilakukan pula analisis data dengan teknik kualitatif untuk memaparkan kondisi pembelajaran di kelas dan memberikan gambaran perubahan perilaku mahasiswa yang mengacu pada instrumen nontes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan ini diperoleh dari tindakan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Prasiklus digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam kompetensi dasar konsep dasar, klasifikasi, dan kriteria media pembelajaran grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP. Hasil tes siklus I dan siklus II berupa data tes kemampuan mahasiswa untuk memahami konsep dasar, klasifikasi, dan kriteria media pembelajaran grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP, serta data tes keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP sesuai teori yang ada. Hasil data nontes berupa perubahan perilaku yang diperoleh melalui pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi foto. Hasil penelitian pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dijelaskan sebagai berikut.

Pada prasiklus, hasil tes menunjukkan bahwa mahasiswa kurang dapat memahami ihwal media pembelajaran, lebih khusus pada media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP, serta memperoleh nilai dengan kategori kurang setelah mendapatkan paparan materi dari dosen. Aspek penilaian didasarkan pada dua indikator yang dijabarkan dalam aspek-aspek tertentu, yakni (1) pengetahuan dan (2) keterampilan membuat media pembelajaran grafis. Hasil tes pengetahuan ihwal materi media pembelajaran grafis pada prasiklus dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil tes pengetahuan materi media pembelajaran pada prasiklus

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Skor	Persentase (%)	Rata-Rata
1	Sangat baik	91 – 100	0	0	0	48,7 (Kurang)
2	Baik	80 - 90	0	0	0	
3	Cukup	66 – 79	31	1380	73,8	
4	Kurang	< 65	11	664	26,2	
Jumlah			42	2044	100	
Ketuntasan			0 %			

Berdasarkan data pada tabel 1, diketahui nilai rata-rata mahasiswa mencapai 48,67 yang termasuk dalam kategori kurang. Tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori baik. Sementara itu, mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori cukup lebih dari setengah jumlah mahasiswa, yakni sebanyak 31 mahasiswa atau sebesar 73,8%, dan terdapat 11 mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori kurang atau sebesar 26,2%. Ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah mahasiswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan penelitian, yaitu mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori baik dan sangat baik atau belum ada mahasiswa yang mampu memenuhi kriteria tersebut. Pada prasiklus ketuntasan tidak terpenuhi, tidak ada satu pun mahasiswa yang memperoleh nilai baik dalam tes pengetahuan. Adapun hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2 Hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran pada prasiklus

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Skor	Persentase (%)	Rata-Rata
1	Sangat baik	91 – 100	0	0	0	69,69 (Kurang)
2	Baik	80 - 90	1	82	2,38	
3	Cukup	66 – 79	26	1925	61,90	
4	Kurang	< 65	15	920	35,72	
Jumlah			42	2927	100	
Ketuntasan			2,38 %			

Tabel 2 menyajikan hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran grafis untuk siswa SD dan SMP. Pada proses prasiklus, mahasiswa diminta untuk membuat media grafis sederhana sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan. Dari hasil media grafis yang telah dibuat oleh mahasiswa, hanya satu orang mahasiswa yang mendapatkan nilai baik, yaitu 82. Sisanya, 61,90% mahasiswa memperoleh nilai cukup, dan 35,72% masih dalam kategori kurang. Kriteria ketuntasan dalam aspek keterampilan hanya 2,38%.

Setelah dilakukan prasiklus, pertemuan dilanjutkan dengan pengimplementasian pembelajaran berbasis produk dengan menugaskan mahasiswa untuk memahami karakteristik kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi serta menghasilkan produk berupa media pembelajaran grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP sesuai dengan

standar kompetensi yang dipilih. Dalam langkah apersepsi dosen menelaah dan menjelaskan kembali hasil tes pemahaman dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa dalam prasiklus. Penyampaian telaah hasil dilakukan untuk memberi gambaran lebih detail kepada mahasiswa bagaimana seharusnya kriteria media pembelajaran grafis yang baik.

Pada siklus I, mahasiswa sudah dapat memahami konsep dasar, klasifikasi, dan kriteria media pembelajaran, lebih khusus pada media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP, serta memperoleh nilai dengan kategori cukup setelah mendapatkan uraian materi dari dosen. Aspek penilaian didasarkan pada dua indikator yang dijabarkan dalam aspek-aspek tertentu, yakni (1) pengetahuan dan (2) keterampilan membuat media pembelajaran grafis. Hasil tes pengetahuan ihwal materi media pembelajaran grafis pada siklus I dijelaskan pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil tes pengetahuan materi media pembelajaran pada siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Skor	Persentase (%)	Rata-Rata
1	Sangat baik	91 – 100	0	0	0	
2	Baik	80 - 90	8	683	19	48,67
3	Cukup	66 – 79	23	697	54,8	(Kurang)
4	Kurang	< 65	11	664	26,2	
	Jumlah		42	2044	100	
	Ketuntasan			18,6 %		

Berdasarkan data pada tabel 3, diketahui nilai rata-rata mahasiswa mencapai 48,67 yang termasuk dalam kategori kurang. Hanya terdapat delapan mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori baik atau sebesar 19%. Sementara itu, mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori cukup lebih dari setengah jumlah mahasiswa, yakni sebanyak 23 mahasiswa atau sebesar 54,8%, dan terdapat 11 mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori kurang atau sebesar 26,2%. Ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah mahasiswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan penelitian, yaitu mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori baik dan sangat baik atau sebanyak 8 mahasiswa dengan tingkat ketuntasan sebesar 18,6%. Selain instrument tes pemahaman materi, mahasiswa juga mengerjakan tugas proyek untuk menguji keterampilan dalam membuat media grafis. Hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran pada siklus 1 dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4 Hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran pada siklus 1

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Skor	Persentase (%)	Rata-Rata
1	Sangat baik	91 – 100	0	0	0	
2	Baik	80 – 90	13	1115	30,95	75,64
3	Cukup	66 – 79	20	1496	47,62	(Kurang)
4	Kurang	< 65	9	566	21,43	
	Jumlah		42	3177	100	
	Ketuntasan			30,95 %		

Pada tabel 4 dapat diketahui hasil tes keterampilan membuat media grafis pada siklus 1. Pada siklus 1 telah terjadi peningkatan nilai mahasiswa apabila dibandingkan dengan prasiklus. Rata-rata nilai keterampilan mahasiswa dalam prasiklus sebesar 69,69 dengan ketuntasan hanya 2,38%. Namun, pada siklus 1 rata-rata meningkat menjadi 75,64 dengan persentase ketuntasan sebesar 30,95%. Melalui implementasi pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa tertantang untuk menyelesaikan proyek membuat media pembelajaran grafis setelah terlebih dahulu mendapat stimulus berupa kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Meskipun sudah terdapat peningkatan pada keterampilan mahasiswa, akan tetapi tindakan kelas tetap akan dilakukan hingga siklus 2 untuk mencapai nilai ketuntasan yang lebih tinggi.

Setelah dilakukan siklus I, mahasiswa sudah lebih paham ihwal materi media pembelajaran grafis dan telah memahami dengan baik karakteristik media berdasarkan kompetensi dasar yang ada. Namun demikian, masih terdapat pula mahasiswa yang belum memenuhi nilai capaian minimal saat mengerjakan instrumen tes uji pemahaman materi. Oleh karena itu, pada siklus 2, dosen sedikit mengulang kembali materi melalui proses diskusi terbimbing dan konstruktivistik. Sesuai dengan hakikat model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dipersilakan mencari dari berbagai sumber setelah dosen memberikan permasalahan tentang media pembelajaran yang ada di sekolah.

Setelah tindakan dalam pertemuan keempat, hasil tes pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memahami media pembelajaran, lebih khusus pada media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1. Hal ini disebabkan mahasiswa sudah lebih memahami ihwal media pembelajaran setelah turun langsung untuk menghasilkan produk media pembelajaran sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang ada. Hasil refleksi siklus 1 dimanfaatkan dosen dengan sebaik-baiknya sehingga kekurangan-kekurangan pada pembelajaran sebelumnya dapat diperbaiki pada pembelajaran siklus 2. Diadakannya siklus 1 ini karena dari hasil tes siklus 2 mahasiswa belum mencapai target ketuntasan yaitu 80% mahasiswa tuntas artinya mendapatkan nilai lebih dari 80. Hasil tes pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam memahami media pembelajaran, lebih khusus pada media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP pada siklus 2 disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil tes pengetahuan materi media pembelajaran pada siklus 2

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Skor	Persentase (%)	Rata-Rata
1	Sangat baik	91 – 100	5	465	11,9	84,45 (Baik)
2	Baik	80 – 90	35	2935	83,4	
3	Cukup	66 – 79	2	147	4,7	
4	Kurang	< 65	0	0	0	
Jumlah			42	3547	100	
Ketuntasan			95,24%			

Berdasarkan data pada tabel 5, diketahui nilai rata-rata mahasiswa mencapai 84,45 yang termasuk dalam kategori baik. Terdapat lima mahasiswa

yang memperoleh nilai berkategori sangat baik atau sebesar 11,9%. Mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori baik sebanyak 35 mahasiswa atau sebesar 83,4%. Kemudian, hanya dua mahasiswa atau 4,7% yang memperoleh nilai cukup. Sementara itu, tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai berkategori kurang. Mahasiswa yang memenuhi nilai tuntas sebanyak 40 dengan tingkat ketuntasan sebesar 95,24%.

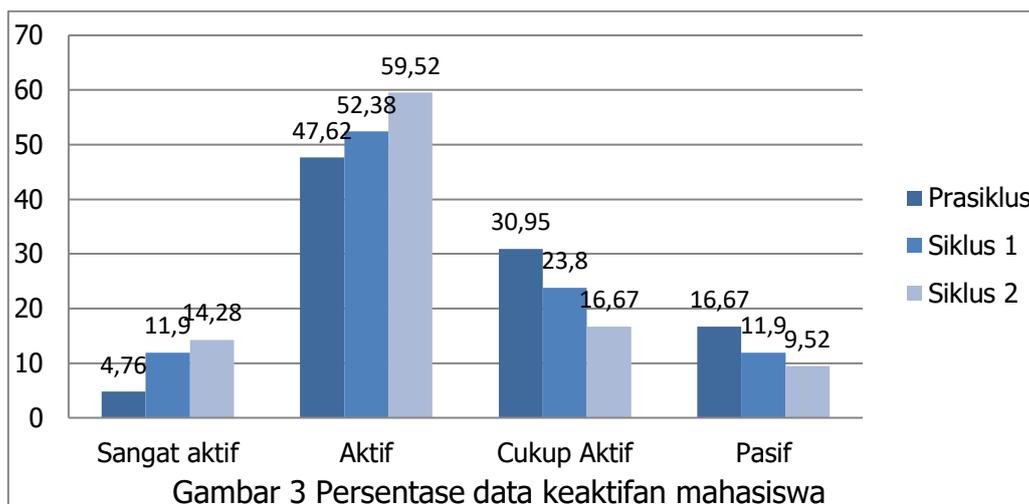
Hasil tes pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes siklus 1, yaitu dari rata-rata kelas berkategori cukup menjadi rata-rata kelas berkategori baik. Hasil tes siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 35,78 yaitu dari nilai rata-rata sebesar 48,67 menjadi sebesar 84,45. Pada Siklus 2 sudah tidak terdapat mahasiswa yang mendapat nilai dalam rentang kurang sehingga hasil tes siklus 2 sudah memenuhi target ketuntasan penelitian, yaitu tingkat ketuntasan melebihi target 80% dari jumlah mahasiswa, yaitu mencapai 95,24%. Selanjutnya, dipaparkan hasil uji keterampilan mahasiswa dalam membuat media grafis untuk jenjang SD dan SMP pada siklus 2 dalam tabel 6.

Tabel 6 Hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran pada siklus 2

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Skor	Persentase (%)	Rata-Rata
1	Sangat baik	91 – 100	7	648	16,67	84,06 (Baik)
2	Baik	80 – 90	30	2504	71,43	
3	Cukup	66 – 79	5	378	11,90	
4	Kurang	< 65	-	0	-	
Jumlah			42	3530	100	
Ketuntasan			88,09 %			

Berdasarkan tabel 6 terlihat hasil tes keterampilan membuat media pembelajaran grafis setelah pelaksanaan siklus 2. Persentase ketuntasan pada aspek keterampilan yang sebesar 88,09% memang lebih rendah apabila dibandingkan dengan ketuntasan pada aspek pemahaman materi yang sebesar 95,24%. Namun, berdasarkan hasil tes keterampilan pada siklus 1, hasil tes keterampilan mahasiswa pada siklus 2 telah mengalami peningkatan yang signifikan.

Selanjutnya, data nontes berupa persentase data keaktifan mahasiswa saat perkuliahan yang diperoleh dari pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi foto ditunjukkan dalam gambar 3.



Berdasarkan persentase data keaktifan mahasiswa pada gambar 3 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah aktif dalam melaksanakan perkuliahan dengan materi konsep dasar, klasifikasi, dan kriteria media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP. Mahasiswa aktif dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan perkuliahan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Indikator sikap aktif meliputi sikap saat proses diskusi, merespon stimulus dari dosen, dan bertanggung jawab dan menyelesaikan tugas proyek. Saat prasiklus persentase mahasiswa yang aktif saat perkuliahan sebesar 47,62%, kemudian pada saat siklus 1 meningkat menjadi 52,38%, dan pada siklus 2 menjadi 59,52%.

Pada prasiklus persentase jumlah mahasiswa yang tergolong pasif sebesar 16,67%. Selanjutnya, pada siklus 1 berkurang menjadi sebesar 11,90%, dan pada siklus 2 persentase mahasiswa yang tidak aktif sebesar 9,52%. Hasil tersebut merepresentasikan bahwa melalui implementasi pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa juga lebih aktif dan lebih percaya diri dalam kegiatan tanya jawab dengan dosen maupun antarmahasiswa dalam diskusi kelompok. Mahasiswa juga tidak sungkan untuk saling menanggapi dan berdiskusi saat sesi tanya jawab setelah suatu kelompok melakukan persentasi. Mahasiswa yang pasif dalam kegiatan kelompok siklus 1 sudah mengubah perilakunya menjadi lebih aktif. Mahasiswa juga lebih antusias dan bersemangat mengikuti perkuliahan Media Pembelajaran pada materi media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP. Beberapa contoh hasil media pembelajaran grafis yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat dilihat dalam gambar 4.



Gambar 4 Media pembelajaran grafis hasil proyek kelompok

Berdasarkan pedoman observasi, terbangunnya suasana yang reflektif merupakan kegiatan refleksi yang berguna untuk menyadarkan mahasiswa akan kekurangan saat proses perkuliahan dan mengetahui apa yang akan dilakukan setelah proses perkuliahan. Pada tahap ini merupakan tahap terakhir proses perkuliahan, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi atas perkuliahan yang telah berlangsung. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk menjadikan proses perkuliahan berikutnya lebih baik dengan mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami mahasiswa ketika proses perkuliahan. Mahasiswa dan dosen bersama-sama melakukan tahapan evaluasi untuk mengukur sejauh mana mahasiswa memahami pembelajaran pada saat itu. Hasil jurnal harian dosen juga menunjukkan bahwa kegiatan pada tahap refleksi sudah berlangsung dengan baik. Mahasiswa dan dosen melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil perkuliahan.

Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mata kuliah media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan aktivitas perkuliahan yang efektif sekaligus mencapai tujuan perkuliahan dengan maksimal. Pemilihan model pembelajaran berbasis proyek dilatarbelakangi dengan telaah pustaka yang telah dilakukan bahwa model tersebut termasuk dalam klasifikasi model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran efektif menurut Setyosari (2014) mencakup empat hal pokok, yaitu: 1) kualitas pembelajaran, 2) tingkat pembelajaran yang memadai, 3) ganjaran dan 4) waktu. Selain itu, mengacu pula pada teori bahwa faktor yang harus diperhatikan secara cermat dalam merancang pembelajaran yaitu: tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode, dan faktor lingkungan (Resmini, Djuanda, dan Cahyani, 2009, p. 14). Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat memang menjadi salah satu kunci terwujudnya pembelajaran yang efektif sehingga indikator capaian perkuliahan dapat terpenuhi dengan baik.

## PENUTUP

Keterampilan mahasiswa kelas 5A Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia pada mata kuliah Media Pembelajaran dengan materi konsep dasar, klasifikasi, dan

kriteria media pembelajaran grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP mengalami peningkatan setelah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek. Peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa tampak pada hasil tes dan nontes. Hasil tes pengetahuan menunjukkan nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 48,7, kemudian pada siklus 1 sebesar 48,67 dengan kategori kurang. Pada siklus 2 nilai rata-rata mahasiswa dalam pemahaman media pembelajaran grafis meningkat menjadi 84,45 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata mahasiswa kelas 5A Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia pada mata kuliah Media Pembelajaran dalam materi media grafis untuk peserta didik jenjang SD dan SMP.

Hasil tes keterampilan menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Pada awal prasiklus keterampilan mahasiswa memang dirasa masih kurang memadai. Peningkatan tersebut mulai nampak pada siklus 1 setelah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek. Produk yang dihasilkan mahasiswa membantu dalam proses berpikir kreatif. Mahasiswa dituntut untuk menyajikan produk yang memiliki kesesuaian dan daya tarik sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi pada Kurikulum 2013. Adapun pada hasil tes keterampilan, nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 69,69, lalu pada siklus 1 rata-rata kelas sebesar 75,64, dan kemudian meningkat di siklus 2 menjadi sebesar 84,06. Perbaikan peningkatan tersebut juga terjadi pada siklus 1. Mahasiswa dalam siklus 2 menunjukkan keterampilan yang cukup pesat.

Hasil analisis data nontes juga menunjukkan peningkatan keaktifan mahasiswa. Dalam prasiklus persentase jumlah mahasiswa yang tergolong pasif sebesar 16,67%, pada siklus 1 berkurang menjadi sebesar 11,90%, selanjutnya pada siklus 2 persentase mahasiswa yang tidak aktif hanya sebesar 9,52%. Saat prasiklus persentase mahasiswa yang aktif saat perkuliahan sebesar 47,62%, kemudian pada saat siklus 1 meningkat menjadi 52,38%, dan pada siklus 2 menjadi 59,52%. Hal tersebut juga dilihat dari keaktifan mahasiswa dalam mempersiapkan produk media pembelajarannya. Selain itu, mahasiswa dalam fase ini juga dituntut untuk mempresentasikan penggunaan produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam konsep kelas kecil. Adapun sebagai peninjau dipilih dari anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok saling mengomentari dan memberikan penilaian sehingga diharapkan saran dan kritik yang diberikan akan semakin membangun keterampilan mahasiswa sebagai calon guru yang cakap dan unggul.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1996). *Definisi teknologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Agusdianita, N. (2016). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah konsep dasar geometri dan pengukuran untuk meningkatkan keterampilan membuat alat peraga bagi mahasiswa PGSD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 283-286. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd/article/download/3160/1606>
- Anita, I.W. (2017). Impelementasi pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 10(1), 125-131. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v10i1.1287>
- Asmara, R. (2013). Pengembangan buku pengasuhan berbahasa dalam

- menstimulasi kesantunan interaksi pengasuhan anak-anak usia prasekolah. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 21-26. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/1314>
- Bovee, C. (1997). *Business communication today*. New York: Prentice Hall.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hamalik, O. (1990). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hendriana, H. & Afrilianto, M. (2014). *Panduan bagi guru, penelitian tindakan kelas suatu karya tulis ilmiah*. Bandung: Refika Aditama.
- Idkhan, A.M. (2017). *Analisis model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi*. Paper presented at Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/4279>
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida' Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-34. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Majid, A. (2008). *Perencanaan pembelajaran: Pengembangan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Majid, A. (2014). *Implementasi kurikulum 2013, kajian teoretis dan praktis*. Bandung: Interes Media.
- Patmanthara, S. (2016). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. *Tekno*, 26(2), 100-107. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/8275>
- Resmini, N., Djuanda, D., & Cahyani, I. (2009). *Pembinaan dan pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Sadiman. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanaky, H. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insiania Press
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jjnotep/article/view/2103/0>
- Subyantoro. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Semarang: Widya Karya Semarang.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2007). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, A. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.