

Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek di Era Revolusi Industri 4.0

Yenni Fitria & Imma Rachayu
Universitas Dehasen Bengkulu
fitrias_koyyeni@yahoo.com

How to cite (in APA Style): Fitria, Y, & Rachayu, I. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(2), 173-185, DOI: https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v19i2.24783

Article History: Received (11 September 2019); Revised (29 September 2019); Accepted (1 October 2019).

Journal homepage: http://ejournal.upi.edu./index.php/BS_JPBSP

Abstrak: Era Revolusi Industri 4.0 mensyaratkan mahasiswa berpikir kreatif dan kritis guna melatih berpikir mandiri. Syarat tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran bahasa Indonesia pada mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FKIP Universitas Dehasen Bengkulu. Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek yang efektif sehingga pembelajaran lebih bermakna. Pengembangan dengan tiga langkah kerja dan pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) keterlaksanaan model pembelajaran “sesuai” aspek-aspek dalam pembelajaran dengan kategori “baik”, rata-rata hasil hitung observasi 96%. 2) Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran “aktif” dengan hasil penghitungan observasi 90%. 3) Respon mahasiswa positif atau “setuju” mengenai kepraktisan model pembelajaran proyek dengan hasil hitung angket 83%. Model Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek efektif digunakan untuk mata kuliah bahasa Indonesia di FKIP Universitas Dehasen Bengkulu melalui uji coba terbatas dengan hasil hitung keefektifan 93%.

Kata kunci: Era Revolusi Industri 4.0; model pembelajaran proyek

The Development of Indonesian language Learning Model Based on Projects in Industrial Revolution 4.0

Abstract: The Industrial Revolution Era 4.0 requires students to think creatively and critically in order to practice independent thinking. These requirements are contrary to Indonesian language learning for students of Informatics and Computer Engineering FKIP Dehasen University Bengkulu. This development research aims to develop an effective project-based Indonesian learning model so that learning is more meaningful. Development with three steps of work and data collection by observation, interview and questionnaire. Data analysis techniques are qualitative and quantitative. The results showed that 1) the implementation of the learning model "in accordance" aspects of learning with the category of "good", the average result of the 96% observation count. 2) Student activities in "active" learning with observational results of 90%. 3) Student responses are positive or "agree" about the practicality of the project learning model with the results of the questionnaire count 83%. The project-based Indonesian learning model is effectively used for Indonesian language courses at FKIP Dehasen University Bengkulu through limited trials with an effectiveness calculation result of 93%.

Keywords: Industrial Revolution Era 4.0; project based learning model

PENDAHULUAN

Era revolusi Industri 4.0 merupakan efek *internet of things* (Gufron, 2018) yaitu kecepatan dan penguasaan teknologi internet sebagai kunci utama keberhasilan. Perkembangan teknologi robot dan *artificial intelligence* (AI) adalah contoh dari perkembangan teknologi pesat dimana kemampuan berpikir kreatif menjadi syarat utama disertai dengan kemampuan berpikir kritis untuk melatih kemampuan berpikir mandiri (*Independence Learning*) (Oey-Gardiner, 2017)

Perguruan tinggi sebagai lembaga formal pendidikan diharapkan dapat melahirkan tenaga kerja yang kompeten, siap menghadapi industri yang kian berkembang seiring kemajuan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di Era revolusi Industri 4.0 menekankan pada kemampuan kognitif berupa berpikir kritis, sistemik, lateral dan berpikir tingkat tinggi sehingga mahasiswa tidak lagi hanya menguasai literasi lama, tetapi juga dapat menguasai literasi baru berupa literasi data, teknologi, dan manusia (Ahmad, 2018). Mahasiswa dituntut mampu berpikir kritis, kreatif, mencari solusi, dan inovatif dengan meningkatkan kualitas agar mampu menyesuaikan diri supaya memiliki keahlian kerja, kemampuan beradaptasi, dan pola pikir yang dinamis sehingga dapat memenuhi kebutuhan pasar tenaga kerja dan kebutuhan dasar manusia dan kemanusiaan.

Namun tuntutan pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 tidak didukung oleh pembelajaran yang diikuti mahasiswa FKIP Program Studi Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu. Pembelajaran dirasa masih monoton sehingga tidak muncul inisiatif untuk berpikir kreatif, kritis, apalagi mencari solusi dan inovatif. Tenaga pengajar atau dosen memiliki kebebasan mengajar tanpa ada isi ataupun cara mengajar. Sehingga pembelajaran hanya berpusat kepada dosen tanpa memperhatikan aktivitas dan pengalaman belajar mahasiswa. (Hall, 2012)

menyatakan bahwa jumlah mahasiswa awal 19-24 tahun yang mendominasi pendidikan awal perguruan tinggi, sarjana dan diploma tidak menuntut perubahan mendasar dalam isi dan cara penyampaian pelajaran oleh dosen yang masih dianggap sebagai sumber pengetahuan sehingga pembelajaran terasa monoton tanpa adanya inovasi pada cara mengajar yang diterapkan oleh dosen. Terlebih lagi pada mata kuliah bahasa Indonesia yang menuntut mahasiswa menguasai keterampilan berbahasa untuk keperluan akademik. Sehingga tidak akan tercapai keterampilan yang diinginkan jika masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak tepat. Mata kuliah bahasa Indonesia di perguruan tinggi dapat digunakan untuk menunjukkan kompetensi mahasiswa dalam pembelajaran dengan cara mengungkapkan pikiran, gagasan dan sikap ilmiah dalam berbagai bentuk karya ilmiah berkualitas baik tulis maupun lisan (Rahayu, 2009).

Model Pembelajaran yang dirasa dapat mengubah fokus pembelajaran selama ini dengan tuntutan pembelajaran di Era revolusi Industri 4.0 adalah model pembelajaran proyek. Model pembelajaran proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Cucu, 2009). Model pembelajaran proyek dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa, seperti hasil penelitian dari (Pathmanthara, 2016). Selain itu, pembelajaran proyek juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Agusdianita, 2016).

Proyek atau kegiatan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek terfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pebelajar menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin. Proyek yang digunakan

dalam mata kuliah bahasa Indonesia adalah kegiatan penerapan keterampilan berbahasa. Mahasiswa dapat mengerjakan proyek keterampilan bahasa bersama kelompok kerjanya hingga mempresentasikan dan mendapatkan hasil yang baik. Model pembelajaran proyek menjadikan pembelajaran lebih terpusat pada mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek dengan penerapan keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang efektif digunakan untuk mata kuliah bahasa Indonesia di FKIP Universitas Dehasen Bengkulu secara terbatas atau penerapan lebih luas agar proses pembelajaran mengalami perubahan dari pasif menjadi aktif.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan langkah kerja pengembangan (Sugiyono, 2018) yang terdiri atas: 1) Tahap Studi Pendahuluan berupa penemuan potensi dan masalah serta pengumpulan data awal, 2) Tahap Studi Pengembangan melakukan pendesainan model pembelajaran proyek, validasi desain, revisi desain, ujicoba, revisi, ujicoba pemakaian, lalu evaluasi untuk menghasilkan model yang sempurna, 3) Tahap evaluasi dengan melakukan penyebaran angket untuk mengetahui kualitas model yang telah diterapkan. Pengembangan yang dilakukan adalah model pembelajaran proyek bahasa Indonesia yang efektif digunakan untuk penerapan keterampilan berbahasa. Subjek Penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu berjumlah 28 orang. Penelitian dilakukan dari bulan Maret s.d. Juli 2019. Pengumpulan Data dilakukan dengan cara observasi, penyebaran angket, dan wawancara. Instrumen nontes berupa

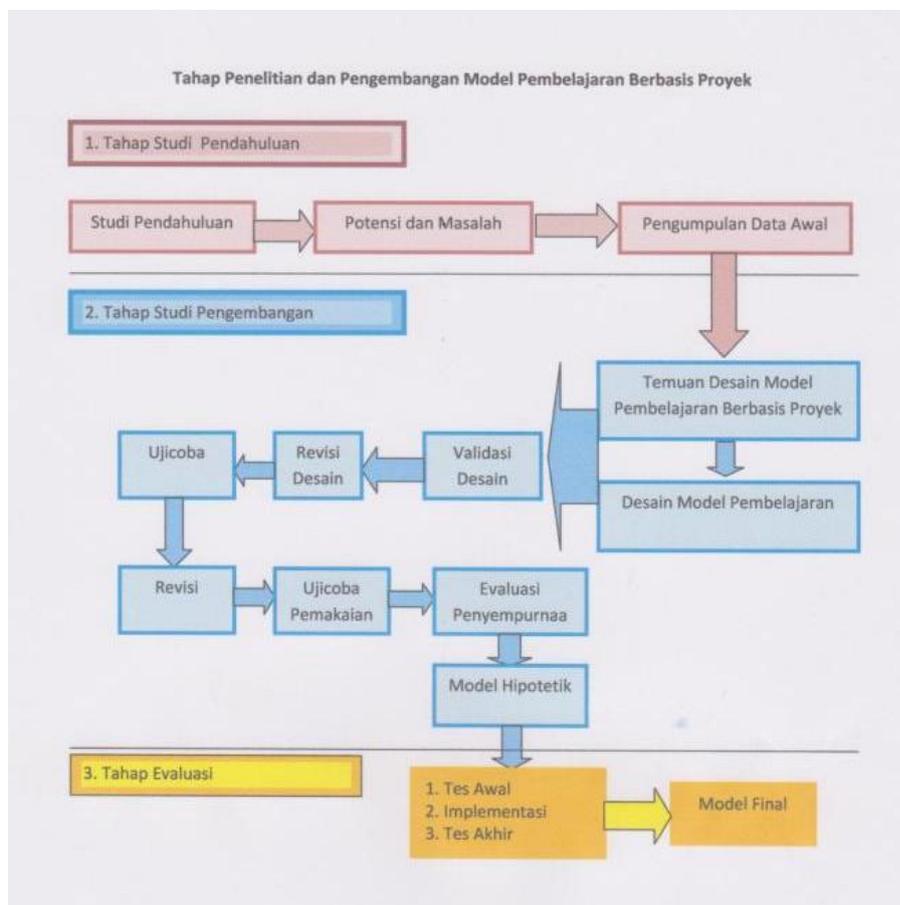
pelaksanaan model pembelajaran proyek, aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran proyek, dan respon mahasiswa menggunakan model pembelajaran proyek. Instrumen yang digunakan divalidasi oleh ahli pembelajaran. Analisis Data dilakukan secara kualitatif berupa data hasil observasi dan wawancara yang dideskripsikan dalam temuan penelitian dan pembahasan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor untuk penghitungan efektivitas model pembelajaran yang digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dilakukan untuk menemukan model yang efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada penerapan keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Model pembelajaran proyek dipilih sebagai langkah awal dalam mengatasi masalah proses belajar bahasa Indonesia pada mahasiswa FKIP Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu. Proses Belajar mengajar mengalami perubahan pada peran pengajar dari yang terpusat pada dosen menjadi terpusat pada mahasiswa, sedangkan dosen hanya sebagai fasilitator yang dapat menggerakkan mahasiswa agar lebih aktif (Oey-Gardiner, 2017). Pergeseran proses belajar mengajar terletak pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi terpusat pada kebutuhan mahasiswa agar memiliki kompetensi ketika lulus. Oleh karena itu, perguruan tinggi swasta seperti Universitas Dehasen Bengkulu harus meningkatkan mutu dan daya saing untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas melalui pembelajaran yang bersifat aktif dan terpusat pada mahasiswa. Penerapan model pembelajaran proyek dapat memperbaiki metode belajar yang monoton, tidak menimbulkan minat mahasiswa untuk belajar. Selain itu, model pembelajaran proyek sejalan dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa di Era

revolusi Industri 4.0 yaitu lebih kreatif, bekerja sama dalam memecahkan masalah, dan membuat sebuah proyek (kegiatan) berupa keterampilan berbahasa yang diterapkan berdasarkan masalah-masalah yang mereka hadapi saat menggunakan

keterampilan bahasa, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tahapan dalam pengembangan model pembelajaran proyek berbasis keterampilan berbahasa adalah sebagai berikut:



Bagan 1. Bagan Pengembangan (Sugiyono, 2018)

1. Tahap Studi Pendahuluan

Tahap pertama dalam pengembangan dilakukan dengan melihat potensi dan masalah yang terjadi di kelas sebagai data awal yang dijadikan pedoman bagi peneliti dalam mendesain model yang akan digunakan. Adapun langkah-langkah pada tahap satu ini adalah: a. Potensi dan masalah

Tahap potensi dan masalah dalam pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek dengan melihat serta mengidentifikasi potensi dan masalah pada mahasiswa Pendidikan

Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) FKIP Universitas Dehasen Bengkulu saat mengikuti mata kuliah bahasa Indonesia. Langkah awal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran di dalam kelas mengenai proses belajar mengajar dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa. Potensi yang terdapat di kelas mata kuliah bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Potensi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kondisi Pembelajaran	Potensi
1. Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional	1. Adanya keinginan dosen pengampu untuk memperkaya metode mengajar terbaru
2. Rendahnya partisipasi mahasiswa di kelas	2. Mahasiswa masih bisa diarahkan dan diajak untuk lebih aktif dalam pembelajaran
3. Dosen pengampu kurang berperan	3. Dosen pengampu memiliki keinginan untuk menggali potensi diri untuk diterapkan kepada mahasiswa

Adapun masalah yang dihadapi oleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Masalah dalam keterampilan Bahasa

1. Menyimak	2. Berbicara
a. Tidak serius melakukan kegiatan menyimak	a. Tidak percaya diri
b. Kurang konsentrasi	b. Tidak menguasai materi pembelajaran
c. Salah penafsiran	c. Tidak memiliki keinginan berbicara
4. Menulis	3. Membaca
a. Tidak mau mencoba	a. Malas Membaca
b. Tidak mau membekali diri	b. Kurangnya sumber buku
c. Tidak mau menyelesaikan tulisan	c. Harga buku tidak terjangkau

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah diidentifikasi, pengumpulan data secara mendetail dilakukan secara intensif melalui wawancara dan angket yang sebelumnya sudah divalidasi.

2. Tahap Studi Pengembangan

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Desain Model Pembelajaran

Tim peneliti melakukan perancangan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek pada penerapan keterampilan berbahasa. Desain model pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan hasil pengumpulan data berupa observasi, wawancara, Analisis RPS dan SAP, dan Lembar kerja mahasiswa yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli pembelajaran dan

direvisi berdasarkan masukan validator. Berikut ini langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran proyek berbasis keterampilan berbahasa.

1. Dosen membagi kelas menjadi empat kelompok, yaitu kelompok menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

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

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan mahasiswa dalam melakukan suatu aktivitas. Setiap kelompok mengidentifikasi masalah-masalah yang mereka hadapi atau orang lain pada keterampilan bahasa yang digunakan. 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. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun adalah pertanyaan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi mahasiswa dalam menerapkan keterampilan bahasa. Setelah menemukan masalah, mahasiswa dapat mendiskusikan penyebab munculnya masalah tersebut, dan menemukan solusi yang tepat agar mempraktikkan keterampilan berbahasa.
3. 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. Solusi yang kelompok rumuskan dijadikan sebagai pedoman mahasiswa untuk dapat merancang kegiatan penggunaan keterampilan bahasa.
 4. Menyusun jadwal (*create schedule*)
Dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (b) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (c) membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru, (d) membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) 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.
 5. 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. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting. Saat kelompok mempersiapkan dan menampilkan hasil proyek yang dikerjakan, saat itulah dosen melakukan penilaian secara terus menerus. Penilaian tersebut meliputi keaktifan, kerja sama, ketepatan pengerjaan proyek, dan ketepatan waktu pengerjaan.
 6. 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. Setiap kelompok dapat mempresentasikan hasil kerja di depan kelas sesuai dengan keterampilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kelompok menyimak, harus bisa mempresentasikan kegiatan menyimak dan cara menyimak yang baik. Kelompok berbicara dapat mensimulasikan kegiatan berbicara yang baik, secara perorangan ataupun kelompok. Kelompok Membaca, dapat mempraktikkan cara membaca yang baik agar tujuan membaca dapat tercapai. Kelompok menulis dapat menghasilkan sebuah tulisan yang sesuai dengan tata cara penulisan.
 7. 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.

b. Validasi Desain

Desain model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek yang telah dirancang, diserahkan kepada validator untuk dapat divalidasi berupa lembar validasi rancangan pembelajaran berisi skenario pembelajaran dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yang dirancang. Selain itu juga validasi materi dilakukan untuk menilai kemampuan model pembelajaran yang dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan agar sesuai dengan keterampilan bahasa yang diharapkan.

Tabel 3. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi

Jawaban	Skor
Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

Hasil Validasi setelah dirata-ratakan menunjukkan skor 4 yang berarti sesuai. Model pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam pembelajaran proyek dan keterampilan bahasa dengan sedikit revisi.

c. Revisi Desain

Sesuai dengan masukan dari validator, desain pembelajaran perlu direvisi pada rancangan pembelajaran atau RPS yaitu pada urutan pelaksanaan pembelajaran yang harus lebih rinci dan terarah.

d. Ujicoba Pemakaian

Desain pembelajaran yang sudah divalidasi diujicobakan pada kelas yang lebih kecil sebagai bahan ujicoba atau eksperimen. Pada tahap kedua ini peneliti akan melakukan ujicoba pada model pembelajaran yang sudah dirancang. Langkah-langkahnya adalah:

1. Dosen melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.
2. Peneliti melakukan pengamatan pada mahasiswa dan dosen sambil mencatat

hal-hal penting yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa.

3. Peneliti mengadakan diskusi dengan dosen mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
4. Peneliti menyempurnakan model pembelajaran.

e. Evaluasi Penyempurnaan

Dalam pelaksanaan ujicoba masih terdapat beberapa kekurangan dari dosen, mahasiswa dan instrumen lainnya pada pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran proyek khususnya aktivitas pembelajaran yang dilakukan baik oleh dosen maupun mahasiswa.

3. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah evaluasi penggunaan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek. Model Pembelajaran Proyek atau Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik termasuk di dalamnya mahasiswa dalam pemecahan masalah dan memberikan peluang bekerja secara mandiri

dalam mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan menghasilkan sebuah produk karya atau kegiatan bernilai realistik. Proyek yang akan direncanakan adalah proyek yang berhubungan dengan keterampilan bahasa. Dari hasil proyek ini nantinya mahasiswa dapat mensimulasikan keterampilan berbahasa bersama kelompok yang telah ditentukan.

Model proyek dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada penerapan keterampilan berbahasa dapat menunjukkan aktivitas mahasiswa dalam menghasilkan sebuah proyek atau kegiatan melalui penerapan keterampilan meneliti, menganalisis, merancang kegiatan simulasi, lalu mempresentasikan kegiatan yang telah dikerjakan.

Dalam tahap pengembangan ini, tim peneliti merancang proyek yang harus dikerjakan oleh mahasiswa berdasarkan masalah yang sudah diungkapkan pada tahap pengumpulan data. Adapun rancangan proyek tersebut adalah:

- a. Mahasiswa dapat menghasilkan sebuah kegiatan berupa simulasi penggunaan keterampilan berbahasa.
- b. Mahasiswa mendiskusikan dan melakukan analisis secara mendalam kepada kelompok mengenai proyek mengenai keterampilan bahasa yang harus mereka selasai.
- c. Mahasiswa menunjukkan kerja sama yang baik dalam menyelesaikan proyek.
- d. Mahasiswa dapat menampilkan hasil kerja di depan kelas.
- e. Dosen melakukan evaluasi proyek

Rancangan proyek telah disesuaikan dengan RPP, SAP, dan Lembar Kerja Mahasiswa yang tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh mahasiswa. Evaluasi dilakukan pada tiga aspek penggunaan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek, adalah:

1. Analisis keterlaksanaan model proyek

Keterlaksanaan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek diamati dengan bantuan instrumen berupa lembar observasi. Proyek berupa keterampilan

bahasa telah dikerjakan oleh mahasiswa sesuai dengan petunjuk yang telah disampaikan. Setiap keterampilan berbahasa yang dikerjakan oleh mahasiswa dilakukan kerja kelompok yang menuntut keaktifan mereka untuk berpartisipasi memberikann buah pikiran atas keberhasilan proyek yang diberikan. Proyek-proyek yang dikerjakan oleh masing-masing kelompon adalah sebagai berikut:

a. Kelompok Menyimak

Proyek kelompok menyimak yaitu dapat mendiskusikan berbagai masalah dan faktor penyebab kegagalan dalam melakukan kegiatan menyimak. Hasil pemikiran tersebut dijadikan sumber untuk membuat proyek menyimak. Proyek atau kegiatan menyimak yang dikerjakan mahasiswa adalah menampilkan praktik cara menyimak. Menyimak yang dilakukan bisa dari lagu, berita, atau menyimak pembicaraan. Mahasiswa harus mempresentasikan proyek tersebut di depan kelas. Model pembelajaran Proyek keterampilan bahasa yang digunakan pada keterampilan menyimak telah menunjukkan aspek dalam pelaksanaan proyek.

b. Kelompok Berbicara

Proyek keterampilan berbicara, pada akhir kerja dapat mempresentasikan dengan melakukan simulasi kegiatan berbicara yang baik. Proyek yang dikerjakan berupa pewarta, wawancara, dan diskusi. Pelaksanaan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek berjalan sesuai dengan aspek pembelajaran proyek.

c. kelompok Membaca

Proyek yang harus dilakukan oleh kelompok membaca adalah dengan mempresentasikan cara membaca yang baik dengan berbagai teknik dalam membaca dengan ujuan yang telah dirumuskan.

d. Kelompok Menulis

kelompok menulis mengerjakan proyek atau kegiatan menulis dengan melakukan tutorial cara menulis kata, kalimat, paragraf, sesuai dengan ide menjadi ssebuah tulisan yang baik dan sesuai kaidah penulisan. Hasil proyek dipresentasikan di depan kelas.

Aspek yang dianalisis dalam keterlaksanaan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek sebagai berikut:

Skor untuk setiap item dengan jawaban sangat sesuai (5), sesuai (4), cukup sesuai (3), kurang sesuai (2), dan tidak sesuai (1).

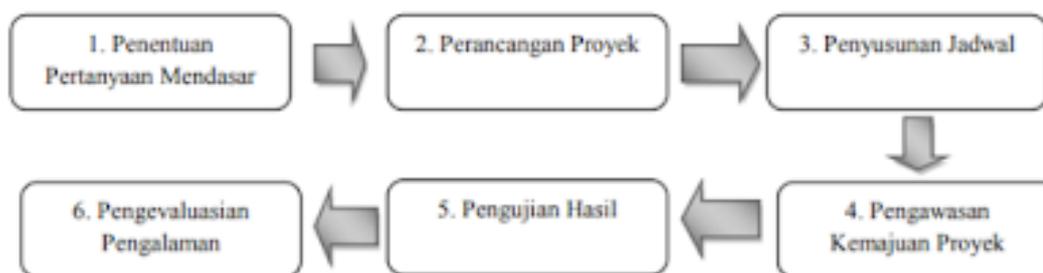
Tabel 4. Pelaksanaan Model Pembelajaran Proyek

No	Aspek Pembelajaran Proyek	Skor	Rata-rata skor	Kriteria
1	Keterpusatan pada Mahasiswa	5		
2	Fokus Pada pertanyaan dan masalah	4		
3	Investigasi konstruktif dan desain	4	96%	Sesuai
4	Otonomi Pembelajaran	4		
5	Realisme	3		

Keterangan: 5=Sangat Sesuai; 4=Sesuai; 3=Cukup Sesuai; 2=Kurang Sesuai; 1= Tidak Sesuai

Berdasarkan jumlah skor rata-rata Model Pembelajaran Proyek Berbasis Keterampilan Bahasa, skor “4” yang berarti masuk dalam kriteria “Sesuai”. Model Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik pembelajaran proyek. Hasil validasi dari model Pembelajaran Proyek Berbasis

Keterampilan Bahasa yaitu “Valid”. Berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan diperoleh hasil perhitungan dari lembar observasi rata-rata skor 96% yang termasuk dalam kriteria “Sesuai”. Langkah-langkah pembelajaran proyek sesuai dengan bagan di bawah ini



Bagan 2. Langkah-langkah Pembelajaran Proyek (Kemendikbud, 2014: 34):

Model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang pelaksanaannya berhasil sebab sesuai dengan parameter keberhasilan yang mencakup hasil capaian pembelajaran dan kompetensi mahasiswa.

2. Analisis Aktivitas Mahasiswa

Evaluasi selanjutnya dengan melakukan analisis pada aktivitas mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model proyek berbasis keterampilan berbahasa. Aktivitas mahasiswa diamati sejak pembagian Berikut ini aspek yang menjadi bahan pengamatan adalah:

kelompok keterampilan bahasa. Mulai dari pembagian kerja, mendiskusikan proyek dan mempresentasikan proyek, tetap diamati sebagai aktivitas mahasiswa dalam mengerjakan proyek. Tentu saja perubahan aktivitas belajar mahasiswa dapat dirasakan bukan hanya oleh dosen pengampu, tetapi juga oleh mahasiswa itu sendiri. Pembelajaran yang sebelumnya monoton, tidak terlihat aktivitas yang mendorong mahasiswa untuk belajar, mulai mengalami perubahan karena model pembelajaran proyek digunakan.

Tabel 5. Tabel Aktivitas Mahasiswa

No	Aspek Aktivitas Pembelajaran Proyek	Skor	Rata-rata skor	Kriteria
1	Merespon stimulus dari dosen	3		
2	Kolaborasi dengan kelompok	4		
3	Interaksi dengan Kelompok Lain	3	90%	Sangat aktif
4	Partisipasi Mahasiswa	4		
5	Respon Mahasiswa	4		

Keterangan: 4=Sangat aktif; 3=aktif; 2=cukup aktif; 1=pasif

Hasil Penghitungan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan model proyek berbasis keterampilan bahasa menggunakan penghitungan lembaran pengamatan. Hasil penghitungan rata-rata skor aktivitas pembelajaran diperoleh 90% yang berarti masuk dalam katagori “sangat aktif”. Hal ini berarti selama pembelajaran dikategorikan sangat baik. Artinya ketika menggunakan model pembelajaran proyek, mahasiswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang mengantar peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan berbobot, nyata dan relevan.

3. Analisis Respon Mahasiswa terhadap kepraktisan model Pembelajaran proyek

Setelah mengerjakan proyek masing-masing kelompok, mahasiswa diberikan angket untuk menggali informasi mengenai respon mahasiswa terhadap model pembelajaran proyek yang telah diterapkan. Respon Mahasiswa terhadap model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek dijadikan sebagai landasan untuk mengevaluasi kepraktisan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek yang telah digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran. Hasil penilaian oleh mahasiswa pada lembar kepraktisan dicari dengan cara memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Menjumlahkan skor total tiap mahasiswa dan dosen untuk setiap aspek.

Tabel 6. Respon Mahasiswa terhadap kepraktisan model pembelajaran

No	Aspek Respon Kepraktisan	Skor	Rata-rata skor	Kriteria
1	Proyek Bermakna	3		
2	Proyek Menantang	4	83,3%	Setuju
3	Proyek memiliki daya tarik	3		

Keterangan: 5=Sangat Setuju; 4=Setuju; 3= cukup setuju 2=Kurang Setuju; 1=Tidak Setuju;

Mencari rata-rata tiap aspek dari semua mahasiswa dan dosen. Kepraktisan dengan rumus berikut. Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

$$\bar{P} = \frac{\sum_{i=1}^n RA_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{P} = Skor rata-rata kepraktisan
 RA_i = Skor rata-rata validasi aspek ke- i

n = banyaknya aspek

Mencocokkan rata-rata kepraktisan (\bar{P}) dengan kriteria kepraktisan model pembelajaran:

Tabel 7. Kriteria Pengkategorian Kepraktisan Model Pembelajaran

Nilai	Kategori Kepraktisan
$4 \leq \bar{p} \leq 5$	Sangat Praktis
$3 \leq \bar{p} < 4$	Praktis
$2 \leq \bar{p} < 3$	Kurang Praktis
$1 \leq \bar{p} < 2$	Tidak Praktis

Tahap Evaluasi yang telah dilakukan dengan menganalisis keterlaksanaan model pembelajaran, aktivitas pembelajaran mahasiswa, dan respon mahasiswa terhadap kepraktisan model pembelajaran digunakan untuk memperoleh efektivitas model pembelajaran proyek. Hasil penilaian oleh mahasiswa pada lembar angket aktivitas mahasiswa dengan rumus :

$$\bar{A}_{siswa} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{A}_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{A}_{siswa} = Nilai rata-rata aktivitas mahasiswa

\bar{A}_i = Nilai rata-rata aspek aktivitas mahasiswa ke-i

n = Banyak aspek

Hasil penilaian pada lembar aktivitas dosen, digunakan rumus:

$$\bar{A}_{guru} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{A}_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{A}_{guru} = Nilai rata-rata aktivitas dosen

\bar{A}_i = Nilai rata-rata aspek aktivitas dosen ke-i

n = Banyak aspek

Pemberian nilai rata-rata aktivitas digunakan rumus:

$$\bar{A} = \frac{\bar{A}_{siswa} + \bar{A}_{guru}}{n}$$

Keterangan :

\bar{A}_{guru} = Nilai rata-rata aktivitas dosen

\bar{A}_{siswa} = Nilai rata-rata aktivitas mahasiswa
= Nilai rata-rata aktivitas

Pemberian nilai rata-rata respon mahasiswa digunakan rumus:

$$\bar{R} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{R}_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{R} = Nilai rata-rata respon mahasiswa

\bar{R}_i = Nilai rata-rata respon mahasiswa ke-i

n = Banyak mahasiswa

Pemberian nilai rata-rata efektifitas digunakan rumus:

$$\bar{E} = \frac{(\bar{A} \times 30\%) + (\bar{R} \times 30\%) + (\bar{H} \times 40\%)}{100\%}$$

Keterangan :

\bar{E} = Nilai rata-rata efektifitas

\bar{R} = Nilai rata-rata respon mahasiswa

\bar{A} = Nilai rata-rata aktivitas

\bar{H} = Nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa

Tabel 8. Kriteria Pengkategorian Keefektifan Model Pembelajaran

Nilai	Kategori Keefektifan
$4 \leq \bar{E} \leq 5$	Sangat Efektif
$3 \leq \bar{E} < 4$	Efektif
$2 \leq \bar{E} < 3$	Kurang Efektif
$1 \leq \bar{E} < 2$	Tidak Efektif

Keefektifan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek diperoleh hasil hitung sebagai berikut:

1. Hasil keterlaksanaan model pembelajaran yaitu “sesuai”, artinya aspek-aspek dalam pembelajaran mencapai kategori baik. Jadi, model pembelajaran yang digunakan “baik” dengan hasil 96%.
2. Aktivitas mahasiswa yang ditunjukkan dari hasil pengamatan diketahui bahwa aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran model proyek berbasis keterampilan bahasa “aktif” dengan hasil penghitungan 90%. Hal ini menunjukkan selama pembelajaran dikategorikan “Baik”.
3. Respon mahasiswa terhadap kepraktisan penggunaan model pembelajaran proyek berbasis keterampilan bahasa tanggapan positif atau “setuju” pada penggunaan model pembelajaran ini dengan hasil hitungan 83%.

Hasil hitung skor rata-rata efektifitas yang didapatkan disesuaikan dengan kriteria “Jika model pembelajaran dikategorikan efektif berarti model pembelajaran *dapat* memaksimalkan aktivitas, respon dan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran dan perlu sedikit perbaikan.” Berdasarkan ketiga komponen tersebut, dengan hasil “baik” dengan rata-rata 93%, maka dapat dikatakan model pembelajaran proyek berbasis keterampilan berbahasa efektif untuk digunakan pada pembelajaran pada mata kuliah bahasa Indonesia. Model pembelajaran ini dapat dikatakan efektif karena model pembelajaran proyek membantu proses belajar mengajar sehingga memperbaiki kualitas pembelajaran dengan tingkat pembelajaran yang memadai dan ganjaran serta waktu yang digunakan (Setyosari, 2014). Selain itu, (Rahmiati, 2019) menyatakan “*one effort to improve the quality of learning in higher education is by developing learning*”. Model pembelajaran proyek yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan kerucut pengalaman belajar yang dikemukakan oleh Peter Sheal dalam (Depdiknas, 2002) terdapat enam

tingkatan pengalaman yaitu pengalaman dengan baca hanya akan mampu diingat 10%, pengalaman dengar 20%, pengalaman lihat 30%, pengalaman lihat dan dengar 50%, pengalaman katakana 70%, dan pengalaman katakana dan lakukan 90% dengan modus verbal, visual, dan berbuat. Jika dosen memberi kuliah dengan ceramah, mahasiswa hanya mengingat 20% karena mereka hanya mendapatkan pengalaman belajar melalui aktivitas mendengarkan. Sebaliknya, jika dosen meminta mahasiswa melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90% (Ghufron, 2007). Dengan menggunakan model pembelajaran proyek pada mata kuliah bahasa Indonesia, bukan hanya mahasiswa yang mampu menggeser keadaan pembelajaran yang terjadi. Mahasiswa dan dosen sama-sama terlibat dan berpartisipasi sesuai dengan peran masing-masing pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ini masih diujicobakan secara terbatas pada mahasiswa Universitas Dehasen dan tidak menutup kemungkinan dapat dilakukan secara luas pada subjek penelitian lainnya di universitas lain.

SIMPULAN

Model Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek efektif digunakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu. Rata-rata keterlaksanaan model proyek, aktivitas mahasiswa dalam model proyek, dan respon mahasiswa terhadap kepraktisan model proyek, diperoleh hasil hitung 93% yang menunjukkan kriteria efektif. Model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek direkomendasikan sebagai model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan di Era Revolusi Industri 4.0 karena kualitas pembelajaran mengalami perubahan dengan tingkat pembelajaran yang memadai dan waktu yang digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Ahmad, I. (2018). Proses pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Lokakarya* (p. 8). Medan: Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti.
- Cucu, N. H. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Depdiknas. (2002). *Kegiatan Belajar Mengajar Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Puskur Balitbang.
- Ghufron, A. (2007). Pemutakhiran Kurikulum di Perguruan Tinggi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 105-120.
- .(2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (p.333). Jakarta: LPPM Unindra PGRI.
- Hall, H. d. (2012). Rapid Growth, Major Challenges dalam Education in Indonesia (Indonesia update series 2012), 160-179. *Indonesian Universitas.College of Asia and Pacific The Australian, National University: Singapura: Institute of Southern* , 160-179.
- Oey-Gardiner, M. (2017). *Era Disrupsi: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia (AIPI).
- Pathmanthara, S. (2016). Implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tekno*, 100-107.
- Rahayu, M. (2009). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian*. Jakarta: Grasindo. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahmiati, R. d. (2019). The Development of Indonesian Language Teaching Materials Based on Knowledge Integration in Islamic Higher education. *Jurnal Retorika* 12(2), 165-176.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi dan teknologi Pembelajaran Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 1 (1), 20-30.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi atas hibah Penelitian Dosen Pemula 2019 ini.