



Integrating PjBL and service-learning to improve 21st-century skills in tourism education

Rosita¹, Armandha Redo Pratama², Erry Sukriah³, Rudi Susilana⁴, Rusman⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

rosita1019@upi.edu¹, armandharedo@upi.edu², erry_sukriah@upi.edu³, rudi_susilana@upi.edu⁴, rusman@upi.edu⁵

ABSTRACT

Students must master 21st-century skills in preparation for success in a digital society. The development of these skills is closely related to deep learning, such as analytical reasoning, problem-solving, and teamwork. Learning models such as PjBL and service-learning are two constructivist learning models that have the potential to improve student learning outcomes in all cognitive, affective, and psychomotor aspects. This research aimed to assess tourism students' learning outcomes in these three aspects in one of the courses that integrate PjBL and service-learning. The assessment results showed optimal learning outcomes in all three aspects of competency. These findings support the results of previous studies regarding the effectiveness of using PjBL and service-learning. Achieving optimal learning outcomes using these two learning models requires teachers who are ready to be open to changes in teaching practices, and flexible in planning students' learning experiences. However, there are still several significant obstacles in the implementation process that need further research.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 24 Mar 2024

Revised: 22 Jun 2024

Accepted: 30 Jun 2024

Available online: 5 Jul 2024

Publish: 30 Aug 2024

Keyword:

learning outcome; project-based learning; service-learning; PjBL; tourism education

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Keterampilan abad 21 harus dikuasai siswa sebagai persiapan untuk sukses dalam masyarakat digital yang berubah cepat. Pengembangan keterampilan ini terkait erat dengan pembelajaran mendalam, seperti penalaran analitik, pemecahan masalah, dan kerja tim. Model pembelajaran seperti PjBL dan service-learning merupakan dua model pembelajaran konstruktivis yang memiliki potensi meningkatkan capaian pembelajaran siswa di semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mendukung keterampilan abad 21. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi capaian pembelajaran mahasiswa di ketiga aspek tersebut pada mata kuliah yang menerapkan penggabungan PjBL dan service-learning di Program Studi Manajemen Resort & Leisure, Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil evaluasi menunjukkan capaian pembelajaran yang optimal di ketiga aspek kompetensi. Mahasiswa mampu mencapai tingkat teratas capaian pembelajaran baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini berarti pencapaian yang diperlukan pada tingkat yang lebih rendah pun telah berhasil dicapai. Meskipun demikian, pencapaian learning outcome yang optimal menggunakan kedua model pembelajaran ini membutuhkan pengajar yang siap bersikap terbuka terhadap perubahan dalam praktik pengajaran, dan fleksibel dalam merencanakan pengalaman belajar siswa.

Kata Kunci: capaian pembelajaran; pendidikan pariwisata; project-based learning; PjBL; service-learning

How to cite (APA 7)

Rosita, R., Pratama, A. R., Sukriah, E., Susilana, R., & Rusman, R. (2024). Integrating PjBL and service-learning to improve 21st-century skills in tourism education. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1365-1376.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Rosita, Armandha Redo Pratama, Erry Sukriah, Rudi Susilana, Rusman. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author:

rosita1019@upi.edu

INTRODUCTION

Institusi pendidikan tinggi tengah berupaya membekali mahasiswanya tidak hanya dengan *hard skill* berupa pengetahuan kognitif dan keterampilan profesional, tetapi juga *soft skill*, seperti keterampilan berkolaborasi, kerja tim dan pemecahan masalah. Dalam hal ini, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah nyata dan konstruksi pengetahuan dalam konteks profesional yang otentik. Pada tingkat pendidikan tinggi, ketimpangan antara pengembangan keterampilan penelitian dibandingkan keterampilan profesional telah sejak lama menjadi permasalahan. Hal ini dapat menyebabkan munculnya kesenjangan antara apa yang dipelajari mahasiswa di universitas dan apa yang mereka perlukan di tempat kerja (Garousi *et al.*, 2020). Keterampilan yang diperlukan di dunia industri kadang tidak dimiliki siswa ketika lulus dan memasuki dunia kerja. Kesenjangan tersebut mungkin saja disebabkan oleh perbedaan ekspektasi dunia industri dan kompetensi yang dimiliki siswa. Studi kasus tentang pengajaran keterampilan interpersonal menunjukkan bahwa manajer perusahaan sangat mengaitkan keterampilan interpersonal dengan prestasi kerja terutama bagi lulusan baru (Manevska *et al.*, 2018). Keberhasilan mereka tergantung pada kemampuan untuk mendengarkan, memahami dan berkomunikasi, serta pemecahan masalah. Kesenjangan antara kompetensi yang diperoleh di lembaga pendidikan dan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja perlu dijumpai dengan kolaborasi bersama industri dalam meninjau kembali kurikulum dan program yang ada, terutama dalam peningkatan lima keterampilan dengan peringkat tertinggi yaitu kerja sama, motivasi diri, komunikasi verbal, pemecahan masalah, dan sikap proaktif (McGunagle & Zizka, 2020).

Permasalahan kesenjangan ini pun terjadi di Program studi pariwisata, khususnya di tingkat sarjana. Hingga saat ini, isu terkait relevansi kurikulum program studi pariwisata tingkat sarjana dan kebutuhan dunia industri masih terus bergulir. Airey dan Tribe dalam buku yang berjudul “*An International Handbook of Tourism Education*” menjelaskan bahwa awalnya kurikulum pariwisata di perguruan tinggi memang sangat berorientasi kejuruan. Dalam perjalanannya kemudian, muncul berbagai pemikiran mengenai keseimbangan antara orientasi kejuruan dan akademik (Basri, 2021; Dredge *et al.*, 2012). Pemikiran ini muncul karena bidang ilmu pariwisata sebagai pendatang baru dalam dunia akademik masih memantapkan diri untuk membuktikan derajat akademisnya. Hal ini berimplikasi menimbulkan tekanan pada penelitian dan teori. Di sisi lain, bidang ilmu pariwisata juga berusaha mempertahankan hubungan nyata dengan industri dan dunia kerja potensialnya. Setelah melalui perkembangan lebih dari lima dekade, perdebatan tentang keseimbangan antara keterampilan dan pengetahuan masih tetap relevan dalam banyak penelitian tentang kurikulum pariwisata (Alexakis & Jiang, 2019; Bilsland *et al.*, 2020; Sándorová *et al.*, 2020).

Salah satu cara yang mungkin dapat menjembatani permasalahan kesenjangan tersebut adalah melalui pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Krajcik dan Czerniak dalam buku yang berjudul “*Teaching Science in Elementary and Middle School: A project-based learning Approach*” menjelaskan bahwa PjBL mengacu pada metode pembelajaran berbasis inkuiri yang melibatkan peserta didik dalam konstruksi pengetahuan dengan cara menyelesaikan proyek yang bermakna dan mengembangkan produk dunia nyata. Sebagai model pembelajaran, PjBL bukan hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan di bidang tertentu, namun merupakan salah satu model yang menargetkan dan menghasilkan berbagai pemerolehan pembelajaran (*learning outcomes*). Dengan kata lain, pencapaian *learning outcome* di ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik menjadi target pencapaian keseluruhan.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa PjBL bermanfaat bagi capaian kognitif siswa, capaian psikomotorik siswa, capaian afektif seperti motivasi dan juga kualitas produk yang dihasilkan (Almulla, 2020; Chen & Yang, 2019; Mou, 2019). Namun masih dibutuhkan lebih banyak penelitian eksperimental untuk mengetahui manfaat PjBL terhadap hasil belajar siswa yang beragam (Guo *et al.*, 2020). Dalam tiga model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL), PjBL dan *Challenge-based Learning* (CBL) terdapat

salah satu cara implementasi PjBL yang efektif adalah dengan pengalaman langsung dan berkolaborasi erat dengan mitra industri, melakukan kunjungan observasi terorganisir, dan membuka kesempatan bagi siswa untuk bergabung dalam proyek yang dijalankan oleh mitra (Sukacké *et al.*, 2022). Memperhatikan temuan-temuan penelitian di atas penelitian kali ini bertujuan memberikan kontribusi pada bentuk implementasi PjBL yang lebih efektif di perguruan tinggi. Studi kasus implementasi PjBL yang digabungkan dengan *service-learning* di program studi pariwisata tingkat sarjana kali ini akan menilai pencapaian *learning outcome* siswa dalam pembelajaran terkait pariwisata berkelanjutan.

Mata kuliah Proyek Konsultasi merupakan bagian dari mata kuliah keahlian program studi yang diberikan kepada mahasiswa Progam Studi Manajemen Resort dan Leisure (Prodi MRL) di semester keempat. Mata kuliah ini berbobot empat (4) sks dan diampu oleh tim dosen yang berjumlah empat orang. Pada mata kuliah ini mahasiswa diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam bentuk praktik. Mahasiswa akan terlibat dalam kerja tim untuk memecahkan masalah terkait perencanaan, pengembangan dan pengelolaan kepariwisataan, dan mempresentasikan hasil analisis kepada pemangku kepentingan yang diundang (Satya & Tejaningrum, 2023). Mahasiswa diminta untuk berpartisipasi secara efektif dalam diskusi kelompok, kegiatan kelas dan proyek kelompok. Mata kuliah ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional konsultasi di bidang perencanaan, pengembangan dan pengelolaan pariwisata, dan juga keterampilan kesiapan karier. Adapun *learning outcome* atau capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang dituju yaitu, mahasiswa mampu untuk: 1) menguraikan isi kegiatan masing-masing tahapan analisis kebutuhan, desain program, pengembangan, implementasi, dan evaluasi program dalam bentuk laporan tertulis, 2) melakukan analisis kebutuhan untuk merancang desain program pariwisata berkelanjutan di desa wisata, 3) mengembangkan desain program dan mengimplementasikannya dalam bentuk uji coba program, 4) mengevaluasi hasil uji coba program, 5) mempresentasikan hasil program kepada klien.

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi capaian pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah yang menerapkan penggabungan PjBL dan *service-learning* di Prodi MRL, Universitas Pendidikan Indonesia. Pada perkuliahan semester genap tahun akademik 2022-2023 lalu, tim dosen pengampu mengusung gagasan untuk menggabungkan pembelajaran pada Mata Kuliah Proyek Konsultasi dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Gagasan ini muncul karena adanya kebijakan yang mengubah mata kuliah pengabdian atau lebih dikenal dengan sebutan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang semula bersifat wajib menjadi bagian program merdeka belajar yang bersifat pilihan. Implementasi model PjBL untuk mencapai *learning outcome* yang ditargetkan mata kuliah ini juga memungkinkan gagasan penggabungan tersebut dilaksanakan. Untuk itu, pihak program studi menjalin kemitraan dengan Dinas Pariwisata dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Subang sebagai klien proyek dan empat desa wisata rintisan yang direkomendasikan dinas sebagai komunitas penerima program pengabdian. Empat desa wisata tersebut yaitu: Desa Kasomalang Kulon, Desa Sukamandi, Desa Cirangkong, dan Desa Sidajaya. Penggabungan model pembelajaran dalam mata kuliah ini juga menargetkan *learning outcome* yang lain yaitu melahirkan pemahaman tentang perbedaan budaya, tanggung jawab sosial sebagai warga negara, dan komitmen melayani.

LITERATURE REVIEW

Model Pembelajaran PjBL

Duffy dan Cunningham dalam buku "*Constructivism: Implications for the Design and Delivery of Instruction*" mendefinisikan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivis, yang memerlukan konstruksi pengetahuan dengan berbagai perspektif, dalam aktivitas sosial, dan memungkinkan kesadaran diri dalam belajar dan mengetahui dengan tetap bergantung pada konteks. Krajcik dan Shin dalam buku "*The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*" menunjukkan enam keunggulan PjBL, antara lain pertanyaan

pemantik, fokus pada tujuan pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan pendidikan, kolaborasi antar siswa, penggunaan teknologi *scaffolding*, dan penciptaan artefak nyata. Proses penciptaan atau berkarya dalam PjBL ini menuntut peserta didik untuk bekerja sama mencari solusi terhadap permasalahan otentik dalam proses integrasi pengetahuan, penerapan, dan konstruksi. Guru dan pemangku kepentingan yang terlibat, biasanya sebagai fasilitator, dapat memberikan umpan balik dan dukungan bagi peserta didik untuk membantu proses pembelajaran mereka.

Bukti potensi PjBL untuk meningkatkan pencapaian *learning outcome* dan tingkat motivasi siswa telah didokumentasikan dalam banyak penelitian sebelumnya yang mengidentifikasi efektivitas penggunaan PjBL dengan membandingkannya dengan pembelajaran *direct instruction* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah (de Oliveira-Biazus & Mahtari, 2022). Hasilnya menunjukkan model PjBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah menengah. PjBL memiliki potensi dalam menumbuhkan motivasi intrinsik, mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan untuk menjadi sarana bagi setiap siswa menuju kesuksesan (Wolk, 1994). Penelitian lainnya juga menunjukkan penggunaan strategi PjBL berbasis e-media efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan proses sains dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Safaruddin et al., 2020). Dalam PjBL, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai aktivitas dan dalam berbagai aspek. Selain itu, aspek sikap untuk bertindak dengan cara tertentu, harga diri dan kepercayaan diri pun turut berkembang. Minat siswa, kemampuan berpikir kritis, kemampuan presentasi dan kemampuan komunikasi, serta kemampuan bekerja secara efektif dalam tim meningkat ketika mereka mengerjakan kegiatan PjBL (Baran et al., 2021)..

PjBL mempunyai dampak yang lebih positif terhadap prestasi akademik siswa dibandingkan pembelajaran tradisional pada umumnya (Berlian et al., 2024; Chen & Yang, 2019; Fahlevi, 2022). Pembelajaran tradisional dipandang kurang dapat mengembangkan keterampilan siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan juga membuat keputusan karena banyak mengandalkan pengulangan dan hafalan. Di antara semua keunggulan PjBL, penciptaan artefak yang memecahkan masalah otentik adalah yang paling penting, yang membedakan PjBL dari pedagogi berpusat pada siswa lainnya, misalnya pembelajaran berbasis masalah. Portofolio baik berupa makalah penelitian, produk, dan pameran yang dihasilkan dalam kegiatan PjBL menunjukkan kemampuan siswa beralih dari pemula menjadi ahli dalam bidang pengetahuan, dan bahwa mereka memadukan sebagian kemampuan belajar mereka dalam produksi (Rohm et al., 2021). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui PjBL tidak membatasi diri mereka pada pelaporan fakta namun berusaha menafsirkan informasi, lebih termotivasi untuk bekerja sama dalam presentasi mereka, dan menunjukkan sikap yang lebih positif dalam pembelajaran (Zhang & Ma, 2023). Lebih rinci keduanya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek biasanya berorientasi pada permasalahan kehidupan nyata, menuntut siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu, memadukan pengetahuan teoretis dengan praktik dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dan keterampilan penerapan komprehensif. Dalam proses pelaksanaan proyek, anggota kelompok membagi pekerjaan dan bekerja sama untuk mengidentifikasi masalah dan setelah proyek selesai dan dipresentasikan, guru memberikan umpan balik dan evaluasi untuk mempengaruhi sikap siswa.

Service-learning

Sebagai model pembelajaran konstruktivis, PjBL memerlukan pengalaman belajar sosial yang melibatkan kerja kelompok. Pada sisi yang sama, perguruan tinggi juga didorong untuk menjadi lebih terlibat dengan masyarakat sekitar dalam rangka membantu memenuhi kebutuhan dan permasalahan lokal. Salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan tersebut adalah melalui strategi pembelajaran yang memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman belajar langsung di masyarakat. Pengalaman belajar semacam ini dapat dibentuk melalui kemitraan berkelanjutan antara perguruan tinggi dengan organisasi masyarakat ataupun

komunitas (Cahyana, 2018; Setyowati & Permata, 2018). Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kemitraan ini adalah *service-learning* atau pembelajaran berbentuk pengabdian pada masyarakat. Menurut Bringle dan Hatcher dalam buku "*International Service Learning: Conceptual Frameworks and Research*", *service-learning* merupakan pengalaman belajar di mana siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian yang terorganisir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang telah teridentifikasi, dan siswa dapat merefleksikan kegiatannya sedemikian rupa untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang isi pembelajarannya, apresiasi yang lebih luas, disiplin, dan peningkatan rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Model pembelajaran konstruktivis diakui memiliki manfaat dan kelebihan dalam meningkatkan keterampilan siswa. Dengan mendasarkan aktivitas pembelajaran pada konteks dunia nyata yang otentik, konstruktivisme menstimulasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran, memberi siswa kepemilikan atas apa yang mereka pelajari. Sedangkan *service-learning* membantu mempromosikan keterampilan sosial dan komunikasi dengan menciptakan lingkungan belajar yang menekankan kolaborasi dan pertukaran ide (Ahmadi, 2023). Siswa harus belajar bagaimana mengartikulasikan ide-ide mereka dengan jelas serta berkolaborasi dan berbagi dengan kelompoknya dan juga mitra. Siswa juga belajar untuk bernegosiasi dengan orang lain dan mengevaluasi kontribusi mereka dalam cara yang dapat diterima secara sosial (Bali, 2017; Said *et al.*, 2021). Hal ini penting untuk sukses di dunia nyata, karena mereka akan selalu dihadapkan pada berbagai pengalaman di mana mereka harus bekerja sama dan menavigasi ide-ide orang lain.

Membangun kemitraan bersama komunitas masyarakat adalah juga merupakan proses pengembangan siswa, pendidik, dan institusi. Bringle dan Hatcher pada bukunya juga menyebutkan bahwa ketika para guru memperluas ruang kelas ke wilayah masyarakat melalui *service-learning*, kemitraan bersama komunitas masyarakat menjadi aspek paling dasar dari keberhasilan model pembelajaran ini. Meskipun penelitian terkait pembelajaran dan pedagogi terus berkembang, penelitian terkait bagian dasar dari *service-learning* seperti bagaimana penerapan *service-learning* sebaiknya terbilang masih sangat sedikit. Penelitian kali ini berupaya untuk mengisi celah kosong ini melalui studi kasus pada ketercapaian pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran ini dengan model PjBL yang diselenggarakan bersamaan dalam satu mata kuliah di program studi pariwisata tingkat sarjana.

METHODS

Studi kasus dalam penelitian ini dilakukan di Program Studi Manajemen Resort dan Leisure (Prodi MRL), Universitas Pendidikan Indonesia yang bertempat di Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Pembelajaran yang menggabungkan PjBL dan *service-learning* dalam satu kemasan mata kuliah bernama Proyek Konsultasi ini berbobot 4 sks dan telah dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2022-2023 pada mahasiswa Prodi MRL semester keempat. Partisipan dalam penelitian ini adalah empat orang dosen pengampu mata kuliah, dua di antaranya adalah tim peneliti dan semua mahasiswa yang terlibat sebanyak 89 orang.

Mahasiswa dibagi menjadi 16 tim yang masing-masing terdiri dari lima sampai enam mahasiswa. Tiap empat tim akan bergabung dalam satu desa dengan didampingi satu orang dosen pengampu. Tiap tim di setiap desa akan merancang desain proyek yang berbeda, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasinya. Menyesuaikan rekomendasi dan kebutuhan Disparpora Kabupaten Subang sebagai klien, proyek setiap desa mencakup proyek peningkatan kualitas SDM pariwisata, pengembangan aktivitas wisata dan produk kreatif, serta pemasaran digital. Pembagian tim proyek dapat dilihat pada **Tabel 1**. Penilaian dalam mata kuliah ini berupa penilaian presentasi lisan (20%), laporan proyek (30%), penilaian diri dan sejawat (10%), penilaian pengguna (10%), produk hasil (30%).

Tabel 1. Pembagian Tim Proyek Konsultansi

Desa	Dosen	Tim	Bidang proyek tiap desa
Kasomalang Kulon	Rosita	Tim 1-4	Peningkatan SDM;
Sukamandi	Sri Marhanah	Tim 5-8	Aktivitas wisata;
Cirangkong	Gilang Nur Rahman	Tim 9-12	Produk Kreatif;
Sidajaya	Armandha Redo	Tim 13-16	Pemasaran Digital.

Sumber: Penelitian 2023

Desain penelitian ini didasarkan pada pendekatan kualitatif. Bentuk-bentuk data kualitatif yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini akan dikelompokkan menjadi empat tipe informasi dasar sebagai berikut: pengamatan, wawancara, dokumen dan bahan audiovisual. Sedangkan data kuantitatif diambil dari dokumen penilaian kuantitatif dosen. Untuk analisis data, dilakukan analisis statistik deskriptif dan analisis isi untuk mengidentifikasi data berdasarkan tema yang berkaitan dengan pencapaian *learning outcome*. Kategori lain juga diidentifikasi, seperti kendala yang dihadapi dosen dan mahasiswa dalam implementasi PjBL dan *service-learning*, namun tidak akan dibahas secara mendetail. Topik berulang, pola yang kontras di antara persepsi partisipan dianalisis secara cermat untuk mengidentifikasi subkategori penting yang akan didefinisikan.

RESULTS AND DISCUSSION

Pencapaian *Learning Outcome*

1. Aspek Kognitif

Pada empat kali pertemuan tatap muka (4x120 menit) di awal perkuliahan mahasiswa terlebih dahulu dibekali pengetahuan terkait manajemen proyek, manajemen *event*, manajemen desa wisata, dan profil serta karakteristik empat desa wisata rintisan yang akan dikembangkan. Pada perkuliahan awal ini dihadirkan empat narasumber relevan dari pihak akademisi, praktisi, dan juga pemerintah, dalam hal ini adalah Disparpora Kabupaten Subang. Selanjutnya setiap kelompok menyusun rencana kegiatan dalam setiap tahapan proyek dan melaporkannya kepada dosen pembimbing proyek untuk ditinjau. Di akhir kegiatan proyek, setiap kelompok diminta untuk mengumpulkan laporan proyek yang termasuk di dalamnya rencana kegiatan, implementasi kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Selain laporan, mahasiswa juga melakukan presentasi lisan di hadapan dosen, pihak dinas, dan perwakilan dari masing-masing desa.

Pada aspek kognitif, tiap dosen menilai proses perencanaan, implementasi dan evaluasi kegiatan proyek, laporan proyek dan presentasi lisan masing-masing kelompok yang dibimbingnya berdasarkan Taksonomi Anderson & Krathwol mulai pada tingkat pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan produksi (*create*) yang masing-masing menggunakan skala 1 sampai 3 seperti skema penilaian pada **Tabel 2** di bawah ini:

Tabel 2. Format Penilaian Aspek Kognitif

Aspek	Deskripsi	Penilaian
Pemahaman	memahami pengetahuan yang diperoleh; menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan atau pengalaman masa lalu.	(1) belum mampu menyusun rangkaian kegiatan sesuai tahapannya (2) beberapa kegiatan belum sesuai tahapannya (3) semua kegiatan sudah sesuai tahapannya

Aspek	Deskripsi	Penilaian
Aplikasi	melakukan tugas atau memecahkan masalah melalui prosedur.	(1) belum mampu mengimplementasikan rencana kegiatan secara terstruktur dan sistematis (2) beberapa masalah pengimplementasian rencana kegiatan belum mampu diselesaikan (3) mampu mengimplementasikan rencana kegiatan dan mengatasi masalah yang terjadi dengan baik
Analisis	memecah dan menganalisis setiap komponen pengetahuan dan menunjukkan hubungan antara bagian dan keseluruhan.	(1) belum mampu menghubungkan peran dan fungsi setiap kegiatan dalam tiap tahapan (2) beberapa kegiatan dalam tiap tahapan belum terhubung secara fungsional (3) mampu menghubungkan peran dan fungsi setiap kegiatan dalam tiap tahapan
Evaluasi	menilai dan mengevaluasi berdasarkan kriteria dan standar.	(1) belum mampu menilai dan mengevaluasi berdasarkan kriteria dan standar (2) masih membutuhkan bantuan dosen untuk menilai dan mengevaluasi berdasarkan kriteria dan standar (3) mampu menilai dan mengevaluasi berdasarkan kriteria dan standar secara mandiri
Kreasi	menyatukan elemen-elemen yang berbeda untuk membentuk keseluruhan yang lengkap dan fungsional.	(1) belum mampu menyusun elemen yang dikerjakan membentuk produk lengkap yang fungsional (2) masih membutuhkan bantuan dosen untuk dapat menyusun elemen yang dikerjakan membentuk produk lengkap yang fungsional (3) mampu menyusun tiap elemen yang dikerjakan membentuk produk lengkap yang fungsional

Sumber: Penelitian 2023

Selama proses pembelajaran, baik saat perencanaan, implementasi, maupun evaluasi proyek, dosen menilai bahwa kebutuhan mahasiswa akan pendampingan, bimbingan dan koreksi dari dosen secara bertahap berkurang. Hal ini berarti motivasi dan kesadaran diri dalam belajar secara mandiri meningkat. Laporan tertulis yang dihasilkan pun menggambarkan kemampuan semua kelompok yang optimal pada skala 3 di aspek pemahaman, aplikasi dan analisis. Sedangkan pada aspek evaluasi, semua kelompok mahasiswa masih membutuhkan bimbingan dosen khususnya dalam penggunaan pendekatan evaluasi yang mengacu pada kriteria dan teknis melakukan evaluasi dengan benar. Hal ini terjadi karena mahasiswa belum pernah menerima materi terkait pendekatan evaluasi di mata kuliah-mata kuliah sebelumnya. Jadi, baru pada mata kuliah ini mahasiswa secara langsung mempelajari dan mengaplikasikannya. Pada aspek kreasi semua kelompok mampu mencapai skala 3 karena produk yang dihasilkan berupa program pelatihan peningkatan kualitas SDM pariwisata, paket aktivitas wisata, produk kreatif pariwisata, dan media pemasaran digital untuk masing-masing desa dapat difungsikan dan memperoleh apresiasi sangat baik dari klien. Keterampilan berpikir tingkat tinggi pada level kreasi ini menunjukkan kemampuan mahasiswa untuk menghubungkan informasi yang tersimpan dalam ingatan dengan informasi yang baru, memperoleh pemahaman yang mendalam tentangnya dan mampu menerapkannya ke konteks yang berbeda dengan tujuan menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

2. Aspek Afektif

Penilaian pada aspek ini memiliki bobot yang relatif kecil (10%), namun menjadi aspek yang diharapkan akan berkembang secara berkelanjutan dalam jangka panjang. Bentuk penilaian ini berupa penilaian diri dan juga penilaian sejawat dalam skala 1 (kurang setuju), 2 (setuju), dan 3 (sangat setuju) terkait

lima aspek taksonomi afektif Krathwohl, Bloom, dan Masia yaitu penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi sebagaimana dijabarkan pada **Tabel 3** di bawah ini:

Tabel 3. Prosentase Hasil *Self-assessment* dan *Peer-assessment*

Aspek	Pernyataan	1		2		3	
		Self	Peer	Self	Peer	Self	Peer
Penerimaan	Saya/rekan saya menyadari bahwa lingkungan pedesaan memiliki tantangan yang berbeda dan membutuhkan respon yang sesuai	0%	0%	0%	2%	100%	98%
Tanggapan	Saya/rekan saya tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang tantangan mengembangkan pariwisata di desa wisata rintisan	0%	3%	3%	64%	97%	33%
Penghargaan	Saya/rekan saya semakin berkomitmen untuk mengembangkan pariwisata di desa rintisan	0%	3%	2%	55%	98%	42%
Pengorganisasian	Saya/rekan saya berusaha mengkonseptualisasikan nilai baru dalam diri ketika berupaya mewujudkan komitmen mengembangkan desa wisata rintisan	0%	3%	4%	32%	96%	65%
Karakterisasi	Saya /rekan saya memutuskan untuk tetap konsisten dalam berupaya menyumbangkan ilmu, pikiran, dan tenaga dalam pengembangan desa wisata menuju pembangunan bangsa	0%	3%	1%	58%	99%	39%

Sumber: Penelitian 2023

Data di atas menunjukkan persentase penilaian diri pada skala 1 sebesar 0% pada semua pernyataan. Sebaliknya penilaian pada skala 3 menunjukkan persentase sangat tinggi bahkan mencapai 100% pada aspek penerimaan. Hal ini menunjukkan secara subjektif hampir semua mahasiswa mampu menerima, menanggapi, menghargai, hingga mampu mengorganisasikan dan menjadikan pengalaman belajarnya sebagai karakter diri. Namun, tampak perbedaan pada penilaian sejawat di mana aspek tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi pada skala 1 menunjukkan persentase sebesar 3%, dan persentase pada skala 2 dan 3 cukup bervariasi dari 2% sampai 98%. Persentase tersebut menunjukkan kecenderungan mahasiswa memberikan penilaian rekan sejawat pada skala yang lebih netral berdasarkan hasil pengamatan, interaksi maupun komunikasi di antara mereka. Meskipun demikian, data tetap menunjukkan pemerolehan kelima aspek afektif yang tinggi pada skala 2 dan 3.

3. Aspek Psikomotorik

Pada aspek psikomotorik tidak dilakukan penilaian kuantitatif per-individu, melainkan dilakukan secara kualitatif per-kelompok dalam bentuk komentar tertulis dari dosen pembimbingnya. Penilaian aspek ini mencakup lima tingkatan taksonomi psikomotorik Dave yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Dari 16 kelompok yang dinilai, 9 kelompok telah mampu mencapai tingkat naturalisasi, dan 7 kelompok lainnya dinilai baru pada tahap artikulasi.

Pada tingkat imitasi semua kelompok mampu menjalankan instruksi yang diminta seperti menentukan ketua kelompok, menyusun rencana kegiatan, menyusun deskripsi dan melakukan distribusi tugas tiap anggota kelompok. Pada tingkat manipulasi, semua kelompok mampu melaksanakan tahap perencanaan proyek berdasarkan apa yang telah mereka pelajari selama pembekalan materi dan juga pembelajaran mandiri. Beberapa komentar singkat yang diberikan para dosen antara lain: kelompok mahasiswa mampu melakukan analisis kebutuhan dan menyusun desain proyek dengan arahan minimal dari dosen; kelompok mahasiswa sudah mampu secara mandiri menyusun instrumen analisis kebutuhan dan menganalisis data yang diperoleh; mahasiswa telah mampu menyusun desain proyek berdasarkan hasil analisis kebutuhan; kelompok mahasiswa sudah dapat mengaplikasikan pengetahuannya terkait perencanaan proyek.

Sedangkan pada tingkat presisi, keseluruhan kelompok mahasiswa sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah direncanakan kelompoknya secara mandiri pada saat diterjunkan ke lapangan. Pada tahap ini mahasiswa tidak lagi didampingi dosen dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, dosen hanya bertugas memonitoring. Dari hasil monitoring tersebut, para dosen menilai keseluruhan kelompok sudah mampu mencapai tingkat artikulasi di mana mahasiswa dapat menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan dalam mengimplementasikan rancangan proyek dengan menentukan sendiri langkah apa yang seharusnya mereka ambil. Meskipun tidak semua kelompok dinilai dapat mencapai tingkat naturalisasi, namun sebagian besar (sembilan kelompok) dinilai sudah mampu. Penilaian pada tingkat ini dilakukan di tahap evaluasi, pelaporan dan presentasi proyek. Sembilan kelompok yang dinilai mampu mencapai tingkat ini setidaknya mampu menunjukkan kecakapan dalam hal: 1) menjelaskan secara lisan tiap tahapan yang telah dilakukan secara terperinci dan juga pelaporannya secara tertulis; 2) mampu menjabarkan hasil evaluasi proyek dengan baik dan menunjukkan produk yang telah disempurnakan dari hasil evaluasi tersebut; dan 3) menjawab pertanyaan-pertanyaan klien dengan baik saat presentasi hasil proyek. Tujuh kelompok yang belum menunjukkan penguasaan satu atau dua kecakapan di atas dinilai belum mampu sampai di tingkat naturalisasi.

Hasil penilaian ketiga aspek *learning outcome* di atas menggambarkan bagaimana mahasiswa mampu mencapai ketiga aspek tersebut secara optimal sesuai yang diharapkan melalui penggabungan PjBL dan *service learning*. Optimalnya pencapaian ini tidak dapat hanya dilihat dari indikator pengukuran yang telah ditetapkan dalam penilaian, tetapi juga dari banyak indikator lain yang belum diukur. Misalnya terkait pemerolehan pengetahuan di berbagai bidang selain manajemen proyek. Dalam hal ini mahasiswa memperoleh pengetahuan tentang pengembangan media pelatihan, teknologi informasi, dan desain grafis. Selain itu berbagai *softskill* pun berkembang, di antaranya adalah penumbuhan sikap dalam bertindak dengan cara tertentu, kepercayaan diri, bekerja efektif dalam tim, dan komunikasi sosial yang baik. Proses penciptaan dalam model PjBL ini juga mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi dan berkolaborasi dalam tim mencari solusi terbaik dalam permasalahan nyata di lapangan. Pengalaman belajar sosial melalui *service learning* juga mengoptimalkan motivasi intrinsik mahasiswa untuk berkomitmen membangun masyarakat. Hasil pengalaman belajar ini tampak setelah kegiatan pembelajaran selesai. Mahasiswa berinisiatif untuk tetap menjalin kerjasama dengan pihak desa guna mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam berbagai bentuk kegiatan pengabdian mahasiswa.

Kendala selama Proses Pembelajaran

Optimalisasi pencapaian *learning outcome* yang mengacu pada keterampilan abad 21 melalui model PjBL atau pun *service-learning* telah cukup banyak didokumentasikan dalam beberapa penelitian, terutama yang membandingkannya dengan model pembelajaran konvensional (Issa & Khataibeh, 2021; Rimm-Kaufman *et al.*, 2021). Keduanya menemukan perbedaan signifikan dari kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL atau *service-learning*. Pada

penelitian yang dilakukan sebelumnya menemukan efektivitas penggunaan model PjBL dalam pencapaian *learning outcome* berorientasi pada keterampilan abad 21 dalam bidang studi yang berbeda. Jadi, hasil penelitian ini mendukung hasil-hasil penelitian terdahulu (Priyatni & As'ari, 2019). Namun, apa yang belum banyak diperhatikan terkait hasil pembelajaran tersebut adalah beberapa kendala selama proses pembelajaran menggunakan kedua model ini. Dalam hal ini peneliti mengidentifikasi beberapa kendala yang dianggap signifikan dan memerlukan penelitian lebih lanjut untuk menemukan solusinya.

Pertama, jika dibandingkan model pembelajaran konvensional yang sifatnya pasif di mana mahasiswa hanya menerima transfer ilmu dari dosen, tuntutan pengerjaan proyek dalam PjBL dan *service-learning* menjadi beban kerja yang cukup berat bagi mahasiswa. Bobot 4 SKS untuk mata kuliah ini dianggap terlalu sedikit karena kenyataannya, pengerjaan proyek tidak dibatasi waktu tertentu layaknya belajar di kelas. Selain waktu, model pembelajaran ini juga memakan tenaga dan dana cukup besar dari sisi mahasiswa. Beban semakin berat dengan adanya tugas-tugas dari mata kuliah lain yang juga harus dikerjakan. Kedua, beberapa mahasiswa merasa kurang puas dengan sistem penilaian kelompok karena dipandang pekerjaan tiap anggota kelompok tidak selalu merata. Penilaian individu berdasarkan kinerja masing-masing dianggap lebih ideal. Ketiga, dosen harus mampu berfungsi ganda selain sebagai pendidik juga mediator kemitraan antara program studi dan institusi lain di luar perguruan tinggi. Hal ini menuntut tim dosen bergerak bersama mitra jauh sebelum masa pembelajaran dimulai, terutama dalam mendiskusikan keselarasan kebutuhan mitra dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perencanaan, implementasi, dan penilaian proyek dalam *service-learning* memang dapat menjadi tugas yang rumit karena melibatkan beberapa pihak dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan semua, baik pelaksana maupun mitra penerima layanannya (Zhang *et al.*, 2011). Keempat, dosen harus mampu bersikap fleksibel terhadap dinamika yang muncul sekaligus mampu mendorong terbangunnya lingkungan belajar yang menantang pemikiran kritis mahasiswa. Kemampuan ini menjadi kendala tersendiri karena belum semua dosen dalam tim memiliki cukup keahlian untuk melatih mahasiswa melakukan penyelidikan dengan baik atau karena dinamika yang ada memungkinkan mahasiswa menjelajahi bidang yang belum tentu dikuasai dosen.

CONCLUSION

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan pembelajaran pengabdian pada masyarakat atau *service-learning* merupakan dua model pembelajaran yang memiliki potensi mengoptimalkan capaian pembelajaran siswa di pendidikan tinggi. Studi kasus di Prodi MRL Universitas Pendidikan Indonesia tentang penggabungan dua model pembelajaran ini menunjukkan pemerolehan capaian pembelajaran yang optimal di semua aspek baik, kognitif, afektif maupun psikomotorik. Namun demikian, pencapaian ini memerlukan perencanaan pembelajaran dan persiapan para pengajar dalam menghadapi dinamika selama proses pembelajaran. Selain itu, pelibatan pihak mitra secara aktif juga dibutuhkan agar proyek yang dilaksanakan dapat menjadi kegiatan pengabdian yang bermanfaat bagi kedua belah pihak. Penggabungan dua model pembelajaran yang berbeda namun dapat saling mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya di perguruan tinggi, perlu untuk dilakukan. Selain untuk optimalisasi pemerolehan capaian pembelajaran juga untuk mengaktifkan kreativitas dan daya kaji para pengajar dalam mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang efektif.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Ahmadi, A. (2023). Menumbuhkan kemandirian belajar bahasa arab remaja: Pendampingan komunitas rohis SMA di Pacitan dalam pembelajaran kolaboratif. *Bernas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(4), 3627-3643.
- Alexakis, G., & Jiang, L. (2019). Industry competencies and the optimal hospitality management curriculum: An empirical study. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 31(4), 210-220.
- Almulla, M. A. (2020). The effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) approach as a way to engage students in learning. *Sage Open*, 10(3), 1-15.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1-17.
- Baran, M., Baran, M., Karakoyun, F., & Maskan, A. (2021). The influence of project-based STEM (PjBL-STEM) applications on the development of 21st century skills. *Journal of Turkish Science Education*, 18(4), 798-815.
- Basri, S. (2021). Perkembangan pendidikan Islam di indonesia. *Jurnal Muftadiin*, 7(01), 122-144.
- Berlian, A. S., Puspiya, A. D., Dewi, C. C., Silva, C., & Alpian, Y. (2024). Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar pecahan siswa sekolah dasar menggunakan papan pecahan sebagai media pembelajaran materi kelas V di SDN Cariu Mulya 3. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 35-44.
- Bilsland, C., Nagy, H., & Smith, P. (2020). Virtual internships and work-Integrated learning in hospitality and tourism in a post-COVID-19 world. *International Journal of Work-Integrated Learning*, 21(4), 425-437.
- Cahyana, R. (2018). Integrasi relawan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem pendidikan tinggi. *JAS-PT: Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi*, 2(2), 61-70.
- Chen, C. H., & Yang, Y.C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26(1), 71-81.
- de Oliveira Biazus, M., & Mahtari, S. (2022). The impact of Project-Based Learning (PjBL) model on secondary students' creative thinking skills. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 1(1), 38-48.
- Dredge, D., Benckendorff, P., Day, M., Gross, M. J., Walo, M., Weeks, P., & Whitelaw, P. A. (2012). The philosophic practitioner and the curriculum space. *Annals of Tourism Research*, 39(4), 2154-2176.
- Fahlevi, M. R. (2022). Kajian project based blended learning sebagai model pembelajaran pasca pandemi dan bentuk implementasi kurikulum merdeka. *Sustainable: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 230-249.
- Garousi, V., Giray, G., Tuzun, E., Catal C., & Felderer, M. (2020). Closing the gap between software engineering education and industrial needs. *IEEE Software*, 37(2), 68-77.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(1), 1-13.
- Issa, H. B., & Khataibeh, A. (2021). The effect of using project based learning on improving the critical thinking among upper basic students from teachers' perspectives. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(2), 52-57.

- Manevska, S., Danquah, K. A. B., Afful, C. F., Smerdova, J., & Manev, N. (2018). Bridging the gap between university curriculum and industrial needs: A case study of teaching interpersonal skills. *International Journal of Organizational Leadership*, 7(1), 61-69.
- McGunagle, D. & Zizka, L. (2020). Employability skills for 21st-century STEM students: The employers' perspective. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 10(3), 591-606.
- Mou, T. Y. (2019). Students' evaluation of their experiences with project-based learning in a 3D design class. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 29(2), 1-12.
- Priyatni, E. T., & As'ari, A. R. (2019). Project-based learning paper: Learning model to develop 4cs: Critical and creative thinking, collaboration and communication skills. *1st International Conference on Education Social Sciences and Humanities*, 335(1), 441-448.
- Rimm-Kaufman, S. E., Merritt, E. G., Lapan, C., DeCoster, J., Hunt, A., & Bowers, N. (2021). Can service-learning boost science achievement, civic engagement, and social skills? A randomized controlled trial of Connect Science. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 74(1), 1-15.
- Rohm, A. J., Stefl, M., & Ward, N. (2021). Future proof and real-world ready: the role of live project-based learning in students' skill development. *Journal of Marketing Education*, 43(2), 204-215.
- Safaruddin, S., Ibrahim, N., Juhaeni, J., Harmilawati, H., & Qadrianti, L. (2020). The effect of project-based learning assisted by electronic media on learning motivation and science process skills. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 1(1), 22-29.
- Said, S., Fatmawati, F., & Masnan, S. (2021). Analisis kompetensi sosial guru bahasa Arab dalam meningkatkan minat belajar siswa bahasa Arab pada masa pandemi COVID-19 di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 1-17.
- Sándorová, Z., Repáňová, T., Palenčíková, Z., & Beták, N. (2020). Design thinking-A revolutionary new approach in tourism education?. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 26(1), 1-9.
- Satya, M. T., & Tejaningrum, A. (2023). Pelatihan digital tourism di Desa Wisata Cibodas Kabupaten Bandung Barat. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(02), 184-200.
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service learning: Mengintegrasikan tujuan akademik dan pendidikan karakter peserta didik melalui pengabdian kepada masyarakat. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 143-155.
- Sukacké, V., Pereira de Carvalho Guerra, A. O., Ellinger, D., Carlos, V., Petronienė, S., Gaižiūnienė, L., Blanch, S., Marbà-Tallada, A., & Brose, A. (2022). Towards active evidence-based learning in engineering education: A systematic literature review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 1-31.
- Wolk, S. (1994). PBL: Pursuits with a purpose. *Educational Leadership*, 52(3), 42-45.
- Zhang, G., Zeller, N., Griffith, R., Metcalf, D., Williams, J., Shea, C., & Misulis, K. (2011). Using the Context, Input, Process, and Product evaluation model (CIPP) as a comprehensive framework to guide planning, implementation, and assessment of service learning programs. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 15(4), 57-84.
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: A meta-analysis study. *Frontiers in Psychology*, 14(1), 1-14.