

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Sungkono

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah pengembangan media audio Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNY.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan FIP UNY yang sedang menempuh mata kuliah Pengembangan Media Audio pada semester gasal tahun akademik 2009/2010 yang berjumlah 29 mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Tes dan Observasi, sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan pedoman observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Media Audio pada Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNY. Disamping itu melalui penelitian ini juga mahasiswa tampak lebih aktif belajar, lebih termotivasi belajar, dan kerja sama diantara mahasiswa lebih tinggi.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Program studi Teknologi Pendidikan Universitas berupaya untuk meningkatkan dan mengembangkan diri agar selalu dapat mengikuti perkembangan IPTEKS. Hal ini telah dilakukan dengan menyiapkan lulusan yang memiliki kompetensi a) mampu merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mampu mengevaluasi program maupun proses serta hasil pendidikan, b) Mampu mengembangkan kurikulum dan melaksanakan tugas sebagai pengembang media dan teknisi sumber belajar, c) Mampu melaksanakan kegiatan penelitian dan/atau pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan dan d) Mampu melaksanakan difusi inovasi berbagai hasil karya teknologi pendidikan/pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi tersebut disediakan mata kuliah-mata kuliah baik

itu yang sifatnya teoritis maupun praktek.

Salah satu mata kuliah yang banyak mengandung unsur praktek yaitu mata kuliah pengembangan media audio. Melalui mata kuliah ini mahasiswa disamping membahas secara teoritis tentang media audio juga praktek menulis naskah, praktek menjadi narator dan pemain, juga praktek rekaman/memproduksi program. Hasil perkuliahan terutama yang berkaitan dengan produksi program dari tahun ke tahun terus diupayakan kualitasnya meningkat. Namun demikian masih dirasa hasil perkuliahannya belum optimal, seperti kualitas produknya yang belum layak pakai dan layak jual. Hal ini banyak faktor yang dimungkinkan mempengaruhinya, seperti faktor mahasiswa, dosen, sarana dan prasarana belajar, dan faktor lingkungan, dan strategi pembelajaran yang digunakannya.

Upaya yang akan ditempuh untuk meningkatkan kualitas atau hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah pengembangan media audio yaitu menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Perkuliahan dengan model ini mahasiswa akan berkolaborasi dengan dosen/instruktur, belajar dalam tim kolaboratif. Ketika mahasiswa belajar dalam tim mahasiswa akan menemukan keterampilan merencanakan, berorganisasi, negoisasi, dan membuat konsensus tentang hal-hal yang akan dikerjakan.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Pada pembelajaran berbasis proyek kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Mengingat hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan belajar berlangsung diantara mahasiswa. Pada pembelajaran berbasis proyek kekuatan individu dan cara belajar yang diacu dapat memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam implementasi pembelajaran proyek. Pendapat Thomas yang dikutip Herminarto Sofyan (2006: 298) menyatakan ada lima kriteria pembelajaran berbasis proyek yaitu keterpusatan (*centralita*), berfokus pada pertanyaan atau masalah, investigasi konstruktif atau desain, otonomi mahasiswa, dan realisme.

Dalam pembelajaran berbasis proyek yang dijadikan sebagai pusat proyeknya adalah inti kurikulum. Melalui proyek ini mahasiswa akan mengalami dan belajar konsep-konsep. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada pertanyaan atau

masalah yang mendorong menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Proyek ini dapat dibangun di sekitar unit tematik atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih. Proyek juga melibatkan mahasiswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi ini dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan atau proses pembangunan model. Dan agar dapat disebut proyek yang memenuhi kriteria pembelajaran berbasis proyek, aktivitas tersebut harus meliputi transformasi dan kontruksi pengetahuan pada pihak mahasiswa. Proyek mendorong mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek dalam pembelajaran berbasis pada proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rumit, dan tanggung jawab mahasiswa. Proyek adalah realistik. Proyek memberikan keotentikan pada mahasiswa. Karakteristik ini meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan mahasiswa, konteks dimana proyek dilakukan, kolabotaror yang bekerja sama dengan mahasiswa, produk yang dihasilkan, sasaran bagi produk yang dihasilkan dan unjuk kerja atau kriteria dimana produk-produk dinilai.

Secara umum pembelajaran berbasis proyek menempuh tiga tahap yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan evaluasi proyek. Kegiatan perencanaan meliputi: identifikasi masalah riil, menemukan alternatif dan merumuskan strategi pemecahan masalah, dan melakukan perencanaan. Tahap pelaksanaan meliputi pembimbingan mahasiswa dalam penyelesaian tugas, dalam melakukan pengujian produk (*evaluasi*), presentasi antar kelompok. Tahap evaluasi meliputi penilaian proses dan produk yang meliputi: kemajuan belajar proyek, proses aktual dari pemecahan masalah, kemajuan kenerja tim dan individual, buku catatan dan catatan penelitian,

kontrak belajar, penggunaan komputer, refleksi. Sedangkan penilaian produk seperti dalam hal: hasil kerja dan presentasi, tugas-tugas non tulis, laporan proyek.

Melalui Pembelajaran berbasis proyek mahasiswa akan mengalami dan belajar konsep-konsep. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mendorong menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Proyek juga melibatkan mahasiswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi ini dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan atau proses pembangunan model.

Proyek mendorong mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rumit, dan tanggung jawab mahasiswa. Proyek memberikan keotentikan pada mahasiswa. Karakteristik ini meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan mahasiswa, konteks dimana proyek dilakukan, kolaborasi yang bekerja sama dengan mahasiswa, produk yang dihasilkan, sasaran bagi produk yang dihasilkan dan unjuk kerja atau kriteria dimana produk-produk dinilai.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah bagaimanakah pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan pengembangan media audio program studi Teknologi Pendidikan FIP UNY? Sedangkan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah pengembangan media audio Program Studi Teknologi Pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom*

action research), dengan menempuh prosedur yang dikembangkan Kemmis dan Taggart yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa semester gasal (lima) Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY tahun akademik 2009/2010 yang sedang menempuh mata kuliah pengembangan media audio, yang berjumlah 29 mahasiswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes tulis dan tes kinerja. Disamping itu untuk melihat keaktifan selama proses perkuliahan digunakan metode observasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis, tes kinerja dan lembar observasi.

Prosedur Penelitian meliputi tahap 1) Persiapan: Tahap ini merupakan mekanisme awal yang difokuskan pada persiapan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, baik segala sesuatu yang berkaitan dengan substansi kajian maupun rancangan desain penelitian serta teknis administrasi pelaksanaannya. Secara umum, aktivitas-aktivitas yang terintegrasi di dalam tahap persiapan ini antara lain adalah: a) Koordinasi tim peneliti, b) Penyusunan desain penelitian, diantaranya penyusunan silabus/rancangan kegiatan perkuliahan. c) Penyusunan instrumen penelitian yang diperlukan untuk mengevaluasi proses dan hasil perkuliahan., d) identifikasi masalah dalam pengembangan media audio dan f) menemukan alternatif dan merumuskan strategi pemecahan masalah. 2) Tahap Pelaksanaan: Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan sekaligus tahap penilaian proses terhadap aktivitas-aktivitas kegiatan pembelajaran dalam perkuliahan tersebut. Tahap pelaksanaan ini meliputi kegiatan-

kegiatan yang antara lain a) penjelasan strategi perkuliahan termasuk penyampaian kompetensi/tujuan dan silabus perkuliahan, b) pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, dan c) penilaian keberhasilan perkuliahan baik dilihat dari perspektif proses maupun hasil belajar, d) pembimbingan mahasiswa dalam penyelesaian tugas, e) presentasi antar kelompok. 3) Tahap Evaluasi: Tahap evaluasi ini akan melihat keberhasilan perkuliahan baik dilihat secara perspektif proses maupun hasil yang berupa nilai tes mata kuliah dengan mendasarkan pada tolok ukur kriteria keberhasilan dan tes kinerja yang berupa penilaian produk seperti dalam hal: hasil kerja dan presentasi, tugas-tugas non tulis.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Proses perkuliahan pada hari pertama diawali dengan kegiatan dosen dan mahasiswa mendiskusikan rencana perkuliahan Pengembangan Media Audio yang akan dilaksanakan. Dalam diskusi tersebut divas tentang materi perkuliahan yang tertuang dalam silabus, buku sumber/acuan, metode perkuliahan dan teknik evaluasi.

2. Deskripsi Data Sebelum Penelitian Tindakan Kelas

Pada awal perkuliahan pembelajaran berbasis proyek dan setelah dilakukan kontrak belajar kemudian dilakukan tes awal/pre tes kepada para mahasiswa yang sedang menempuh kuliah tersebut yang dapat dilihat pada tabel berikut. Disamping itu juga diketahui hasil belajar mata kuliah pengembangan media audio tahun sebelumnya serta hasil belajar mata kuliah prasarat untuk dapat mengikuti perkuliahan pengembangan media audio. Hasil belajar sebagaimana

tersebut di atas dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Mata Kuliah Prasyarat

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	A	1	3%
2	A-	5	14%
3	B+	11	30%
4	B	6	16%
5	B-	4	11%
6	C+	4	11%
7	C	2	5%
8	D	-	-
9	E	4	11%

Dari tabel di atas tampak bahwa mahasiswa sebagian besar memperoleh nilai B+ dan hanya sebagian kecil saja yang memperoleh nilai C. Kondisi ini setidaknya akan mempengaruhi kelancaran proses belajar dalam menempuh perkuliahan selanjutnya. Nilai perkuliahan pengembangan media audio pada tahun 2009/2010 dapat ditabelkan sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai Mata kuliah Pengembangan Media Audio Tahun 2008/2009

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	A	3	12
2	A-	11	44
3	B+	7	28
4	B	4	16

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh nilai A masih sedikit (12%), dan nilai B (16%) sehingga dapat dikatakan bahwa perkuliahan periode yang lalu belum optimal.

Data yang berkaitan dengan kemampuan awal mahasiswa sebelum mengikuti perkuliahan pengembangan media audio pada umumnya belum memahami materi perkuliahan. Hal ini terlihat dari nilai pre tes yang kurang baik yaitu sebagian besar hanya memperoleh nilai D. Nilai pre tes

tersebut dapat ditabelkan sebagai berikut:

Tabel 3 Nilai Pre Tes Mahasiswa

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	A	-	
2	A-	-	
3	B+	-	
4	B	-	
5	C+	-	
6	D	24	83%
7	E	5	17%

Berdasarkan keadaan ini, peneliti akan berupaya meningkatkan kualitas perkuliahan dengan cara melaksanakan perkuliahan pengembangan media audio melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Siklus yang dilakukan memiliki tujuan operasional meningkatkan kualitas pembelajaran pengembangan media audio dilihat dari ketercapaian hasil belajar.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Langkah-langkah yang ditempuh pada siklus ini meliputi:

a. Persiapan Rencana Tindakan

Persiapan awal yang dilakukan yaitu membuat rencana perkuliahan, mempersiapkan bahan-bahan perkuliahan, menyusun tugas-tugas yang perlu diselesaikan mahasiswa, mempersiapkan instrumen evaluasi.

b. Implementasi Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan yang berlangsung 4 minggu (4 x 150 menit) dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini kegiatan yang dilakukan pada minggu ke 1 yaitu kontrak belajar dan pre tes, dan minggu ke 2 sampai minggu ke 4 membahas materi teoritis tentang pengertian dan karakteristik media audio, pemanfaatan media audio dalam pembelajaran, dan prinsip-prinsip pengembangan media audio.

c. Hasil Observasi dan Monitoring Siklus I

Setelah tindakan dilakukan selama empat minggu kemudian dilakukan evaluasi yang dimaksudkan untuk melihat keberhasilan dan penguasaan materi perkuliahan. Hal tersebut melalui pemberian tes dan dilakukan pengamatan kepada para mahasiswa. Berdasarkan hasil tes dan pengamatan tersebut dapat dikatakan telah terjadi peningkatan seperti dalam mengikuti perkuliahan yakni tampak mahasiswa lebih bergairah dan aktif bertanya, berdiskusi dan melaksanakan tugas. Dalam hal penguasaan materi, setelah dilakukan perbandingan antara pre tes dan pos tes mahasiswa telah terjadi perubahan yang cukup berarti. Perbandingan nilai tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Nilai Pre Tes dan Pos tes Siklus I Mahasiswa

No.	Nilai	Nilai Pre Tes		Nilai Pos tes	
		F	%	F	%
1	A	-	-	8	28
2	A-	-	-	12	41
3	B+	-	-	4	14
4	B	-	-	3	11
5	C+	-	-	1	3
6	C	-	-	1	3
6	D	24	83	0	0
7	E	5	17	0	0
		29	100	29	100

Dari tabel tersebut di atas tampak adanya perubahan yang semula nilai maksimal yang diperoleh mahasiswa D menjadi nilai maksimal A dan minimal C.

d. Refleksi Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan 4 minggu efektif. Pokok-pokok bahasan pada perkuliahan ini meliputi pengertian dan karakteristik media audio, pemanfaatan program audio, dan

prinsip-prinsip pengembangan media audio. Pembahasan materi tersebut dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Kesungguhan perkuliahan melalui pendekatan ini cukup baik, hal ini dilihat dari aktivitas mengerjakan proyek, kerjasama dalam mengerjakan proyek, presentasi proyek, dan diskusi.

Prestasi mahasiswa pada mata kuliah ini dapat dikatakan baik, hal ini dapat dilihat dari nilai pos tes yang diperoleh mahasiswa sebagian besar di atas B. Hanya sebagian kecil/sedikit saja yang memperoleh nilai C. Namun demikian peneliti memandang masih perlu ditingkatkan lagi mengingat masih ada yang memperoleh nilai C dan baru sebagian kecil yang memperoleh nilai A. Agar diperoleh hasil yang lebih optimal lagi penelitian ini perlu dilanjutkan lagi ke siklus II.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Langkah-langkah yang ditempuh pada siklus ini meliputi:

a. Persiapan Rencana Tindakan

Persiapan awal yang dilakukan yaitu membuat rencana perkuliahan, mempersiapkan bahan-bahan perkuliahan, menyusun tugas-tugas yang perlu diselesaikan mahasiswa, mempersiapkan instruyen evaluasi.

b. Implementasi Tindakan Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan yang berlangsung 4 minggu (4 x 150 menit) dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek ini kegiatan yang dilakukan pada minggu ke 1 yaitu menyusun naskah, dan minggu ke 2 sampai minggu ke 4 mereview naskah dan merevisi naskah media audio yang telah diberi masukan.

c. Hasil Observasi dan Monitoring Siklus II

Setelah tindakan dilakukan selama empat minggu kemudian dilakukan evaluasi kinerja yang dimaksudkan untuk melihat keberhasilan mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar. Evaluasi yang dikembangkan yaitu berupa tes kinerja yang berupa penulisan naskah audio. Pada siklus II ini mahasiswa telah selesai menyusun naskah audio secara kelompok. Judul-judul naskah hasil pengembangan proyeknya yaitu *Perkembangbiakan Makhluk Hidup*, *Ayo Cintai Lingkungan Hidup*, *Kaget di Kota*, *Macam Vitamin dan Kegunaannya Bagi Tubuh*, dan *Wawasan Nusantara sebagai Sarana Memperkuat NKRI*. Naskah-naskah tersebut dipresentasikan dan didiskusikan untuk memperoleh masukan dari teman-temannya. Setelah itu direvisi kembali agar diperoleh naskah yang lebih sempurna. Naskah yang telah direvisi kemudian direkam di studio, dan setelah itu dilakukan penilaian. Adapun nilai dari kinerja mahasiswa tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 5 Nilai Pos tes Siklus I dan II Mata Kuliah Pengembangan Media Audio

No.	Nilai	Nilai Pos Tes I		Nilai Pos Tes II	
		F	%	F	%
1	A	8	28	17	59
2	A-	12	41	12	41
3	B+	4	14	0	0
4	B	3	11	0	0
5	C+	1	3	0	0
6	C	1	3	0	0
6	D	0	0	0	0
7	E	0	0	0	0
		29	100	29	100

Berdasarkan hasil kinerja tersebut di atas dapat dikatakan telah terjadi

peningkatan hasil belajar yang cukup baik yaitu yang semula nilai A hanya diraih oleh 8 (28%) mahasiswa meningkat menjadi 17 (59%) mahasiswa, dan mahasiswa yang memperoleh nilai A-jumlahnya tetap yaitu 12 mahasiswa (41 %) sedangkan nilai kurang dari A- tidak ada. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek mahasiswa tampak menjadi lebih bergairah/memiliki motivasi yang tinggi. Hal ini tampak dalam pembelajaran hampir seluruh mahasiswa (80%) aktif bertanya dan 93% mahasiswa melakukan diskusi dan presentasi menyampaikan gagasannya dan mahasiswa aktif dalam menyusun dan merevisi kembali naskah yang telah memperoleh masukan dari kawan-kawannya sebanyak 24 mahasiswa (82%). Melalui pembelajaran berbasis proyek juga lebih mengoptimalkan kerja sama diantara mahasiswa dalam kelompoknya.

d. Refleksi Siklus II

Pada akhir siklus II ini para mahasiswa telah menyelesaikan naskah dan rekaman yang merupakan proyek dari mata kuliah pengembangan media audio. Walaupun pada siklus ini mahasiswa telah berhasil mengerjakan proyek naskah dan rekaman, dan hasil dari kinerjanya baik, dan mahasiswa telah tuntas dalam menempuh mata kuliah ini karena seluruh mahasiswa telah memperoleh nilai di atas B. Atas dasar kondisi tersebut maka penelitian dipandang cukup sampai siklus II ini.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas pada mata kuliah Pengembangan Media Audio khususnya pada pokok bahasan kajian Konsep Media Pengembangan dan Pemanfaatan Media Audio (Pengertian

dan karakteristik media Audio, prinsip pengembangan Media Audio, Strategi Pengembangan Media Audio, Pemanfaatan media Audio), pokok bahasan Penulisan Naskah Audio dan rekaman ini diberikan tindakan berupa pembelajaran berbasis proyek. Mahasiswa belajar dan mengerjakan proyek yaitu makalah untuk dipresentasikan, naskah audio dan produksi rekamam audio.

Mahasiswa menyusun, mempresentasikan dan mendiskusikan makalah dan naskah audio yang telah disusunnya sehingga dipeoleh masukan-masukan dari berbagai pihak, baik sesama mahasiswa, dosen pengampu matakuliah, maupun ahli materi. Setelah dilakukan tindakan selama dua siklus yang berlangsung sebelas minggu yang terdiri dari lima minggu siklus pertama dan enam minggu siklus kedua. Alokasi waktu pertemuan efektif untuk masing-masing pertemuan 150 menit.

Silkus I berjalan dengan lancar, pembelajaran dilakukan secara klasikal dan kelompok kecil. Mahasiswa secara berkelompok mempresentasikan tugas proyeknya, dan diminta untuk memberikan masukan, komentar dan mendiskusikannya. Pada diri mahasiswa menunjukkan rasa antusias dan kesungguhan dalam mengerjakan proyek, dan antusias dalam mempresentasikan proyeknya, dan mahasiswa tampak aktif dalam berdiskusi. Begitu juga pada siklus II yang berlangsung enam pertemuan mahasiswa tampak aktif dalam menyusun proyek naskah audio, terjalin kerja sama antar anggota kelompok tinggi dan juga aktif dalam mengaji/mereview naskah audio yang telah disusunnya. Melalui kegiatan mengkaji naskah ini maka akan diperoleh banyak masukan baik itu yang berkaitan dengan substansi materi maupun dari aspek permediaan. Setelah naskah dikaji maka kemudian dilakukan revisi atau perbaikan naskah sehingga

dapat dihasilkan naskah yang siap rekam. Setelah naskah siap rekam

Dilihat dari pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan melalui pembelajaran berbasis proyek mahasiswa semakin memahaminya dan hasil kinerja proyeknya juga bertambah lebih baik. Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ini di atas B. Ini berarti pembelajaran berbasis proyek baik untuk dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas/hasil belajar mata kuliah pengembangan media audio.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan media audio.
2. Perkuliahan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keaktifan, kesungguhan dan kerjasama mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat direkomendasikan bagi:

1. Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengembangan Media Audio Model pembelajaran berbasis proyek dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran pada mata kuliah pengembangan media audio.
2. Bagi jurusan KTP Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk dikembangkan lebih lanjut dalam perkuliahan pada jurusan KTP terutama pada mata kuliah yang bersifat praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 1983. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Depdikbud. 1988/1989. *Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan Program Kaset Audio*. Jakarta: Direktorat Sarana Pendidikan.
- Herminarto Sofyan. 2006. Implementasi pembelajaran Berbasis Proyek Pada Bidang Kejuruan. *Cakrawala Pendidikan*. Yogyakarta: LPM UNY
- Sungkono. 2004. *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP UNY