



Inovasi Pembelajaran Bermedia Proyek Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi

Sultan

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Corresponding author: sultan@uinmataram.ac.id

Isna Rahmawanti

Universitas Bima Internasional MFH, Indonesia

isnarahmawanti@gmail.com

Article History

Submitted: 06 Aug 2026; **Revised:** 11 Aug 2026; **Accepted:** 12 Aug 2026

Abstract

This article aims to explain and refresh the concept of project-media learning model in Indonesian language courses in higher education. This article is literature review. The results of this study indicate that first, project-media learning can be used as an alternative solution in Indonesian language learning in higher education, because this learning model has comprehensive steps and models because it includes 1) the pre-project stage, 2) the stage of identifying problems, 3) the stage of students preparing the design and schedule for determining the project to be carried out collaboratively, 4) students will carry out research to collect and analyse the data that has been obtained, and 5) students will arrange and design products to be made as a result of the research conducted. Secondly, in terms of the effectiveness of the use of project-media learning models both in Indonesian language learning in universities and in learning other courses/subjects in schools, the average results are effective. This means that project-media learning is still relevant to use and is an alternative solution in facing the demands of learning model needs to face era 5.0. As a final note, project media learning must of course also be supported by the level of creativity of lecturers / teachers in assisting students / students when lecture activities are being carried out, without the creativity of this lecture design will also not produce anything.

Keywords: *Learning Innovation, Media Project, Indonesia Language*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan dan merefresh kembali konsep model pembelajaran bermedia proyek pada mata kuliah bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Artikel ini merupakan kajian literatur review. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa *pertama* pembelajaran bermedia proyek dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi, karena model pembelajaran ini memiliki langkah dan model yang komperhensif yang meliputi 1) tahap praprojek, 2) tahap mengidentifikasi masalah, 3) tahap mahasiswa menyiapkan kerangka dan jadwal



secara kolaboratif terkait objek yang akan dilaksanakan, 4) mahasiswa mengumpulkan dan menganalisis data yang didapatkan, dan 5) mahasiswa merancang produk sebagai hasil penelitian yang telah dilaksanakan. *Kedua* dari segi efektivitas penggunaan model pembelajaran bermedia proyek baik pada pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi maupun pada pembelajaran mata kuliah/ mata pelajaran lain di sekolah rata-rata mendapatkan hasil yang efektif. Ini artinya pembelajaran bermedia proyek masih relevan digunakan dan menjadi solusi alternatif dalam menghadapi tuntutan kebutuhan model pembelajaran untuk menghadapi era 5.0. Sebagai catatan akhir, pembelajaran bermedia proyek tentu juga harus didukung tingkat kreativitas dosen/guru dalam mendampingi mahasiswa/siswa tatkala aktivitas perkuliahan sedang terlaksana, tanpa kreativitas desain perkuliahan ini juga tidak akan menghasilkan apapun.

Kata kunci: *Inovasi Pembelajaran, Bermedia Proyek, Bahasa Indonesia*

1. PENDAHULUAN

Orientasi ideal dalam proses pembelajaran di setiap mata kuliah termasuk mata kuliah bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, para guru dan dosen bahasa Indonesia di seluruh negeri sepakat bahwa generasi bahasa Indonesia di era digital harus memiliki kemampuan bahasa yang lengkap, termasuk menyimak, berbicara, memirsas, membaca, menulis, dan persentasi. Hal ini dikarenakan bahasa merupakan alat komunikasi verbal dan nonverbal yang harus dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembicaraan oleh para pembicara dan lawan bicara. Sementara aktivitas membaca adalah membaca untuk menulis dan menulis adalah untuk dibaca sepanjang hidup (Rohmadi, 2018). Hal ini menegaskan pentingnya pemahaman yang menyeluruh terhadap keterampilan bahasa. Menurut penulis, pembelajaran linguistik struktural menekankan pada terminologi dan konsep penting dalam analisis bentuk dan fungsi kalimat untuk memahami komunikasi diadik. Di sisi lain, linguistik fungsional lebih menekankan pada komunikasi triadik yang mencakup bentuk, fungsi, dan konteks. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif tentang cara berkomunikasi secara efektif sangat diperlukan dari perspektif baik linguistik struktural maupun fungsional.

Salah satu jenis proses yang dianggap dapat mengubah orientasi dalam pembelajaran kekinian, dan mampu memenuhi tuntutan pembelajaran di Era revolusi Industri 5.0, adalah model pembelajaran bermedia proyek. Model pembelajaran ini berfokus pada proyek sebagai titik sentral dari pembelajaran, dan dianggap sebagai model pembelajaran yang inovatif karena melibatkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam membangun pembelajarannya dan menerapkannya dalam bentuk produk nyata. Dalam model pembelajaran proyek ini, peserta didik aktif terlibat dalam kerja proyek dan memainkan peran penting dalam menentukan arah dan hasil

akhir dari proyek tersebut. Mereka memiliki kesempatan untuk membangun keterampilan dan pengetahuan baru melalui kerja proyek yang mereka lakukan, dan juga mengembangkan kemampuan mandiri dalam mengeksplorasi topik yang menarik minat mereka. Dengan model pembelajaran proyek ini, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran mereka, yang dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan menghargai konten pembelajaran. Selain itu, model ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama peserta didik, karena mereka harus bekerja sama dengan anggota tim untuk menyelesaikan proyek (Cucu, 2009). Metode ini menekankan pada pembelajaran yang aktif dan berpusat pada mahasiswa, dengan fokus pada pengalaman langsung dan aplikasi praktis dalam menggunakan bahasa Indonesia (Mahsun., 2014).

Argumentasi pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi adalah sebagai respon terhadap tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan bahasa Indonesia pada mahasiswa perguruan tinggi, yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek, mahasiswa diberikan tugas untuk menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia dalam konteks nyata. Proyek-proyek ini meliputi penggunaan bahasa Indonesia dalam situasi bisnis, administrasi, komunikasi antar budaya, dan lain sebagainya. Mahasiswa juga diberikan kebebasan untuk memilih topik proyek mereka sendiri, sehingga mereka dapat memilih topik yang menarik bagi mereka dan yang berkaitan dengan minat atau bakat mereka. Pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek juga melibatkan penggunaan teknologi dan media yang berbeda-beda dalam mengumpulkan informasi, melakukan riset, dan mempresentasikan hasil proyek. Hal ini dapat membantu mahasiswa untuk memperluas pengetahuan mereka tentang teknologi dan meningkatkan keterampilan digital mereka.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi dapat membantu meningkatkan keterampilan bahasa Indonesia dan mempersiapkan mahasiswa untuk dunia kerja yang semakin kompleks dan global. Hal ini juga dapat membantu memperkenalkan dan mempromosikan budaya Indonesia di mata dunia, serta meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran bermedia proyek merupakan kegiatan yang fokus pada masalah tertentu sehingga dapat mendorong pelajar/mahasiswa untuk mempelajari konsep dan prinsip inti dari suatu disiplin dengan kerja keras. Dalam mata kuliah bahasa Indonesia, terdapat sebuah proyek yang bertujuan untuk mengaplikasikan keterampilan berbahasa. Proyek ini dapat dikerjakan oleh pelajar atau mahasiswa dalam kelompoknya, dengan harapan dapat memperoleh hasil yang optimal.

Pendekatan pembelajaran ini memberikan perhatian lebih pada siswa, sehingga topik ini dibahas untuk mengungkapkan dan mewujudkan pola pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek dengan mengaplikasikan kemahiran berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, agar dapat dimanfaatkan secara efektif dalam perkuliahan bahasa Indonesia. Dari semua uraian tersebut maka topik/masalah yang akan dibahas dalam artikel/makalah ini adalah bagaimanakah gambaran penerapan pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi?

2. LANDASAN TEORI

Efektivitas pembelajaran terjadi ketika tugas yang dilaksanakan oleh siswa sesuai dengan hasil sasaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran dianggap sebagai standar keberhasilan. Semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran mencapai tujuan yang telah ditentukan, semakin tinggi pula tingkat efektivitasnya (Mulyasa, 2005). Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan yang diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan ketepatan dalam mengelola situasi pembelajaran (Miarso, 2004). Dengan kata lain, efektivitas pembelajaran dapat dianggap sebagai ukuran keberhasilan dari interaksi antara siswa dan guru dalam situasi pembelajaran yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran

Pengungkapan hasil efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi ini penulis menelusuri hasil kajian/penelitian terbaru yang membahas tentang topik yang dimaksud. Dari hasil penelusuran penulis, penulis menentukan enam artikel yang kemudian dijadikan acuan dalam membuktikan efektivitas pembelajaran bermedia proyek di perguruan tinggi. Adapun hasil kajian tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama/Tahun	Judul	Hasil
1.	Yenni Fitria & Imma Rachayu (2019)	Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek di Era Revolusi Industri 4.0	Metode pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan proyek sebagai media pembelajaran terbukti efektif untuk digunakan dalam mata kuliah bahasa Indonesia di FKIP Universitas Dehasen Bengkulu. Uji coba terbatas yang telah dilakukan juga telah menghasilkan perhitungan keefektifan yang positif 93% (Rachayu, 2019)



2.	Sri Widiyanti, Dyah Rosna (2021)	Efektifitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19	Dari hasil kuesioner menggunakan metode pembelajaran bermedia proyek, diperoleh data sebagai berikut: Interaksi antara mahasiswa dan dosen mencapai nilai 3,25, minat belajar mahasiswa mencapai nilai 3,40, pemahaman mahasiswa mencapai nilai 3,43, kreativitas dan keaktifan mencapai nilai 3,65, hasil belajar mencapai nilai 3,60, dan penerapan model mencapai nilai 3,58. Semua nilai tersebut menunjukkan hasil pembelajaran sistem operasi bermedia proyek yang baik karena nilai rata-rata di atas 3,00 pada skala Likert 1-4. Oleh karena itu, memberikan tugas bermedia proyek dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa.
3.	Ni Kadek dkk (2020)	Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di STMIK Stikom Indonesia Berbasis Proyek	Hasil penelitian adalah 1) modul cetak mata kuliah Bahasa Indonesia bermedia proyek, 2) tanggapan ahli isi menyatakan bahwa modul berkualitas baik dengan tingkat persentase sebesar 88.33% kemudian ahli desain modul memperoleh persentase sebesar 77.5%, dosen pengampu mata kuliah menyatakan bahwa modul baik digunakan dengan perolehan persentase sebesar 84.44% sedangkan tanggapan uji 3 orang mahasiswa, 10 orang mahasiswa dan 30 orang mahasiswa menunjukkan bahwa modul memperoleh persentase masing-masing sebesar 93.33%, 83.6%, dan 82.93%, dan 3) efektivitas modul mata kuliah bermedia proyek dilihat dari hasil belajar mahasiswa adalah terdapat

				perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa sebelum menggunakan modul bermedia proyek dan setelah menggunakan modul bermedia proyek (Kadek, 2020).
4.	Atika Rizki Khoirun Nisa & Aninditya Sri Nugraheni (2021)	Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pemahaman Materi	Model Dalam Pjj	Subjek penelitian yaitu siswa di berbagai daerah sebanyak 50 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 15 responden berada pada interval penilaian 79,9-95 (sangat efektif), 29 responden pada interval penilaian 64,7-79,8 (efektif), dan 6 responden pada interval penilaian 49,5-64,6 (cukup efektif). Berdasarkan hasil yang diperoleh Project Based Learning efektif digunakan yaitu berada pada interval penilaian 64,7-95. Dengan demikian, dapat dikatakan efektivitas model pembelajaran PBL (Project Based Learning) dalam PJJ terhadap pemahaman materi siswa ini masuk dalam kategori efektif (Nisa, 2021).
5.	Rahayu Suseno dkk (2022)	Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Mahasiswa	Model	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa meningkat berdasarkan gain rata-rata kelas yang masuk dalam kriteria sedang sebesar 0,39. Tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran bermedia proyek termasuk kedalam kriteria sangat tertarik (94,92%) dengan persentase sangat setuju 30,98% dan setuju 63,93%. Metode pembelajaran bermedia proyek efektif dalam meningkatkan aktivitas dan kemampuan mahasiswa pada mata kuliah Sanitasi Industri (Suseno, 2022).

6.	Abdul Hadi (2022)	Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	Model	Hasil penelitian ini menganalisis data dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan analisis deskriptif, diperoleh hasil sebagai berikut: rata-rata skor pretest sebesar 62,50 dengan kategori rendah dan standar deviasi sebesar 27,50; rata-rata skor posttest sebesar 90,83 dengan kategori tinggi dan standar deviasi sebesar 3,764. Selain itu, aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung sebesar 83,33% berada pada kategori baik, aktivitas guru selama mengajar sebesar 88,46 berada pada kategori sangat baik, dan respons siswa selama proses belajar sebesar 85% berada pada kategori sangat positif. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari pretest ke posttest dengan nilai gain sebesar 0,70 yang berada pada kategori tinggi. Untuk menguji signifikansi dari peningkatan hasil belajar siswa tersebut, digunakan uji-t dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Diperoleh thitung sebesar 13,53 dan ttabel sebesar 2,01505, dimana thitung lebih besar dari t tabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermedia proyek efektif terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. (Hadi, 2022).
----	-------------------	---	-------	---

Berdasarkan keenam hasil penelitian tentang efektivitas pembelajaran bermedia proyek di atas dapat dipahami bahwa penggunaan model pembelajaran bermedia proyek baik pada pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi maupun pada pembelajaran mata kuliah/ mata pelajaran lain di sekolah rata-rata mendapatkan hasil yang efektif. Ini artinya pembelajaran

bermedia proyek masih relevan digunakan dan menjadi solusi alternatif dalam menghadapi tuntutan kebutuhan model pembelajaran untuk menghadapi era 5.0. Sebagai catatan akhir, pembelajaran bermedia proyek tentu juga harus didukung tingkat kreativitas dosen/guru dalam mendampingi mahasiswa/siswa tatkala perkuliahan berlangsung, tanpa kreativitas model ini juga tidak akan menghasilkan apapun.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka (literature review) dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Metode ini dipilih untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan dengan inovasi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) pada mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Sumber data penelitian berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional dan internasional, buku referensi, serta dokumen akademik yang relevan dengan pembelajaran berbasis proyek, inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan pengembangan kompetensi mahasiswa. Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data dan mesin pencari ilmiah, seperti Google Scholar, Garuda, dan basis data jurnal lainnya, dengan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan project-based learning, pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi, inovasi pembelajaran, dan pembelajaran berbasis proyek.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi dan seleksi literatur, pembacaan kritis, pengelompokan temuan, sintesis, dan penarikan kesimpulan. Literatur yang terpilih dianalisis berdasarkan fokus penelitian, bentuk penerapan pembelajaran berbasis proyek, media atau produk yang dikembangkan, keterlibatan mahasiswa, serta dampaknya terhadap keterampilan berbahasa dan kompetensi mahasiswa. Selanjutnya, temuan dari berbagai sumber dibandingkan dan disintesis untuk memperoleh gambaran mengenai kecenderungan penerapan pembelajaran bermedia proyek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi, sekaligus mengidentifikasi keunggulan, keterbatasan, dan peluang pengembangannya. Hasil sintesis tersebut menjadi dasar untuk merumuskan argumentasi mengenai inovasi pembelajaran bermedia proyek yang relevan dan kontekstual bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

4. PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijabarkan tiga hal penting yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran bermedia proyek pada mata kuliah Bahasa Indonesia di perguruan tinggi poin yaitu: *pertama* langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek, *kedua* model pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek, *ketiga* efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi yang disadur melalui teknik literatur review.

1) Langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek

Pemanfaatan pembelajaran bermedia proyek menjadi strategi dalam menghadirkan seni dan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Dalam konteks ini, dosen memberikan ruang dan memfasilitasi mahasiswa tatkala mereka mengajukan pertanyaan tentang teori, serta memotivasi mahasiswa untuk menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung (Trianto., 2014). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada dosen membimbing mahasiswa secara utuh dan menggabungkan proyek di dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran bermedia proyek juga disebut dengan konsep pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai orientasi memudahkan mahasiswa menyerap dan memahami teori yang sedang dikaji. Model ini memerankan pendekatan kontekstual dan menumbuhkembangkan nalar berpikir kritis mahasiswa, sehingga mereka mampu memilah dan mempertimbangkan keputusan mana yang harus diambil dalam sebagai solusi dari sebuah permasalahan, berdasarkan aspek positif dan negatifnya (Wena, 2010).

Tujuan perwujudan pola pembelajaran bermedia proyek adalah untuk menemukan pola efektif dalam mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Model pembelajaran proyek dipilih sebagai solusi awal untuk mengatasi masalah dalam proses belajar bahasa Indonesia yang dihadapi oleh mahasiswa di perguruan tinggi. Terjadi perubahan dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi peran pengajar, di mana sebelumnya dosen menjadi pusat pengajaran, tetapi kini mahasiswa menjadi pusatnya. Sebagai fasilitator, dosen hanya berperan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. (Oey-Gardiner, 2017).

Pengaplikasian pola proses pembelajaran bermedia proyek dapat meningkatkan pengalaman belajar yang terasa monoton dan kurang menarik bagi mahasiswa. Model pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa di zaman Revolusi Industri 5.0, seperti kemampuan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kreativitas, serta mengasah keterampilan bahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui pembuatan proyek yang relevan dengan keterampilan bahasa tersebut. Tahapan pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi meliputi:

- a. Praprojek yang dilakukan dosen di luar jam pelajaran untuk merancang desain proyek yang akan dilakukan.
- b. Pengidentifikasi problem melalui pengamatan terhadap obyek yang akan dijadikan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.

- c. Pembuatan desain dan jadwal penentuan proyek yang akan dilakukan secara kolaboratif oleh mahasiswa.
- d. Pelaksanakan penelitian untuk pengumpulan dan penganalisisan data yang telah didapatkan oleh mahasiswa.
- e. Mahasiswa akan menyusun dan merancang produk yang akan dibuat sebagai hasil penelitian yang dilakukan.
- f. Mahasiswa akan mengukur, menilai, dan memperbaiki produk dengan mencari kelemahan untuk memperbaiki produk tersebut. Pada kegiatan akhir mahasiswa akan difinalisasi ketika produk sudah sesuai dengan yang diharapkan. Setelah itu, mahasiswa akan diberikan masukan, saran, nilai dan perbaikan oleh dosen atas produk yang dihasilkan (Abidin, 2016).

2) Model pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek di perguruan tinggi

Adapun model pembelajaran proyek bermedia keterampilan berbahasa adalah sebagai berikut:

a. Studi pendahuluan

Langkah pertama dalam mengembangkan model pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan proyek adalah menganalisis potensi dan masalah yang muncul di dalam kelas sebagai data awal untuk membantu peneliti merancang model yang tepat. Tahapan ini meliputi tindakan seperti mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuannya adalah untuk memahami dengan jelas proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar-mengajar.. Potensi yang dapat ditemukan di kelas mata kuliah bahasa Indonesia meliputi:

Tabel 2. Potensi pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi

Realitas Perkuliahan Bahasa Indonesia	Potensi dalam perkuliahan
Penggunaan cara belajar yang tradisional.	Dosen pengampu memiliki keinginan untuk meningkatkan variasi metode mengajar yang inovatif.
Partisipasi mahasiswa di kelas sangat minim	Masih ada kesempatan untuk membimbing dan mengajak mahasiswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
Peran dari dosen pengampu kurang terlihat.	Dosen yang bertanggung jawab dalam mengajar memiliki keinginan untuk menemukan dan mengembangkan kemampuan atau potensi diri agar dapat diterapkan dalam memberikan pengarahan dan bimbingan yang terbaik kepada para mahasiswa.



Tabel 3. Problematika yang dihadapi mahasiswa pada keterampilan berbahasa

Keterampilan berbahasa	Problematika
Menyimak	Kurang fokus dalam aktivitas menyimak
	Lemahnya konsentrasi
	Keliru dalam memahami
Berbicara	Kurang yakin terhadap kemampuan diri
	Kurang memahami topik pembicaraan
	Lemahnya motivasi berbicara
Membaca	Lemahnya daya baca
	Variasi buku yang kurang memadai
	Kurang keterjangkauan referensi
Menulis	Lemahnya motivasi memulia menulis
	Kurangnya motivasi untuk meningkatkan kemampuan
	Proyek tulisan tidak pernah tuntas

b. Kajian Pengembangan

Langkah awal dari tahap ini adalah untuk membuat sebuah model pembelajaran. Untuk itu, beberapa langkah harus dilakukan. Berikut ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan dalam tahap ini.

1) desain model pembelajaran

Proses merancang model pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan data yang terkumpul melalui beberapa metode, meliputi 1) observasi, 2) wawancara, 3) analisis RPS dan SAP, serta lembar kerja mahasiswa. Ahli pembelajaran telah memverifikasi data tersebut dan merevisinya berdasarkan masukan validator. Selanjutnya, berikut adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menggunakan model pembelajaran proyek bermedia keterampilan berbahasa..

- a. Dalam pembagian kelas, dosen telah membaginya menjadi empat kelompok yang berbeda, yakni kelompok menyimak, berbicara, membaca, dan menulis..
- b. Menentukan pertanyaan/permasalahan dasar.

Pembelajaran dimulai dengan memformulasikan pertanyaan esensial yang bertujuan untuk memberikan tugas kepada mahasiswa. Masing-masing grup mahasiswa diharapkan dapat merinci problem yang ditemukan atau masalah yang dihadapi orang lain dalam menggunakan keterampilan bahasa. Pertanyaan yang dirumuskan harus merujuk pada topik dunia nyata dan membutuhkan investigasi mendalam. Pertanyaan tersebut harus sulit untuk dijawab, namun dapat mengarahkan mahasiswa untuk membuat proyek. Pertanyaan yang dirumuskan umumnya bersifat terbuka, provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan terkait dengan kehidupan mahasiswa. Pertanyaan tersebut harus terkait dengan masalah yang dihadapi oleh

mahasiswa dalam menerapkan keterampilan bahasa. Setelah menemukan masalah, mahasiswa dapat membahas penyebab munculnya masalah tersebut dan mencari solusi yang tepat untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa..

c. Merancang perencanaan proyek

Bersama-sama, dosen dan mahasiswa merencanakan untuk meningkatkan rasa memiliki mahasiswa terhadap proyek dengan membuat aturan main dan memilih kegiatan yang mendukung dalam menjawab pertanyaan penting melalui integrasi berbagai materi dan pemilihan alat serta bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek. Solusi yang dihasilkan oleh kelompok akan digunakan sebagai panduan bagi mahasiswa dalam merancang kegiatan penggunaan keterampilan bahasa.

d. Membuat penjadwalan

Dalam proses menyelesaikan proyek, dosen dan mahasiswa bekerja sama untuk menyusun jadwal kegiatan. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, membantu mahasiswa merencanakan cara yang baru, membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta mahasiswa untuk memberikan penjelasan atau alasan tentang cara pemilihan waktu. Dalam proses pembuatan jadwal, dosen dan mahasiswa perlu bekerja sama untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan. Dosen berperan penting dalam memonitor kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas, sehingga dosen perlu terlibat dalam penyusunan jadwal kegiatan. Mahasiswa juga perlu diajak berdiskusi agar dapat memberikan masukan dan ide-ide yang dapat memperbaiki jadwal yang telah disusun. Selain itu, dosen juga perlu membantu mahasiswa yang kesulitan dalam membuat cara yang baru terkait proyek yang sedang dikerjakan. Dosen dapat memberikan bimbingan dan arahan agar mahasiswa dapat lebih fokus pada tujuan proyek yang ingin dicapai. Ketika jadwal telah disusun, maka perlu dilakukan kesepakatan bersama antara dosen dan mahasiswa. Hal ini bertujuan agar dosen dapat melakukan monitoring secara teratur terhadap kemajuan belajar dan pengerjaan proyek yang sedang dilakukan di luar kelas. Dengan demikian, hasil proyek yang dihasilkan dapat maksimal dan sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan.

e. Mengontrol proyek dan kemajuan aktivitas mahasiswa

Tugas seorang dosen adalah mengawasi kegiatan mahasiswa dalam menyelesaikan proyek dengan cara memberikan bantuan pada setiap tahapannya. Dalam hal ini, dosen memiliki peran sebagai mentor bagi mahasiswa dalam pelaksanaan proyek mereka. Untuk memudahkan pengawasan kegiatan, dibuatlah rubrik yang mencatat semua kegiatan penting yang dilakukan oleh

mahasiswa. Ketika kelompok mahasiswa mempersiapkan dan mempresentasikan hasil proyek mereka, dosen terus melakukan penilaian terhadap aktivitas mereka. Penilaian tersebut mencakup beberapa faktor seperti keaktifan, kerja sama, ketepatan dalam pengerjaan proyek, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan proyek. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa mahasiswa telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh dosen dan juga memberikan umpan balik kepada mereka untuk pengembangan ke depannya. Dalam hal ini, dosen bertanggung jawab untuk memberikan bantuan dan arahan yang diperlukan untuk membantu mahasiswa mencapai tujuan mereka.

f. Penilaian hasil

Tujuan dari penilaian adalah untuk membantu dosen dalam mengevaluasi pencapaian standar kompetensi mahasiswa, serta sebagai alat untuk menilai kemajuan mahasiswa secara individu. Penilaian juga memberikan umpan balik yang berguna untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa dan membantu dosen dalam merencanakan strategi pembelajaran berikutnya. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil kerja mereka berdasarkan keterampilan yang telah ditentukan sebelumnya. Kelompok yang fokus pada kegiatan menyimak akan memperlihatkan cara menyimak yang baik, sedangkan kelompok yang fokus pada berbicara akan mensimulasikan kegiatan berbicara yang baik, baik secara individu maupun dalam kelompok. Kelompok yang fokus pada membaca akan menunjukkan cara membaca yang baik untuk mencapai tujuan membaca, sementara kelompok yang menulis akan menghasilkan tulisan yang sesuai dengan tata cara penulisan yang benar.

g. Evaluasi Pengalaman

Pada akhir masa belajar, dosen dan mahasiswa akan melakukan evaluasi terhadap kegiatan dan proyek yang telah mereka selesaikan. Evaluasi tersebut akan dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Mahasiswa diminta untuk mengemukakan perasaan dan pengalaman mereka selama mengerjakan proyek tersebut. Setelah itu, dosen dan mahasiswa akan berdiskusi untuk meningkatkan kinerja selama pembelajaran dengan tujuan menemukan suatu temuan baru yang dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi pada tahap awal pembelajaran.

2) Validasi desain

Sebuah model pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media proyek telah dibuat dan dirancang. Setelah model tersebut dibuat, model tersebut kemudian diserahkan kepada validator untuk diverifikasi melalui lembar validasi rancangan pembelajaran. Lembar validasi ini berisi skenario pembelajaran yang akan dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan model pembelajaran bermedia proyek yang telah dirancang tepat dan sesuai.

Selain itu, validator juga akan memvalidasi materi yang akan digunakan dalam model pembelajaran untuk menilai kemampuan model dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa model pembelajaran bermedia proyek tersebut sesuai dengan keterampilan bahasa yang diharapkan dan dapat memberikan hasil pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, validasi terhadap model pembelajaran bahasa Indonesia yang bermedia proyek ini menjadi sangat penting untuk memastikan kualitas pembelajaran dan keberhasilan belajar bahasa siswa.

3) Revisi desain

Menurut saran dari validator, ada kebutuhan untuk memperbaiki desain pembelajaran, terutama pada Rancangan Pembelajaran (RPS), dengan memberikan perhatian khusus pada urutan pelaksanaan pembelajaran yang harus lebih rinci dan terarah.

4) uji coba pemakaian

Rencana pembelajaran yang telah melewati tahap validasi akan diujicobakan pada kelas yang lebih kecil sebagai bahan eksperimen. Pada tahap kedua ini, peneliti akan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: Pertama, dosen akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah disusun. Kedua, peneliti akan melakukan observasi pada mahasiswa dan dosen, serta mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh keduanya. Ketiga, peneliti akan memulai diskusi dengan dosen mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Terakhir, dengan mempertimbangkan hasil pengamatan dan diskusi, peneliti akan memperbaiki model pembelajaran.

5) evaluasi penyempurnaan

Dalam pengujian proyek khusus terutama dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa kelemahan yang masih ditemukan oleh dosen, mahasiswa, dan instrumen lainnya dalam manajemen dan pelaksanaannya. Kelemahan tersebut meliputi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa.

c. Tahap evaluasi

Tahapan akhir dalam pengembangan ini melibatkan penilaian penggunaan model pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan proyek sebagai sarana pembelajaran. Model pembelajaran proyek mengharuskan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bekerja secara mandiri dalam mengembangkan kemampuan belajar dan menghasilkan produk atau kegiatan yang konkret. Dalam model pembelajaran proyek ini, mahasiswa dapat mengasah keterampilan berbahasa melalui kerja sama dengan kelompok yang telah ditentukan. Model pembelajaran proyek dalam pengajaran bahasa Indonesia memungkinkan

mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas menghasilkan proyek atau kegiatan dengan menggunakan keterampilan seperti penelitian, analisis, perancangan simulasi, dan presentasi hasil kerja mereka.

Dalam tahap pengembangan, sekelompok peneliti telah merancang sebuah proyek yang akan dilakukan oleh sejumlah mahasiswa. Proyek ini didasarkan pada identifikasi masalah yang telah dilakukan pada tahap pengumpulan data sebelumnya. Proyek tersebut mencakup beberapa elemen penting yang harus dilakukan. Pertama, para mahasiswa diharapkan untuk membuat simulasi penggunaan keterampilan berbahasa yang relevan. Hal ini melibatkan praktik dan penerapan keterampilan bahasa yang telah dipelajari dalam situasi yang realistis. Selanjutnya, para mahasiswa diharapkan untuk melibatkan diri dalam diskusi dan analisis yang mendalam dengan kelompok mereka tentang proyek keterampilan bahasa yang harus mereka selesaikan. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang proyek dan membantu mereka mengembangkan strategi yang efektif untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Kemudian, kerja sama yang baik antar mahasiswa dalam menyelesaikan proyek ini juga menjadi fokus penting. Para mahasiswa diharapkan untuk bekerja sama sebagai tim, saling mendukung, dan berkontribusi secara aktif dalam mencapai tujuan proyek. Setelah menyelesaikan proyek, para mahasiswa diharapkan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan seluruh kelas. Presentasi ini bertujuan untuk membagikan pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan selama proses pengembangan proyek kepada orang lain. Terakhir, proyek ini akan dievaluasi oleh dosen yang bertugas. Dosen akan memberikan evaluasi terhadap proyek yang telah dilakukan oleh para mahasiswa, melihat sejauh mana proyek ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan umpan balik konstruktif kepada para mahasiswa agar mereka dapat terus meningkatkan kualitas karya mereka di masa depan.

Penyesuaian telah dilakukan pada rancangan proyek agar sesuai dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS), dan Lembar Kerja Mahasiswa yang menentukan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang harus dicapai oleh mahasiswa. Evaluasi dilakukan pada tiga aspek penggunaan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis proyek menggunakan media, yaitu:

1. Analisis pelaksanaan model proyek

Dalam tahapan ini, dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan model pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan proyek sebagai media pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi sebagai alat. Ada empat kelompok proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa, yaitu kelompok menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap kelompok harus mengerjakan proyek keterampilan bahasa sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan dan dilakukan dalam

bentuk kerja kelompok yang mengharuskan mahasiswa untuk aktif berpartisipasi dan memberikan ide-ide dalam menyelesaikan proyek tersebut.

Sebuah kelompok sedang mengerjakan proyek menyimak dengan cara melakukan diskusi mengenai berbagai masalah dan faktor yang dapat menyebabkan kegagalan dalam kegiatan menyimak. Diskusi tersebut bertujuan untuk membuat proyek menyimak yang melibatkan praktik cara menyimak dari lagu, berita, atau pembicaraan. Mahasiswa diharuskan untuk mempresentasikan proyek mereka di depan kelas. Penggunaan model pembelajaran dalam proyek ini telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan menyimak.

Kelompok berbicara menggunakan simulasi kegiatan berbicara yang baik, seperti menjadi pewarta, melakukan wawancara, dan diskusi, dalam mengerjakan proyek mereka. Mereka berhasil melaksanakan model pembelajaran bahasa Indonesia bermedia proyek pada keterampilan berbicara dengan baik, sesuai dengan aspek pembelajaran proyek. Pada akhirnya, kelompok berbicara dapat mempresentasikan proyek mereka dengan sukses.

Kelompok membaca dan kelompok menulis sama-sama bekerja pada proyek yang melibatkan presentasi mengenai kemampuan membaca dan menulis yang baik. Kelompok membaca berfokus pada teknik-teknik beragam dalam membaca dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sementara itu, kelompok menulis berfokus pada memberikan tutorial mengenai cara menulis kata, kalimat, dan paragraf yang baik dan sesuai dengan kaidah penulisan. Setelah menyelesaikan proyeknya, kedua kelompok akan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Secara keseluruhan, pembelajaran bermedia proyek dalam pengoptimalan keterampilan bahasa yang digunakan pada proyek-proyek tersebut telah berhasil diterapkan dengan baik. Mahasiswa aktif berpartisipasi dalam kerja kelompok dan memberikan ide-ide kreatif dalam menyelesaikan proyek tersebut..

2. Analisis Aktivitas Mahasiswa

Evaluasi dilakukan terhadap aktivitas dan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model proyek bermedia keterampilan berbahasa. Evaluasi ini melibatkan analisis terhadap aktivitas mahasiswa mulai dari tahap pembagian tugas. Aspek yang menjadi perhatian meliputi 1) respons mahasiswa terhadap stimulus dari dosen, 2) kolaborasi dalam kelompok, 3) interaksi dengan kelompok lain, 4) partisipasi mahasiswa, dan 5) respons dari mahasiswa.

3. Analisis respon-balik mahasiswa terhadap kepraktisan model pembelajaran bermedia proyek

Setelah kelompok-kelompok mahasiswa menyelesaikan tugas proyek mereka, mereka diberikan kuesioner untuk mengumpulkan informasi tentang pendapat mereka mengenai model pembelajaran proyek yang telah diimplementasikan. Model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis proyek dijadikan fokus dalam penilaian efektivitas model pembelajaran yang telah digunakan oleh mahasiswa selama pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan penilaian dari mahasiswa dan dosen pada lembar evaluasi praktikalitas. Setiap item pada lembar evaluasi diberikan skor dengan pilihan jawaban "sangat setuju" (5), "setuju" (4), "cukup setuju" (3), "kurang setuju" (2), dan "tidak setuju" (1). Skor total kemudian dihitung untuk setiap mahasiswa dan dosen pada setiap aspek yang dinilai.

5. PENUTUP

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di lingkungan perguruan tinggi dapat menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sebagai alternatif yang efektif. Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap yang komprehensif, di antaranya: 1) tahap praprojek, 2) mengidentifikasi masalah, 3) merancang desain dan jadwal proyek secara kolaboratif, 4) melakukan penelitian dan analisis data, serta 5) merancang produk yang dihasilkan dari penelitian tersebut. Model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang terstruktur dan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.. Kedua dari segi efektivitas penggunaan model pembelajaran bermedia proyek baik pada pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi maupun pada pembelajaran mata kuliah/ mata pelajaran lain di sekolah rata-rata mendapatkan hasil yang efektif. Ini artinya pembelajaran bermedia proyek masih relevan digunakan dan menjadi solusi alternatif dalam menghadapi tuntutan kebutuhan model pembelajaran untuk menghadapi era 5.0. Sebagai catatan akhir, pembelajaran bermedia proyek tentu juga harus didukung tingkat kreativitas dosen/guru dalam mendampingi mahasiswa/siswa tatkala perkuliahan berlangsung, tanpa kreativitas model ini juga tidak akan menghasilkan apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. PT Refika Aditama.
- Cucu, N. H. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama.
- Hadi, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5, 46–54.

- Kadek, N. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di Stmik Stikom Indonesia Berbasis Proyek. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, VIII, 125–135.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Raja Grafindo.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Mulyasa. (2005). *Manajemen Berbasis Sekolah : Konsep Strategi dan Implementasi*. Remaja Rosda Karya.
- Nisa, A. R. K. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pjj Terhadap Pemahaman Materi. *ALINEA Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*, 10, 61–66.
- Oey-Gardiner, M. (2017). *Era Disrupsi: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia (AIPI).
- Rachayu, Y. F. & I. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Proyek di Era Revolusi Industri 4.0. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19, 173–185.
- Rohmadi, M. (2018). *Menjadi Manusia Inspiratif*. Yuma Pustaka.
- Sri Widiyanti¹, D. R. (2021). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *ITCIDA Dimensi Teknologi Informasi*, 7, 35–43.
- Suseno, R. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Mahasiswa. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 9, 90–99.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Wena. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.

