

1

*by* Book Chapter

---

**Submission date:** 20-Mar-2023 01:36PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2041468547

**File name:** Book\_Chapter\_2020-83-90.pdf (221.61K)

**Word count:** 1651

**Character count:** 11128

**1**  
**PEMBELAJARAN *TEACHING* MEDIA DENGAN  
*PROJECT-BASED LEARNING MODEL*  
VIA *ONLINE***

**Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd<sup>10</sup>**  
**IAIN Metro**

*“Model pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mereka anggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa”*

**A. Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 yang mulai mewabah di Indonesia sejak bulan Februari tahun 2020 memaksa pemerintah mengambil berbagai kebijakan di segala bidang. Salah satu kebijakan di bidang pendidikan adalah dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang kemudian lebih dikenal dengan istilah pembelajaran *online* atau pembelajaran dalam jaringan. Syarat mutlak pembelajaran dalam jaringan yaitu dengan memaksimalkan penggunaan media internet sebagai sarana utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Meskipun sejatinya pembelajaran dalam jaringan bukanlah merupakan hal

---

<sup>10</sup> Aria Septi Anggaira, lahir di Kota Metro, pada 29 September 1979. Penulis merupakan Dosen IAIN Metro dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris pada Universitas Lampung (2002). Penulis menyelesaikan Magister Pendidikan Bahasa Inggris pada Universitas Negeri Yogyakarta (2012), dan menyelesaikan program Doktor Ilmu Pendidikan Bahasa pada Universitas Negeri Jakarta (2017).

1

yang baru bagi dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan kita sudah sejak lama menerapkan pembelajaran dalam jaringan, namun tidak mewajibkan semua satuan pendidikan untuk menerapkannya. Hal tersebut yang membedakan dengan kondisi saat ini, dimana semua satuan pendidikan diwajibkan untuk melakukan pembelajaran dalam jaringan.

Terhitung sejak pertengahan bulan Maret tahun 2020, seluruh level pendidikan, dimulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi mulai menerapkan pembelajaran dalam jaringan. Dengan diterapkannya sistem pembelajaran dalam jaringan tentu saja mengubah semua proses pembelajaran yang sebagaimana biasanya dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran di dalam kelas dengan tatap muka tergantikan dengan pembelajaran menggunakan media elektronik seperti laptop, tablet, ataupun *handphone* dengan bantuan koneksi internet.

Perubahan yang terjadi tidak hanya pada cara belajar dan mengajar, namun pada semua aspek pembelajaran. Kurikulum yang ada harus disesuaikan dengan kondisi saat ini, begitu juga dengan silabus serta rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru ataupun dosen. Selain itu, pada proses pembelajaran, guru atau dosen juga harus dapat memilih media apa yang dapat digunakan, misalnya penggunaan aplikasi atau *platform* tertentu yang dapat mempermudah kegiatan belajar dan mengajar. Dan yang tidak kalah penting, guru ataupun dosen harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan juga efektif sehingga siswa maupun mahasiswa tetap termotivasi untuk belajar meskipun secara daring.

Pada pelaksanaan pembelajaran daring yang sudah berlangsung lebih dari 6 bulan, terdapat beragam respons baik dari guru, dosen, siswa, mahasiswa, bahkan orang tua tentang proses pembelajaran daring. Respon yang diberikan juga sangat beragam, seperti jaringan internet, motivasi belajar, peran guru bahkan peran orang tua juga menjadi salah satu aspek yang

[ Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd. ]

harus diperhatikan dalam proses pembelajaran daring. Karena semuanya akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran daring.

Di awal masa pandemi, IAIN Metro membebaskan dosen untuk memilih *software*, aplikasi, ataupun *platform* untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Saya memilih menggunakan layanan *Google Classroom* dan juga grup *Whatsapp* sebagai media belajar. Hal ini dikarenakan permintaan dari mahasiswa untuk menggunakan kedua layanan tersebut. Meskipun terasa belum maksimal ketika proses belajar berlangsung, namun saya berusaha untuk tetap menjadikan pembelajaran tetap bermakna. Sejak dosen dan mahasiswa memperoleh bantuan berupa kuota internet dari pemerintah yang disalurkan melalui pihak kampus, akhirnya kami memutuskan untuk menggunakan *zoom meeting* ataupun *google meet* sebagai media pembelajaran. Hal ini dirasakan lebih efektif dan memotivasi mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan.

Pada semester ganjil tahun pelajaran 2020-2021 ini, pihak kampus telah menyediakan *Learning Management System (LMS)* berbasis *Moodle* sebagai media yang wajib digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk kegiatan pembelajaran. Dosen dan mahasiswa diberi pelatihan terkait penggunaan LMS. Hal ini tentu saja sangat membantu dosen dan mahasiswa ketika proses pembelajaran.

Saya mengajarkan mata kuliah *Teaching Media* pada semester ini, yang merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Tadris Bahasa Inggris (TBI) semester 3. Saya membuat sedikit perubahan terkait Rencana Pembelajaran Semester. Jika biasanya saya hanya berfokus pada jenis-jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka di dalam kelas, sekarang mahasiswa juga dikenalkan dengan beragam media pembelajaran digital yang tentunya dapat digunakan untuk mengajar secara daring. Diharapkan nantinya setelah mengikuti

1 perkuliahan, mereka mampu membuat ataupun mengembangkan beragam media pembelajaran baik media konvensional ataupun media digital.

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan LMS dan juga *zoom meeting*. Meskipun mahasiswa masih banyak yang terkendala dengan signal yang kurang baik, namun terlihat mereka lebih antusias ketika mengikuti perkuliahan. Saya berusaha maksimal membuat pembelajaran efektif, dengan melibatkan mahasiswa ketika proses pembelajaran. Model pembelajaran yang saya gunakan dalam masa *new normal* ini adalah *Project-Based Learning Model* atau Model Pembelajaran Berbasis Proyek.

## **B. *Project-Based Learning* Sebagai Model Pembelajaran di Masa *New Normal***

Model pembelajaran ini diyakini sesuai untuk diterapkan di era *new normal* (Ipmlampung, 2020:1), Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang autentik dimana siswa merencanakan, menerapkan, dan mengevaluasi proyek yang memiliki aplikasi terhadap dunia nyata di luar pembelajaran di kelas (Raisback, 2002:6). Artinya, pembelajaran berbasis proyek menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga menghadapkan siswa kepada dunia nyata selain pembelajaran di kelas saja.

Di saat pembelajaran tanpa tatap muka harus dilakukan, pembelajaran berbasis proyek memang merupakan pilihan yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran daring. Pembelajaran ini berbeda dari pembelajaran tradisional (Poonpon, 2010: 2) karena menekankan pembelajaran melalui, interdisipliner, dan kegiatan terpadu yang berpusat pada siswa dan dalam situasi dunia nyata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan

pergeseran paradigma dari metode pengajaran tradisional menjadi metode yang inovatif, otentik, dan relevan dengan pengalaman dunia nyata siswa. Siswa terlibat dalam proses penyelidikan mendalam untuk memecahkan masalah yang kompleks.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan proyek sebagai media dan pusat dari pembelajaran. Siswa menjadi pusat pengendali proyek yang dilaksanakan di dalam proses pembelajaran (Thomson, 200:3-4). Wena (2009:144-145) menyatakan bahwa di dalam pembelajaran berbasis proyek: a) siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, c) siswa merancang proses untuk mencapai hasil, d) siswa bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, e) siswa melakukan evaluasi secara kontinu, f) siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, f) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, h) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi pada kesalahan dan perubahan.

Pembelajaran berbasis proyek memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa, menuntut siswa belajar secara mandiri. Dengan demikian jelas bahwa model pembelajaran ini sangat sesuai digunakan di masa new normal, dimana peran guru tidak terlalu dominan dalam proses pembelajaran dan hanya sebagai fasilitator.

### **C. Pembelajaran *Teaching Media* dengan *Project-Based Learning***

Pembelajaran "*Teaching Media*" bertujuan untuk mengenalkan beragam media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dari yang sederhana hingga digital media, yang memanfaatkan alat-alat elektronik

ataupun media yang berbasis komputer kepada mahasiswa. Selain mengenalkan jenis-jenis media pembelajaran, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan keterampilan berbahasa dan juga materi yang diajarkan (Anggaira, 2020:1).

Pada masa new normal ini, media pembelajaran yang sangat disarankan untuk digunakan adalah media digital. Media digital adalah media yang dikodekan dalam format yang dapat dibaca oleh mesin (machine-readable) (Wikipedia, 2020:1). Dengan demikian terdapat banyak sekali jenis dari media digital. Seperti telah dibahas sebelumnya, media digital yang digunakan dalam pembelajaran *Teaching Media* adalah LMS berbasis *Moodle* dan *Zoom Meeting*. Sedangkan model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran berbasis proyek. Dengan model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dapat leluasa untuk membuat proyek yaitu sebuah media pembelajaran yang nantinya akan mereka gunakan pada simulasi mengajar.

Mahasiswa melakukan 4 tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek. Tahapan tersebut yaitu, a) *starting the project*; dosen dapat membuat pertanyaan penuntun sehingga mahasiswa mendapatkan ide tentang apa yang akan dilakukan dan terdorong untuk mempelajari dan mengembangkannya. Kemudian mahasiswa menetapkan kerangka proyek dan merencanakan metode pengembangan, hasil akhir dan tanggung jawab setiap individu, b) Perencanaan proyek dilakukan antara dosen dan mahasiswa secara kolaboratif. Dengan demikian, mahasiswa merasa memiliki proyek tersebut. Perencanaan meliputi pemilihan proyek, aturan main pengerjaan proyek, serta mendata kebutuhan alat dan bahan yang digunakan untuk menyelesaikan proyek, c) *Reporting to the class*; tahap ini terdiri dari presentasi dan mendapatkan masukan dari mahasiswa lainnya tentang kemajuan dan peningkatan proyek, d) *Assessing*

[ Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd. ]

*the project*; produk akhir dapat dievaluasi oleh siswa sendiri ataupun dosen.

Keempat tahapan model pembelajaran berbasis proyek tersebut dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri, meskipun peranan dosen sebagai fasilitator tetap ada. Dengan model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan ataupun membuat media pembelajaran yang mereka anggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. semua proses pembelajaran dilakukan secara daring. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa (Xu dan Liu, 2010). Dan yang juga tak kalah penting, bahwa model pembelajaran ini juga sangat sesuai digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris (Poonpon, 2010:4).

Media pembelajaran yang dihasilkan oleh mahasiswa semester 3 sangat beragam, dari media yang konvensional seperti gambar, hingga media digital yaitu menggunakan beragam aplikasi dan *platform*. Mahasiswa tidak menjadikan kuliah daring sebagai penghalang mereka untuk berkreasi dan menghasilkan media pembelajaran yang luar biasa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *teaching media* secara daring dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek bisa terus diterapkan dengan baik.

### Daftar Pustaka

- Anggaira, Aria Septi. 2020. *Rencana pembelajaran Semester Teaching Media*. Tadris Bahasa Inggris. Metro: IAIN Metro.  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_digital](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_digital) diakses pada 05 Oktober 2020  
[https://lpmlampung.kemdikbud.go.id/po-content/uploads/PjBL-edit\\_cecil\\_052020.pdf](https://lpmlampung.kemdikbud.go.id/po-content/uploads/PjBL-edit_cecil_052020.pdf) diakses pada 10 Agustus 2020



[ Pembelajaran *Teaching Media* dengan *Project-Based Learning Model...* ]

- Poonpon, Kornwipa. 2010. Enhancing English Skills Through Project-based Learning. *The English Teacher* Vol. XL: 1-10, h. 2.
- Railsback, Jennifer. 2002. *Project-Based Instruction: Creating Excitement for Learning*. Northwest Regional.
- Thomson, John W. 2000. *A Review of Research on Project-Based Learning* (California: The Auto Desk Foundation.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kotemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Xu, Yueyu., Liu, Wenqi. 2010. *A Project Learning Approach: a case study in China*. Asia Pacific educ. Rev.

---

ORIGINALITY REPORT

---

96%

SIMILARITY INDEX

97%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

23%

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---



anyflip.com  
Internet Source

96%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 15 words

Exclude bibliography  On