

Konseptualisasi Model *Project-Based Learning* pada Mata Kuliah Desain Grafis

Sinta Ulina Situmorang¹, Utari², Mia Andriyani³, Raudhatul Ismi⁴, Sarwandi^{5*}

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email: ¹sintasitumorang07052001@gmail.com, ²utariijaya1999@gmail.com, ³wandikocan02@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak

Pendidikan merupakan proses yang diatur secara sosial untuk mentransfer pengalaman dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Pada abad 21 ini, peserta didik harus mempunyai empat kompetensi, yaitu: berpikir kritis, berkrektivitas, berkomunikasi, dan bekerja sama, kompetensi tersebut harus tertanam di dalam diri peserta untuk dalam menghadapi tantangan yang ada. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menanamkan empat kompetensi tersebut melalui proses pembelajaran, pendidik harus bisa memilih model pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, materi, dan lain sebagainya. Sebelum proses pembelajaran dimulai, seorang pendidik seharusnya sudah mempunyai sebuah konsep atau model pembelajaran yang akan digunakan, agar tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai. Di dalam penelitian ini dibahas konseptualisasi model pembelajaran *project-based learning* pada mata kuliah desain grafis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau studi kepustakaan, di mana peneliti mengumpulkan teori tentang model *project-based learning* kemudian membuat konsep model *project-based learning* yang akan diterapkan pada mata kuliah desain grafis.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Project Based Learning, Desain Grafis

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan manajemen proses pembelajaran termasuk penggunaan model pembelajaran yang inovatif [1], model pembelajaran yang inovatif itu tidak bisa terlepas dari pembelajaran konstruktivisme, di mana peserta didiklah yang menentukan dan menemukan pengetahuan sendiri [2]. Peserta didik selain dituntut untuk menguasai kemampuan pribadi, juga harus menguasai kompetensi yang dituntut di abad 21 ini, yaitu berpikir kritis, berkrektivitas, mampu berkomunikasi, dan bisa bekerja sama. Oleh karena itu, seorang pendidik di dalam proses pembelajaran selain memberikan teori yang cukup juga harus mampu memberikan contoh bagaimana memecahkan sebuah masalah atau membuat proyek melalui model pembelajaran yang digunakan [3].

Mata kuliah desain grafis merupakan salah satu mata kuliah yang ada di program studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Budi Darma dengan mata kuliah praktik. Seorang pendidik harus mampu menyiapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran diharapkan berpusat kepada peserta didik agar peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengembangkan soft skill dan bisa menghubungkan antara teori dengan praktiknya di lapangan.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model yang berpusat pada peserta didik adalah model *project-based learning* [4]. Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menghasilkan belajar yang positif tetapi juga membantu peserta didik untuk meningkatkan kognisi, etos kerja, dan keterampilan interpersonal [5]. Model *project-based learning* merupakan model pembelajaran menggunakan pendekatan intruksional yang dirancang berdasarkan kegiatan pembelajaran dengan tugas yang bersifat nyata dan memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik [6], model pembelajaran ini pada umumnya dilakukan peserta didik secara berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Implementasi dari model *project-based learning*, peserta didik tidak hanya mempelajari tentang teori, tetapi juga mempelajari tentang keterampilan yang ada di dalam masyarakat termasuk keterampilan berkomunikasi, menyampaikan presentasi, keterampilan berorganisasi dan manajemen waktu, keterampilan melakukan penelitian dan penyelidikan, keterampilan menilai diri, keterampilan berpartisipasi dan memimpin kelompok, dan berpikir kritis [6].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau penelitian kepustakaan dengan membaca dan mengkaji beberapa artikel nasional dan sumber lainnya untuk menjawab tujuan dari penelitian ini [7]. Penelusuran artikel menggunakan google scholar, internet, dan lainnya kemudian dilakukan pengumpulan teori-teori dan pembahasan tentang isu-isu terkait tentang konsep dari model *project-based learning*, peneliti akan melihat berbagai sudut pandang berkenaan dengan konsep yang dibuat dalam menerapkan model *project-based learning* dan kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik.

Analisis dilakukan dari berbagai artikel ilmiah terkait dengan model *project-based learning* yang digunakan di dalam proses pembelajaran. Artikel ini diperoleh dari jurnal nasional dan berbagai sumber lain yang sejenis.

Peneliti kemudian melakukan analisis dan mendeskripsikan konsep dari model *project-based learning* berdasarkan kajian dan pengamatan [8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekitar 40 tahun pembuktian terhadap implementasi dari model *project-based learning* sangat efektif dalam memahami materi pembelajaran, beberapa peneliti juga menunjukkan bahwa model *project-based learning* bisa meningkatkan prestasi akademik dan motivasi belajar peserta didik [6]. Tahapan pembelajaran model *project-based learning* secara garis besar terbagi menjadi tiga, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap laporan. Selanjutnya ketiga tahapan tersebut dibagi lagi menjadi delapan langkah sebagai berikut [9].



Gambar 1. Langkah-langkah model *project-based learning*

1. Memilih topik proyek

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang pendididkan adalah memilih topik proyek yang akan dibuat, tujuannya agar peserta didik dapat dengan mudah memahami topik dan tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam memilih topik adalah seorang pendididkan dapat memilih topik yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.

Tabel 1. Topik proyek

Pertemuan	Kompetensi dasar	Topik
9	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai teknik pengembangan media grafis	1. Membuat sketsa media grafis 2. Membuat media grafis dengan gand made
10	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai teknik pembuatan media grafis secara manual	1. Membuat desain grafis secara manual

2. Pra Komunikatif Kegiatan

Langkah yang kedua pra komunikatif kegiatan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendididkan seperti pengenalan kosakata baru, aplikasi yang dibutuhkan, fitur baru yang terdapat di dalam aplikasi, atau sejenisnya yang membantu peserta didik dalam membuat proyeknya nanti. Jika pendididkan menganggap bahwa langkah ini tidak penting, maka pendididkan bisa melanjutkan ke langkah berikutnya.

3. Mengajukan Pertanyaan Penting

Langkah ini merupakan langkah untuk mengajukan pertanyaan penting/esensial, pertanyaan ini diajukan oleh pendididkan kepada peserta didik yang nantinya akan dijawab dalam bentuk proyek. Pendididkan menyiapkan beberapa pertanyaan di dalam proses pembelajaran, pertanyaan ini bertujuan agar peserta didik memahami fokus dari proyek yang akan dibuat. Pendididkan bisa melakukan ransangan terhadap siswa dengan menampilkan video yang menarik atau menyajikan masalah yang ada di sekitar mereka, kemudian pendididkan mengajukan pertanyaan berdasarkan tayangan video tadi atau topik yang telah ditentukan.

Tabel 2. Pertanyaan penting

Kompetensi dasar	Pertanyaan penting
Mahasiswa diharapkan mampu menguasai teknik pengembangan media grafis	1. Bagaimana membuat sketsa media grafis? 2. Bagaimana membuat media grafis dengan gand made?
Mahasiswa diharapkan mampu menguasai teknik pembuatan media grafis secara manual	1. Bagaimana membuat desain grafis secara manual?

4. Merancang Rencana Proyek

Langkah merancang rencana proyek merupakan kegiatan untuk membuat rencana rangkai berdasarkan pertanyaan di langkah sebelumnya. Di dalam langkah ini pendidik sebagai fasilitator melihat rencana proyek tetap logis, rasional, dan dapat dibuat oleh peserta didik. Langkah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan membuat perencanaan kegiatan.

Tabel 3. Rancangan proyek

Kompetensi dasar	Pertanyaan penting	Proses inquiry	Hasil
Mahasiswa diharapkan mampu menguasai teknik pengembangan media grafis	1. Bagaimana membuat sketsa media grafis? 2. Bagaimana membuat media grafis dengan <i>gand made</i> ?	Mencari materi melalui internet, buku, atau jurnal	Presentasi, sketsa media grafis
Mahasiswa diharapkan mampu menguasai teknik pembuatan media grafis secara manual	1. Bagaimana membuat desain grafis secara manual?	Mencari materi melalui internet, buku, atau jurnal	Presentasi, karya media grafis

5. Membuat Timeline Proyek

Langkah membuat timeline proyek bertujuan untuk membuat peserta didik mempunyai keterampilan manajemen waktu, manajemen diri, dan kerja secara berkelompok. Peserta didik membuat timeline dimulai dari perencanaan sampai pelaporan hasil proyek. Timeline yang dibuat harus mencantumkan kegiatan, tenggat waktu, dan penanggung jawab. Kemudian semua kelompok mengumpulkan lembar timeline, dan lembar timeline tersebut bisa digunakan oleh pendidik untuk memantau kemajuan proyek.

Tabel 4. Timeline proyek

No	Aktivitas	Tugas	Deadline
1	Mencari bahan materi	Sinta	08.15 – 08.30 WIB
2	Menyiapkan tools yang akan digunakan	Okta	08.31 – 08.45 WIB
3	Mendesain sketsa media	Sinta & Okta	08.46 – 10.00 WIB

6. Menyelesaikan Proyek

Langkah ini merupakan inti dari model *project-based learning*, peserta didik membuat proyek dimulai dari proses inquiry sampai menyelesaikan proyek. Tujuan dari kegiatan ini, peserta didik mampu mengembangkan keterampilan mengolah data dan informasi, memecahkan masalah, meningkatkan kemandirian, kerja sama team, dan keterampilan komunikasi antar kelompok.

7. Menilai Hasil Proyek

Langkah ini bertujuan untuk menilai dan memastikan bahwa seluruh anggota kelompok bertanggung jawab atas hasil proyek yang mereka buat. Pendidik juga bisa menilai hasil proyek dalam bentuk penilaian formatif. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah peserta didik mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat.

8. Evaluasi Proyek

Langkah ini bertujuan untuk melakukan refleksi kegiatan dan memberikan umpan balik terhadap hasil proyek yang telah dibuat, dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, agar peserta didik dapat berbagi pengalaman mengenai kesulitan saat mengerjakan proyek dan bisa mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mengerjakan proyek tersebut.

4. KESIMPULAN

Di dalam proses pembelajaran, pendidik bisa menggunakan berbagai macam model pembelajaran, salah satunya model *project-based learning*. Model ini sudah sering digunakan dan beberapa peneliti mengungkapkan bahwa model ini bisa memicu peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Ada beberapa langkah yang terdapat di dalam model *project-based learning*, yaitu: memilih topik proyek, pra komunikatif kegiatan, mengajukan pertanyaan penting, merancang rencana proyek, membuat timeline proyek, menyelesaikan proyek, menilai hasil proyek, sampai melakukan evaluasi proyek yang telah dibuat.

REFERENCES

- [1] A. N. M. D. Zakiah Ismuwardani, "Implementation of Project Based Learning Model to Increased Creativity and Self-Reliance of Students on Poetry Writing Skills," *Journal of Primary Education*, vol. 8, no. 1, p. 51, 2019.
- [2] N. Sugrah, "IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, vol. 19, no. 2, p. 121, 2019.
- [3] N. J. S. Eko Indrawan, "Review Project Based Learning," *International Journal of Science and Research (IJSR)*, vol. 8, no. 4, p. 1014, 2019.
- [4] Indarti, "Implementing Project-Based Learning (PBL) in Final Collection to Improve the Quality of Fashion Design Student," *Innovation of Vocational Technology Education*, vol. 12, no. 1, p. 22, 2016.

- [5] C. Kettanun, "Project-based Learning and Its Validity in a Thai EFL Classroom," in GLOBAL CONFERENCE on LINGUISTICS and FOREIGN LANGUAGE TEACHING, United Arab Emirates, 2015.
- [6] B. Goodman, Project-Based Learning, Educational Psychology, 2010.
- [7] Hairiah, "Model Pembelajaran Pada Masa Covid," Journal of Instructional and Development Researches, vol. 1, no. 1, p. 1, 2021.
- [8] Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Jakarta: CV Alfabeta, 2010.
- [9] S. Team, HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning, Jakarta: SEAMEO QITEP in Language, 2020.