

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI SMA ISLAM TERPADU ASSALAM MARTAPURA

Latifah^{1*} & Ngalimun²

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Abdi Persada Banjarmasin,

² Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

e-mail: latifahhusien49@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini menggambarkan tentang pembelajaran berbasis proyek di SMA Islam Terpadu Assalam Martapura. Penelitian kualitatif yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan pengolahan data ke dalam konsep dan kategori. Simbol dalam bentuk deskripsi, yang ditempuh dengan cara merubah data ke formulasi. Dalam penelitian ini dikemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek siswa bekerja di dalam tim, mereka menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggungjawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan. Keterampilan-keterampilan yang telah diidentifikasi oleh siswa ini merupakan keterampilan yang amat penting untuk keberhasilan hidupnya, dan sebagai tenaga kerja merupakan keterampilan yang amat penting di tempat kerja kelak. Karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut berlangsung di antara siswa. Di dalam kerja kelompok suatu proyek, kekuatan individu dan cara belajar yang diacu memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Ketika pendekatan proyek ini dilakukan dalam modus belajar kolaboratif dalam kelompok kecil siswa, pendekatan ini juga mendapat dukungan teoretik yang bersumber dari konstruktivisme sosial.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek

Abstract: This research describes project-based learning at Assalam Martapura Integrated Islamic High School. The qualitative research carried out used a data processing approach into concepts and categories. Symbols are in the form of descriptions, which are achieved by changing data into formulations. In this research, it is stated that in project-based learning students work in teams, they discover the skills of planning, organizing, negotiating, and making consensus about the issues of the tasks to be carried out, who is responsible for each task, and how information will be collected and presented. The skills that have been identified by these students are skills that are very important for the success of their lives, and as workers are skills that are very important in the workplace in the future. Because the nature of project work is collaborative, the development of these skills takes place among students. In group work on a project, individual strengths and the ways of learning that are referred to strengthen the work of the team as a whole. The Project Based Learning Approach can be seen as an approach to creating a learning environment that can encourage students to construct knowledge and skills personally. When this project approach was carried out in a collaborative learning mode in small groups of students, this approach also received theoretical support originating from social constructivism.

Keywords: Project-Based Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Berbasis Proyek dipandang tepat sebagai satu model untuk pendidikan teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan teknologi dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di dunia kerja. Project-Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik (Bie, 2001). Berbeda dengan model-model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek, terisolasi/lepas-lepas, dan aktivitas pembelajaran berpusat pada guru; model Project-Based Learning menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, berpusat pada siswa, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Herchbach (1999) menegaskan, sekurang-kurangnya terdapat tiga tantangan yang harus dihadapi agar pendidikan teknologi terus memainkan peran pendidikan yang signifikan di abad akan datang. Pertama, dan paling penting, pendidikan teknologi harus berfokus pada bagaimana yang terbaik dapat melayani pembelajar. Sedikit waktu harus disisihkan untuk memikirkan tentang teknologi itu sendiri, dan lebih memperhatikan harapan atau kebutuhan orangtua dan pembelajar dari lapangan dan bagaimana kita dapat menerjemahkan harapan ini ke dalam program pendidikan teknologi yang konkret dan dekat dengan kehidupan mereka.

Kedua, lingkungan juga harus memberi peluang pendidikan yang terbaik. Pendidikan teknologi yang terbaik dapat disusun secara interdisipliner, lingkungan belajar berbasis aktivitas yang memberi peluang pembelajar menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah-masalah praktis dan teknologis. Kata-kata interdisipliner dan aktivitas perlu ditekankan. Barangkali di dalam lapangan atau *subject matter* yang lain tidak menjadi tekanan, akan tetapi dalam pendidikan teknologi, interdisipliner dan berbasis aktivitas itu memberi peluang bagi pembelajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dari lapangan studi lain yang berhubungan. Hal ini juga berarti menempatkan kegiatan belajar pembelajar di dalam konteks dunia nyata.

Ketiga, penting membangun dukungan di dalam komunitas kependidikan yang lebih besar tentang pentingnya pendidikan teknologi sebagai bagian bangunan kependidikan. Pendidikan teknologi adalah komponen integral yang penting di dalam dunia kependidikan secara menyeluruh.

Oleh karena itu, Householder (1999) menegaskan pendidikan teknologi harus: (1) memperluas landasan intelektual yang melatarbelakangi desain, manufaktur, konstruksi, komunikasi, transportasi, engineering, dan arsitektur yang memenuhi ruang teknik-teknik pengendalian alam dan dunia buatan manusia; (2) menjelaskan secara detail praktik dan *body of technological knowledge* agar mudah dikenali dan sebagai basis sumber perencanaan pembelajaran; (3) menyusun strategi pengembangan kurikulum yang komprehensif dan unik mengintegrasikan praktik dan pengetahuan dengan pemahaman kontemporer cara-cara pembelajar memperoleh pengetahuan dan keterampilan; (4) mengeksplorasi perbedaan individual dan kelompok, sehingga program yang tepat mungkin

didesain secara integral dengan kerangka kultural dan individual mereka; dan (5) mengkaji kontribusi studi di bidang teknologi di dalam dan di atas masyarakat kontemporer dengan visi yang jelas dan kritis untuk mencapai kualitas hidup generasi masadepan.

Berdasarkan penekanan-penekanan Herchbach, dan Householder di atas, maka prospek masa depan pendidikan teknologi ini memunculkan orientasi yang makin kuat pada banyaknya tujuan pendidikan berfokus pada pengembangan untuk hidup orang dewasa khususnya penyiapan salah satu aktivitas universal orang dewasa, yaitu kerja. Kerja, baik digaji maupun tidak digaji, terjadi di tempat kerja, rumah, dan masyarakat umum. Banyak kurikulum sekolah didesain untuk menyiapkan orang-orang muda untuk bekerja, dan seringkali dengan justifikasi *subject matter* ekonomi.

Di sisi lain, sekarang mulai banyak tempat kerja yang memberlakukan pekerja temporer atau pekerja kontrak, dan akan lebih banyak pengalaman berhenti dari pekerjaan yang satu dan ganti pekerjaan lain sebagai bagian dari karier pekerja. Majikan tidak lagi diikat dengan tuntutan peningkatan karier pekerja, dan tidak akan menanggung jaminan hari tua, pensiun, dan tunjangan kesehatan (Bjorkquist, 1999). Hal ini menggambarkan mobilitas pasar kerja yang makin tinggi. Kemampuan diskoveri, eksplorasi, dan pengembangan kecerdasan menjadi realistis di dalam kelas di mana teknologi berbasis mesin dan peralatan diajarkan. Banyak pelajaran teknologi akan penting secara ekonomik dan memperluas kepiawaian individu dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan berbasis proyek ini sengaja diterapkan pada SMA Islam Terpadu Assalam Martapura sebagai implementasi dalam pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan kemampuan seorang guru bermacam-macam baik tingkatan maupun variasinya, hal ini disebabkan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang berbeda-beda. Latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode mengajar yang baik dan benar. Pengalaman akan membuat seorang pengajar dapat menentukan dengan tepat metode mana yang akan dipergunakan. Kewibawaan merupakan kelengkapan mutlak yang bersifat abstrak karena guru akan berhadapan dan mengelola siswa dengan latar belakang yang berbeda beda. Jadi kemampuan guru patut dipertimbangkan dalam metode mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggambarkan tentang pembelajaran berbasis proyek di SMA Islam Terpadu Assalam Martapura. Penelitian kualitatif yang dilakukan adalah menggunakan pendekatan pengolahan data ke dalam konsep dan kateori. Simbol dalam bentuk deskripsi, yang ditempuh dengan cara merubah data ke formulasi.

Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah: 1) Observasi, yaitu: pengamatan setiap kegiatan. Data yang diamati akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk pengumpulan data selanjutnya. 2) Wawancara, yaitu: mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden. Data jawaban yang didapat dituangkan sebagai bukti keakuratan data dalam memberikan penjelasan. 3) Dokumentasi, yaitu: subjek yang menjadi sasaran utama dalam penelitian ini adalah foto wawancara antara guru dan siswa serta semua kegiatan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paradigma Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Dalam konteks peradaban makro, sekarang umat manusia sedang memasuki Abad Pengetahuan dan perlahan meninggalkan Abad Industrial. Atas dasar analisisnya terhadap empat program pendidikan yang berhasil mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada Abad Pengetahuan, Trilling dan Hood (1999) membuat daftar perbandingan karakteristik umum model pembelajaran Abad Pengetahuan yang dijangkau umat manusia dan Abad Industrial yang telah ditinggalkan umat manusia (Tabel 1). Perbandingan ini merefleksikan pandangan filosofis tentang teknologi (pendidikan), terutama antara pandangan moderen dan pandangan transformatif.

Tabel 1. Pembelajaran Abad Pengetahuan versus Abad Industrial

ABAD INDUSTRIAL	ABAD PENGETAHUAN
Teacher-as-Director	Teacher-as-Facilitator, Guide, Consultant
Teacher-as-Knowledge Source	Teacher-as-Co-learner
Curriculum-directed Learning	Student-directed Learning
Time-slotted, Rigidly Scheduled Learning	Open, Flexible, On-demand Learning
Primarily Fact-based	Primarily Project-& Problem-based
Theoretical, Abstract	Real-world, concrete
Principles & Survey	Actions & Reflections
Drill & Practice	Inquiry & Design
Rules & Procedures	Discovery & Invention
Competitive	Collaborative
Classroom-focused	Community-focused
Prescribed Results	Open-ended Results
Conform to Norm	Creative Diversity
Computers-as-Subject of Study	Computers-as-Tool for all Learning
Static Media Presentations	Dynamic Multimedia Interactions
Classroom-bounded Communication	Worldwide-unbounded Communication
Test-assessed by Norms	Performance-assessed by Expert, Mentors, Peers & Self

Berdasarkan Tabel 1 tersebut setidaknya-tidaknya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pertama, terlihat jelas bahwa pergeseran paradigma pembelajaran telah terjadi dalam praktik kependidikan. Banyak praktik pendidikan yang dianggap menguntungkan pada abad industrial, seperti belajar fakta, tubian (*drill*) dan praktik, hukum dan prosedur digantikan belajar dalam konteks dunia nyata, otentik melalui problem dan proyek, inkuiri, penemuan, dan invensi dalam praktik abad pengetahuan. Kedua, kita akan membayangkan betapa sulitnya mencapai perubahan yang sistematis ketika di lingkungan pendidikan kita masih teramat kental dengan kebiasaan praktik pendidikan di abad industrial, seperti belajar masih dikonsepsikan sebagai penyerapan fakta, belajar efektif dilakukan dengan drill, dst. Ketiga, semakin jelas bahwa teknologi komunikasi dan informasi adalah katalis penting

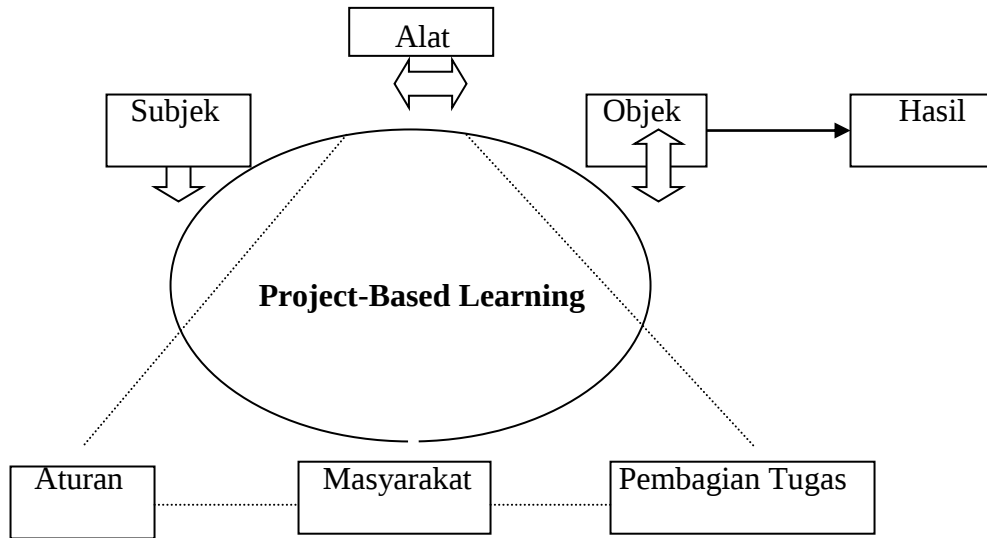
untuk gerakan kita menuju metode belajar di Abad Pengetahuan. Keempat, paradigma baru dalam belajar ini menggelar tantangan yang luar biasa besar dan peluang untuk pengembangan profesional, baik *preservice* maupun *inservice*, bagi guru-guru kita. Dalam banyak hal, redifinisi profesi pengajaran/pembelajaran dan peranan guru memainkan peranan penting dalam proses belajar.

Kini, para peneliti pembelajaran berargumen tentang lingkungan belajar dalam konteks yang kaya (*rich environment*). Pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna-guna (*meaningful-use*) dapat dikonstruksi melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik (CORD, 2001, Hung & Wong, 2000; Myers & Botti, 2000, ED, 1995; Marzano, 1992). Keotentikan kegiatan kurikuler terdukung oleh proses kegiatan perencanaan (*designing*) atau investigasi yang *open-ended*, dengan hasil atau jawaban yang tidak ditetapkan sebelumnya oleh perspektif tertentu. Pebelajar dapat didorong dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi kognitif antarpersonal yang berlangsung di dalam suasana kerja kolaboratif.

Kerja proyek dapat dilihat sebagai bentuk *open-ended contextual activity-based learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif (Richmond & Striley, 1996), yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam periode tertentu (Hung & Wong, 2000). Blumenfeld et.al. (1991) mendeskripsikan model belajar berbasis proyek (*project-based learning*) berpusat pada proses relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan, atau disiplin, atau lapangan studi.

Dukungan Teoretis Pembelajaran Berbasis Proyek

Secara teoretik dan konseptual, pendekatan belajar berbasis proyek ini juga didukung oleh teori aktivitas (Hung dan Wong, 2000; Activity Theory, [Online]) yang menyatakan bahwa struktur dasar suatu kegiatan terdiri atas: (a) tujuan yang ingin dicapai dengan (b) subjek yang berada di dalam konteks (c) suatu masyarakat di mana pekerjaan itu dilakukan dengan perantara (d) alat-alat, (e) peraturan kerja, dan (f) pembagian tugas (periksa, Gambar 1). Dalam penerapannya di kelas bertumpu pada kegiatan belajar yang lebih menekankan pada kegiatan aktif dalam bentuk melakukan sesuatu (*doing*) daripada kegiatan pasif “menerima” transfer pengetahuan dari pengajar.



Gambar 1. Proses dalam Teori Aktivitas

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek juga didukung teori belajar konstruktivistik. Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri (Murphy, 1997, [Online]). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Tatkala pendekatan proyek ini dilakukan dalam modus belajar kolaboratif dalam kelompok kecil siswa, pendekatan ini juga mendapat dukungan teoretik yang bersumber dari konstruktivisme sosial Vygotsky yang memberikan landasan pengembangan kognitif melalui peningkatan intensitas interaksi antarpersonal (Vygotsky, 1978; Davydov, 1995, Moore, 1999). Adanya peluang untuk menyampaikan ide, mendengarkan ide-ide orang lain, dan merefleksikan ide sendiri pada ide-ide orang lain, adalah suatu bentuk pengalaman pemberdayaan individu. Proses interaktif dengan kawan sejawat itu membantu proses konstruksi pengetahuan (*meaning-making process*). Dalam pandangan ini transaksi sosial memainkan peranan sangat penting dalam pembentukan kognisi (Richmond & Striley, 1996). Proses negosiasi kognitif interpersonal sebagai bentuk dari pengajuan gagasan, debat, dan menerima atau menolak selama proses interaksi dengan kawan sejawat memungkinkan perluasan dan penghalusan pengetahuan dan keterampilan. Dari perspektif teoretik ini, pendekatan belajar berbasis proyek ini memberikan alternatif lingkungan belajar otentik di mana pembelajar dapat membantu memudahkan siswa meningkatkan keterampilan mereka di dalam bekerja dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Sebagai pendekatan pembelajaran baru, Pembelajaran Berbasis Proyek potensial berhasil memperbaiki praktik pembelajaran pada pendidikan teknologi (dan kejuruan).

Pendekatan belajar berbasis proyek (*project-based learning*) memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi pembelajar dewasa untuk memasuki lapangan kerja. Menurut pengalaman Gaer (1998), di dalam *project-based learning* yang diterapkan untuk mengembangkan kompetensi para pekerja perusahaan, peserta pelatihan menjadi lebih aktif di dalam belajar mereka, dan banyak

keterampilan tempatkerja yang berhasil dibangun dari proyek di dalam kelasnya, seperti keterampilan membangun tim, membuat keputusan kooperatif, pemecahan masalah kelompok, dan pengelolaan tim. Keterampilan-keterampilan tersebut besar nilainya di tempat kerja dan merupakan keterampilan yang sukar diajarkan melalui pembelajaran tradisional. Hasil penelitian Departemen Pendidikan Amerika Serikat (ED) menunjukkan hal yang sama. Hasil kajian lintas daerah yang dilakukannya menunjukkan bahwa tugas-tugas yang dijalankan dalam bentuk kegiatan yang menantang dan mengesankan pada diri pebelajar memiliki pengaruh positif terhadap motivasi, pemahaman, dan unjuk kerja pebelajar (ED, 1995). Potensi keefektifan belajar berbasis proyek ini juga didukung oleh temuan-temuan penelitian belajar kolaboratif yang terbukti dapat meningkatkan pencapaian prestasi akademik, berpikir tingkat tinggi dan keterampilan berpikir kritis yang lebih baik, kemampuan memandang situasi dari perspektif lain yang lebih baik, pemahaman yang mendalam terhadap bahan belajar, lebih bersikap positif terhadap bidang studi, hubungan yang lebih positif dan suportif dengan kawan sejawat, dan meningkatkan motivasi belajar (Thomas, 2000; Johnson, Johnson, & Stanne, 2000; Kaufman, Felder & Fuller, 2000; Haller, Gallagher, Weldon, & Felder, 2000; Shia, Howard & McGee, 1998; Felder & Brent, 1996).

Konsep dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Cord, 2001; Thomas, Mergendoller, & Michaelson, 1999; Moss, Van-Duzer, Carol, 1998). Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pebelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata (Thomas, 2000).

Biasanya memerlukan beberapa tahapan dan beberapa durasi - tidak sekedar merupakan rangkaian pertemuan kelas - serta belajar kelompok kolaboratif. Proyek memfokuskan pada pengembangan produk atau unjuk kerja (*performance*), yang secara umum pebelajar melakukan kegiatan: mengorganisasi kegiatan belajar kelompok mereka, melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah, dan mensintesis informasi. Proyek seringkali bersifat interdisipliner. Misalnya, suatu proyek merancang *draft* untuk bangunan struktur (konstruksi bangunan tertentu) melibatkan pebelajar dalam kegiatan investigasi pengaruh lingkungan, pembuatan dokumen proses pembangunan, dan mengembangkan lembar kerja, yang akan meliputi penggunaan konsep dan keterampilan yang digambarkan dari matakuliah matematika, drafting dan/atau desain, lingkungan dan kesehatan kerja, dan mungkin perdagangan bahan dan bangunan. Menurut Alamaki (1999, Online), proyek selain dilakukan secara kolaboratif juga harus bersifat inovatif, unik, dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan pebelajar atau kebutuhan masyarakat atau industri lokal.

Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk pebelajar usia dewasa, seperti siswa, apakah mereka sedang belajar di perguruan tinggi maupun pelatihan transisional untuk memasuki lapangan kerja (Gaer, 1998). Di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek,

pebelajar menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka, instruktur berposisi di belakang dan pebelajar berinisiatif, instruktur memberi kemudahan dan mengevaluasi proyek baik kebermaknaannya maupun penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Produk yang dibuat pebelajar selama proyek memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh guru atau instruktur di dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, guru atau instruktur tidak lebih aktif dan melatih secara langsung, akan tetapi instruktur menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran pebelajar.

Proyek pebelajar dapat disiapkan dalam kolaborasi dengan instruktur tunggal atau instruktur ganda, sedangkan pebelajar belajar di dalam kelompok kolaboratif antara 4-5 orang. Ketika pebelajar bekerja di dalam tim, mereka menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggungjawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan. Keterampilan-keterampilan yang telah diidentifikasi oleh pebelajar ini merupakan keterampilan yang amat penting untuk keberhasilan hidupnya, dan sebagai tenaga kerja merupakan keterampilan yang amat penting di tempat kerja. Karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut berlangsung di antara pebelajar. Di dalam kerja kelompok suatu proyek, kekuatan individu dan cara belajar yang diacu memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum. Di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, proyek adalah strategi pembelajaran; pebelajar mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek. Ada kerja proyek yang mengikuti pembelajaran tradisional dengan cara proyek tersebut memberi ilustrasi, contoh, praktik tambahan, atau aplikasi praktik yang diajarkan sebelumnya dengan maksud lain. Akan tetapi, menurut kriteria di atas, aplikasi proyek tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai Pembelajaran Berbasis Proyek. Kegiatan proyek yang dimaksudkan untuk pengayaan di luar kurikulum juga tidak termasuk Pembelajaran Berbasis Proyek.

Proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek adalah terfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pebelajar menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin. Kriteria ini sangat halus dan agak susah diraba. Definisi proyek (bagi pebelajar) harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya yang diharapkan dapat berkembang menjadi lebih luas dan mendalam (Baron, Schwartz, Vye, Moore, Petrosino, Zech, Bransford, & The Cognition and Technology Group at Vanderbilt, 1998). Biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan atau *ill-defined problem* (Thomas, 2000). Proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek mungkin dibangun di sekitar unit tematik, atau gabungan (*intersection*) topik-topik dari dua atau lebih disiplin, tetapi itu belum sepenuhnya dapat dikatakan sebuah proyek. Pertanyaan-pertanyaan yang mengejar pebelajar, sepadan dengan aktivitas, produk, dan unjuk kerja yang mengisi waktu mereka, harus digubah (*orchestrated*) dalam tugas yang bertujuan intelektual (Blumenfeld, et al., 1991).

Proyek melibatkan pebelajar dalam investigasi konstruktif. Investigasi mungkin berupa proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah,

diskoveri, atau proses pembangunan model. Akan tetapi, agar dapat disebut proyek memenuhi kriteria Pembelajaran Berbasis Proyek, aktivitas inti dari proyek itu harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan (dengan pengertian: pemahaman baru, atau keterampilan baru) pada pihak pebelajar (Bereiter & Scardamalia, 1999). Jika pusat atau inti kegiatan proyek tidak menyajikan “tingkat kesulitan” bagi anak, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek Pembelajaran Berbasis Proyek yang dimaksud. Membersihkan peralatan laboratorium mungkin sebuah proyek, akan tetapi mungkin bukan proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek.

Proyek mendorong pebelajar sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek bukanlah ciptaan guru, tertulis dalam naskah, atau terpaketkan. Latihan laboratorium bukanlah contoh Pembelajaran Berbasis Proyek, kecuali jika berfokus pada masalah dan merupakan inti pada kurikulum. Proyek dalam Pembelajaran Berbasis Proyek tidak berakhir pada hasil yang telah ditetapkan sebelumnya atau mengambil jalur (prosedur) yang telah ditetapkan sebelumnya. Proyek Pembelajaran Berbasis Proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat rigid, dan tanggung jawab pebelajar daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional.

Proyek adalah realistik. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada pebelajar. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan pebelajar, konteks dimana kerja proyek dilakukan, kolaborator yang bekerja dengan pebelajar dalam proyek, produk yang dihasilkan, audien bagi produk-produk proyek, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai. Pembelajaran Berbasis Proyek melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah otentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

Pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi bersifat revolusioner di dalam isu pembaruan pembelajaran. Proyek dapat mengubah hakikat hubungan antara guru dan pebelajar. Proyek dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan pebelajar lebih kolaboratif daripada kerja sendiri-sendiri. Proyek juga dapat menggeser fokus pembelajaran dari mengingat fakta ke eksplorasi ide. Beberapa aspek yang membedakan pembelajaran Berbasis Proyek dengan pembelajaran tradisional dideskripsikan oleh Thomas, Mergendoller, & Michaelson (1999) sebagaimana dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbedaan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Tradisional

ASPEK PENDIDIKAN	PENEKANAN TRADISIONAL	PENEKANAN BERBASIS PROYEK
Fokus kurikulum	Cakupan isi	Kedalaman pemahaman
	Pengetahuan tentang fakta-fakta	Penguasaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip
	Belajar keterampilan “building-block” dalam isolasi	Pengembangan keterampilan pemecahan masalah kompleks
Lingkup dan Urutan	Mengikuti urutan	Mengikuti minat pebelajar

	kurikulum secara ketat	
	Berjalan dari blok ke blok atau unit ke unit	Unit-unit besar terbentuk dari problem Dan isu yang kompleks
	Memusat, fokus berbasis disiplin	Meluas, fokus interdisipliner
Peranan guru	Penceramah dan direktur pembelajaran	Penyedia sumber belajar dan partisipan di dalam kegiatan belajar
	Ahli	Pembimbing/partner
Fokus pengukuran	Produk	Proses dan produk
	Skor tes	Pencapaian yang nyata
	Membandingkan dengan yang lain	Unjuk kerja standard dan kemajuan dari waktu ke waktu
	Reproduksi informasi	Demonstrasi pemahaman
Bahan-bahan Pembelajaran	Teks, ceramah, Dan presentasi	Langsung sumber-sumber asli: bahan-bahan tersectak, interviu, dokumen, dll.
	Kegiatan dan lembar latihan dikembangkan guru	Data dan bahan dikembangkan oleh pebelajar
Penggunaan teknologi	Penyokong, peripheral	Utama, integral
	Dijalankan guru	Diarahkan pebelajar
	Kegunaan untuk perluasan presentasi guru	Kegunaan untuk memperluas presentasi pebelajar atau penguatan kemampuan pebelajar
Konteks kelas	Pebelajar bekerja sendiri	Pebelajar bekerja dalam kelompok
	Pebelajar kompetisi satu dengan lainnya	Pebelajar kolaboratif satu dengan lainnya
	Pebelajar menerima informasi dari guru	Pebelajar mengkonstruksi, berkontribusi, dan melakukan sintesis informasi
Peranan pebelajar	Menjalankan perintah guru	Melakukan kegiatan belajar yang diarahkan oleh diri sendiri
	Pengingat dan pengulang fakta	Pengkaji, integrator, dan penyaji ide
	Pembelajar menerima dan	Pebelajar menentukan

	menyelesaikan tugas-tugas laporan pendek	tugas mereka sendiri Dan bekerja secara independen dalam waktu yang besar
Tujuan jangka pendek	Pengetahuan tentang fakta, istilah, dan isi	Pemahaman dan aplikasi ide dan proses yang kompleks
Tujuan jangka panjang	Luas pengetahuan	Dalam pengetahuan
	Lulusan yang memiliki pengetahuan yang berhasil pada tes standard pencapaian belajar	Lulusan yang berwatak dan terampil mengembangkan diri, mandiri, dan belajar sepanjang hayat.

Keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek

Moursund, Bielefeldt, & Underwood (1997) meneliti sejumlah artikel tentang proyek di kelas yang dapat dipertimbangkan sebagai bahan testimonial terhadap guru, terutama bagaimana guru menggunakan proyek dan persepsi mereka tentang bagaimana keberhasilannya. Atribut keuntungan dari Belajar Berbasis Proyek adalah sebagai berikut:

1. *Meningkatkan motivasi.* Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa siswa suka tekun sampai melewati batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek. Guru juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Siswa melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih fun daripada komponen kurikulum yang lain.
2. *Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.* Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi siswa menekankan perlunya bagi siswa untuk terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
3. *Meningkatkan kolaborasi.* Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi (Johnson & Johnson, 1989). Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif (Vygotsky, 1978; Davidov, 1995).
4. *Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.* Bagian dari menjadi siswa yang independen adalah bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran Berbasis Proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Memperhatikan karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek, dukungan teoretik, dan review testimonial, maka model ini bisa menjadi komponen yang *well-established* dalam sistem pendidikan kita. Model Pembelajaran Berbasis Proyek adalah penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas otentik dan multidisipliner,

mengelola bujet, menggunakan sumber-sumber yang terbatas secara efektif, dan bekerja dengan orang lain. Ada bukti langsung maupun tidak langsung, baik dari guru maupun siswa, bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek menguntungkan dan efektif sebagai metode pembelajaran. Yang lebih penting, ada beberapa bukti bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek, dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain, memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa.

Kemampuan Guru Memilih dan Menentukan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek

Kemampuan seorang guru bermacam-macam baik tingkatan maupun variasinya, hal ini disebabkan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang berbeda-beda. Latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode mengajar yang baik dan benar. Pengalaman akan membuat seorang pengajar dapat menentukan dengan tepat metode mana yang akan dipergunakan. Kewibawaan merupakan kelengkapan mutlak yang bersifat abstrak karena guru akan berhadapan dan mengelola siswa dengan latar belakang yang berbeda beda. Jadi kemampuan guru patut dipertimbangkan dalam metode mengajar.

Dalam pembelajaran daring maka guru harus memastikan terlebih dahulu apakah semua perangkat yang dibutuhkan untuk terlaksananya pembelajaran daring telah terpenuhi, apakah siswanya sudah memahami penggunaan aplikasi atau media pembelajaran yang diperlukan. Guru yang mampu menguasai berbagai metode pembelajaran mungkin akan memiliki kesempatan untuk secara kritis terlibat dalam teori, penalaran pedagogis dan desain pembelajaran yang terkait dengan pendidikan daring dan jarak jauh ini. Sementara itu guru-guru yang kurang mampu harus melakukan perbaikan dengan cepat sehingga tak lagi gagap teknologi dan memungkinkan pembelajaran daring jarak jauh dapat berjalan sebagaimana layaknya.

Kemampuan guru memastikan semua persyaratan yang dibutuhkan dalam menyelenggarakan pendidikan daring akan membantunya melibatkan siswa/peserta didik berkomunikasi satu sama lain, dengan kegiatan terstruktur antara mode transmisi, kolaborasi dan aplikasi. Setidaknya guru menguasai salah satu saja dari teknologi yang tersedia sekarang dengan platform live-casting, dokumen kolaboratif, ruang dan aplikasi bersama (Matt Cornock: 2020).

Apabila persyaratan minimal sudah dipastikan dimiliki baik oleh guru maupun oleh siswa maka guru sudah bisa merencanakan dan menrapkan pembelajaran daring termasuk menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek. Sebaliknya jika guru sudah memastikan perangkat yang dibutuhkan untuk pembelajaran daring tidak terpenuhi atau terpenuhi sebagian sebaiknya dicarikan alternatif pembelajaran lainnya.

Guru harus punya perlengkapan pembelajaran daring. Peralatan TIK minimal yg harus dimiliki guru adalah laptop dan alat pendukung video conference. Keberadaan pernakgtat minimal yang harus dimiliki guru sangat perlu dipikirkan Bersama baik pemerintah kab/kota, provinsi dan pusat termasuk ortang tua untuk sekolah yang diselenggarakan oleh masyarakat. Sudah banyak fintech yang bergerak dibidang pemberian bantuan pengadaan perangkat teknologi baik untuk siswa, guru maupun sekolah. Pemaksaan pembelajaran daring dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek tidak akan efektif jika semua perangkat pembelajaran daring tidak terpenuhi dan ini akan berdampak kepada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis proyek siswa bekerja di dalam tim, mereka menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat konsensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggungjawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan. Keterampilan-keterampilan yang telah diidentifikasi oleh siswa ini merupakan keterampilan yang amat penting untuk keberhasilan hidupnya, dan sebagai tenaga kerja merupakan keterampilan yang amat penting di tempat kerja kelak. Karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut berlangsung di antara siswa. Di dalam kerja kelompok suatu proyek, kekuatan individu dan cara belajar yang diacu memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Tatkala pendekatan proyek ini dilakukan dalam modus belajar kolaboratif dalam kelompok kecil siswa, pendekatan ini juga mendapat dukungan teoretik yang bersumber dari konstruktivisme sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., Suwandewi, A., Tunggal, T., & Daiyah, I. (2022). Sisi Edukatif Pendidikan Islam Dan Kebermaknaan Nilai Sehat Masa Pandemi Covid-19 Di Kalimantan Selatan. *JIS: Journal Islamic Studies*, 1(1), 99-105.
- Aprianty, R. A., & Ngalimun, N. (2022). Model Bimbingan Konseling Perkembangan Dalam Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengalaman Belajar Yang Bermakna Di Sd Muhammadiyah 8 Banjarmasin. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 68-76.
- Arisa, A. (2024). Konsep Pendidikan Inklusif dalam Pandangan Islam. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(1), 257-263.
- Astuti, N., Mawardi, A. D., Ramadhani, M. I., & Fitriani, N. H. (2024). Dampak Positif Sistem Informasi Manajemen Pendidikan. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 20(2), 375-380.
- Karyanti, M. P., & Aminudin, S. P. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Penerbit K-Media.
- Latifah, L., & Ngalimun, N. (2023). Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi Melalui Transformasi Digital Dengan Pendekatan Manajemen Pendidikan Islam Di Era Society 5.0. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(1), 41-50.
- Latifah, L., Ngalimun, N., Setiawan, M. A., & Harun, M. H. (2020). Kecakapan Behavioral Dalam Proses Pembelajaran PAI Melalui Komunikasi Interpersonal: Behavioral Proficiency In The PAI Learning Process Through Interpersonal Communication. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 36-42.
- Mawardi, A. D. (2023). Persepsi Guru Pada Pelaksanaan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) Di SDN Banjarmasin. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 684-688.

- Ngalimun, M. (2014). Strategi dan model pembelajaran. *Yogyakarta: Aswaja Pessindo*.
- Ngalimun, N. (2022). Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Ilmiah . *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 265–278.
- Noortyani, R. (2024). Inovasi Pembelajaran Membaca Puisi pada Penggunaan Fitur Reels Instagram di Era Society 5.0. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(1), 148-152.
- Nugroho, A. G., & Latifah, L. (2022). Proses Pembelajaran Menggunakan Strategi Inkuiri Dalam Manajemen Berbasis Sekolah (Mbs) Dengan Hasil Kepuasan Guru Di Madrasah Tsanawiyah Assalam Martapura. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(2).
- Riinawati, N. (2022). Implementation of Character Education in Islamic Perspective at School. *Journal of Positive Psychology and Wellbeing*, 6(1), 561-566.
- Rosidi, A., Suprpti, S., & Ngalimun, N. (2024). Manajemen Pembiayaan Pendidikan. *Penerbit Tahta Media*.
- Suprpti, S., Ilmiyah, N., Latifah, L., & Handayani, N. F. (2022). Islamic Aqidah Learning Management to Explore the Potential of Madrasah Students. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 4664-4673.