

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

Wan Nurul Atikah Nasution¹, Eva Mizkat², Ainul Husna³,

Eva Margaretha Saragih⁴

^{1,2,4}Universitas Asahan

³Universitas Indraprasta PGRI

email: ¹wannurulatikhnasution@gmail.com, ²eva.mizkat@gmail.com,

³husnaay131@gmail.com, ⁴agethaevasaragih@gmail.com

Abstract: This study aims to (1) describe the process of developing digital-based learning media using the Project-Based Learning Model. 2) describe the results of the digital-based learning media. The resulting products are: (1) Digital-based Indonesian Language Learning Media. This research resulted in a product in the form of digital-based learning media developed by Indonesian Language and Literature Education students in the Learning Media course. This research method used R&D (Research and Development) structured using the ADDIE learning development model with five development stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The products developed by 25 students were: 3 students used Google Slides, 6 students used Canva Video, 4 students used Google Forms, 5 students used Quizizz, 5 students used PowerPoint (1 video and 4 slides), 1 student used Flipbook, and 1 student used Educaplay.

Keywords: Learning Media Development, Project-Based Learning, Digital Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Model *Project Based Learning*. 2) Untuk mendeskripsikan hasil media pembelajaran berbasis digital. Produk yang dihasilkan adalah: (1) Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada mata kuliah Media Pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) disusun dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil produk yang dikembangkan oleh 25 mahasiswa yakni: terdapat 3 orang mahasiswa menggunakan aplikasi *Google Slide*, 6 orang menggunakan *Video Canva*, 4 orang menggunakan aplikasi *Google form*, 5 orang mahasiswa menggunakan aplikasi *Quizizz*, 5 orang menggunakan aplikasi *Powerpoint* (1 video dan 4 slide), 1 orang menggunakan aplikasi *Flipbook*, 1 orang menggunakan aplikasi *Educaplay*.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Project Based Learning*, Media Digital

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk

mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Antonio & Imam, 2022). Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan

pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Sulasih dkk., 2017).

Selanjutnya dalam pelaksanaannya kurikulum merdeka sangat berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek (Budiono dkk., 2021). Karena dalam kurikulum merdeka juga memfokuskan pembelajaran dengan pengalaman, serta menciptakan karya baru. Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkelompok dalam memproses pengetahuan disetiap aktifitas pembelajaran proyek sebagai bentuk penguatan karakter. Aktifitas pembelajaran proyek yang dilakukan anak dapat menginspirasi anak untuk memberikan kontribusi dan dampak bagi lingkungan sekitarnya (Kosasih. 2020).

Pembelajaran menggunakan Model *Project Based Learning* akan menstimulus keterampilan anak sehingga setiap proyek yang dihasilkan anak meningkatkan pemahaman konseptual dan sekaligus menjawab persoalan isu-isu penting lainnya (Maria & Sedyono, 2017). Hal ini sejalan dengan adanya perubahan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menjadikan pembelajaran berbasis proyek sebagai karakter utama kurikulum merdeka dan dengan pembelajaran berbasis proyek anak akan memiliki kemampuan serta kesiapan bersekolah di jenjang selanjutnya (Rayanto, 2020). Penilaian perkembangan anak pada *Project Based Learning* dilakukan dengan pengamatan kegiatan dan hasil desain yang dirancang oleh pendidik. Selain itu proyek juga dapat membantu menguatkan peran orang tua sebagai mitra satuan.

Selain penggunaan model pembelajaran, komponen yang wajib adalah media pembelajaran. Dua komponen ini tidak terpisahkan, saling berkaitan di dalam proses pembelajaran.

Observasi yang dilakukan peneliti bahwa: 1. Kemampuan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum memadai untuk sebagai calon guru, terbukti dengan adanya hasil belajar mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, mahasiswa hanya mengembangkan media bersifat manual atau tradisional; 2. Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku teks dari ahli, modul ajar, dan buku penunjang lainnya yang sudah ada; 3. Bahkan tidak adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, karena dianggap ribet; 4. Media digital yang digunakan dalam menjelaskan materi hanya menggunakan *powerpoint* sebagai sarannya; 5. Mahasiswa belum bisa memahami proses pelaksanaan *Project Based Learning*. Berlandaskan permasalahan di atas, sebaiknya guru dapat meningkatkan dan memanfaatkan bahan ajar yang menarik, imajinatif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan tuntutan pendidikan era revolution 5.0, dimana perkembangan teknologi semakin pesat. Jangan sampai guru pada masa kini masih melakukan pembelajaran secara tradisional, apalagi menggunakan modul yang sudah zaman dahulu.

Untuk itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dengan sistem model *Project Based Learning* mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa sebagai calon guru merancang media pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Semester 4 Tahun Ajaran 2024/2025.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Model *Project Based Learning*? (2) Bagaimana hasil media pembelajaran berbasis digital?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses

pengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Model *Project Based Learning*. (2) Untuk mendeskripsikan hasil media pembelajaran berbasis digital.

Selain itu, penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru (calon guru) dalam proses belajar mengajar dan dijadikan sebagai masukan untuk memilih media pembelajaran serta menggunakan model *Project Based Learning*, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran. Sementara untuk peneliti sendiri, dapat menjadi pengalaman baru dan inovasi baru dalam menyusun *media berbasis digital* menggunakan model *project based learning* guna mengoptimalkan potensi peserta didik (mahasiswa) dalam merancang media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg dan Gall. R & D Education adalah model pembangunan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian diujikan di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektivitas yang ditentukan, kualitas, atau standar yang sama (Sugiyono, 2018).

Metode penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) disusun dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Sederajat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini terdapat 25 mahasiswa yang mengembangkan media pembelajaran digital, dan prosesnya meliputi:

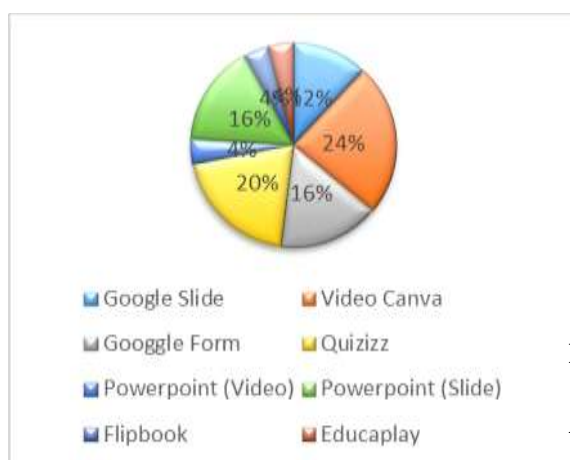
1. Tahap Analisis (*Analysis*) pada tahap ini dilakukan analisis perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan tahap analisis dengan melakukan observasi awal kebutuhan peserta didik di lapangan, selanjutnya menganalisis setiap alur tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menganalisis materi berdasarkan tujuan pembelajarannya.
2. Tahap Desain/perencanaan. Hasil dari tahapan sebelumnya memberikan jalan untuk melanjutkan ke tahap yang selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan media pembelajaran. Tahap ini merupakan perancangan media pembelajaran berbasis digital. Tahap ini juga meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam media yang dikembangkan sesuai dengan aspek isi pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Tahap Pengembangan (*Development*):
 - a) Mengembangkan desain media pembelajaran berbasis digital. Tahap ini yang dilakukan adalah memilih gambar-gambar yang sesuai, menyusun gambar sesuai dengan layout dan desain materi, dan kuis.
 - b) Mengembangkan tampilan dan isi materi pada media pembelajaran. Tahap ini tampilan dan isi materi pada media pembelajaran menggunakan berbagai jenis aplikasi digital disusun secara sistematis sesuai dengan strategi pembelajaran *project based learning*.
4. Evaluasi/pengevaluasian produk akhir. Tahap keempat atau tahap akhir adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berdasarkan tahap sebelumnya. Hasil produk dikembangkan mahasiswa yang dilakukan pada 25 mahasiswa. Selanjutnya hasil produk diuji coba. Berdasarkan hasil uji coba mahasiswa ini jika masih terdapat kekurangan

maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan setiap mahasiswa. Setelah selesai dilakukan revisi dan hasil dari uji coba mahasiswa mendapatkan hasil kelayakan untuk digunakan, maka media pembelajaran siap untuk digunakan.

Berikut daftar hasil produk media pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tabel 1. Daftar Hasil Produk Media Pembelajaran

No.	Nama Media Pembelajaran Digital	Jumlah Mahasiswa
1	<i>Google Slide</i>	3
2	<i>Video Canva</i>	6
3	<i>Googgle Form</i>	4
4	<i>Quizizz</i>	5
5	<i>Powerpoint (Video)</i>	1
6	<i>Powerpoint (Slide)</i>	4
7	<i>Flipbook</i>	1
8	<i>Educaplay</i>	1
Jumlah		25



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, terdapat 3 orang mahasiswa menggunakan aplikasi *Google Slide*, 6 orang menggunakan *Video Canva*, 4 orang menggunakan aplikasi *Google form*, 5 orang mahasiswa menggunakan aplikasi *Quizizz*, 5 orang menggunakan aplikasi *Powerpoint* (1 video dan 4 slide, 1 orang menggunakan aplikasi *Flipbook*, 1 orang menggunakan aplikasi *Educaplay*. Dari hasil tersebut, penggunaan media digital yang bersifat pemberian materi diunggah oleh

aplikasi *Canva*, sedangkan untuk kuis atau tugas-tugas, diunggah oleh aplikasi *Quizizz*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia meliputi Pengkajian dan pengumpulan data (Analisis), Perencanaan media (Perancangan), Pengembangan media (Pengembangan), dan Pengevaluasian produk akhir.
2. Hasil produk yang dikembangkan oleh 25 mahasiswa yakni: terdapat 3 orang mahasiswa menggunakan aplikasi *Google Slide*, 6 orang menggunakan *Video Canva*, 4 orang menggunakan aplikasi *Google form*, 5 orang mahasiswa menggunakan aplikasi *Quizizz*, 5 orang menggunakan aplikasi *Powerpoint* (1 video dan 4 slide, 1 orang menggunakan aplikasi *Flipbook*, 1 orang menggunakan aplikasi *Educaplay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Alijoyo, & Imam Sapuan. (2022). *Perilaku Hijau Dan Penggunaan Eco-Product: Perspektif Generasi Millennial. Eduvest –Journal of Universal Studies*.
- Sulasih, Bejo, Rodia Syamwil, and S. W. (2017). "Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Study Berbasis Keunggulan Lokal Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan." *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1), 79–85.
- Budiono, A., Wiryokusumo, I., &

-
- Karyono, H. (2021). "Pengembangan Modul IPA Berbasis Literasi dan Integratif Dalam Memfasilitasi Belajar Mandiri Siswa." 8(293), 58–67. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p058>.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. Sari, Ed.). Bumi Aksara.
- Maria & Sedyono. (2017). "Pengembangan Model Manajemen Pembelajaran Berbasis Tik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Kelola UKSW*, 4(1), 59–71.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 teori dan praktek*. Lembaga Academic and Reasearch Development.
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.