

PRODUKSI MEDIA CETAK *PROJECT BASED LEARNING*

Endah Resnandari Puji Astuti, Muh Husein Baysha

Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram

endahresnandaripujiastuti@gmail.com

ABSTRAK

Pelaksanaan *Project Based Learning* pada mata kuliah media cetak dengan menghasilkan suatu produk, sebagai alternatif pilihan dalam mengembangkan *soft skill* mahasiswa sesuai bidang keahlian. Tujuan penelitian pada mata kuliah produksi media cetak adalah; (1) mendeskripsikan pelaksanaan *project Based learning*, (2) mengetahui ketercapaian hasil pelaksanaan *project Based learning*, (3) mengidentifikasi kendala pelaksanaan *project Based learning*. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif. Penentuan sumber data menggunakan metode sampel bertujuan (*purposive sampling*). Keabsahan data yang diperoleh dari penelitian ini maka digunakan *data triangulation*, dimana peneliti menggunakan beberapa sumber data yang sama. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini melalui cara; (1) reduksi data, yaitu merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan, (2) penyajian data, yaitu dengan menyajikan berbagai informasi yang diseleksi dalam rangka penarikan kesimpulan, (3) verifikasi data. Langkah-langkah pelaksanaan *Project Based Learning* yaitu: penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*), menyusun perencanaan proyek (*design project*), menyusun jadwal (*create schedule*), memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*), melakukan penilaian hasil (*assess the outcome*), dan evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*). Pelaksanaan *Project Based Learning* pada matakuliah produksi media cetak merupakan suatu langkah yang baik bagi perkembangan mutu pembelajaran pada prodi Teknologi Pendidikan, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala mendasar yaitu masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menulis dan dalam editing (menjadi editor).

Kata kunci: Media Cetak, *Project Based Learning*.

PENDAHULUAN

Tuntutan belajar di perdosenan tinggi selain menuntut kemampuan akademik (*hard skill*), mahasiswa juga dituntut untuk dapat meningkatkan kemampuan personalnya (*soft skills*), sehingga siap memasuki dunia kerja yang sesungguhnya setelah menyelesaikan studi. Mata kuliah Produksi Media Cetak merupakan mata kuliah wajib dengan jumlah 4 SKS di Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram. Pada umumnya proses pembelajaran pada perkuliahan ini hanya bersifat teoretis, sehingga pembelajaran kurang bermakna. Staf pengajar dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pengembangan pembelajaran dapat dilakukan dengan menekankan *soft skill*. Hasil penelitian oleh Budiharti tentang Inovasi Pembelajaran Dengan Menerapkan *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Pemrograman Pembelajaran Interaktif I menunjukkan bahwa perkuliahan dengan menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* telah

menghasilkan CD pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Mahasiswa mampu berpikir kreatif, mandiri dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan dunia pendidikan Sekolah Dasar (Jurnal Elementary School, Vol 1. No. 1, Januari 2014).

Model Project Based Learning merupakan pilihan alternatif pembelajaran mata kuliah terkait *technical skill* dan *soft skill* untuk sebagai upaya dalam meningkatkan kompetensi hasil belajar mahasiswa. Penerapan *Project Based Learning* mengedepankan mahasiswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang benar-benar ditemui di lapangan. Dalam pembelajaran ini mahasiswa akan berperan menjadi seorang profesional yang mencoba memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata. Mahasiswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2010: 4), Metodologi kualitatif adalah prosedur yang dihasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Tujuan penelitian ini mengidentifikasi pengembangan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* pada mata kuliah produksi media cetak. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi metode wawancara (*interview*), studi dokumen (*documentary study*), dan observasi (*observation*).

Penelitian ini digunakan *data triangulation*, dimana informasi dari berbagai sumber diseleksi. Data-data yang tidak konsisten dikonfirmasi ulang dan observasi. Untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Ada empat macam kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*debendability*), dan kepastian (*confirmability*).

Menurut Patton dalam Iqbal Hasan (2010: 29) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam penelitian ini, proses menganalisis data dimulai dengan mengumpulkan semua data dari studi dokumen, observasi dan wawancara. Penelitian ini digunakan *data triangulation*, dimana informasi dari berbagai sumber diseleksi. Data-data yang tidak konsisten dikonfirmasi ulang dan observasi. Untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Ada empat macam kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*debendability*), dan kepastian (*confirmability*). Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah model analisis interaktif mengalir, yaitu model analisis yang menyatu dengan proses pengumpulan data dalam suatu siklus. Secara garis besar analisis interaktif mengalir terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Project Based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Made Wena, 2013: 145). Sedangkan ahli lain menjelaskan “pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan tempat kerja (di industri) untuk menstrukturkan pengalaman-pengalaman yang didapat ditempat kerja berkontribusi pada sosial, akademik,

dan pengembangan karir pembelajar dan menjadi suplemen dalam kegiatan pembelajaran” (R. Mursid, 2012: 63). Menurut pendapat tersebut *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media dan beraktifitas langsung secara nyata. Keuntungan penerapan pembelajaran *Project Based Learning* antara lain; 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai, 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, 3) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, 4) Meningkatkan kolaborasi, 5) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi, 6) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber, 7) Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas, 8) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata, 9) Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata, 10) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat mahasiswa dalam proses belajar.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam Azhari Arsyad (2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
 - d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
 - g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).
2. Pilihan media teknologi mutakhir
 - i) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.

- j) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Kondisi Mahasiswa Semester IV Prodi Teknologi Pendidikan

Mahasiswa yang mengambil Matakuliah Produksi Media Cetak adalah mahasiswa semester genap yaitu semester IV. Mahasiswa Semester IV Prodi Teknologi Pendidikan Tahun Pelajaran 2015/2016 yang mengambil Mata kuliah Produksi media cetak terdiri dari 54 orang mahasiswa yang dibagi dalam 2 kelas, yaitu kelas A sebanyak 31 mahasiswa dan kelas B sebanyak 33 mahasiswa. Berikut adalah data mahasiswa yang mengambil mata kuliah produksi media cetak.

Mahasiswa semester IV Jurusan Teknologi Pendidikan merupakan mahasiswa dengan karakter yang beragam. Hal ini disebabkan Karena mereka berasal dari daerah yang berbeda-beda. Ada mahasiswa yang berasal dari Lombok Timur, Lombok Tengah, Lombok Barat, Mataram, Bima, Dompu, bahkan ada yang berasal dari NTT. Namun, dalam perbedaan tersebut, mereka tetap dapat bekerja sama dalam proses belajar di kelas. Selain itu, mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Semester IV berasal dari berbagai macam latar belakang ekonomi yang berbeda. Sebagian besar orang tua mahasiswa berprofesi sebagai pegawai swasta seperti wirausahawan, petani dan pedagang. Ada juga orang tua mahasiswa yang latar belakang pekerjaan orang tuanya PNS, TNI/POLRI, politisi, dan perangkat desa. Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan mayoritas beragam Islam dan sebagian kecil beragama Hindu, Kristen, dan Katolik. Walaupun ada perbedaan agama, akan tetapi tidak mempengaruhi keakraban antar mahasiswa. Dalam berbagai perbedaan yang ada dalam kelas semester IV, baik semester IV A maupun semester IV B, hal ini tidak mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Suasana belajar mengajar dalam kelas dan komunikasi antara mahasiswa tetap dapat berjalan dengan baik khususnya pada matakuliah Produksi Media Cetak.

Pembelajaran Mata Kuliah Produksi Media Cetak

Mata kuliah produksi media cetak adalah matakuliah semester IV yang terdiri dari 4 sks. Matakuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan. Matakuliah produksi media cetak juga merupakan kelompok mata kuliah keahlian berkarya yang menuntut mahasiswa untuk dapat menciptakan karya tertentu sesuai dengan mata kuliah tersebut.

Dalam pelaksanaan perkuliahan selama satu semester dosen melakukan tatap muka dengan mahasiswa 14 kali pertemuan. Pertemuan perkuliahan terjadi satu minggu sekali dengan durasi waktu 4x45 menit. Setiap pertemuan dosen memberikan materi sesuai dengan SAP dan beberapa pertemuan mahasiswa harus melakukan praktek sesuai dengan materi perkuliahan yang telah diberikan dosen.

Berdasarkan dokumen Kurikulum, SAP, dan Silabus dari Prodi Teknologi Pendidikan, deskripsi Matakuliah produksi media cetak adalah mempelajari Media Cetak, Media Cetak sebagai media Visual dan efektifitasnya sebagai media pembelajaran, Jenis-jenis Media Cetak, Prinsip-prinsip dalam penggunaan Media Cetak sebagai media pembelajaran, Kelebihan dan kekurangan dari masing-masing jenis Media Cetak, Prinsip- Prinsip dalam memproduksi berbagai jenis media cetak, Latihan /praktik pembuatan berbagai jenis media cetak. Pada semester Genap tahun pelajaran 2015/2016 ini dosen pengampu matakuliah mengaku lebih memfokuskan pada praktek pembuatan media cetak berupa majalah kampus. Pembelajaran matakuliah produksi media cetak ini menggunakan model/pendekatan *Project Based Learning*.

Pendekatan *Project Based Learning* adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran matakuliah produksi media cetak berbasis *Project Based Learning*, peran dosen adalah sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari mahasiswa. Oleh sebab itu, pada akhir pelaksanaan matakuliah ini harus ada karya mahasiswa sebagai hasil dari pembelajaran matakuliah produksi media cetak.

Berdasarkan studi dokumen, pelaksanaan pembelajaran matakuliah Produksi media cetak dilakukan dalam 14 kali pertemuan. Pada pertemuan 1-3, materi berasal dari dosen pengampu matakuliah. Materi pada tiga pertemuan ini masih bersifat teori yaitu mengenai pengertian, latar belakang, dan tujuan penerbitan media cetak, media cetak sebagai media visual dan efektifitasnya sebagai media pembelajaran, jenis-jenis media cetak, dan prinsip-prinsip dalam penggunaan media cetak sebagai media pembelajaran. Pada pertemuan ke 4 hingga pertemuan ke 14 mahasiswa mulai dibimbing dalam membuat proyek majalah kampus. Pada pertemuan ke 10 mahasiswa melakukan ujian tengah semester dan pada pertemuan 14 mahasiswa melakukan ujian akhir dengan menyerahkan hasil cetakan majalah sekaligus melakukan evaluasi dan refleksi.

Berdasarkan wawancara terhadap dosen pengampu matakuliah, dalam penelitian ini ada 10 majalah yang harus dikumpulkan pada akhir perkuliahan. Sepuluh majalah tersebut berasal dari 10 kelompok dari 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Majalah dari kelas A yaitu Gudimatek Megazine (Generasi Mahasiswa Teknologi Pendidikan), Sahabat Pena, Mata, Gerhana (Gerakan sederhana), dan Warteg (Warung Teknologi). Sementara dari kelas B adalah Mimi Megazine (Media Informasi Mahasiswa Intelektual), Gudimatek Megazine (Gudang Informasi Mahasiswa Teknoolgi Pendidikan), Mantan (Majalah Teknologi Pendidikan), Sedu Teh (Seputar Dunia Teknologi), dan M-TIK (Majalah Teknologi Informasi Kampus). Tema dari masing-masing majalah dapat ditentukan sendiri oleh masing-masing kelompok dengan ketentuan tema masih merupakan tema kependidikan. Hal ini seperti yang dijelaskan dosen pengampu matakuliah produksi media cetak.

“... ada sepuluh majalah yang dibuat dari dua kelas ini. Tema yang diangkat ya masih harus dalam lingkup pendidikan atau dunia kampus. Karena kita adalah orang pendidikan jadi mari bicara mengenai pendidikan.” (W1: Dosen Pengampu MK)

Pelaksanaan *Project Based Learning* dalam Matakuliah Produksi Media Cetak

Tahapan *Project Based Learning* dikembangkan oleh dua ahli, The George Lucas Education Foundation dan Dopplet. Sintaks *Project Based Learning* (Kemdikbud, 2013:34) yaitu :

Fase 1 : Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan mahasiswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pertanyaan yang disusun hendaknya tidak mudah untuk dijawab dan dapat mengarahkan mahasiswa untuk membuat proyek. Pertanyaan seperti itu pada umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), dan terkait dengan kehidupan mahasiswa. Dosen berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para mahasiswa.

Fase 2: Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara dosen dan mahasiswa. Dengan demikian mahasiswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

Fase 3: Menyusun jadwal (*create schedule*)

Dosen dan mahasiswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (1) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (2) menentukan waktu akhir penyelesaian proyek, (3) membawa mahasiswa agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing mahasiswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta mahasiswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama agar dosen dapat melakukan monitoring kemajuan belajar dan pengerjaan proyek di luar kelas.

Fase 4: Memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*)

Dosen bertanggung jawab untuk memantau kegiatan mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses. Dengan kata lain dosen berperan menjadi mentor bagi aktivitas mahasiswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

Fase 5: Penilaian hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai mahasiswa, membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Fase 6: Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Dosen dan mahasiswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* tersebut, pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* di Prodi Teknologi Pendidikan pada matakuliah Produksi Media Cetak adalah sebagai berikut.

3. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

Pertanyaan mendasar yang diajukan kepada mahasiswa adalah “Apakah yang dapat anda kembangkan sebagai usaha mempromosikan dan menunjukkan eksistensi Prodi Teknologi Pendidikan dengan menggunakan fasilitas media cetak?”

Berdasarkan pertanyaan di atas setiap kelompok memberikan opsi apa yang akan di lakukan. Dari dua kelas yang terdiri dari 10 kelompok, 6 diantaranya memilih untuk mengembangkan majalah kampus sebagai media promosi dan menunjukkan eksistensi Prodi Teknologi Pendidikan, sementara 1 memilih mengembangkan pamphlet, 1 mengembangkan poster dan 2 memilih booklet sebagai media promosi. Mengingat keterbatasan waktu dan untuk

memaksimalkan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa maka dicapai kesepakatan untuk memfokuskan pada pembuatan majalah kampus bagi setiap kelompok di dua kelas tersebut. Mengenai pengumpulan berita dan isi rubric majalah kampus, akan dikembangkan oleh masing-masing kelompok. Sementara dosen berperan sebagai fasilitator, mengarahkan, memonitoring dan membantu mahasiswa bila terdapat kesulitan dalam proses pembuatan majalah kampus tersebut.

4. Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

Pada langkah ini yang dilakukan mahasiswa adalah mendesain (merencanakan) penyelesaian tugas proyek bersama tim kelompok yang sudah dibentuk, yang meliputi kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, alokasi waktu, menyusun jadwal dan pembagian tugas masing-masing anggota kelompok.

Table 1. Contoh Rencana (Desain) Penyelesaian Tugas berbasis Proyek

Deskripsi Kegiatan	Petugas
Menyusun Tim Redaksi	Semua anggota kelompok
Menentukan tema majalah kampus	Semua anggota kelompok
Menyusun rubric majalah kampus	Semua anggota kelompok
Mencari berita berdasarkan rubrik	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas
Konsultasi dengan dosen terkait kegiatan yang telah dilakukan	Semua anggota kelompok
Mengumpulkan foto-foto pendukung untuk rubrik	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas
Melakukan wawancara terhadap narasumber berita	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas
Menyeleksi berita yang masuk	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas
Konsultasi dengan dosen terkait kegiatan yang telah dilakukan	Semua anggota kelompok
Editing berita	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas
Konsultasi dengan dosen terkait kegiatan yang telah dilakukan	Semua anggota kelompok
Melakukan perencanaan cetak majalah	Semua anggota kelompok
Mencetak majalah	Semua anggota kelompok
Melakukan presentasi majalah	Semua anggota kelompok
Mencatat komentar dan saran dari teman teman dan guru	Semua anggota kelompok

5. Menyusun jadwal (*create schedule*)

Pada tahap ini, mahasiswa harus menyusun jadwal perencanaan penyelesaian tugas proyek. Setiap kelompok harus memiliki komitmen untuk mematuhi jadwal yang telah dibuat. Setiap kelompok perlu memberikan alasan terhadap pemilihan waktu yang telah mereka sepakati dalam kelompok.

Table 2. Contoh Jadwal Penyelesaian Tugas berbasis Proyek

Tanggal	Deskripsi Kegiatan	Petugas	Ket
....	Menyusun Tim Redaksi	Semua anggota kelompok	
	Menentukan tema majalah kampus	Semua anggota kelompok	
	Menyusun rubric majalah kampus	Semua anggota kelompok	
	Mencari berita berdasarkan rubrik	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas	
	Konsultasi dengan dosen terkait kegiatan yang telah dilakukan	Semua anggota kelompok	
	Mengumpulkan foto-foto pendukung untuk rubrik	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas	
	Melakukan wawancara terhadap narasumber berita	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas	
	Menyeleksi berita yang masuk	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas	
	Konsultasi dengan dosen terkait kegiatan yang telah dilakukan	Semua anggota kelompok	
	Editing berita	Anggota kelompok berdasarkan pembagian tugas	
	Konsultasi dengan dosen terkait kegiatan yang telah dilakukan	Semua anggota kelompok	
	Melakukan perencanaan cetak majalah	Semua anggota kelompok	
	Mencetak majalah	Semua anggota kelompok	
	Melakukan presentasi majalah	Semua anggota kelompok	
	Mencatat komentar dan saran dari teman teman dan guru	Semua anggota kelompok	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa semua rencana tugas yang telah dibuat oleh tim dalam satu kelompok sudah ditentukan timelinenya. Hal ini mengharuskan semua anggota dalam satu kelompok bekerja dengan sebaik-baiknya agar proyek dapat selesai tepat waktu.

6. Memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*).

Selama proses pembelajaran *Project Based Learning* berlangsung, dosen bertanggung jawab dan memiliki peran dalam mengawasi atau memonitoring setiap aktivitas mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa, memberi arahan, dan memberikan saran apabila diperlukan mahasiswa selama menyelesaikan proyek. Contohnya dalam pembuatan proyek majalah kampus ini, kelompok dari dua kelas meminta dosen untuk memperkenalkan dan mengajarkan dasar menjalankan aplikasi editing *in design*. Pada pertemuan ke 8 dosen memberikan materi mengenai aplikasi editing *in design* kepada mahasiswa. Selanjutnya mahasiswa dapat mengembangkan cara editing sesuai dengan kreativitas masing-masing kelompok.

Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting. Rubrik dalam penilaian memperhatikan empat hal dasar dalam mengukur suatu tugas, yaitu 1) deskripsi tugas, 2) skala, 3) dimensi rubrik, dan 4) deskripsi dari dimensi tugas. Dalam penelitian ini rubrik penilaian penelitian didesain dengan mengacu pada keempat syarat tersebut (Steven & Levi dalam Rais, 2010). Skala penilaian digunakan untuk mengukur kegiatan mahasiswa, misalnya kegiatan pada proses pelaksanaan proyek. Kegiatan pada proses pelaksanaan proyek dapat berupa pemilihan tema, kesesuaian isi majalah dengan tema, desain majalah, ketepatan waktu praktek, dan kerjasama tim dalam praktek. Contoh penilaiannya adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel 3. Rubrik Penilaian Proyek Majalah Kampus

Kategori	Skor	Keterangan
Pemilihan tema	5	Sangat sesuai dengan dunia pendidikan dan menarik
	4	Sesuai dengan dunia pendidikan dan cukup menarik
	3	Sesuai dengan dunia pendidikan tapi kurang menarik
	2	Kurang Sesuai dengan dunia pendidikan dan kurang menarik
	1	Tidak Sesuai dengan dunia pendidikan dan kurang menarik
Kesesuaian Isi Majalah dengan tema	5	Minimal terdiri dari 15 Rubrik dan isi Sangat sesuai dengan tema yang dipilih
	4	Jumlah rubric antara 12-14 dan isi sesuai dengan tema yang dipilih
	3	Jumlah rubric antara 10-11, isi sesuai dengan tema yang dipilih
	2	Jumlah rubric kurang dari 10, isi kurang sesuai tema
	1	Jumlah rubric kurang dari 10, isi tidak sesuai tema
Desain Majalah	5	Sangat menarik
	4	Menarik
	3	Cukup menarik
	2	Kurang menarik
	1	Tidak menarik
Ketepatan waktu	5	Waktu untuk menyelesaikan praktek sangat tepat, produk selesai
	4	Waktu untuk menyelesaikan praktek tepat, produk selesai
	3	Waktu untuk menyelesaikan praktek kurang tepat, produk selesai
	2	Waktu untuk menyelesaikan praktek kurang tepat, produk kurang selesai
	1	Waktu untuk menyelesaikan praktek tidak tepat, produk kurang selesai
Kerjasama tim dalam praktek	5	Tugas tiap anggota sangat jelas, dan saling kerjasama
	4	Tugas tiap anggota jelas, dan saling kerjasama
	3	Tugas tiap anggota kurang jelas, dan saling kerjasama
	2	Tugas tiap anggota kurang jelas, dan kurang kerjasama
	1	Tugas tiap anggota tidak jelas, dan kurang kerjasama

7. Penilaian hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu dosen dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai mahasiswa, membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Format penilaian proyek majalah kampus adalah sebagai berikut:

Table 4. Format Penilaian Majalah Kampus

Nama Majalah	Anggota Kelompok	Penilaian				
		A	B	C	D	E
GUDIMATEK MEGAZINE (Generasi mahasiswa Teknologi Pendidikan)	Aminullah					
	Andi Maulana Rizki					
	Syahrul Jamiludin					
	Nila Egidia Savitri					
	Indra Arif Maulana Saufi					
	Lalu Hamzah Parha Hadi					
WARTEG MEGAZINE (Warung Teknologi)	Irwandi Putradiansyah					
	Basriadi					
	Hendra Ade Maulana					
	Suminggah					
	Ahmad Helmi					
	L. Sarif Pratama					
Dan seterusnya						

Keterangan:
 A: Pemilihan tema
 B: Kesesuaian Isi Majalah dengan tema
 C: Desain majalah
 D: Ketepatan waktu
 E: Kerjasama Tim dalam praktek

Kendala Pelaksanaan *Project Based Learning*

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan secara langsung, kendala yang terjadi dalam pelaksanaan *Project Based Learning* adalah sebagai berikut.

1. Pembagian tugas dalam kelompok kurang baik sehingga beberapa anggota kelompok merasa tugasnya sangat banyak dan yang lain tidak.
2. Masih banyak kelompok yang kurang menepati time schedule atau jadwal pelaksanaan kegiatan yang telah dibuat atau disepakati di awal.
3. Jadwal wawancara kepada narasumber sering tidak sesuai jadwal Karena kesibukan narasumber.
4. Mahasiswa belum dapat menulis dengan baik, terlihat dari hasil artikel yang diterbitkan dalam majalah masih ditampilkan dengan kalimat-kalimat yang kurang baik dan kurang menarik.
5. Kemampuan editing mahasiswa masih kurang baik, hal ini terlihat dari hasil majalah dengan pemilihan huruf yang berbeda dalam satu artikel. Ada pula ukuran huruf yang terlalu besar atau terlalu kecil.
6. Desain majalah pun masih terlihat kurang baik. Hal ini terlihat dari masih ada kelompok yang memilih latar belakang majalah gelap sehingga tulisan tidak terbaca. Masih ada majalah dengan ruang kosong tanpa diberi tulisan atau gambar, serta komposisi tulisan dan gambar yang masih kurang diperhatikan mahasiswa.

Penelitian ini meneliti tentang pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning* matakuliah Produksi Media Cetak pada Prodi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. Dalam pelaksanaannya pembelajaran ini bertujuan agar mahasiswa dapat memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada akhir pembelajaran ini mahasiswa harus dapat menghasilkan product tertentu sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi atau permasalahan yang dikemukakan pada awal pembelajaran. Hal ini sejalan dengan John dalam Erni Murniati (2014:372) yang menjelaskan bahwa *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problem otentik yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman belajar praktik langsung dimasyarakat. Dijelaskan pula bahwa *Project Based Learning* juga dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek, pendidikan berbasis pengalaman, belajar autentik pembelajaran yang berakar pada masalah-masalah kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi *Project Based Learning* pada matakuliah produksi media cetak, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Project Based Learning* adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran matakuliah produksi media cetak berbasis *Project Based Learning*, peran dosen adalah sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari mahasiswa
3. Pelaksanaan *Project Based Learning* pada matakuliah produksi media cetak terdiri dari beberapa langkah yaitu: Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*), menyusun perencanaan proyek (*design project*), menyusun jadwal (*create schedule*), memantau mahasiswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*), melakukan penilaian hasil (*assess the outcome*), dan evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*)
4. Pelaksanaan *Project Based Learning* pada matakuliah produksi media cetak merupakan suatu langkah yang baik bagi perkembangan mutu pembelajaran pada prodi Teknologi Pendidikan, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala mendasar yaitu masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menulis dan dalam editing (menjadi editor).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiharti. 2014. *Inovasi Pembelajaran Dengan Menerapkan Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Pembelajaran Interaktif I Jurnal Elementary School Volume 1 Nomor 1 Edisi Januari 2014*.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. BPSDMPK dan PMP*. Kemendikbud: Jakarta
- Lexy J Moleong. 2010. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Made Wena. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Muh. Rais. 2010. *PROJECT-BASEDD LEARNING: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft skills*. Disajikan Sebagai Makalah Pendamping dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Muhammad Rohmadi. 2012. *BELAJAR MENYUNTING Naskah Buku dan Media Cetak*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- _____. 2011. *Jurnalistik Media Cetak: Kiat Sukses Menjadi Penulis dan Wartawan Profesional*. Surakarta: Cakrawala Media.
- R. Mursid. 2012. *Penerapan Model Project-Basedd (Berbasis Proyek) dan Motivasi Kerja Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Teknologi Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 14 Nomor 1 Edisi April*. Jakarta: PPs. UNJ.