

Implementasi *project based learning* dalam meningkatkan ketrampilan digital siswa

Maisaroh*

Prodi Bisnis Digital Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia

*Email: maisaroh@uii.ac.id

Abstrak

Metode pembelajaran *project based learning* melibatkan siswa belajar secara aktif melalui proses penelitian dan penyelesaian sebuah proyek. Metode ini sudah banyak digunakan oleh guru baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi, untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, sekaligus untuk meningkatkan kompetensi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif naratif, untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *project based learning* yang dilakukan pada kelas Ritel dan E-Commerce Prodi Bisnis Digital FBE UII. Dengan menggunakan responden seluruh mahasiswa kelas Ritel dan E-Commerce semester genap 2022/2023, peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung untuk mendapatkan data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran *project based learning* yang dilakukan pada kelas Ritel dan E-Commerce Prodi Bisnis Digital FBE UII menggunakan enam tahap kegiatan yaitu *question, plan, schedule, monitor, facilitate the process*, dan *evaluate*. Proses pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, terbukti dengan kompetensi serta produk digital yang mampu dibuat oleh mahasiswa.

Kata Kunci: *e-commerce; kompetensi; project based learning*

1. Pendahuluan

Dunia Pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan yang semakin berat. Institusi Pendidikan saat ini dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memiliki karakter dan kompetensi baik hard maupun soft skill. Kompetensi tersebut berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk menciptakan ide-ide dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi baik di dunia kerja maupun dalam hidup bermasyarakat. Kondisi ini sangat dibutuhkan agar lulusan memiliki daya saing tinggi dalam menghadapi persaingan global saat ini.

Salah satu faktor yang menentukan pembentukan karakter serta kompetensi lulusan adalah kualitas guru (Rani, 2021; Rezeki et al., 2015a). Dalam dunia Pendidikan, guru memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan-tujuan Pendidikan, salah satunya dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa didik. Salah satu tantangan yang dihadapi guru kemudian adalah tuntutan untuk memberikan materi yang mudah dimengerti dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta menantang untuk menimbulkan minat siswa untuk belajar (Hijrah et al., 2017). Untuk itu guru harus mampu menawarkan model pembelajaran partisipatif dan inovatif untuk menciptakan pembelajaran aktif dua arah untuk memastikan munculnya interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan sekitar sekolah.

Metode pembelajaran *project based learning* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui penelitian untuk menyelesaikan suatu proyek atau masalah. *Project Based Learning* sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti di benua Amerika dan Eropa (Hijrah et al., 2017). Salah satu keunggulan metode ini dapat dilihat dari sisi proses dan output nya, dimana metode pembelajaran ini merupakan salah satu metode yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan berpikir siswa, ketrampilan dalam mengambil keputusan, beraktivitas, memecahkan masalah yang sekaligus dapat menumbuhkan rasa percaya diri maupun manajemen diri pada siswa.

Beberapa peneliti menyebutkan bahwa metode pembelajaran *project based learning* akan memberikan pengalaman positif dan negatif (Kubiato et al., 2011) baik untuk siswa maupun guru. Pengalaman positifnya antara lain mampu mengembangkan kompetensi siswa, meningkatkan kolaborasi pembelajaran guru dan siswa, serta meningkatkan profesionalisme guru. Sementara pengalaman negatifnya adalah kurangnya kompetensi dalam kepemimpinan, kurangnya dialog antara guru dan siswa, serta kurangnya peningkatan kompetensi guru terutama kompetensi manajemen

Pendidikan (Aldabbus, 2018; Lasauskiene & Rauduvaite, 2015). (Veselov et al., 2019) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa metode pembelajaran *project based learning* metode pembelajaran yang efektif dalam menciptakan luaran pembelajaran (Zhang et al., 2016) dan efektifitas dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Lukman et al., 2015). Peneliti lain juga membuktikan bahwa metode pembelajaran *project based learning* berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran, seperti peningkatan kreatifitas (Mega Farihatun et al., 2019; Studi & Fisika, n.d.), keaktifan (Pendidikan Administrasi Perkantoran et al., n.d.), prestasi belajar (Lailatunnahar et al., n.d.; Lukman et al., 2015; Rezeki et al., 2015b, 2015c), serta menanamkan karakter siswa (Karakter et al., 2019).

Tujuan penelitian ini mencoba menganalisis salah satu metode pembelajaran *project based learning*, dengan mengambil kasus praktek *project based learning* yang dilakukan di kelas ritel dan e-commerce Prodi Bisnis Digital Universitas Islam Indonesia. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini terkait dengan bagaimana implementasi metode pembelajaran *project based learning* dan dampaknya pada peningkatan ketrampilan digital mahasiswa di kelas.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif naratif, untuk mendiskripsikan data terkait dengan implementasi metode pembelajaran *project based learning* pada kelas Ritel dan E-commerce Prodi Bisnis Digital Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Data penelitian yang digunakan merupakan data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung pada saat proses pembelajaran dan wawancara mendalam, sementara data sekunder dikumpulkan melalui studi pustaka. Responden penelitian adalah seluruh mahasiswa kelas Ritel dan E-Commerce sem genap 2022/2023 yang berjumlah 90 mahasiswa, terbagi dalam 3 kelas parallel, dan 30 kelompok kerja. Prodi Bisnis Digital Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah ritel dan e-commerce merupakan matakuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa Prodi Bisnis Digital Sarjana Terapan. Mata kuliah ini ditempuh pada semester 6 dengan beban sks adalah 2 SKS. Mata kuliah ini ditawarkan dalam rangka merespon perkembangan bisnis ritel di Indonesia. Perkembangan bisnis ritel yang diiringi dengan perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan perusahaan-perusahaan e-commerce. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diberikan kesempatan belajar bagaimana bisnis ritel dan e-commerce beroperasi. Tujuan dari mata kuliah ini adalah mahasiswa memiliki kemampuan (*ability*) untuk memahami operasionalisasi perusahaan ritel dan e-commerce, pengetahuan (*knowledge*) tentang ritel dan e-commerce dari empat fungsi manajemen yaitu manajemen keuangan, operasi, pemasaran, dan SDM, serta kesadaran (*awareness*) tentang perkembangan bisnis ritel saat ini. Desain mata kuliah ini adalah *project based learning*. Pada mata kuliah ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk belajar melakukan digitalisasi ritel melalui suatu proyek dampingan pada ritel yang berada di sekitar kampus atau ritel mitra Prodi. Mata kuliah ini membahas proses bisnis retail dan membahas bagaimana e-commerce dapat digunakan untuk meningkatkan *competitiveness* perusahaan.

3.2. Proses Project Based Learning pada Mata Kuliah Ritel dan E-Commerce

Proses pembelajaran *project based learning* mengikuti konsep yang ditawarkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005), dimana proses pembelajaran terdiri dari 6 tahapan, yaitu *question, plan, schedule, monitor, facilitate the process*, dan terakhir *evaluate*. Secara rinci aktifitas setiap tahapan dapat dijelaskan seperti tabel dibawah ini:

Tabel 1. Tahapan dan output

No	Tahap Kegiatan	Deskripsi Umum	Aktifitas	Output
1	<i>Question</i>	Pada tahap ini mahasiswa mulai turun	1. Mahasiswa membagi diri dalam kelompok-kelompok kecil	Masalah dan SWOT ritel

No	Tahap Kegiatan	Deskripsi Umum	Aktifitas	Output
		ke lapangan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi ritel yang akan didampingi	berjumlah 2-3 orang. 2. Kelompok melakukan orientasi lapangan memilih ritel yang akan didampingi. 3. Kelompok mengidentifikasi masalah yang dihadapi ritel dikaitkan dengan digitalisasi ritel.	dampingan
2	<i>Plan</i>	Menyusun perencanaan Proyek	Mahasiswa membuat perencanaan proyek yang akan dilakukan untuk membantu digitalisasi ritel	Draft Perencanaan Proyek
3	<i>Schedule</i>	Menyusun jadwal kegiatan	Mahasiswa membuat jadwal pelaksanaan kegiatan proyek	Draft jadwal proyek
4	<i>Monitor</i>	Dosen melakukan monitoring terhadap kegiatan project based learning mahasiswa	Monitoring awal melalui presentasi mahasiswa berupa laporan pendahuluan yang berisi identifikasi masalah, rencana proyek, dan jadwal proyek. Monitoring proses pelaksanaan proyek melalui pengumpulan laporan aktifitas mingguan dalam pelaksanaan proyek	1. Laporan Pendahuluan 2. Lembar persetujuan pelaksanaan proyek dari dosen dan ritel mitra Laporan aktifitas mingguan
5	<i>Facilitate the process</i>	Dosen memberikan dampingan dan bimbingan teknis dalam implementasi proyek digitalisasi ritel	Mahasiswa melakukan konsultasi pada dosen saat berada di kelas terkait dengan kendala dan kesulitan yang dihadapi saat pelaksanaan proyek. Dosen mencarikan solusi dan memberikan dampingan teknis untuk menyelesaikan masalah	Lembar konsultasi
6	<i>Evaluate</i>	Dosen dan mahasiswa Bersama-sama melakukan evaluasi terhadap hasil proyek	Mahasiswa membuat laporan akhir proyek dengan melampirkan produk hasil proyek. Mahasiswa mempresentasikan laporan akhir dan produk yang dihasilkan. Dosen dan kelompok mahasiswa lainnya memberikan masukan untuk perbaikan proyek.	1. Laporan akhir 2. Produk hasil proyek

3.3. Proyek Digitalisasi Ritel

Proses pembelajaran dengan metode project based learning di kelas Ritel dan E-Commerce, mengharuskan siswa membuat proyek dengan topik digitalisasi ritel. Proyek dikerjakan secara berkelompok yang terdiri dari 2-3 mahasiswa. Pada saat melaksanakan proyek, mahasiswa didampingi dosen pengampu dan dosen mata kuliah lain terkait untuk menghasilkan produk sesuai dengan yang direncanakan, mahasiswa dapat meningkatkan ketrampilan digital, dan produk tersebut benar-benar memberikan manfaat pada ritel yang didampingi. Berdasarkan data laporan akhir yang dikumpulkan dari 18 kelompok kerja mahasiswa, berikut adalah rincian proyek digitalisasi yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa:

Tabel 2. Daftar Proyek Digitalisasi Ritel

No	Proyek	Deskripsi	Produk Akhir	Kompetensi Dibangun	Jumlah (kelompok)
1	Membuat akun di	Membuat akun media sosial untuk bisnis,	Media sosial	1. Kreatifitas 2. Ketrampilan	7

	media sosial	mengaktifasi, mengisi konten, dan mentransfer ilmu mengoperasikan media social bisnis kepada pemilik ritel.	bisnis	memanage akun sosial media 3. Penguasaan tools dan aplikasi 4. Ketrampilan meningkatkan engagement	
2	Membuat konten di media sosial bisnis	Membuat konten berupa foto dan video produk untuk diunggah di sosial media bisnis ritel.	Konten foto dan video	1. Komunikasi 2. Penguasaan tools dan aplikasi 3. Ketrampilan membaca trend minat pengguna sosial media	6
3	Membuat katalog produk	Membuatkan katalog produk yang dijual ritel.	Katalog produk	1. Penguasaan tool dan aplikasi 2. Ketrampilan foto produk 3. Ketrampilan komunikasi tulisan	12
4	Membuat logo digital	Membuat logo digital untuk diunggah di profil media sosial bisnis ritel	Logo ritel	1. Kreatifitas 2. Komunikasi 3. Penguasaan desain	4
5	Membuat fliyer dan banner digital	Membuatkan fliyer promosi dan banner nama secara digital untuk diunggah di media sosial bisnis	Fliyer dan banner	1. Kreatifitas 2. Komunikasi 3. Penguasaan desain	6
6	Membuat akun Qris	Membuatkan akun Qris untuk alat pembayaran ritel	Akun Qris	Penguasaan prosedur pembayaran dengan berbagai metode pembayaran online	10

3.4. Diskusi

Berdasar tabel.1 dapat diketahui bahwa proses project based learning dalam pembelajaran kelas Ritel dan E-Commerce terdiri dari 6 tahap, dan masing-masing tahap mencerminkan proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan mengidentifikasi, merencanakan, memproses, sampai pada tahap akhir mengevaluasi yang berujung laporan kegiatan proyek. Proses ini bermanfaat dalam membangun kompetensi soft skill mahasiswa terutama analytical thinking, kreatifitas, dan menuangkan ide dalam tulisan. Selain itu berdasarkan tabel.2 diketahui bahwa ada 6 produk digital yang dihasilkan oleh kelompok mahasiswa, dengan tambahan penguasaan ketrampilan digital yang bervariasi. Dari hasil deskriptif data tersebut dapat dijelaskan bahwa metode pembelajaran project based learning di kelas Ritel dan E-Commerce terbukti telah membawa dampak pada kualitas pembelajaran, berupa penguasaan kompetensi mahasiswa di bidang ritel digital.

4. Kesimpulan

Metode pembelajaran project based learning melibatkan siswa belajar secara aktif melalui proses penelitian dan penyelesaian sebuah proyek. Metode ini sudah banyak digunakan oleh guru baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi, untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, sekaligus untuk meningkatkan kompetensi siswa. Pembelajaran project based learning yang dilakukan pada kelas Ritel dan E-Commerce Prodi Bisnis Digital FBE UII menggunakan enam tahap kegiatan yaitu *question, plan, schedule, monitor, facilitate the process*, dan *evaluate*. Proses

pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, terbukti dengan kompetensi serta produk digital yang mampu dibuat oleh mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Aldabbus, S. (2018). PROJECT-BASED LEARNING: IMPLEMENTATION & CHALLENGES. *International Journal of Education, Learning and Development*, 6(3), 71–79. www.eajournals.org
- Hijrah, U. B., Utara, M., Soififi, J. R., & Kepulauan, K. T. (2017). *PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (Project-Based Learning) DALAM MATERI EKOLOGI* Muhammad Agus Umar. 4(2).
- Karakter, M., Mahasiswa Pada Mata, K., Manajemen, K., & Maisaroh, R. (2019). *Maisaroh / Penerapan Discovery Learning untuk Menanamkan Karakter Kewirausahaan Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Ritel*. 2(1).
- Kubiatko, M., Purkyne, J. E., & Vaculová, I. (2011). Project-based learning: Characteristic and the experiences with application in the science subjects. In *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies* (Vol. 3, Issue 1). <https://www.researchgate.net/publication/230806658>
- Lailatunnahar, T., Negeri, S., Khusus, B., & Dumai, K. (n.d.). *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas VII.1 di SMP Negeri Binaan Khusus Kota Dumai*.
- Lasauskiene, J., & Rauduvaite, A. (2015). Project-Based Learning at University: Teaching Experiences of Lecturers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 788–792. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.182>
- Lukman, L. A., Sri Martini, K., & Utami, B. (2015). *EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DISERTAI MEDIA MIND MAPPING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK SISTEM KOLOID DI KELAS XI IPA SMA AL ISLAM 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>
- Mega Farihatun, S., Pendidikan Ekonomi, J., & Ekonomi, F. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635–651. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Pendidikan Administrasi Perkantoran, J., Dewi Anggraini, P., & Sri Wulandari, S. (n.d.). *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Rani, H. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. In *REFLEKSI* (Vol. 10, Issue 2). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Rezeki, R. D., Dwi Nurhayati, N., & Mulyani, S. (2015a). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DISERTAI DENGAN PETA KONSEP UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI REDOKS KELAS X-3 SMA NEGERI KEBAKKRAMAT TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>
- Rezeki, R. D., Dwi Nurhayati, N., & Mulyani, S. (2015b). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DISERTAI DENGAN PETA KONSEP UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI REDOKS KELAS X-3 SMA NEGERI KEBAKKRAMAT TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>
- Rezeki, R. D., Dwi Nurhayati, N., & Mulyani, S. (2015c). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DISERTAI DENGAN PETA KONSEP UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI REDOKS KELAS X-3 SMA NEGERI KEBAKKRAMAT TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>

- Studi, P., & Fisika, P. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man 1 Kebumen Lindawati, Siska Desy Fatmariyanti, Arif Maftukhin* (Vol. 3, Issue 1).
- Veselov, G. E., Pljonkin, A. P., & Fedotova, A. Y. (2019). Project-based learning as an effective method in education. *ACM International Conference Proceeding Series*, 54–57. <https://doi.org/10.1145/3341042.3341046>
- Zhang, Z., Hansen, C. T., & Andersen, M. A. E. (2016). Teaching Power Electronics with a Design-Oriented, Project-Based Learning Method at the Technical University of Denmark. *IEEE Transactions on Education*, 59(1), 32–38. <https://doi.org/10.1109/TE.2015.2426674>