

PENGARUH PEMBERIAN TUGAS BERBASIS PROYEK TERHADAP PENGEMBANGAN *LIFE SKILL* MAHASISWA FKIP UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO

Mutmainna Ekawati¹, Fitriyah Karmila²
Universitas Cokroaminoto Palopo^{1,2}

Mutmainna.ekawati12@gmail.com¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemberian tugas berbasis proyek melalui terhadap pengembangan *life skill* mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental* dengan *desain one shot case study*. Adapun kriteria efektivitas pada penelitian ini dilihat dari kemunculan aspek *life skill* selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *life skill* mahasiswa berkembang sangat baik selama mengikuti perkuliahan dengan persentase sebesar 55,8%.

Kata Kunci: Tugas berbasis proyek, *lesson study*, dan *life skill*.

1. Pendahuluan

Pembelajaran bukan hanya sekedar menguasai sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip atau teori saja, tetapi belajar akan lebih bermakna jika mahasiswa mengalami apa yang mereka pelajari; oleh karena itu pendidik telah berjuang dengan segala cara mencoba untuk membuat apa yang dipelajari mahasiswa di sekolah agar dapat dipergunakan dalam kehidupan mereka sehari-hari (Zubaedi, 2011).

Pada saat diberi permasalahan baru, mahasiswa biasanya hanya memindahkan kalimat-kalimat dari buku teks ke kertas kosong. Untuk mengatasi hal-hal tersebut, perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan memproses penemuan. Mahasiswa sebagai manusia pembelajar harus membangun pengetahuannya sendiri. Mahasiswa masuk ke dalam kelas dianggap tidak dalam keadaan kosong, melainkan sudah membawa pengetahuan yang diperoleh dan dibangun secara formal atau tidak formal dari segala hal yang terjadi di sekitarnya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangun pengetahuan mahasiswa sendiri adalah *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pengajar untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Proyek ini memuat tugas yang kompleks berdasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang, dan

menuntut mahasiswa bekerja melalui serangkaian tahap metode ilmiah (Thomas dalam Wena 2010).

Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik untuk pelajar usia dewasa, seperti mahasiswa. Di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa menjadi terdorong lebih aktif di dalam belajar mereka, pengajar sebagai fasilitator agar mahasiswa lebih kreatif dan lebih aktif. Selain itu, pengajar juga bertugas mengevaluasi hasil kerja mahasiswa agar lebih efektif penerapannya untuk kehidupan mereka sehari-hari. Selama proses pembelajaran berlangsung mahasiswa memberikan hasil yang secara otentik dapat diukur oleh pengajar di dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, di dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif sedangkan guru, pengajar atau instruktur menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran mahasiswa (Huda, 2009).

Diberlakukannya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) mengharuskan pemerintah untuk dapat mempersiapkan diri dalam menghasilkan sumber daya manusia yang produktif dan dapat bersaing. Oleh karena itu, pendidikan sebagai salah satu faktor yang sangat berpengaruh diharapkan mampu mengembangkan potensi sumber daya manusia sehingga memiliki kecakapan hidup agar memiliki mental yang mandiri dan tangguh dalam menghadapi MEA ini. Program pendidikan berorientasi kecakapan hidup melalui pendekatan pendidikan berbasis luas, sangat memungkinkan untuk dilaksanakan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Selain tidak mengubah sistem kurikulum yang ada, program ini tidak menambah beban mata pelajaran baru, melainkan hanya mengubah orientasi program pembelajaran (Depdiknas, 2012).

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek memperkenankan mahasiswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksikannya dalam produk nyata (Wiyarsih, 2002). Sehingga diharapkan dengan menerapkan pendekatan ini, *life skill* mahasiswa dapat terbentuk dan tetap diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu bagaimanakah efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis proyek terhadap perkembangan *life skill* mahasiswa?

2. Metode Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Shot Case Study*, yaitu

terdapat suatu kelompok diberi *treatment* atau perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2010). Desain *One Shot Case Study* pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

| |
|------------|
| X O |
|------------|

Keterangan:

- X** : Perlakuan yang diberikan (variabel bebas)
O : Observasi (variabel terikat)

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Coakroaminoto Palopo. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan semester II. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling* yaitu peneliti memilih kelas yang dirasa representatif bagi hasil penelitian. Dari beberapa kelas yang ada, sampel yang dipilih yaitu dua kelas dengan total jumlah mahasiswa sebanyak 80 orang.

Data mengenai pengembangan *life skill* mahasiswa diperoleh dari instrumen lembar observasi yang dianalisis secara kuantitatif, dengan harapan setelah dianalisis secara kuantitatif *life skill* mahasiswa dapat diukur. Analisis kuantitatif yang dilakukan berupa perhitungan jumlah mahasiswa dan persentase serta pengkategorian sesuai item pada lembar observasi yang disusun berdasarkan data primer yang diperoleh peneliti. *Life skill* mahasiswa dihitung sesuai dengan skor yang diberikan oleh observer kemudian diberikan kategori dan persentase. Langkah-langkah menganalisisnya adalah:

- a. Menghitung jumlah skor dari setiap aktivitas *life skill* yang diamati.
- b. Menghitung persentase *life skill* dengan membagi jumlah skor perolehan mahasiswa dengan jumlah skor maksimal.
- c. Menghitung skor rata-rata nilai *life skill* per pertemuan dengan membagi jumlah perolehan dengan banyaknya item lembar observasi *life skill*.
- d. Dinyatakan dengan rumus :

$$\text{Skor Life skill} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{mahasiswa}} \times 100$$

Selanjutnya nilai *life skill* mahasiswa dikelompokkan menurut tabel berikut ini:

Tabel 1. Pedoman Pengkategorian *life skill* Mahasiswa

| Nilai | Kategori |
|----------|-------------------------|
| 0 – 20 | Belum begitu berkembang |
| 21 – 40 | Belum berkembang |
| 41 – 60 | Mulai berkembang |
| 61 – 80 | Berkembang baik |
| 81 – 100 | Berkembang sangat baik |

Sumber: Hamzah (2011)

Karena memiliki satu subjek maka untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis proyek terhadap perkembangan *life skill* mahasiswa, maka digunakan uji t satu sampel. Uji t satu sampel dihitung dengan menggunakan program SPSS. Efektivitas dalam penelitian ini membandingkan perkembangan *life skill* pada mahasiswa setiap pertemuan dengan skor 70. Peneliti menentukan skor 70 sebagai skor acuan dengan pertimbangan bahwa skor tersebut berada pada rentang kategori “berkembang baik” pada pengkategorian *life skill* yang dikembangkan oleh Hamzah.

Hipotesis uji dalam penelitian ini adalah:

H_0 : perkembangan aspek *life skill* kurang dari 70%

H_1 : perkembangan aspek *life skill* lebih besar dari 70%

Kemudian hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu \leq 70$$

$$H_1 : \mu_1 > 70$$

Adapun kriteria pengambilan keputusan mengenai uji t adalah:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{kritis}$ atau nilai yang dihipotesiskan,

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{kritis}$ atau nilai yang dihipotesiskan.

3. Hasil dan Pembahasan

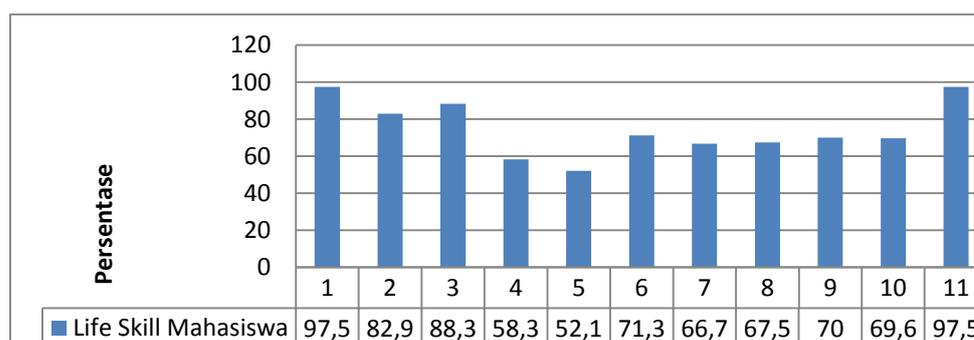
Tabel 2. Kategori *Life Skill* selama Pembelajaran

| Kategori | Kemunculan Pertiap Pertemuan | | | | Persentase (%) |
|-------------------------|------------------------------|----|----|----------|----------------|
| | P1 | P2 | P3 | Σ | |
| Belum begitu berkembang | 1 | - | - | 1 | 0.4 |
| Belum berkembang | 5 | 1 | 1 | 7 | 2.9 |
| Mulai Berkembang | 11 | 8 | 11 | 30 | 12,5 |
| Berkembang baik | 27 | 29 | 12 | 68 | 28.3 |
| Berkembang sangat baik | 36 | 42 | 56 | 134 | 55.8 |

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa persentase perkembangan *life skill* pada kategori “berkembang sangat baik” terus mengalami peningkatan. Meskipun

pada penelitian ini peningkatan aspek *life skill* bukan fokus utama, akan tetapi data tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat mengubah aspek *life skill* dari kategori “belum begitu berkembang” menjadi kategori “berkembang sangat baik”. Data pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa 55.8% *life skill* mahasiswa berkembang sangat baik selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Persentase terendah terdapat pada Aspek 5 yaitu mencoba mengemukakan pendapat sendiri mengenai apa yang dipikirkannya juga mencatat segala sesuatu dalam diskusi (Kecakapan menggali informasi) sebesar 52.1%. Kemunculan aspek ini masih kurang ditemui selama pembelajaran. Adapun aspek *life skill* yang paling tinggi kemunculannya yaitu Aspek 1 dan 11. Aspek 1 adalah aspek kesadaran diri yaitu dengan mempersiapkan buku catatan dan buku pelajaran sedangkan Aspek 11 merupakan aspek kesadaran potensi diri yaitu dengan mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Persentase untuk masing-masing aspek *life skill* tersebut adalah 97.5%. Rata-rata mahasiswa yang dilibatkan pada pembelajaran berbasis proyek telah menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri mereka. Bell (2010) dalam artikel berjudul “*Project Based Learning for 21st Century: Skills for the future*” mengemukakan bahwa PjBL merupakan pendekatan untuk membuat siswa menjadi komunikator dan pemecah masalah yang baik. Pembelajaran berbasis proyek juga telah menyebabkan munculnya semangat berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu masalah. Ketika mahasiswa bekerja di dalam tim, terbentuklah suatu masyarakat belajar. Dalam tahap ini, mahasiswa menemukan keterampilan dalam 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 peserta didik ini merupakan keterampilan yang amat penting untuk keberhasilan hidupnya.



Gambar 1. Grafik Kemunculan Aspek Life Skill selama Pembelajaran

Keterangan Aspek Life Skill:

1. Mempersiapkan buku catatan dan buku pelajaran. (Kesadaran diri)
2. Mahasiswa memberi perhatian saat dosen menjelaskan (Kesadaran eksistensi diri)
3. Mahasiswa menyimak pertanyaan atau isu yang terkait dengan pelajaran (Kesadaran potensi diri)
4. Mahasiswa bersikap kritis dalam menyimak pertanyaan-pertanyaan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dosen. (Kecakapan berfikir rasional)
5. Mencoba mengemukakan pendapat sendiri mengenai apa yang dipikirkannya juga mencatat segala sesuatu dalam diskusi (Kecakapan menggali informasi)
6. Mahasiswa berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompoknya (Kecakapan sosial dan Kecakapan kerjasama)
7. Mahasiswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri (Kecakapan mengambil keputusan)
8. Mahasiswa melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama (Kecakapan pra vokasional)
9. Mahasiswa membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya (Kesadaran potensi diri)
10. Mahasiswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya (Kecakapan mengolah informasi)
11. Mahasiswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif (Kesadaran potensi diri).

Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan, diperoleh nilai t hitung sebesar 4.607. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel dengan dk 79 dan $\alpha = 5\%$. Nilai untuk t tabel adalah 1.671. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel sehingga H_0 ditolak.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mengembangkan aspek *life skill* mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo.

Daftar Pustaka

- [1] Bell, S. 2010. Project Based Learning for 21st Century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83, pp 39–43
- [2] Depdiknas. 2012. *Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup*. Diunduh 7 September, 2012, Dari [Http://Download.Smkn1-Majalengka.Sch.Id/View/Php?File=Modul/Lifeskills.Pdf](http://Download.Smkn1-Majalengka.Sch.Id/View/Php?File=Modul/Lifeskills.Pdf)
- [3] Hamzah. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- [4] Huda, A. 2009. *Peningkatan Mutu Pembelajaran dengan Pembelajaran Berbasis Proyek*.<http://hudaita.com/2009/04/peningkatan-mutu-pembelajaran-dengan.html>. diakses 1 September 2015.
- [5] Sugiyono, 2010. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- [6] Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Wiyarsih, A, 2002. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Perkuliahan Workshop Pendidikan Kimia Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Prestasi Belajar Mahamahasiswa*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [8] Zubaedi, 2011. *Desain pendidikan karakter konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.