

Perpaduan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Video Interaktif Sebagai Praktik Pembelajaran Secara Daring di SMK 17 Parakan

Anas Ariffudin, S.Kom

anas@smk17prk.sch.id

Abstrak

Jurnal ini membahas tentang perpaduan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan video interaktif sebagai praktik pembelajaran secara daring di SMK 17 Parakan. Metode dalam penyusunan jurnal ini menggunakan pendekatan lapangan dengan cara melakukan studi kasus di SMK 17 Parakan untuk mempelajari secara *intensif* keadaan peserta didik, kegiatan pembelajaran, dan kondisi lingkungan saat pandemic Covid-19 berlangsung di SMK 17 Parakan, hingga kegiatan pembelajaran secara daring tetap efektif. Dalam penyusunannya merujuk pada artikel, jurnal ilmiah, dan buku yang berkaitan dengan perpaduan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan video interaktif sebagai praktik pembelajaran secara daring di SMK 17 Parakan. Dengan jurnal ini dapat disimpulkan jawaban dari perpaduan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan video interaktif sebagai praktik pembelajaran secara daring di SMK 17 Parakan.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), Vidio Interaktif, Praktik Pembelajaran Daring, dan SMK 17 Parakan.

Pendahuluan

Masuknya wabah Covid-19 di Indonesia menjadikan tatanan kehidupan baru dalam semua bidang, baik di bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya. Mulai membiasakan memakai masker, mencuci tangan dengan sabun, menjaga jarak, bahkan tidak ada tatap muka dalam dunia pendidikan. Hal inilah yang menjadikan simalakama untuk dunia pendidikan khususnya SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan, yang banyak sekali melakukan praktik daripada teori. Sehingga kemampuan guru sangat teruji untuk mewujudkan cita-cita pendidikan Indonesia bisa terealisasikan dengan baik dan sehat. Kemampuan guru yang mampu membawa peserta didiknya berhasil mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dalam kondisi mencekam adalah segalanya. Dan guru menjadi harapan besar untuk wali murid, agar putra putri mereka mampu menerima hak menjadi peserta didik layaknya saat pembelajaran tidak dalam kondisi pandemic.

Dunia seakan adil atas wabah Covid-19 yang diiringi oleh pesatnya teknologi, yang semua bisa diakses dimana saja dan kapan saja dengan waktu yang sangat cepat. Seperti halnya saat ini, bisa membeli keperluan apa saja baik makanan, baju, dan lain sebagainya cukup di rumah. Berbagi kabar dengan

menggunakan video dengan jarak jauh pun bisa. Seakan memang wabah ini sudah datang tepat pada waktunya. Hingga semua orang menjadi melek teknologi, terutama dunia pendidikan. Guru harus mampu mengoperasikan teknologi untuk memenuhi kebutuhan dalam memberikan hak peserta didik. Tidak hanya sekedar mampu mengoperasikan teknologi dengan baik, namun guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang bisa mewujudkan peserta didik berhasil dalam tujuan pembelajaran. Khususnya guru SMK yang sangat memiliki resiko tinggi apabila salah memilih metode pembelajaran, dikarenakan peserta didik tidak hanya belajar secara materi, melainkan peserta didik harus melakukan praktik dan menghasilkan karya. Dengan permasalahan tersebut, penulis akan membahas tentang perpaduan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan video interaktif sebagai praktik pembelajaran secara daring di SMK 17 Parakan

Metode Penelitian

Metode dalam penyusunan jurnal ini menggunakan pendekatan lapangan dengan cara melakukan studi kasus di SMK 17 Parakan untuk mempelajari secara *intensif* keadaan peserta didik, kegiatan pembelajaran, dan kondisi lingkungan saat pandemic Covid-19 berlangsung. Dalam penyusunan menggunakan metode *library research* yang merujuk pada artikel, jurnal ilmiah, dan buku yang berkaitan dengan perpaduan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan video interaktif sebagai praktik pembelajaran secara daring di SMK 17 Parakan.

Dengan kedua metode penelitian di atas, maka penulis mampu memaparkan dan menghasilkan sebuah kesimpulan dalam perpaduan metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dengan video interaktif sebagai praktik pembelajaran secara daring di SMK 17 Parakan.

Pembahasan

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* memang sudah menjadi metode pembelajaran yang sangat populer di dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dan berpusat pada peserta didik, sehingga mengharuskan peserta didik mampu melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata.¹ Dalam pelaksanaan

¹ Ni Wayan Rati, Nyoman Kusmaryatni, Nyoman Rediani "Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa", *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 06, No. 01, Tahun 2017, hlm. 62.

model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip disiplin utama dari suatu disiplin ilmu.² Sehingga dalam suatu pembelajaran peserta didik mampu menghasilkan produk nyata yang bernilai dan realistic. Diiringi dengan memenuhi persyaratan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) yaitu penguasaan dan pendalaman materi dan penguasaan keterampilan ilmiah.

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³

1. Dalam pelaksanaannya diawali dengan siswa melakukan perencanaan, dimana yang dilakukan siswa pada tahap ini adalah:
 - a. Membuat keputusan, dan
 - b. Membuat kerangka kerja terhadap masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
2. Siswa melakukan perancangan, dimana yang dilakukan siswa pada tahap ini adalah merancang proses untuk mencapai hasil yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Siswa melakukan pelaksanaan penyidikan, dimana yang dilakukan siswa pada tahap ini adalah:
 - a. Melakukan penyidikan sesuai dengan proses yang telah dirancang untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan
 - b. Melakukan evaluasi secara kontinyu dan teratur
 - c. Melihat kembali apa yang dikerjakan, apakah sudah sesuai dengan perencanaan atau belum sesuai
4. Siswa melakukan pelapora dimana yang dilakukan siswa pada tahap ini adalah melaporkan hasil akhir berupa produk yang telah dievaluasi kualitasnya baik secara tertulis maupun lisan.

Tujuan dari pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) di antaranya adalah:⁴

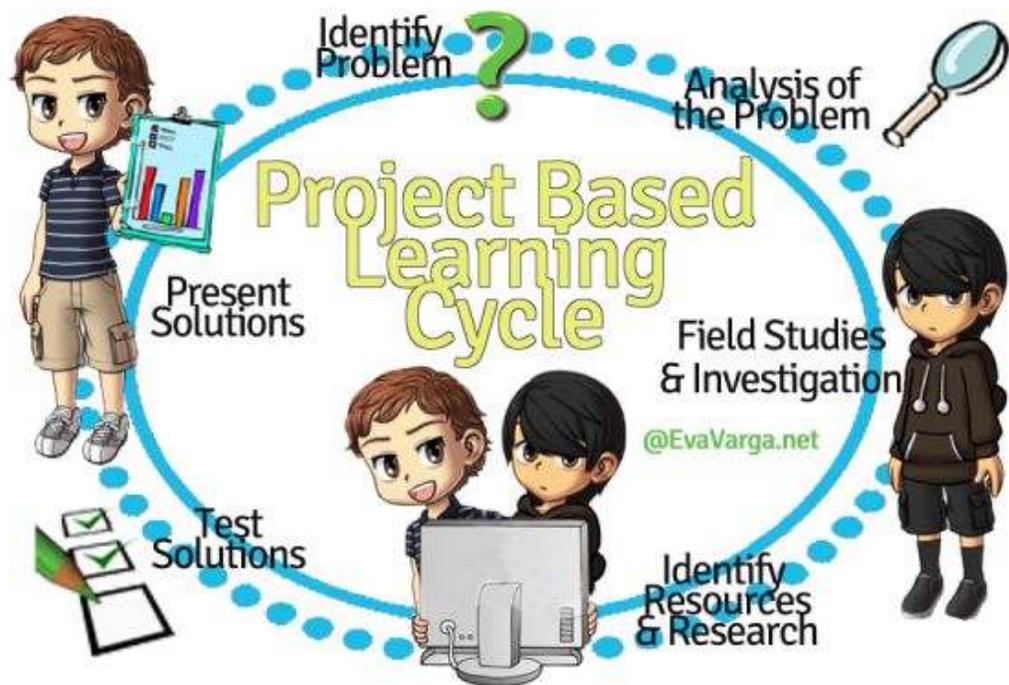
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran
2. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
3. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata
4. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek
5. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada pembelajaran berbasis proyek yang bersifat kelompok

² Yanti Rosinda Tinetti, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran di Kelas, (Yogyakarta: Deepublish), 2018, hlm. 03.

³ Ibid, hlm 5-6.

⁴ Akademi, "Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning=PBL), *Blog guru Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kaloka Utara*, 25 Maret 2020, <http://dikbud.kolutkab.go.id/blog/pembelajaran-berbasis-proyek-project-based-learningpbl/>, diakses 05 Mei 2020 pukul 11.25.

Sedangkan langkah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dimulai dari membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang. Pertanyaan ini hendaknya sesuai dengan dunia nyata yang mampu sekaligus memberikan penugasan secara langsung kepada peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan merencanakan proyek. Perencanaan ini dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peserta didik. Perencanaan proyek berisi tentang aturan main, pemilihan aktifitas, pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan dalam suatu proyek tersebut, dan menyusun jadwal aktifitas, kapan kegiatan tersebut akan dilaksanakan dan kapan batas penyelesaian proyek tersebut. Guru bertanggung jawab untuk mengawasi jalannya kegiatan. Kemudian melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Penilaian produk dilakukan ketika setiap kelompok melakukan presentasi. Dan langkah terakhir adalah guru beserta peserta didik melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan dan produk yang dihasilkan. Untuk memudahkan dalam pemahaman langkah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), penulis sertakan gambar urutan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sebagai berikut:



Sumber:

<http://dikbud.kolutkab.go.id/>

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata dengan memegang

teguh konsep dan prinsip disiplin ilmu. Dengan tujuan dalam suatu pembelajaran peserta didik mampu menghasilkan produk nyata yang bernilai dan realistic.

Metode Pembelajaran Vidio Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.⁵ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), makna interaktif diartikan sebagai bersifat melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif.⁶ Sehingga bisa dikatakan bahwa video interaktif, memberikan timbal balik dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif, menarik, dan mendalami proses pembelajaran tersebut.

Untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran tercapai, penggunaan video interaktif dengan pertanyaan sematan dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Hal ini tepat digunakan saat pembelajaran dilakukan secara daring. Penyematan pertanyaan ini akan menjadikan peserta didik lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru melibatkan peserta didik disetiap proses pembelajaran, agar ketika daring peserta didik tidak merasa bosan.

Dari kedua hal di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hal terpenting dalam penggunaan video interaktif harus diperhatikan agar peserta didik tetap tertarik dan menjiwai dalam setiap proses pembelajaran khususnya saat daring. Hal tersebut di antaranya, mengemas video agar menarik dengan diberikannya animasi (kondisikan konsep dan tetap sesuai tema), menyematkan pertanyaan di bagian terpenting dalam video agar peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, atur suara dalam video agar tetap jelas didengar, kondisikan diskusi secara santai tapi pasti. Setelah selesai dalam pembuatan video, maka lakukanlah evaluasi. Hal ini bertujuan agar kita mampu mempertimbangkan, apakah peserta didik akan memahami materi pembelajaran dari video interaktif yang ditontonnya.

Pengimplementasian Perpaduan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Metode Pembelajaran Vidio Interaktif Saat Pembelajaran Daring di SMK 17 Parakan

SMK 17 Parakan yang tepat berada di Jl. Alip Mungkar, Panjangsari, Parakan Wetan, Parakan, Kabupaten Temanggung adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) swasta yang diminati banyak masyarakat di

⁵ Andi Prastowo, Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik, (Jakarta: Prenadamedia Group), 2014, hlm. 370.

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Interaktif, *kamus versi online atau daring(dalam jaringan)*, <https://kbbi.web.id/interaktif>, diakses 05 Mei 2020 pukul 14.25.

kabupaten Temanggung khususnya karena kompetensi keahliannya. Kompetensi keahlian yang telah ada di SMK 17 Parakan di antaranya, teknik computer dan jaringan, farmasi dan komunitas, akuntansi dan keuangan lembaga, otomatisasi dan tata kelola perkantoran, bisnis daring dan pemasaran. Kompetensi keahlian yang ditawarkan sesuai dengan visi SMK 17 Parakan yaitu terwujudnya SMK 17 Parakan sebagai lembaga diklat yang mampu menghasilkan tamatan yang bertaqwa, kompeten, mandiri, professional, berwawasan nasional, dan global. Sehingga ketika lulus dari SMK, peserta didik sudah memiliki keahlian dalam menghadapi kehidupan nyata yang sesungguhnya.

Sesuai dengan misi SMK 17 Parakan bahwa menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Maka dalam hal ini guru dituntut untuk menciptakan kondisi belajar yang diharapkan tersebut. Baik dalam keadaan normal ataupun dalam keadaan saat ini (pandemic Covid-19). Hal terberat saat untuk dunia pendidikan saat pandemic ini adalah adanya proses pembelajaran secara daring, khususnya untuk guru SMK. Diketahui, bahwasannya SMK adalah sekolah kejuruan yang memprioritaskan dan memaksimalkan praktik dalam pembelajarannya. Dalam hal ini menjadi dilemma dan simalakama untuk guru menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan maksimal. Hal ini sangat diprihatinkan, karena belajar dari rumah, peserta didik akan berbeda suasana dengan ketika di sekolah baik secara konsentrasi, ketertarikan, atau kejenuhan. Permasalahan tersebut mendorong guru agar membawa peserta didik lebih aktif, konsentrasi, tertarik, dan menjiwai dalam setiap proses pembelajaran berlangsung, khususnya di SMK peserta didik harus mampu menghasilkan karya meskipun dalam kondisi yang tidak biasa ini.

Dengan adanya pembelajaran secara daring ini, maka metode pembelajaran yang dipilih oleh guru sangat menentukan dalam suksesnya mencapai tujuan pendidikan di masa pandemic ini. Metode pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* dinilai lebih menguatkan dan memantapkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring. Dikarenakan metode ini berpusat pada keaktifan peserta didik, dimana peserta didik akan menjawab pertanyaan dari guru, kemudian mengidentifikasi, menyelesaikannya, dan melaporkan. Posisi guru hanya sebagai fasilitator, sehingga peserta didik mampu aktif dan berfikir kritis dalam setiap pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya juga harus diimbangi dengan kreatifitas guru agar peserta didik tetap tertarik, tidak bosan, santai tapi focus. Hal inilah metode video interaktif sangat diperlukan untuk mendampingi siswa dalam menyimpulkan bersama pembelajaran serta mengulas materi untuk bahan evaluasi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Perpaduan kedua metode ini sangatlah cocok dilakukan karena metode berbasis proyek, peserta didik mampu berpikir kritis dan tetap aktif. Sedangkan ditambah dengan video interaktif, peserta didik lebih tertarik, dan mampu memahami materi secara mendalam dan mudah sekali untuk diingat. Karena sudah sangat diketahui, manusia akan lebih banyak mencerna sesuatu apabila ia mendengar, melihat, dan

melakukan, daripada hanya mendengar saja ataupun melihat saja. Dengan metode berbasis proyek, peserta didik didorong untuk mendengar, melihat, berpikir kritis, dan melakukannya. Sedangkan metode video interaktif mendorong siswa untuk memahami apakah yang mereka lakukan sesuai dan mampu menyimpulkan dari proses pembelajaran tersebut. Sehingga meski dalam pembelajaran secara daring, peserta didik tetap mampu berpikir kritis, focus, dan tidak bosan.

Dari pemaparan perpaduan dua metode di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan metode berbasis proyek atau *project based learning*, peserta didik akan mampu berpikir kritis dengan mengelola dan menyelesaikan hingga memaparkan hasil penelitiannya dari sebuah permasalahan yang diberikan oleh guru. Sedangkan ditambah dengan metode video interaktif, peserta didik mampu terlibat aktif, mampu menyimpulkan keakuratan sejauh mana keberhasilan dari penyelesaian masalahnya, dan mampu memahami materi dengan baik dan asyik.

Simpulan

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata dengan memegang teguh konsep dan prinsip disiplin ilmu. Dengan tujuan dalam suatu pembelajaran peserta didik mampu menghasilkan produk nyata yang bernilai dan realistic. Sedangkan dalam penggunaan video interaktif harus diperhatikan agar peserta didik tetap tertarik dan menjiwai dalam setiap proses pembelajaran khususnya saat daring. Hal tersebut di antaranya, mengemas video agar menarik dengan diberikannya animasi (kondisikan konsep dan tetap sesuai tema), menyematkan pertanyaan di bagian terpenting dalam video agar peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, atur suara dalam video agar tetap jelas didengar, kondisikan diskusi secara santai tapi pasti. Setelah selesai dalam pembuatan video, maka lakukanlah evaluasi. Hal ini bertujuan agar kita mampu mempertimbangkan, apakah peserta didik akan memahami materi pembelajaran dari video interaktif yang ditontonnya. Perpaduan keduanya, dengan metode berbasis proyek atau *project based learning*, peserta didik akan mampu berpikir kritis dengan mengelola dan menyelesaikan hingga memaparkan hasil penelitiannya dari sebuah permasalahan yang diberikan oleh guru. Sedangkan ditambah dengan metode video interaktif, peserta didik mampu terlibat aktif, mampu menyimpulkan keakuratan sejauh mana keberhasilan dari penyelesaian masalahnya, dan mampu memahami materi dengan baik dan asyik.

Daftar Pustaka

- Akademi. 2020. *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning=PBL)*. Kaloka Utara: Blog guru Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. <http://dikbud.kolutkab.go.id/blog/pembelajaran-berbasis-proyek-project-based-learningpbl/>, (diakses 05 Mei 2020).
- Andi Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Interaktif*. kamus versi online atau daring(dalam jaringan). <https://kbbi.web.id/interaktif>, (diakses 05 Mei 2020).
- Rosinda Tineti Yanti. 2018. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wayan Rati Ni, Nyoman Kusmaryatni, Nyoman Rediani. 2017. Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 06, No. 01.