

 GRAHA ILMU

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Abdul Rahmat
Mohamad Zubaidi
Mira Mirnawati

Prakata

Buku ini ditulis dan kemudian diterbitkan karena terinspirasi dari munculnya program merdeka belajar kampus merdeka yang merekomendasikan salah satu metode pembelajarannya, yaitu pembelajaran berbasis proyek. Metode ini dipilih karena dapat melatih mahasiswa untuk membuat proyek ilmiah yang salah satunya adalah proyek untuk menghasilkan artikel ilmiah yang dapat dipublikasikan di jurnal ilmiah baik yang bersifat nasional maupun internasional. Keuntungan yang diperoleh dengan proyek ini adalah capaian pembelajaran mata kuliah tercapai; mahasiswa dapat berlatih menulis artikel ilmiah; ide mereka tersampaikan secara ilmiah; dan melatih kerja sama dengan teman sebaya karena dikerjakan secara kolaboratif.

Penulis mempraktikkan metode pembelajaran berbasis proyek atau yang lebih populer disebut PjBL pada seluruh mata kuliah. Ketika mempraktikannya, penulis melakukan pencatatan yang intensif pada setiap langkah yang dipraktikkan dan mengevaluasi setiap langkahnya secara mandiri. Hasilnya, jadilah sebuah naskah yang sistematis sehingga dapat dijadikan petunjuk jalan bagi pengajar yang akan menggunakannya. Naskah yang dijadikan buku ini diberi judul *Desain Pembelajaran Berbasis Proyek*.

Buku *Desain Pembelajaran Berbasis Proyek* ditujukan untuk pengajar khususnya dosen. Merekalah yang direkomendasikan untuk mempraktikkan desain pembelajaran ini di setiap mata kuliah yang diampu. Harapannya, dengan memahami desain pembelajaran berbasis proyek melalui buku ini akan lebih mudah bagi dosen untuk mempraktikannya di kelas kepada mahasiswa.

Buku *Desain Pembelajaran Berbasis Proyek* ini terdiri atas 12 bab. Sistematikanya diurai dengan sistematis dimulai dengan bab 1 yang menjelaskan konsep pembelajaran berbasis proyek. Bab 2 menjelaskan karakteristik dan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek. Bab 3 menjelaskan perencanaan pembelajaran berbasis proyek. Bab 5 menjelaskan skenario pembelajaran 1, yaitu penyusunan sistem pembelajaran. Bab 6 menjelaskan skenario pembelajaran 2, yaitu capaian pembelajaran mata kuliah. Bab 7 menjelaskan skenario pembelajaran 3, yaitu mereviu artikel jurnal ilmiah. Bab 8 menjelaskan skenario pembelajaran 4, yaitu desain proyek mata kuliah. Bab 9 menjelaskan skenario pembelajaran 5, yaitu seminar desiminasi proyek mata kuliah. Bab 10 menjelaskan skenario pembelajaran 6, yaitu produk dan luaran publikasi. Bab 11 menjelaskan skenario pembelajaran 7, yaitu menulis dan menyusun artikel ilmiah model IMRAD. Bab terakhir atau bab 12 menjelaskan skenario pembelajaran 8, yaitu evaluasi dan refleksi proyek mata kuliah.

Buku *Desain Pembelajaran Berbasis Proyek* ini mudah dipelajari karena ditulis secara sistematis dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Buku ini dapat menjadi petunjuk jalan bagi dosen dengan mengikuti setiap langkahnya. Hal yang paling menggembirakan adalah ketika dosen berhasil mendampingi mahasiswa meraih capaian pembelajaran dan menghasilkan produk yang dapat menjadi kebanggaan mereka sebagai mahasiswa, utamanya ketika artikel ilmiah mereka diterima oleh jurnal ilmiah yang mereka tuju.

Semoga buku ini dapat memperkuat semangat dosen untuk mengantarkan mahasiswa menjadi manusia yang unggul yang berdaya saing dan tetap rendah hati. Buku ini adalah media yang dapat dijadikan jembatan bagi keberhasilan dosen dan mahasiswa menjalani proses pembelajaran. Semoga segala upaya dan usaha dosen dimudahkan dan dilancarkan sehingga mampu mengantarkan mahasiswa meraih cita-cita mereka dengan gemilang.

Gorontalo, 2 Januari 2023

Tim Penulis

BAB I

KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

A. Pemahaman Dasar Pembelajaran Berbasis Proyek

Berbeda dengan model-model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek, terisolasi/lepas-lepas, dan aktivitas pembelajaran berpusat pada dosen, maka model pembelajaran berbasis proyek lebih menekankan pada kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, perpusat pada pembelajar, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata. Dalam model pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa belajar dalam situasi problem yang nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Thomas, 2000).

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara mahasiswa dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Khususnya ini dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti (Berenfeld, 1996; Marchaim 2001; dan Asan, 2005). Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Cord, 2001; Thomas, Mergendoller, & Michaelson, 1999; Moss, Van-Duzer, Carol, 1998). Berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan Mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang bagi mahasiswa untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai, dan realistik (Okudan. Gul E. dan Sarah E. Rzasa, 2004).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham pembelajaran konstruktivis yang menuntut mahasiswa menyusun sendiri pengetahuannya (Doppelt, 2003). Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa mahasiswa membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri (Wilson, 1996). Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Pembelajaran berbasis proyek adalah

model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Thomas, 2000). Mahasiswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Mahasiswa juga berperilaku dinamis di mana mahasiswa secara aktif mengeksplorasi masalah di dunia nyata, memberikan tantangan, dan memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Wena (2011: 145) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek sebagai model pembelajaran yang melibatkan mahasiswa dalam transfer pengetahuan. Model pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan bahwa Model pembelajaran yang secara langsung melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

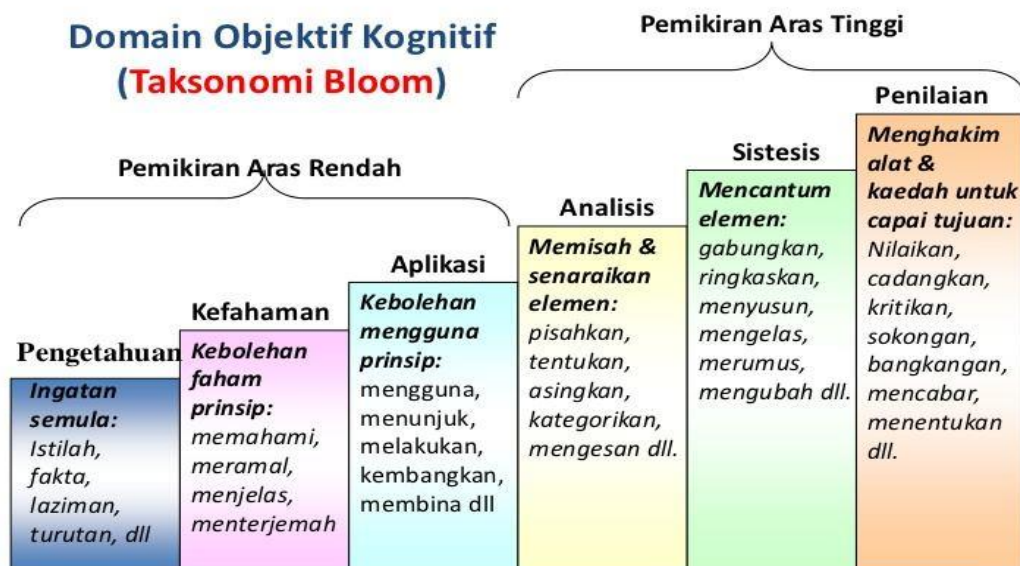
Salah satu keunggulan tersebut adalah bahwa model pembelajaran berbasis proyek dinilai merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki mahasiswa termasuk keterampilan berfikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkreaitivitas, kemampuan memecahkan, dan sekaligus dipandang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri para mahasiswa (Abidin (2007: 167).

Abidin (2007: 167) mendefinisikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas mahasiswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Model pembelajaran ini lebih jauh dipandang sebagai sebuah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan percaya diri, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan mahasiswa menggunakan kemampuan berpikir tinggi.

Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran berbasis proyek dipandang sebagai sebuah model pembelajaran utama yang dapat digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran sebagai saluran dalam mengembangkan mutu proses dan prestasi belajar. Ini merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari. Kata kunci utama model ini adalah adanya kegiatan penelitian dan publikasi yang sengaja dilakukan oleh mahasiswa dengan berfokus pada upaya mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan dosen pengampu mata kuliah. Proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan mahasiswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang

yang luas kepada mahasiswa untuk membuat keputusan dalam memiliki topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metoda pembelajaran. Para mahasiswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis serta dipublikasikan ke masyarakat ilmiah.

Desain pembelajaran berbasis proyek diawali dengan permulaan pembelajaran berdasarkan adanya permasalahan yang diungkap, serta kegiatan belajar bersifat kolaboratif ataupun berkelompok yang menekankan lingkungan mahasiswa menjadi aktif. Mahasiswa didorong dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa lebih didorong dalam kegiatan merancang atau desain dari mulai: merumuskan job, merancang, mengkalkulasikan, melaksanakan pekerjaan dan mengevaluasi hasil. Dalam kegiatan ini, mahasiswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Pembelajaran mengajak mahasiswa untuk menerapkan, mengolah setiap unsur-unsur konsep yang dipelajari untuk membuat (sintesis) generaliasi, dan mengajak mahasiswa mengevaluasi (berpikir kritis) terhadap konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang telah dipelajarinya. Sementara itu, aspek keterampilan (psikomotor) dan sikap (attitude) juga banyak terabaikan.



Gambar 1.1. Tingkatan capaian pembelajaran menurut Benjamin S Bloom (1956).

B. Dosen Sebagai Fasilitator

Dalam pembelajaran berbasis proyek, dosen hanya sebagai fasilitator, mengevaluasi produk hasil kerja mahasiswa yang ditampilkan dalam hasil proyek yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas mahasiswa agar mampu berpikir kritis dalam menganalisa suatu permasalahan. Ide inti

dari pembelajaran berbasis proyek adalah bahwa masalah dunia nyata menarik minat mahasiswa dan memancing pemikiran serius saat mahasiswa memperoleh dan menerapkan pengetahuan baru dalam konteks pemecahan masalah.

Dosen memainkan peran fasilitator, bekerja dengan mahasiswa untuk membingkai pertanyaan yang berharga, menyusun tugas yang bermakna, melatih pengembangan pengetahuan dan keterampilan sosial, dan dengan hati-hati menilai apa yang telah dipelajari mahasiswa dari pengalaman. Proyek tipikal menghadirkan masalah untuk dipecahkan (Apa cara terbaik untuk mengurangi polusi di kolam halaman sekolah?) atau fenomena untuk diselidiki (Apa yang menyebabkan hujan?). Pembelajaran berbasis proyek menggantikan model pengajaran tradisional lainnya seperti kuliah, kegiatan yang didorong oleh buku teks-buku kerja dan penyelidikan sebagai metode penyampaian yang disukai untuk topik-topik utama dalam kurikulum. Ini adalah kerangka instruksional yang memungkinkan dosen untuk memfasilitasi dan menilai pemahaman yang lebih dalam daripada berdiri dan menyampaikan informasi faktual.

Pembelajaran berbasis proyek sengaja mengembangkan pemecahan masalah Mahasiswa dan pembuatan produk secara kreatif untuk mengkomunikasikan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep kunci dan penguasaan keterampilan belajar penting abad ke-21 seperti berpikir kritis. Mahasiswa menjadi peneliti digital aktif dan penilai pembelajaran mereka sendiri ketika dosen membimbing mahasiswa belajar sehingga mahasiswa belajar dari proses pembuatan proyek. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis proyek adalah unit pembelajaran mandiri dari mahasiswa melakukan atau membuat seluruh unit.

Desain pembelajaran berbasis proyek dikembangkan oleh tiga ahli, yaitu: Lucas, Doppelt, dan Laboy-Rush. Pembelajaran berbasis proyek Lucas dan Laboy-Rush tidak menjelaskan secara spesifik langkah-langkah dalam rancangan proyek, sedangkan Doppelt menekankan alternatif pemecahan masalah dengan memilih prioritas utama dalam menentukan proyek dan memunculkan kreativitas Mahasiswa. Lucas membahas *project* secara umum, Doppelt mengkaitkan pembelajaran berbasis proyek dengan sains dan teknologi, dan Laboy-Rush mengintegrasikan science, technology, engineering, and mathematics. *John Dewey* pada tahun 1902, diakui sebagai salah satu pendukung awal pendidikan berbasis proyek atau setidaknya prinsip-prinsipnya melalui gagasannya tentang “belajar sambil melakukan”. Dalam “My Pedagogical Creed (1897)” Dewey

menyebutkan keyakinannya termasuk pandangan bahwa “dosen tidak di sekolah untuk memaksakan ide-ide tertentu atau membentuk kebiasaan tertentu pada mahasiswa, tetapi ada sebagai anggota masyarakat untuk memilih pengaruh yang akan mempengaruhi mahasiswa dan untuk membantunya dalam menanggapi hal ini dengan benar.

Penelitian pendidikan telah memajukan gagasan pengajaran dan pembelajaran ini. ke dalam metodologi yang dikenal sebagai “pembelajaran berbasis proyek”. William Heard Kilpatrick membangun teori Dewey, yang adalah gurunya, dan memperkenalkan metode proyek sebagai komponen metode masalah pengajaran Dewey. Beberapa sarjana (misalnya James G. Greeno) juga mengaitkan pembelajaran berbasis proyek dengan perspektif “pembelajaran terletak” Jean Piaget dan teori konstruktivis. Piaget menganjurkan gagasan pembelajaran yang tidak fokus pada menghafal. Dalam teorinya, pembelajaran berbasis proyek dianggap sebagai metode yang melibatkan mahasiswa untuk menemukan dan melihat pembelajaran sebagai proses dengan masa depan alih-alih memperoleh basis pengetahuan sebagai fakta.

Dalam peran sebagai fasilitator seorang dosen pengampu mata kuliah berusaha untuk:

1. Memiliki pemahaman dan pengetahuan (mengenal) kekuatan dan kelemahan setiap (masing-masing) mahasiswa yang diampunya. Hal ini penting agar dosen dapat memberikan bantuan, atau fasilitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
2. Memiliki kepedulian kepada seluruh mahasiswa yang sedang berupaya mengikuti pembelajarannya. Dengan demikian dosen akan berusaha memberika segala yang dapat ia berikan (fasilitasi) untuk pembelajaran mahasiswa, memberikan rasa aman dan nyaman berada di dalam kelas dan membuat setiap mahasiswa berkembang sesuai potensinya.
3. Memiliki kesadaran penuh bahwa setiap mahasiswa memiliki hak yang sama untuk belajar. Setiap mahasiswa mungkin berkembang dan belajar dengan kecepatan dan kemampuan yang berbeda-beda dan dosen harus bisa-bisa mengharmonisasi seluruh mahasiswa di dalam kelasnya sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai.
4. Memahami bahwa setiap mahasiswa mempunyai minat yang berbeda-beda dan mempunyai gaya dan cara belajar terbaik mereka masing-masing yang membutuhkan fasilitasi dengan cara-cara yang berbeda (khusus) pula.

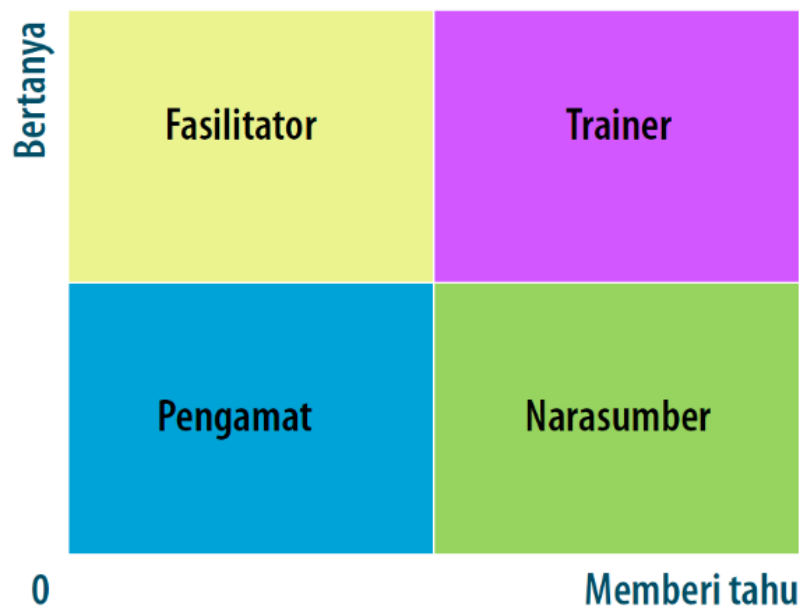
5. Mempunyai jiwa kepemimpinan yang baik sehingga ia dapat memanajemen kelasnya dan pembelajarannya dengan baik dan efektif. Hal ini sangat penting karena akan menghemat tenaga dan waktu bagi semua orang yang terlibat dalam dinamika kelompok pembelajaran tersebut.
6. Memiliki tugas yang kompleks meliputi: melakukan penilaian dan evaluasi; melakukan perencanaan pembelajaran secara baik; mengimplementasi rancangan pembelajaran yang telah dibuat dan mengubah sesuai kondisi yang ada di saat pembelajaran dilaksanakan.

Apa itu fasilitasi atau fasilitator?



Fasilitasi adalah proses yang dilakukan secara sadar dan sepenuh hati untuk membantu kelompok mencapai tujuannya dan menemukan pilihan solusi yang terbaik atau berbeda.

Apakah kamu pernah mendengar istilah-istilah di bawah ini?



Keempat istilah itu masing-masing memiliki tipikal. Berikut adalah tipikal-tipikal dari keempatnya:

- Pengamat : sedikit bertanya--sedikit memberi tahu
- Narasumber : sedikit bertanya--banyak memberi tahu
- Fasilitator : banyak bertanya--sedikit memberi tahu
- Trainer : banyak bertanya--banyak memberi tahu.



Fasilitator **BUKAN** pihak yang menyampaikan materi maupun sumber berita. Fasilitator adalah orang yang menjadi perantara antara sesama peserta untuk bersama-sama merumuskan suatu narasi/konsep.

Melalui pembelajaran aktif dosen dapat berperan sebagai fasilitator. Ia bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada diri mahasiswa, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar nyata dan otentik. Dengan memfasilitasi pembelajaran, berarti dosen berusaha mengajak dan membawa seluruh mahasiswa yang ada di kelasnya untuk berpartisipasi. Memfasilitasi pembelajaran bukanlah hal yang gampang jika dosen tidak memiliki cukup pemahaman tentang psikologi pendidikan dan berbagai teori pembelajaran berikut model-model dan metode inovatif untuk pengajaran. Pada abad 21 ini, cara-cara lama mengajar dosen banyak yang sudah ketinggalan dan terlindas kemajuan jaman. Penguasaan IT, misalnya menjadi syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang dosen.

Fasilitasi pembelajaran bermakna bahwa semua mahasiswa dengan segala keunikan dan karakteristiknya masing-masing harus dapat digugah dan distimulasi oleh dosen untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini penting karena keinginan dan motivasi yang muncul dari dalam diri mahasiswa untuk belajar (karena muncul rasa ingin tahunya, muncul rasa penasarannya akan suatu hal, muncul rasa membutuhkan suatu informasi baru, dsb) akan membuat mereka lebih dalam memahami sesuatu hal yang sedang dibelajarkan di kelas.

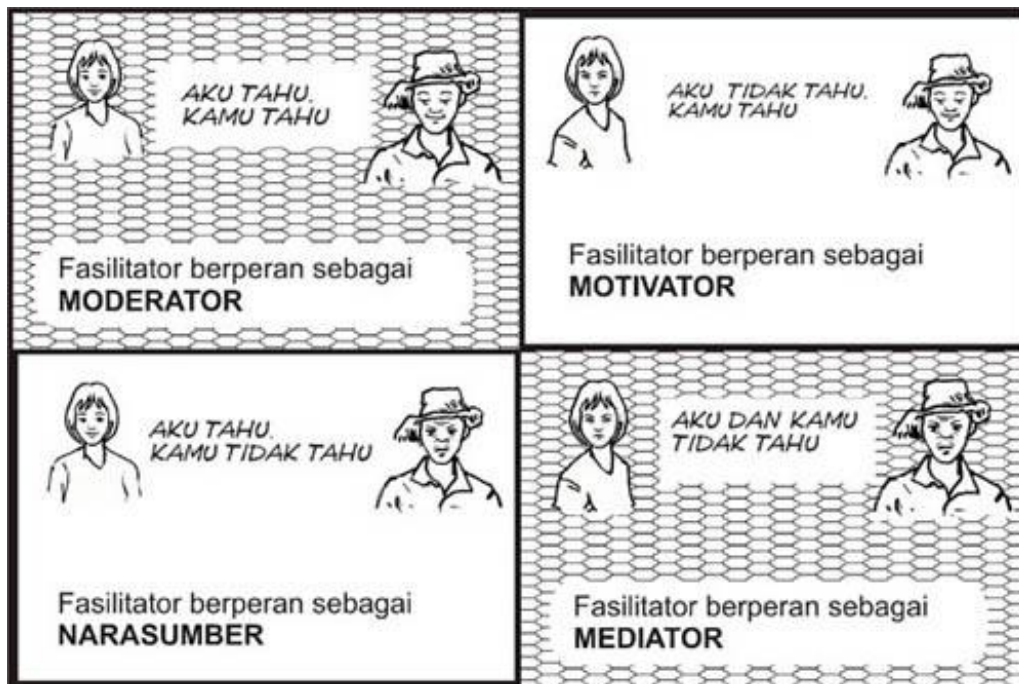


Gambar 1.2. Five Professional Accountability Facilitator dikembangkan dari Porter O’Gardy, 1992, dalam Chitty, 1997.

Fasilitator pembelajaran akan memandu, mengelola dan mendorong sebuah proses diskusi sedemikian rupa sehingga lebih nyaman dan mudah mencapai tujuan. Karenanya yang ditangani fasilitator adalah kombinasi dari *komunikasi* dan *psikologi* proses diskusi. Fasilitator beda dengan edukator atawa trainer. Trainer mengemban misi “mendidik” atau “memberi pesan” tertentu sebagai “tujuan utama”. Tapi proses fasilitasi menghasilkan “akibat” makna edukasi dalam diskusi. Maka diskusi yang terfasilitasi sering disebut sebagai pembelajaran bersama atau *social learning*. Teknik fasilitasi memberikan titik tekan lebih pada teknik komunikasi dalam memandu diskusi, misalnya : *encouraging*, *brainstorming*, *balancing*, *framing*, *sequencing*, *making space*, *reflective listening* dan sebagainya.

Ada pendekatan 4 tipologi situasi dalam fasilitasi, yaitu:

1. **aku tahu, kamu tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **moderator**
2. **aku tahu, kamu tak tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **narasumber**
3. **aku tak tahu, kamu tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **motivator**
4. **aku tak tahu, kamu tak tahu** = fasilitator sekaligus sebagai **mediator**



Gambar 1.2. Tipologi fasilitasi

Fasilitator sebagai moderator (*resource person*) karena keahliannya berperan untuk mengatur ritme dalam berbagai cara atau pendekatan yang dianggap efektif selama proyek pembelajaran. Fasilitator sebagai nara sumber (*resource person*) karena keahliannya berperan sebagai sumber informasi sekaligus mengelola, menganalisis dan mendesiminasikan dalam berbagai cara atau pendekatan yang dianggap efektif. Dosen mampu menjadi narasumber karena memiliki kapasitas sebagai seseorang yang memiliki pengetahuan khususnya tentang materi pelajaran yang di ampu. Fasilitator sebagai motivator lebih berperan sebagai pihak yang memberikan dorongan atau motivasi kepada pribadi maupun kelompok. Hal ini tentu hal yang biasa dilakukan oleh dosen yang biasa memotivasi mahasiswanya. Peran mediator dilakukan ketika terjadi ketegangan dan konflik antar kelompok yang berlawanan. dosen berperan memberi mediasi yaitu menjembatani perbedaan dan mengoptimalisasikan berbagai sumber daya yang mendukung terciptanya perdamaian.

BAB II

Karakteristik dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

A. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Dibandingkan dengan model lain, model pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa dalam materi tertentu dan menjadikan mahasiswa mampu mengaplikasikan satu pengetahuan tertentu dalam konteks tertentu (Doppelt, 2005: 10). Mahasiswa harus terlibat secara kognitif dalam proyek selama waktu tertentu. Keterlibatan dalam tugas yang kompleks adalah salah satu komponen penting pembelajaran karena kita berasumsi bahwa mahasiswa akan termotivasi untuk menguji ide mereka dan kedalaman pemahaman pada saat menghadapi masalah autentik.

Model pembelajaran berbasis proyek pun melibatkan proses inquiry dan dapat memotivasi mahasiswa secara kuat karena adanya pameran. Model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan semangat untuk belajar antara mahasiswa dan para pengajar. Juga memunculkan banyak keterampilan (seperti manajemen waktu, berkolaborasi dan pemecahan masalah). Mahasiswa pun belajar untuk menyesuaikan dengan berbagai macam kemampuan mahasiswa dan kebutuhan belajar.

Diffily and Sassman dalam Abidin (2007) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut:

- a. Melibatkan mahasiswa secara langsung dalam pembelajaran
- b. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
- c. Dilaksanakan dengan berbasis penelitian
- d. Melibatkan berbagai sumber belajar
- e. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan
- f. Dilakukan dari waktu ke waktu
- g. Diakhiri dengan sebuah produk tertentu.

Senada dengan karakteristik di atas, Abidin (2013) menjelaskan bahwa model proyek ini memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Mahasiswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada mahasiswa.

- c. Mahasiswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Mahasiswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- f. Mahasiswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek memiliki lima kriteria adalah sentralitas, mengarahkan pertanyaan, penyelidikan konstruktivisme, otonomi, dan realistik (Thomas, 2000) :

- a. *The project are central, not peripheral to the curriculum.* Kriteria ini memiliki dua corollaries. Pertama, proyek merupakan kurikulum. Pada model pembelajaran berbasis proyek, proyek merupakan inti strategi mengajar, mahasiswa berkesutatan dan belajar konsep inti materi melalui proyek. Kedua, keterpusatan yang berarti jika mahasiswa belajar sesuatu di luar kurikulum, maka tidaklah dikategorikan sebagai model pembelajaran berbasis proyek.
- b. Proyek model pembelajaran berbasis proyek difokuskan pada pertanyaan atau problem yang mendorong Mahasiswa mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari mata pelajaran. Definisi proyek bagi mahasiswa harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya (*ill-defined problem*). Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih mata pelajaran.
- c. Proyek melibatkan mahasiswa pada penyelidikan konstruktivisme. Sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan, atau proses pengembangan model. Aktivitas inti dari proyek harus melibatkan transformasi dan konstruksi dari pengetahuan (pengetahuan atau keterampilan baru) pada pihak mahasiswa. Jika aktivitas inti dari proyek tidak merepresentasikan “tingkat kesulitan” bagi mahasiswa, atau dapat

dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek model pembelajaran berbasis proyek yang dimaksud.

- d. *Project are student-driven to some significant degree*. Inti proyek bukanlah berpusat pada dosen, berupa teks aturan atau sudah dalam bentuk paket tugas. Misalkan tugas laboratorium dan booklet pembelajaran bukanlah contoh model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran berbasis proyek lebih mengutamakan kemandirian, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab mahasiswa daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional.
- e. Proyek adalah realistik, tidak *school-like*. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada mahasiswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan Mahasiswa, konteks di mana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan, atau kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai. Model pembelajaran berbasis proyek melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

Berdasarkan karakteristik tersebut, MacDonell (2007) menjelaskan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berfikir mahasiswa dengan berpusat pada aktivitas belajar mahasiswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya. Model ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran dosen dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong mahasiswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan mahasiswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek..

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para mahasiswa melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek

pembelajaran. Berdasarkan pengertian ini, proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang menghendaki mahasiswa melakukan investigasi untuk memahaminya.

B. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek dapat diidentifikasi melalui ciri-cirinya, pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pembuatan produk. Produk yang dibuat dengan serangkaian kegiatan perencanaan, pencarian, kolaborasi. Dalam kajiannya Krajcik (2011) menyarankan lima ciri-ciri dari pembelajaran berbasis proyek, yakni: *driving question*, *investigation*, *artifacts*, *collaboration* dan *technological tools*.

Thomas (2000), menguraikan lima kriteria pokok dari suatu pembelajaran berbasis proyek. Kriteria ini bukan merupakan definisi dari pembelajaran berbasis proyek, tetapi didesain untuk menjawab pertanyaan “apa yang harus dimiliki proyek agar dapat digolongkan sebagai pembelajaran berbasis proyek?”. Lima kriteria itu adalah keberpusatan (*centrality*), berfokus pada pertanyaan atau masalah (*driving question*), investigasi konstruktif (*constructive investigation*) atau desain, otonomi mahasiswa (*autonomy*), dan realisme (*realism*). Kriteria-kriteria ini dapat dijadikan sebagai prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek.

1. Centrality (keberpusatan)

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum. Bell dalam Abdurrahim (2011) mengatakan, “*Project based learning is not supplementary activity to support learning; It is a basic of the curriculum*”. Di dalam pembelajaran berbasis proyek, proyek adalah model pembelajaran; Mahasiswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek. Ada kerja proyek yang mengikuti pembelajaran tradisional dengan cara proyek tersebut memberi ilustrasi, contoh, praktek tambahan, atau aplikasi praktek yang diajarkan sebelumnya dengan maksud lain. Akan tetapi, menurut kriteria di atas, aplikasi proyek tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan proyek yang dimaksudkan untuk pengayaan di luar kurikulum juga tidak termasuk pembelajaran berbasis proyek.

2. *Driving Question* (berfokus pada pertanyaan atau masalah)

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek adalah terfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong Mahasiswa menjalani (dengan kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin. Kriteria ini sangat halus dan agak susah diraba. Definisi proyek (bagi mahasiswa) harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya yang diharapkan dapat berkembang menjadi lebih luas dan mendalam (Baron, 2011). Biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan atau *ill-defined problem* (Thomas, 2000).

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek mungkin dibangun melalui unit tematik, atau gabungan (*intersection*) topik-topik dari dua atau lebih disiplin, tetapi itu belum sepenuhnya dapat dikatakan sebuah proyek. Pertanyaan-pertanyaan yang mengajar Mahasiswa, sepadan dengan aktivitas, produk, dan unjuk kerja yang mengisi waktu mereka, harus digubah (*orchestrated*) dalam tugas yang bertujuan intelektual (Blumenfeld, 2011).

3. *Constructive Investigation* (investigasi konstruktif)

Proyek melibatkan mahasiswa dalam investigasi konstruktif. Investigasi mungkin berupa proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, discovery, atau proses pengembangan model. Akan tetapi, agar dapat disebut proyek memenuhi kriteria pembelajaran berbasis proyek, aktivitas inti dari proyek itu harus meliputi transformasi dan konstruksi pengetahuan (dengan pengertian: pemahaman baru, atau keterampilan baru) pada pihak mahasiswa.

Jika pusat atau inti kegiatan proyek tidak menyajikan “tingkat kesulitan” bagi mahasiswa, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah latihan, dan bukan proyek pembelajaran berbasis proyek yang dimaksud. Membersihkan peralatan laboratorium mungkin sebuah proyek, akan tetapi mungkin bukan proyek dalam pembelajaran berbasis proyek (Abdurrahim, 2011).

4. *Autonomy* (otonomi Mahasiswa)

Proyek mendorong mahasiswa sampai pada tingkat yang signifikan. Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek bukanlah ciptaan dosen, tertulis dalam naskah, atau

terpakatkan. Latihan laboratorium bukanlah contoh pembelajaran berbasis proyek, kecuali jika berfokus pada masalah dan merupakan inti pada kurikulum.

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek tidak berakhir pada hasil yang telah ditetapkan sebelumnya atau mengambil jalur (prosedur) yang telah ditetapkan sebelumnya. Proyek pembelajaran berbasis proyek lebih mengutamakan otonomi, pilihan, waktu kerja yang tidak bersifat ketat (tanpa diawasi), dan mahasiswa lebih bertanggung jawab daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional (Abdurrahim, 2011).

5. *Realism* (realisme)

Proyek adalah realistik. Karakteristik proyek memberikan keotentikan pada Mahasiswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan Mahasiswa, konteks di mana kerja proyek dilakukan, kolaborator yang bekerja dengan Mahasiswa dalam proyek, produk yang dihasilkan, kriteria di mana produk-produk atau unjuk kerja dinilai.

Pembelajaran berbasis proyek melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah otentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya. Wena (2012) menjelaskan pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

- a. Prinsip sentralistik (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum.
- b. Prinsip pertanyaan pendorong/penuntun berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong mahasiswa untuk berjuang memperoleh konsep utama suatu bidang tertentu.
- c. Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep dan resolusi.
- d. Prinsip otonomi (*autonomy*) diartikan sebagai kemandirian mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab.
- d. Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata.

Hal yang sama diungkapkan Santyasa (2006:123) bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dengan menggunakan tugas proyek sebagai metode pembelajaran. Para mahasiswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara nyata atau realistis. Prinsip yang mendasari pada pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.

- a. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
- b. Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
- c. Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara otentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema/topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya). Produk tersebut selanjutnya dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan dan umpan balik untuk perbaikan produk.

Pembelajaran berbasis proyek adalah penggerak yang unggul untuk membantu mahasiswa belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari dosen maupun mahasiswa bahwa pembelajaran berbasis proyek menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar mahasiswa. Hasnawati (2015) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- a. memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- b. meningkatkan kemampuan Mahasiswa dalam pemecahan masalah proyek.
- c. membuat Mahasiswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah membantu mahasiswa agar dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi mahasiswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran berbasis proyek

merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan proyek dan tugas-tugas bermakna lainnya.

C. Kekuatan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi Mahasiswa, banyak para ahli mengungkapkan keunggulan model ini. Helm dan Katz (2001: 170) memandang model ini memiliki keunggulan yakni “dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan akademik mahasiswa, sosial emosional mahasiswa, dan berbagai keterampilan berpikir untuk dibutuhkan mahasiswa dalam kehidupan nyata”. Senada dengan pendapat tersebut, Boss dan Kraus (2007: 170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut.

- a. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Mahasiswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Mahasiswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai sarana untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama dosen dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi mahasiswa untuk memasuki lapangan kerja. Menurut Gaer (1998), di dalam pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan untuk mengembangkan kompetensi setelah mahasiswa bekerja di perusahaan, mahasiswa menjadi lebih aktif di dalam belajar, dan banyak keterampilan yang berhasil dibangun dari proyek di dalam kelasnya, seperti keterampilan membangun tim, membuat keputusan kooperatif, pemecahan masalah kelompok, dan pengelolaan tim. Keterampilan-keterampilan tersebut besar nilainya ketika sudah memasuki lingkungan kerja. dan merupakan keterampilan yang sukar diajarkan melalui pembelajaran tradisional.

Moursund (2013) menyebutkan beberapa kelebihan penggunaan pembelajaran berbasis proyek adalah:

- a. *Increased motivation*. Meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk melakukan pekerjaan penting. Mahasiswa tekun bekerja dan berusaha keras untuk belajar lebih mendalam dan mencari jawaban atas keingintahuan dan dalam menyelesaikan proyek.
- b. *Increased problem-solving ability*. Lingkungan belajar membuat Mahasiswa menjadi lebih aktif memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Mahasiswa mempunyai pilihan untuk menyelidiki topik-topik yang berkaitan dengan masalah dunia nyata, saling bertukar pendapat antara kelompok yang membahas topik yang berbeda, mempresentasikan proyek atau hasil diskusi mereka. Hal tersebut juga mengembangkan keterampilan tingkat tinggi mahasiswa.
- c. *Increased collaborative*. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan mahasiswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
- d. *Improved library research skills*. Karena pembelajaran berbasis proyek mensyaratkan mahasiswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, sehingga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mencari dan mendapatkan informasi.
- e. *Increased resource-management skills*. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasikan waktu, dan mengelola sumber daya seperti alat dan bahan menyelesaikan tugas. Ketika mahasiswa bekerja dalam kelompok, mereka belajar untuk mempelajari keterampilan merencmahasiswaan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat kesepakatan tentang tugas yang akan dikerjakan, siapa yang akan bertanggungjawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan.
- f. Memberikan kesempatan belajar bagi mahasiswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata.
- g. Meningkatkan kemampuan berpikir. Laporan proyek tidak hanya berdasar informasi yang dibaca saja, tetapi melibatkan mahasiswa untuk belajar mengembangkan masalah, mencari jawaban dengan mengumpulkan informasi, berkolaborasi dan menerapkan pengetahuan yang dipahami untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata.

- h. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Keunggulan model ini juga dikemukakan oleh MacDonell (2007) yakni bahwa model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- a. Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca.
- b. Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.
- e. Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Johnson (1989) menjelaskan bahwa kekuatan pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa mahasiswa suka tekun sampai kelewat batas waktu, berusaha keras dalam mencapai proyek. Dosen juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Mahasiswa melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih fun daripada komponen kurikulum yang lain.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi mahasiswa menekankan perlunya bagi mahasiswa untuk terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendiskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat Mahasiswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- c. Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kolaborasi dalam hal ini kerja kelompok dalam proyek memerlukan mahasiswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi mahasiswa, pertukaran informasi

online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa Mahasiswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.

- d. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Bagian dari menjadi mahasiswa yang independen adalah bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran Berbasis Proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada mahasiswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari. Kata kunci utama model ini adalah adanya kegiatan penelitian yang sengaja dilakukan oleh mahasiswa dengan berfokus pada upaya mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan dosen.

Berdasarkan keunggulan dari pembelajaran berbasis proyek maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat menekankan pada keterampilan mahasiswa sehingga mampu menciptakan ataupun menghasilkan suatu proyek, dan membuat mahasiswa seolah-olah bekerja di dunia nyata dan menghasilkan sesuatu. Adapun kelemahan pembelajaran berbasis proyek ini antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan, untuk itu disarankan mengajarkan dengan cara melatih dan memfasilitasi mahasiswa dalam menghadapi masalah.
- b. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- c. Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- d. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- e. Banyaknya peralatan yang harus disediakan (Abidin, 2013: 171).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari. Kata kunci utama model ini adalah adanya kegiatan penelitian yang sengaja dilakukan oleh

mahasiswa dengan berfokus pada upaya mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan dosen.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Wrigley (1998), Curtis (2005) dan National Training Laboratory (2006) didapat hasil bahwa model pembelajaran berbasis proyek cukup berguna dalam mendesain pembelajaran yang efektif sehingga cukup potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran (Sastrika, dkk, 2013).

Ahli lain mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa kelemahan, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Kurikulum yang berlaku di negara kita saat ini, baik secara vertikal maupun horizontal, belum menunjang pelaksanaan metode
- b. Organisasi bahan pelajaran, perencanaan, dan pelaksanaan metode ini sukar dan memerlukan keahlian khusus dari dosen, sedangkan para dosen belum disiapkan untuk pembelajaran metode ini.
- c. Harus dapat memilih topik unit yang tepat sesuai kebutuhan mahasiswa didik, cukup fasilitas, dan memiliki sumber-sumber belajar yang diperlukan.
- d. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas (Wena, 2011).

Walaupun demikian, pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu alternatif yang ditawarkan. Ada banyak macam proyek yang dapat dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Proyek dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa karena keterlibatan mahasiswa dalam memecahkan masalah autentik, bekerja sama dengan kelompok, dan membangun solusi atas masalah yang nyata. Proyek masih dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman secara mendalam karena mahasiswa perlu mendapatkan dan menerapkan informasi, konsep, dan prinsip-prinsip selama pembelajaran. Mahasiswa pun memiliki potensi untuk meningkatkan kompetensi dalam berpikir (belajar dan metakognisi) karena mahasiswa ditugaskan untuk memformulasi rencana, kemajuan dan mengevaluasi solusi interelasi komponen pembelajaran.

BAB III

PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

A. Pedoman Langkah

Menurut Munandar (2009) pembelajaran berbasis proyek memiliki pedoman langkah sebagai berikut:

1. *Planning*

Pada tahap ini menghadapkan mahasiswa pada masalah riil di lapangan, dan mendorong mereka untuk mengidentifikasi masalah tersebut yang selanjutnya mahasiswa diminta menemukan alternatif pemecahan masalah yang mahasiswa temukan di lapangan serta mendesain model pemecahan masalah. Kegiatan yang dilakukan adalah a) merancang seluruh proyek, kegiatan dalam langkah ini adalah: mempersiapkan proyek, secara lebih rinci mencakup: pemberian informasi tujuan pembelajaran, dosen menyampaikan fenomena nyata sebagai sumber masalah, pemotivasian dalam memunculkan masalah dan pembuatan proposal, b) mengorganisir pekerjaan, kegiatan dalam langkah ini adalah: merencanakan proyek, secara lebih rinci mencakup: mengorganisir kerjasama, memilih topik, memilih informasi terkait proyek, membuat prediksi, dan membuat desain investigasi.

Perencanaan adalah hubungan antara apa yang ada sekarang (*what is*) dengan bagaimana seharusnya (*what should be*) yang bertalian dengan kebutuhan, penentuan tujuan, prioritas, program dan alokasi sumber”. Bagaimana seharusnya adalah mengacu pada masa yang akan datang. Perencanaan di sini menekankan kepada usaha mengisi kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan yang akan datang disesuaikan dengan apa yang dicita-citakan, ialah menghilangkan jarak antara keadaan sekarang dengan keadaan mendatang yang diinginkan.

Dalam definisi ini ada asumsi bahwa perubahan selalu terjadi. Perubahan lingkungan ini selalu diantisipasi, dan hasil antisipasi ini dipakai agar perubahan itu berimbang. Artinya perubahan yang terjadi di luar organisasi pengajaran tidak jauh berbeda dengan perubahan yang terjadi pada organisasi itu, dengan harapan agar organisasi tidak mengalami keguncangan. Jadi, makna perencanaan di sini adalah usaha mengubah organisasi agar sejalan dengan perubahan lingkungannya.

Kaufman (1997:2) mengemukakan bahwa: Perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan absah dan bernilai, didalamnya mencakup elemen:

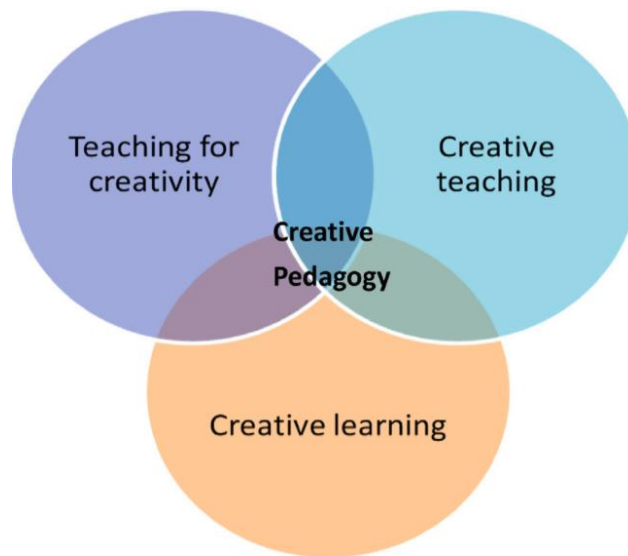
- a. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan
- b. Menentukan kebutuhan-kebutuhan yang perlu diprioritaskan
- c. Spesifikasi rinci hasil yang dicapai dari tiap kebutuhan yang diprioritaskan
- d. Identifikasi persyaratan untuk mencapai tiap-tiap pilihan
- e. Sekuensi hasil yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan
- f. Identifikasi strategi alternatif yang mungkin dan alat atau peralatan untuk melengkapi tiap persyaratan dalam mencapai tiap kebutuhan termasuk didalamnya merinci keuntungan dan kerugian tiap sarana dan alat yang dipakai.



Gambar 3.1. Proses Perencanaan dalam Pembelajaran Proyek

b. *Creating*

Pembelajaran kreatif adalah kegiatan belajar mengajar yang membangun pengetahuan dan mengembangkan kemampuan menggunakan proses kreatif, dimana teori, ujian, cerita, solusi, analisis, dan desain pembelajaran tidak hanya sekadar untuk menghafal informasi. Dibandingkan mendikte bagaimana informasi harus diingat, dosen yang kreatif bisa membimbing mahasiswa melalui proses intruksi menggunakan metode kreatif.



Gambar 3.2. Pembelajaran kreatif menjadi salah satu elemen pedagogi kreatif
(Foto dari researchgate.net)

Pembelajaran kreatif adalah saat mahasiswa bisa menggunakan imajinasi dan pemikiran kritis untuk menciptakan ide baru yang bermakna. Melalui pembelajaran ini, mahasiswa tidak hanya diajarkan untuk mengulang apa yang telah dipelajari, tetapi juga belajar untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menemukan solusi dari berbagai masalah yang ditemukan.

Dalam menciptakan pembelajaran kreatif, harus mampu memilih materi yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa, menentukan metode pembelajaran yang bisa memudahkan pemahaman mahasiswa tentang materi yang diberikan, menggunakan media pembelajaran yang efektif sehingga memperlancar proses belajar mengajar, serta mampu menentukan evaluasi yang tepat untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa.

Pembelajaran kreatif memungkinkan mahasiswa untuk terlibat ke dalam pengalaman belajar yang kreatif. Mahasiswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga semakin lama hal itu akan memperluas pemahaman dan mempertahankan pengetahuan yang dimiliki.

Pembelajaran kreatif mempunyai manfaat yang lebih dari itu?

1. Merancang pemecahan masalah. Pembelajaran kreatif dapat mengubah cara mahasiswa memecahkan suatu masalah. Mereka bisa menjadi lebih imajinatif dan inovatif, serta mengatasi pertanyaan yang mereka belum tahu jawabannya secara lebih baik.

2. Mengembangkan pemikiran kritis. Mahasiswa akan bisa memberikan ide-ide yang inovatif dan menyampaikan solusi dari suatu permasalahan. Tidak sampai di situ, ide dan solusi yang muncul mereka analisis penerapannya dan dilakukan penyesuaian untuk menghasilkan ide serta solusi yang lebih baik dari yang sebelumnya.
3. Berani mengambil risiko. Dalam proses belajar, mahasiswa mungkin mengalami yang namanya kegagalan seperti nilai yang kurang baik atau sulit paham dengan materi. Saat mengalami kegagalan, beberapa mahasiswa cenderung putus asa dan tidak mau mencobanya kembali. Tapi dengan pembelajaran kreatif, mahasiswa akan berani mengambil risiko dan melihat hasil yang berbeda. Merasa “nyaman” dengan kegagalan yang terjadi memungkinkan mahasiswa untuk mengambil lebih banyak risiko dengan sedikit rasa takut. Sehingga ke depannya, mereka akan terus mencoba dan berlatih meskipun sempat menemukan kegagalan.
4. Menciptakan rasa ingin tahu yang besar. Pembelajaran kreatif membangun pola pikir ingin tahu pada mahasiswa. Proses belajar ini memicu rasa ingin tahu dan diskusi, sehingga mengarahkan mahasiswa ke wawasan yang lebih luas.
5. Meningkatkan rasa percaya diri. Tanpa disadari, pembelajaran kreatif juga membangun kepercayaan diri mahasiswa. Dampaknya, akan lebih mungkin menerapkan pelajaran yang sudah mereka pelajari karena lebih yakin akan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki.

Ada beberapa kiat dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih kreatif.

- a. **Terbuka untuk ide baru.** Tips pertama untuk menumbuhkan pembelajaran kreatif adalah harus selalu berpikiran *fresh* dan terbuka. Cobalah untuk melihat suatu hal dari cara dan perspektif yang lain sehingga berpotensi menghasilkan pemikiran baru dalam metode pembelajaran dan interaksi dengan mahasiswa.
- b. **Menciptakan suasana kelas yang nyaman.** Ketika mahasiswa merasa nyaman dalam kelas, mereka tidak akan merasa tegang atau takut membuat kesalahan. Menciptakan awal yang berkesan sangat penting karena akan mempengaruhi proses belajar mengajar selanjutnya.
- c. **Anggap kreativitas sebagai bagian dari pembelajaran.** Ciptakan kelas yang menghadirkan kreativitas. Bisa membuat mading yang berisi berbagai cara penyelesaian masalah, atau solusi kreatif dalam permasalahan di dunia nyata.

Sehingga nantinya akan terbiasa untuk melibatkan kreativitas lainnya dalam penyampaian materi.

- d. **Menanamkan kreativitas dalam kurikulum.** Bisa mendukung kreativitas mahasiswa dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Karena itu, dosen diharuskan memiliki pemahaman tentang pedagogi yang mengacu pada mengetahui bagaimana merancang pengalaman belajar kreatif untuk mendukung dan menumbuhkan sikap, pemikiran, serta tindakan kreatif mahasiswa yang telah disesuaikan dengan kurikulum.
 - e. **Bereksperimen dengan metode pembelajaran yang bervariasi.** Mencoba menerapkan beberapa metode pembelajaran baru untuk menemukan metode mana yang paling efektif. Mahasiswa memiliki kecerdasan, gaya dan cara belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlu mencoba beberapa metode pembelajaran baru untuk menemukan mana yang paling sesuai untuk mahasiswa. Karakteristik mahasiswa dalam kelas memiliki latar belakang yang berbeda sehingga perlu menggunakan metode belajar yang juga bervariasi.
6. **Menemukan cara untuk menggabungkan seni, musik, dan budaya dalam pembelajaran.** Menurut penelitian, kreativitas adalah sumber kekuatan utama yang membentuk budaya kita. Dalam pembelajaran, bisa menggabungkan kreativitas seni dan budaya untuk menyampaikan materi dan memperkaya pengetahuan mahasiswa akan budaya yang ada.

c. *Processing*

Pembelajaran sebagai proses merupakan rangkaian upaya atau kegiatan dosen dalam rangka membuat mahasiswa belajar, meliputi:

- 1) *Persiapan*, merencanakan program pengajaran dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) dan penyiapan perangkat kelengkapannya antara lain alat peraga, dan alat evaluasi, buku ajar atau media lainnya.
- 2) *Melaksanakan kegiatan pembelajaran* dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen, persepsi, dan sikap.

- 3) *Menindaklanjuti pembelajaran* yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan *remedial teaching* bagi mahasiswa yang berkesulitan belajar.

Proses pembelajaran berbasis proyek adalah meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

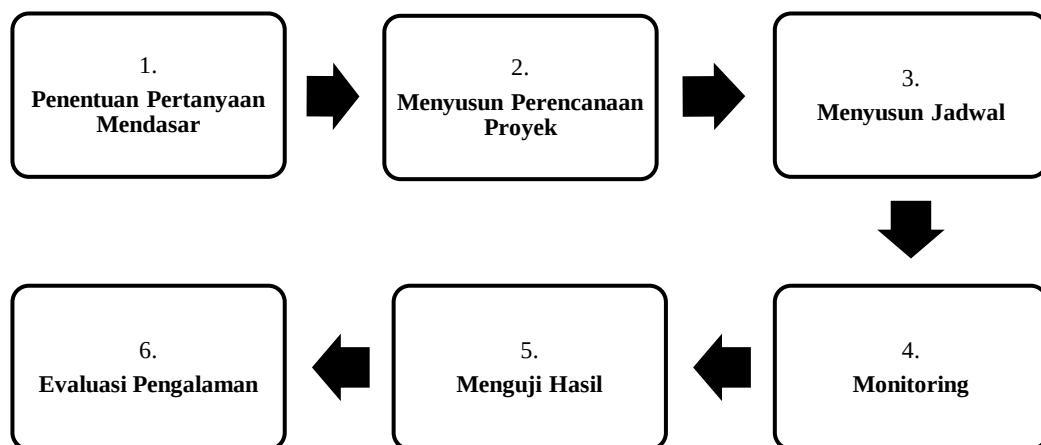
- a. Praprojek. Tahapan ini kegiatan dilakukan dosen di luar jam pelajaran. pada tahap ini dosen merancang deskripsi proyek, menentukan pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran.
- b. Fase 1 Mengidentifikasi masalah pada tahap ini Mahasiswa melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu. Berdasarkan pengamatannya tersebut Mahasiswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan. Atau dosen membawa mahasiswa untuk melakukan review terhadap hasil hasil penelitian terkini yang sudah terbit di jurnal ilmiah.
- c. Fase 2 Membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek, pada tahap ini Mahasiswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan dosen mulai merancang proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.
- d. Fase 3 Melaksanakan penelitian, pada tahap ini mahasiswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan penelitian tersebut mahasiswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.
- e. Fase 4 menyusun draf/prototipe produk. Pada tahap ini mahasiswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya.
- f. Fase 5 Mengukur, menilai, dan memperbaiki produk, pada tahap ini mahasiswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat dosen.
- g. Fase 6 Finalisasi dan Publikasi Produk Pada tahap ini mahasiswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk dipublikasikan.

- h. Pascaprojek. pada tahap ini dosen menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan mahasiswa (Abidin, 2013: 172).

B. Langkah Kerja (Sintak) Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana mahasiswa dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk. Pendekatan ini membuat mahasiswa mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjaan proyeknya.

Keberhasilan dari pembelajaran berbasis proyek ini tak terlepas dari adanya perencanaan yang matang. Selain itu orang-orang yang terlihat juga memiliki keterampilan dan keahlian sehingga mereka mampu menjawab dan mendampingi sepanjang pembelajaran.



Gambar 3.3. Sintak pembelajaran berbasis proyek

Merujuk dari Educational Technology Division-Ministry of Education Malaysia (2006) terdapat enam langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, di antaranya

1. Mempersiapkan pertanyaan penting terkait suatu topik materi yang akan dipelajari
2. Menyusun rencana proyek
3. Membuat jadwal
4. Memonitor pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*)
5. Menguji dan memberikan penilaian atas proyek yang dibuat
6. Evaluasi pembelajaran berbasis proyek.

Langkah-langkah kerja pembelajaran berbasis proyek pada akhirnya dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Langkah kerja proyek

Langkah Kerja	Aktifitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
Pertanyaan Mendasar	Dosen menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah.	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan mahasiswa terhadap topik/ pemecahan masalah.
Mendesain Perencanaan Produk	Dosen memastikan setiap mahasiswa dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.	Mahasiswa berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.
Menyusun Jadwal Pembuatan	Dosen dan mahasiswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan).	Mahasiswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Dosen memantau keaktifan mahasiswa selama melaksanakannya proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan	Mahasiswa melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan dosen.
Menguji Hasil	Dosen berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan mahasiswa, mengukur ketercapaian standar.	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain
Evaluasi Pengalaman Belajar	Dosen membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya dosen dan mahasiswa merefleksi/ kesimpulan.	Setiap mahasiswa memaparkan laporan, mahasiswa yang lain memberikan tanggapan, dan bersama dosen menyimpulkan hasil proyek.

C. Persiapan Dosen dan Kegiatan Mahasiswa

Mengajar di kampus adalah tugas utama seorang dosen. Dalam proses belajar mengajar, terdapat target-target atau tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa. Oleh karena itu, seorang dosen tidak boleh mengajar dengan sembarangan. Dibutuhkan persiapan-persiapan yang matang sebelum dosen mengajar mahasiswa di kelas supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bukan satu-satunya aktivitas yang harus dilakukan sebelum mengajar. Ada beberapa aktivitas wajib yang harus dilakukan supaya pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan oleh semua pihak. Perlengkapan dosen dalam mengajar atau sering disebut perangkat pembelajaran sangat penting untuk disiapkan bukan hanya sekedar untuk kelengkapan administrasi saja. Namun perangkat pembelajaran ini sangat menentukan bagaimana proses belajar pembelajaran di kelas akan berjalan nantinya.

Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus dan juga RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Jika semua perangkat pembelajaran ini sudah dibuat dengan matang, maka tidak akan sulit bagi dosen untuk menciptakan sebuah kegiatan belajar dan mengajar yang kondusif. Seorang dosen tentu perlu memahami langkah-langkah menyusun RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang dilakukan setiap semester atau per enam bulan sekali. RPS membantu melaksanakan kurikulum yang berlaku dan diterapkan di perguruan tinggi. Proses dimulai dari konsep kurikulum yang jelas kemudian disusun RPS lalu terjadi kegiatan pembelajaran. Hasil akhirnya adalah lulusan yang mencapai tujuan pembelajaran sesuai konsep kurikulum yang disusun.

Perencanaan proses pembelajaran disusun untuk setiap mata kuliah dan disajikan dalam RPS. Sehingga per mata kuliah oleh per dosen disusun RPS yang terpisah berisi detail rencana kegiatan pembelajaran. RPS ini bisa diartikan sebagai agenda kegiatan belajar di satu mata kuliah selama satu semester penuh. Sehingga dosen sudah tahu sepanjang satu semester akan ada berapa pertemuan, setiap pertemuan membahas apa, dengan alat bantu apa, dan metode pembelajarannya bagaimana.

Adapun kewajiban untuk mengikuti langkah-langkah menyusun RPS sesuai ketentuan bertujuan untuk mendukung dosen melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terstruktur, terukur, dan juga bisa dipertanggung jawabkan. Dosen dengan RPS di tangannya bisa mengadakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar. Bisa

menjelaskan materi perkuliahan secara runtut, urut, sistematis, dan juga lebih maksimal karena bisa menyiapkan alat bantu mengajar yang paling sesuai.

Fungsi atau tujuan penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) adalah agar setiap pengajar di perguruan tinggi atau dosen dapat melakukan proses pembelajaran secara lebih bertanggung jawab. Tentu saja hal tersebut dalam rangka mencapai standar proses pembelajaran yang sebagaimana telah diamanatkan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP). Oleh sebab itu, tujuan penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini agar mahasiswa dapat mengetahui apa yang harus dipersiapkan dan juga dilakukan di dalam mengikuti mata kuliah. Selain itu, penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini juga bertujuan agar mahasiswa dapat mendapatkan atau memperoleh capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh dosen atau kurikulum yang berlaku.

Dalam RPS terdapat capaian pembelajaran mata kuliah. Capaian pembelajaran mata kuliah ini seharusnya disesuaikan atau berdasarkan pada capaian pembelajaran program studi yang sesuai dengan profil lulusan yang sudah ditetapkan di dalam dokumen yang terdapat pada kurikulum program studi. Di dalam capaian pembelajaran, dibebankan pada mata kuliah yang perlu kembali dianalisis agar dapat diimplementasikan dengan pembelajaran yang akan diberikan, sehingga dalam hal ini mahasiswa dapat menunjukkan kriteria hasil belajar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin diraih tersebut. Capaian pembelajaran terdiri atas beberapa unsur, yaitu:

- a. sikap,
- b. pengetahuan atau penguasaan pengetahuan,
- c. keterampilan umum,
- d. keterampilan khusus.

B. Kegiatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Di dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa diikuti sertakan dalam kegiatan kelompok selain bekerja sendiri. Selanjutnya, aktivitas individu dalam pembelajaran berbasis proyek dikelompokkan menjadi tiga kategori aktifitas individu, aktifitas dalam kelompok, dan aktifitas antar kelompok.

a. Secara individu

Secara kasat mata ataupun dengan tes psikologi, tentunya tiap-tiap mahasiswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam hal pendekatan belajar sampai pada

penyelesaian tugas. Selama mengerjakan proyek, tiap mahasiswa melaksanakannya aktivitas seperti: memvisualisasikan aktivitas proyek dan mencari tugas yang akan dikerjakan, mengatur jadwal, mengorganisir materi pembelajaran, menata dokumen (*computer files*), mengirimkan pesan kepada pengajar atau ahli, *self assessment*. Uraian deskripsi aktivitas di atas dapat memberikan langkah-langkah pembelajaran yang bermakna.

b. Di dalam kelompok

Ketika mahasiswa bekerja di dalam kelompok, para pelajar harus bekerja sama. Kerja sama berlangsung dalam wujud aktivitas dasar seperti: brainstorming, diskusi, melakukan editing dokumen secara bersama-sama. Sinkronisasi komunikasi lewat audio, video, atau text, menata dokumen kelompok, *task scheduling*, *peer assessment*. Sebagian dari aktivitas ini dapat dilakukan bersama kelompok.

c. Antar kelompok

Di dalam pembelajaran berbasis proyek, bentuk berbagi informasi dan pengetahuan dengan kelompok lain dapat diuraikan melalui beberapa contoh aktivitas ini yaitu: presentasi, peer review, memberikan kontribusi dalam forum diskusi.

Berdasarkan indikator kinerja utama perguruan tinggi berdasarkan kepmendibud no 3 tahun 2021 terkait pembelajaran dikelas menyatakan persentase matakuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*). Kriteria metode pembelajaran didalam kelas harus menggunakan salah satu atau kombinasi dari metode pembelajaran pemecahan kasus atau pembelajaran kelompok berbasis proyek. Memberikan peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, lebih kolaboratif, mahasiswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah masalah yang nyata dan praktis.

BAB IV

KONDISI OBJEKTIF PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

A. Studi Kasus

Dalam rangka menindaklanjuti kebijakan yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Universitas Negeri Gorontalo sejak Maret 2020 resmi menerapkan kebijakan Merdeka Belajar, Kampus Merdeka (MBKM). Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo sebagai bagian dari institusi telah melaksanakan kebijakan tersebut sejak tahun 2020, dan tahun ini sebagai tahun kedua juga telah menyiapkan program untuk merealisasikan kebijakan tersebut kembali.

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo telah melakukan kesepakatan kerjasama dengan Jurusan PLS di enam universitas yaitu Universitas Negeri Malang, UNSIL, UNTIRTA, UNIMA, dan Unsika Karawang sebagai langkah awal persiapan penyelenggaraan MBKM semester genap tahun ajaran 2022/2023.



Gambar 4.1. Penandatanganan Kerja Sama di Lingkungan Prodi Pendidikan Luar Sekola/Pendidikan Masyarakat yang bertempat di Universitas Negeri Jakarta.



Gambar 4.2. Penandatanganan Kerja Sama Antara Magister Pendidikan Nonformal Universitas Negeri Gorontalo dengan Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Manado, 2 Agustus 2021.

Untuk mengimplementasikannya, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Gorontalo menyelenggarakan Sosialisasi Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka pada Jumat, 22 Januari 2022 pukul 14.00 s.d. 15.30 WITA. Hadir dalam kegiatan ini Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, Ketua Labor, Guru Besar, Dosen, Mahasiswa Angkatan 2019, dan Mahasiswa Angkatan 2020 Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Gorontalo. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan kesempatan dan informasi seluas-luasnya kepada mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan *roadshow* Merdeka Belajar ke enam Universitas di Indonesia. Program MBKM semester genap tahun ajaran 2022/2023 hanya ditujukan pada mahasiswa semester empat dan enam. Jurusan menetapkan kuota 10 orang maksimal untuk setiap angkatan. Selain IPK, antusiasme adalah salah satu pertimbangan dari jurusan untuk menentukan mahasiswa yang dapat ikut dalam program Merdeka Belajar ini.

Gambaran bagi angkatan 2020 telah ditetapkan bahwa mata kuliah yang dapat diambil mahasiswa sebagai bagian dari program Merdeka Belajar Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Gorontalo adalah Kapita Selekta (Universitas Siliwangi), dan Seminar Pengembangan Program PLS (Universitas Negeri Medan). Sedangkan, bagi angkatan 2021 mata kuliah yang dapat diambil adalah Metode dan Strategi Pembelajaran (Universitas Singaperbangsa), Penelitian Pendidikan (Universitas Negeri Malang), Perencanaan Pembelajaran (Universitas Sultan Ageng

Tirtayasa), Perencanaan Program (Universitas Negeri Manado), dan Pengelolaan Program (Universitas Negeri Malang).

Program Merdeka Belajar ini merupakan sebuah ruang yang dapat dimanfaatkan mahasiswa sebagai pengalaman merasakan sistem perkuliahan sekaligus menambah relasi dengan mahasiswa PLS di Universitas yang berbeda. “Bagi mahasiswa yang berjiwa petualang silahkan ikut, kesempatan ini sangat sayang untuk dilepas” jelas Sekjur PLS, Rapi S Djuko.



Gambar 4.3. Sosialisasi MK Program MBKM

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan pebelajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks, seperti memberi kebebasan pada mahasiswa untuk bereksplorasi merencanakan aktifitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan suatu hasil produk (Muh. Rais, 2010; Cord, 2001; Thomas, Mergendoller, dan Michaelson, 1999; Moss, van-Duzer, Carol, 1998). Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Melalui PBP, Proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing mahasiswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. PBP Merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha mahasiswa (Kemdikbud, 2014, hlm.33).



Gambar 4.4. Desiminasi Prototype Pembelajaran berbasis proyek pada Pedagogika International Conference

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang mana mahasiswa meningkatkan pengetahuan dan psikomotor dengan cara bekerja sama dalam rentang waktu yang ditentukan untuk menginvestigasi dan memberikan respons terhadap suatu masalah atau sebuah tantangan. Dalam pembelajaran berbasis proyek terhadap “*gold standar*” yaitu :

1. Pengetahuan kunci, pemahaman, dan keterampilan.
Proyek akan berfokus pada tujuan pembelajaran mahasiswa yang meliputi konteks dan keterampilan seperti berfikir kritis atau penyelesaian masalah, kolaborasi, dan manajemen diri.
2. Pertanyaan atau masalah yang menantang proyek dilaksanakan berdasarkan adanya masalah yang membutuhkan penyelesaian atau pertanyaan yang harus dijawab.
3. Keingintahuan
Mahasiswa harus terlibat dalam proses penyelesaian masalah dengan cara aktif bertanya, menemukan sumber-sumber pembelajaran yang relevan dan aktif memberikan informasi.
4. Outentik
Proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa merupakan situasi nyata, permasalahan berdasarkan pada permasalahan atau ketertarikan yang nyata dialami oleh mahasiswa secara personal.

5. Pilihan mahasiswa

Mahasiswa akan membuat pilihan secara mandiri terkait proyek, yang meliputi apa yang akan mereka lakukan bagaimana cara mengerjakan dan apa yang mereka hasilkan.

6. Refleksi

Mahasiswa dan dosen akan melakukan refleksi dalam proses pembelajaran terkait efektivitas proyek, hambatan dan bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut.

7. Kritik dan revisi

Mahasiswa akan memberi, menerima dan menggunakan umpan balik untuk meningkatkan proses dan hasil yang didapatkan dari proyek.

8. Hasil

Pada saat presentasi hasil, mahasiswa akan menjelaskan kelompok mahasiswa yang lain dikelas terkait proyek yang telah mereka lakukan.

9. Publikasi

Hasil proyek mahasiswa diwajibkan mempublikasikan dalam bentuk artikel jurnal, atau buku, atau proceeding dan HaKI yang menjadi salah satu syarat kelulusan. Melalui pembinaan, pelatihan, dan kolaborasi penelitian bersama dosen pembimbing, mahasiswa bisa ikut menyumbang andil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

B. Kriteria Pembelajaran Berbasis Proyek

Beberapa kriteria harus dimiliki untuk dapat menentukan sebuah pembelajaran berbasis proyek. Lima kriteria suatu pembelajaran merupakan pembelajaran berbasis proyek yaitu sentralitas, mengarahkan pertanyaan, penyelidikan konstruktivisme, otonomi dan realistik (Thomas, 2000; Kemedikbud, 2014) :

1. *The project are central, not peripheral to the curriculum.* Prinsip sentralistik (*centrality*), menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana mahasiswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan dapat dilaksanakan secara optimal. Dalam pembelajaran berbasis

proyek, proyek adalah strategi pembelajaran mahasiswa mengalami dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu pengetahuan proyek.

2. Pembelajaran berbasis proyek difokuskan pada pertanyaan atau problem yang mendorong mahasiswa mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari mata pelajaran. Definisi proyek bagi mahasiswa harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya (*ill-defined problem*). Pembelajaran berbasis proyek dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih mata pelajaran. permasalahan yang dapat mendorong mahasiswa untuk. Prinsip pertanyaan penuntun (*driving questions*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong mahasiswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama. Kaitan antara pengetahuan konseptual dan aktivitas nyata dapat ditemui melalui pengajuan pertanyaan (Blumefeld, dkk, 1999) ataupun dengan cara memberikan masalah dalam bentuk definisi yang lemah (Stepien & Gallagher, 1993). Jadi, dalam hal ini kerja sebagai *external motivation* yang mampu mengubah siswa (*internal motivation*) untuk menumbuhkan kemandiriannya dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran (Clegg, 2001).
3. Proyek melibatkan mahasiswa pada investigasi konstruktif sebuah penyelidikan dapat berupa perancangan proses, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, penemuan atau proses pengembangan model. Aktivitas inti dari proyek harus melibatkan transformasi dan konstruksi dari pengetahuan (pengetahuan atau keterampilan baru) pada pihak mahasiswa. Jika aktivitas inti dari proyek tidak merepresentasikan “tingkat kesulitan bagi mahasiswa”, atau dapat dilakukan dengan penerapan informasi atau keterampilan yang siap dipelajari, proyek yang dimaksud adalah tak lebih dari sebuah Latihan, dan bukan pembelajaran berbasis proyek yang dimaksud. Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inquiri pembangunan konsep, dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini dosen harus mampu merancang suatu kerja proyek

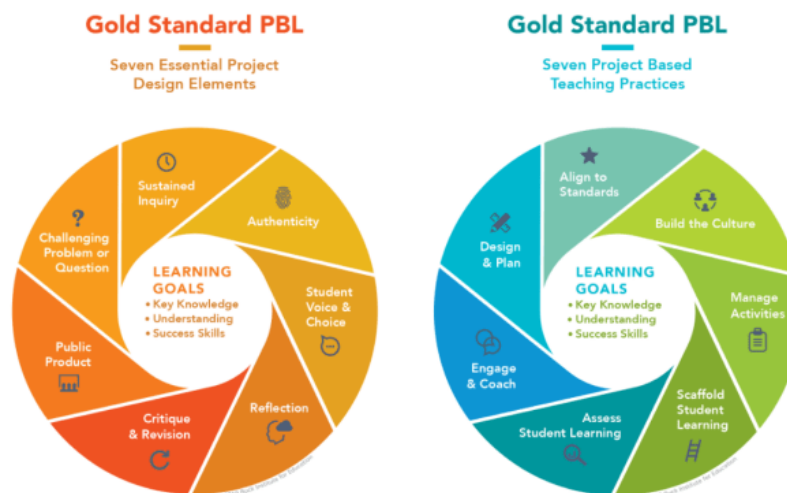
yang mampu menumbuhkan rasa ingin meneliti, rasa untuk berusaha memecahkan masalah, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

4. *Project are student-driven to some significant degree (autonomy)*. Inti proyek bukanlah berpusat pada dosen, berupa teks aturan atau sudah dalam bentuk paket tugas, misalkan tugas laboratorium dan buklet pembelajaran bukanlah contoh PBP. PBP lebih mengutamakan kemandirian, pilihan waktu kerja yang tidak bersifat kaku, dan tanggung jawab mahasiswa daripada proyek tradisional dan pembelajaran tradisional. Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervise dan bertanggung jawab. Oleh karena itu lembar kerja mahasiswa, petunjuk kerja praktikum, dan sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran berbasis proyek (Suhartadi, 2001) dalam hal ini, dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian mahasiswa.
5. Proyek adalah realistik. Karakteristik proyek memberikan keautentikan pada mahasiswa. Karakteristik ini boleh jadi meliputi topik, tugas, peranan yang dimainkan mahasiswa, konteks dimana kerja proyek dilakukan, produk yang dihasilkan atau kriteria dimana produk-produk atau unjuk kerja dinilai. BP melibatkan tantangan-tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik (bukan simulatif), dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya. Prinsip realistik berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata bukan seperti di sekolah (Suhartadi, 2001). Pembelajaran berbasis proyek harus dapat memberikan perasaan realitis kepada mahasiswa, termasuk dalam memilih topik, tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi, produk, pelanggan, maupun standar produknya. Gordon (1998) membedakan antara tantangan akademis, tantangan yang dibuat-buat, dan tantangan nyata. Pembelajaran berbasis proyek mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan yang autentik (bukan simulasi), bukan dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan. Untuk itu, dosen harus mampu merancang proses pembelajaran nyata, dan hal ini dilakukan dengan mengajak mahasiswa belajar pada dunia kerja yang sesungguhnya (Dryden & Vos, 2001).



Gambar 4.5. Kuliah Tamu Pembelajaran berbasis Proyek di Universitas Maranatha Bandung

Model pembelajaran yang didasarkan pada proyek, di mana mahasiswa dihadapkan dengan masalah yang ada di dunia nyata yang dianggap bermakna, kemudian bertindak secara kolaboratif untuk menciptakan solusi dari masalah tersebut. Pembelajaran berbasis proyek membuat pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih “hidup” bagi mahasiswa. Mahasiswa Bapak dan Ibu Dosen akan mengerjakan proyek dalam waktu tertentu, di mana mereka terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah dan menjawab pertanyaan-pertanyaan kompleks. (Arifin et al., 2021). Desain ini membantu mahasiswa untuk belajar dan aktif secara mandiri. Meskipun begitu, Bapak dan Ibu Dosen tetap melakukan pemantauan secara berkala terhadap progres belajar dan proyek yang dilakukan mahasiswa. Bimbingan yang dilakukan secara berkala membuat mahasiswa memiliki kesempatan untuk tidak melaksanakan tugas atau proyek yang telah diberikan, dan hanya akan mengerjakan ketika dosen melakukan pemantauan. Dalam penerapannya, mahasiswa lebih sering dibagi ke dalam kelompok untuk melakukan sebuah proyek. Hasilnya, kegiatan ini bisa meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan mahasiswa lain. (Wijayanto, 2021).



Gambar 4.6. Gold Standard sebagai salah satu model Project Based Learning.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek (Baharuddin, 2021) tidak hanya menekankan pada pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan tapi juga dapat melakukan perencanaan, perancangan, pemecahan masalah, dan pelaporan. Berikut ini adalah karakteristik dari *project based learning*, antara lain:

1. Pelaksanaannya bermula dari masalah atau keinginan pribadi atau yang dimiliki secara kolektif. Dari permasalahan yang ditemukan, lalu dibuat sebuah perencanaan proyek untuk menemukan solusi dari masalah tersebut.
2. Melibatkan riset sesuai dengan topik agar dapat menentukan masalah dan penyelesaian yang tepat. Dalam tahap ini, mahasiswa Bapak dan Ibu Dosen melakukan penelitian sesuai dengan proses yang sudah dirancang untuk mendapatkan informasi, melakukan evaluasi, dan melihat kembali apakah riset yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana sebelumnya.
3. Diadakan untuk mencari solusi yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah. Pemecahan masalah yang didapat menjadi hasil pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan.
4. Menggunakan kerangka kerja yang berisi masalah yang dirasakan, tantangan seperti apa yang ditemukan, lalu kesempatan, dan bagaimana cara untuk menyelesaikannya.
5. Ada jadwal yang memayungi proyek sehingga proses pembelajaran tetap terorganisir meskipun berfokus pada mahasiswa.
6. Hasilnya terukur, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

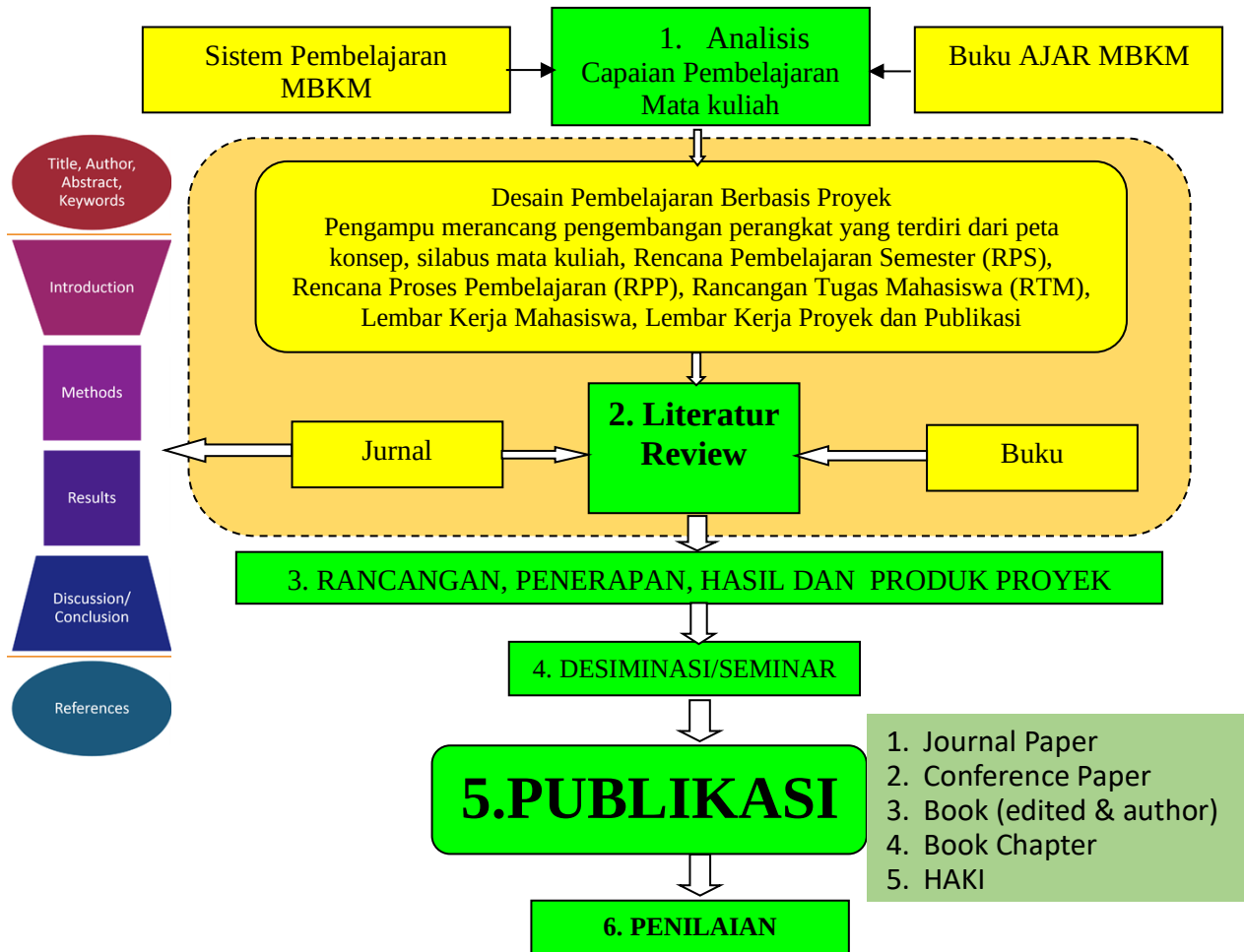
7. Dilakukan evaluasi setelah proyek selesai agar kedepannya hasilnya bisa digunakan kembali atau diperbaiki.

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa untuk berkonsultasi secara langsung dengan dosen ketika ingin mengkonfirmasi apakah proyek yang mereka lakukan telah sesuai dengan perencanaan. Tapi, prosesnya bisa saja justru menimbulkan kebingungan antara dosen dan mahasiswa. Dosen tidak bisa memantau secara langsung sampai mana proses belajar mahasiswa, sementara mahasiswa tidak bisa yakin apakah hal yang dipelajarinya benar atau tidak. Hal yang paling utama dari pembelajaran berbasis proyek adalah mahasiswa mengetahui dan memahami konteks yang ada di dunia nyata karena permasalahannya pun berawal dari lingkungan sekitar. Mereka dapat mencari solusi dari permasalahan yang ada. (Meke et al., 2022).

Sejalan dengan pembelajaran berbasis proyek, pengetahuan yang mahasiswa dapatkan lebih berfokus pada proses bagaimana memperolehnya dibandingkan bagaimana mereka mengingat pengetahuan tersebut. Karena itu untuk mendukung proses perkembangan kognitif dalam pandangan konstruktivisme, dosen bisa menerapkan pembelajaran dalam kelas. Melalui metode pembelajaran ini, dosen menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi mahasiswa, memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk menemukan dan mencari solusi dari pemikirannya sendiri, serta mengarahkan mahasiswa untuk menerapkan solusi yang ditemukan dalam belajar dan di kehidupan nyata. (Nehe, 2021).

Teori Belajar Bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Dikemukakan oleh David Paul Ausubel (25 Oktober 1918 - 9 Juli 2008) seorang ahli psikologi pendidikan dari Amerika Serikat. Pembelajaran bermakna ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif mahasiswa. Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Gambar 4.7. Tahapan pembelajaran pembelajaran berbasis proyek



Target capaian dapat dilihat pada table berikut ini:

No.	Jenis Luaran		Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah	International	Published
		Nasional terakreditasi	Draf/ Accepted
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	Sudah dilaksanakan
		Nasional	Sudah dilaksanakan
3	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional	
		Nasional	Sudah dilaksanakan
4	Visiting lecturer	Internasional	Tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)		
		Hak cipta	Sudah terbit
6	Buku (ISBN)		Dummy
7	Proceeding		Sudah terbit

BAB V

SKENARIO PEMBELAJARAN 1: PENYUSUNAN SISTEM PEMBELAJARAN

A. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan bentuk evaluasi dari Kurikulum KKNI. Dikutip dari laman Kemdikbud, 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. Dosen sendiri memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum ini juga merupakan opsi bagi semua satuan pendidikan yang dalam proses pendataan merupakan satuan pendidikan yang memiliki kesiapan melaksanakan kurikulum Merdeka Belajar.

Konsep Kurikulum Merdeka Belajar; Pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan mengembangkan *soft skill* serta karakter mahasiswa; Fokus pada materi esensial, sehingga ada waktu untuk pembelajaran mendalam untuk kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi; Fleksibilitas dosen untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi berdasarkan kemampuan mahasiswa.

Merdeka belajar adalah memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai. Program Kampus Merdeka Belajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Adanya konsep belajar merdeka bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk belajar diluar kampus. Konsep tersebut terus dikembangkan oleh Kemendikbud sebagai upaya untuk mendapatkan calon pemimpin masa depan yang berkualitas. Dalam penerapannya, konsep ini nantinya mahasiswa akan diberikan keleluasaan selama dua semester pada program belajarnya untuk melakukan kegiatan diluar kelas. Konsep ini pada dasarnya menjadikan mahasiswa untuk lebih bersosialisasi dengan lingkungan diluar kelas. Mahasiswa secara tidak langsung akan diajak untuk

belajar caranya hidup di lingkungan masyarakat. Pada dasarnya kebijakan tersebut bertujuan untuk dapat mengenalkan adanya dunia kerja pada mahasiswa sejak dini. Sehingga kemudian mahasiswa akan jauh lebih siap kerja setelah nantinya lulus dari sebuah perguruan tinggi yang tersedia. (Baharuddin, 2021)

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, program “hak belajar tiga semester di luar program studi” adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program *experiential learning* dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya. Tujuan dari penerapan kampus yang merdeka adalah agar mahasiswa nantinya memiliki kemampuan untuk menguasai beragam keilmuan yang berguna didunia kerja nantinya. Dalam kampus yang merdeka sendiri ada empat hal: 1) Kegiatan praktik di lapangan akan dikonversi menjadi SKS. 2) Eksplorasi pengetahuan dan kemampuan di lapangan selama lebih dari satu semester. 3) Belajar dan memperluas jaringan di luar program studi atau kampus asal. 4) Menimba ilmu secara langsung dari mitra berkualitas dan terkemuka. (Susilawati, 2021)

Program Kampus Merdeka yang telah berjalan adalah program belajar tiga semester di luar program studi. Program ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman dan melahirkan lulusan yang unggul dan berkepribadian. (Purwanti, 2021)

Terdapat tiga tahapan penting untuk mendukung sekaligus menjadi dosen penggerak kebijakan Merdeka Belajar (Simatupang & Yuhertiana, 2021) yaitu membangun ekosistem pendidikan berbasis teknologi, berkolaborasi dengan lintas pihak, dan menggunakan data serta inovasi teknologi sebagai acuan kebijakan dan pola pembelajaran.

1. Membangun Ekosistem Pendidikan berbasis Teknologi

Ekosistem Pendidikan berbasis teknologi tidak sekedar membuat sistem pendidikan yang tidak ketinggalan zaman tetapi ditujukan supaya mendorong munculnya kreativitas, inovasi dan karakter penggerak bagi dosen. Diharapkan para dosen penggerak nantinya mampu memiliki kebebasan berpikir, keberanian bertindak serta menganalisa resiko

dengan tepat. Dari karakter tersebut akan tercipta dosen-dosen yang mampu mendukung proses belajar mahasiswa secara merdeka.

2. Kolaborasi dengan Lintas Pihak

Kolaborasi dengan lintas pihak berarti sebagai dosen penggerak kita tidak perlu takut atau ragu untuk bekerja sama dengan berbagai pihak demi mengoptimalkan kompetensi masing-masing. Kolaborasi ini dapat dilakukan dengan saling mendukung mengenai gagasan dan/atau sumber daya untuk menghasilkan inovasi dan kualitas yang terbaik.

3. Penggunaan Data dan Inovasi Teknologi sebagai Acuan Kebijakan dan Pola Pembelajaran

Tugas para pendidik untuk menggunakan data-data dan inovasi yang tersedia sebagai acuan kebijakan dan pola pembelajaran. Dosen menyelipkan nilai-nilai penting bagaimana bersiap dan belajar di era data sehingga peserta didik menyadari bahwa dirinya tidak hanya perlu mengembangkan kompetensi yang ia miliki namun juga karakter yang berbudi luhur di masa depan.

Konsep merdeka belajar sangatlah berbeda dengan kurikulum yang pernah ada dan digunakan oleh pendidikan formal di Indonesia. Konsep pendidikan baru ini sangat memperhitungkan kemampuan dan keunikan kognitif individu para mahasiswa. Berikut garis besar konsepnya:

1. Asesmen kompetensi minimum

Perbedaan konsep pendidikan baru ini dengan kurikulum yang digunakan sebelumnya adalah, siswa diharapkan mampu menunjukkan kemampuan minimum dalam hal “literasi” dan “numerik.” Fokusnya bukanlah sebanyak apa mahasiswa mampu mendapatkan nilai melalui penugasan dari dosen, tetapi bagaimana mahasiswa mampu berpikir secara kritis menggunakan kemampuan kognitifnya. Dalam bidang literasi misalnya, bila pada kurikulum sebelum-sebelumnya mahasiswa lebih banyak diharapkan menghafal dan menerapkan materi yang mereka baca, dalam konsep asesmen kompetensi, mahasiswa diharapkan bisa berpikir logis untuk mengabstraksi maksud dan tujuan dari materi. Mahasiswa juga diajak menemukan konsep dasarnya, sehingga mereka bisa menerapkannya untuk penyelesaian masalah yang lebih luas.

2. Survei karakter

Setiap daerah memiliki keunikan manusia yang berbeda-beda dan tidak mungkin dipaksa untuk menerapkan satu sistem dengan indikator tetap. Pendidikan akan menilai bukan hanya tentang hasil belajar, tetapi juga ekosistem dan infrastruktur yang tersedia. Pengembangan kualitas pendidikan bukan lagi tentang penerapan indikator kualitas tetap, tetapi berdasarkan data hasil survei karakter mahasiswa. Mahasiswa diberikan ruang untuk bisa mengembangkan diri mereka sesuai minat dan bakat. Merdeka belajar juga dapat diartikan keadilan terhadap akses pendidikan yang setara bagi seluruh mahasiswa. (Arifin, Abidin, & Al Anshori, 2021).

Pemahaman dasar falsafah dalam merdeka belajar memberikan jawaban terhadap masalah yang menantang manusia, yaitu jawaban atas ketidaktahuan tentang sesuatu. Bentuk dan wujud reaksi, kreasi, pemahaman, gagasan-gagasan mengenai prinsip, dan cita-cita pendidikan tersimpul dalam pokok ajaran aliran filsafat pendidikan. Untuk menjawab permasalahan di dunia pendidikan sekarang ini diperlukan suatu progres atau kemajuan dengan menfungsikan jiwa sehingga menghasilkan dinamika yang lain dalam hidup, jadi tidak hanya sebatas ide. Aliran filsafat yang sesuai untuk menjawab hal di atas adalah progresivisme. (Yusuf & Arfiansyah, 2021).

Progresivisme disebut sebagai naturalisme, mempunyai pandangan bahwa kenyataan yang sebenarnya adalah alam semesta ini (bukan kenyataan spiritual dan supranatural). Progresivisme identik dengan eksperimentalisme, aliran ini menyadari dan mempraktikkan eksperimen adalah alat utama untuk menguji kebenaran suatu teori dan ilmu pengetahuan. Disebut instrumentalisme, karena aliran ini menganggap bahwa potensi intelegensi manusia (merupakan alat, instrumen) sebagai kekuatan utama untuk menghadapi dan memecahkan problem kehidupan manusia. Environmentalisme, aliran ini menganggap lingkungan hidup sebagai medan juang menghadapi tantangan dalam hidup, baik fisik maupun sosial. Sedangkan pragmatisme, karena aliran ini dianggap sebagai petunjuk pelaksanaan pendidikan agar lebih maju dari sebelumnya. (Anwar, 2021)

B. Sistem Pembelajaran Proyek

Langkah-langkah penyusunan perencanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, ada tujuh langkah maka langkah pertama di mulai dengan merumuskan

tujuan khusus, memilih pengalaman belajar, menentukan kegiatan belajar mengajar, menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, memilih bahan dan alat, ketersediaan fasilitas fisik dan ke tujuh perencanaan evaluasi dan pengembangan.

Ketujuh langkah-langkah penyusunan perencanaan pembelajaran akan kita bahas satu persatu :

1. **Merumuskan tujuan Khusus.** Merumuskan tujuan khusus pembelajaran berarti merumuskan materi-materi pelajaran yang disesuaikan dengan CPMK dan Sub CPMK yang akan dikembangkan. Merumuskan tujuan pembelajaran mengandung nilai-nilai ranah pengetahuan, sikap, keterampilan dan pengalaman.
2. **Memilih dan melakukan review jurnal yang akan dijadikan rujukan dalam pembelajaran berbasis proyek.** Kegiatan ini menjadi salah satu penugasan individual yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa sebagai penilaian untuk menguji pemahaman mereka tentang suatu artikel jurnal tertentu. Review jurnal juga menjadi penugasan yang diberikan dosen kepada mahasiswa sebagai bahan referensi atau pendukung untuk mempelajari sebuah penelitian. Dengan mereview jurnal sumber referensi terlebih dahulu akan lebih mudah memahami rujukan yang akan digunakan dalam penelitian. Review jurnal lebih memerlukan ketelitian, kejelian dan pemahaman tentang topik dalam artikel jurnal yang direview. Diharuskan untuk bisa menuliskan gagasan tentang apa yang kalian dapatkan dari artikel jurnal yang kalian review.
3. **Mendesain Proyek.** Menentukan kegiatan proyek belajar mengajar yang sesuai pada dasarnya dapat dirancang melalui pendekatan kelompok atau pendekatan individual. Pendekatan kelompok adalah pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan klasikal, yakni pembelajaran di mana setiap mahasiswa belajar secara berkelompok baik kelompok besar maupun kelompok kecil. Pembelajaran individual adalah pembelajaran di mana mahasiswa belajar secara mandiri melalui bahan ajar yang dirancang demikian sehingga siswa dapat belajar menurut kecepatan dan kemampuan masing-masing. Orang-orang yang akan terlibat dalam proses pembelajaran dan berperan sebagai sumber belajar meliputi instruktur atau dosen, dan tenaga profesional. Peran dosen dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengelola pembelajaran. Agar dosen dapat melaksanakan fungsi dan tugasnya secara maksimal, maka dosen harus memiliki kemampuan untuk berbicara dan berkomunikasi dengan

menggunakan berbagai media. Selain itu, dosen juga berperan sebagai pengatur lingkungan belajar yang memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi siswa. Dosen dituntut untuk dapat mendesain dan mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar dengan penuh semangat sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

4. **Merancang desiminasi atau seminar proyek mata kuliah.** Seminar adalah suatu pertemuan yang diikuti oleh sekelompok orang guna membahas hal tertentu serta mencari solusi dari tema atau topik permasalahan yang diangkat. Menghadirkan narasumber atau pembicara yang ahli di bidang tersebut untuk menjelaskan materi proyek yang sudah dilaksanakan oleh mahasiswa. Seminar sendiri bisa dijadikan untuk: meningkatkan kemampuan dalam hal menganalisis suatu permasalahan. menambah wawasan tentang masalah atau isu-isu yang bersifat ilmiah. wadah latihan dalam mengemukakan pendapat.
5. **Publikasi.** Publikasi ilmiah dapat dimaknai sebagai upaya untuk menyebarluaskan suatu karya pemikiran atau gagasan kolaborasi dosen dan mahasiswa dalam bentuk ulasan ilmiah dan laporan penelitian baik yang sederhana seperti Penelitian Tindakan Kelas dan juga penelitian yang lebih kompleks, makalah, buku atau artikel. Publikasi dilakukan untuk memudahkan masyarakat mendapat informasi mengenai hal yang berkaitan dengan perusahaan atau organisasi dan mendapatkan respon yang positif dari masyarakat. Publikasi bisa mengarsipkan dan melindungi temuan atau hasil karya ilmiah. Juga pembuktian kompetensi, profesionalisme individu atau lembaga, dan juga bisa memenuhi salah satu syarat kepangkatan dosen, yang pada nantinya akan menjadi penilaian pada akreditasi prodi ataupun universitas.
6. **Perencanaan evaluasi dan pengembangan.** Prosedur evaluasi merupakan faktor penting dalam perencanaan pembelajaran, sebab dengan evaluasi akan dapat dilihat keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Tahapan pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran adalah penentuan tujuan, menentukan desain evaluasi, pengembangan instrumen evaluasi, pengumpulan informasi/data, analisis dan interpretasi dan tindak lanjut. Tujuan evaluasi proses pembelajaran dapat dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan.

BAB VI

SKENARIO PEMBELAJARAN 2: CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

A. Rencana Pembelajaran Semester

Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran di atas setiap dosen harus memahami makna capaian pembelajaran mata kuliah. CPMK (*Courses Learning Outcomes*) adalah capaian pembelajaran yang bersifat spesifik terhadap mata kuliah mencakup aspek sikap, ketrampilan dan pengetahuan yg dirumuskan berdasarkan beberapa CPL yang dibebankan pada matakuliah.

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) adalah dokumen perencanaan pembelajaran yang disusun sebagai panduan bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berikut adalah contoh panduan pengisian RPS untuk format yang berlaku.

1. Identitas Mata Kuliah		
Nama Mata Kuliah/Blok		
Fakultas	Program Studi	
Kode	Bobot sks	
Kelompok	Sifat Pengambilan	
Semester Ke	Ketersediaan	
Bentuk Pembelajaran	Media	
Rumpun Mata Kuliah/Blok	Prasyarat	
Dosen/Koordinator Pengampu	Semester/Tahun Akademik	

Nama Mata Kuliah/Blok

Cukup jelas

Fakultas

Cukup jelas

Kode

Standardisasi baru untuk kode mata kuliah/blok adalah XXX – 000

XXX = kode 3 huruf unit penyelenggara mata kuliah

Huruf pertama adalah jenis program : sarjana – S, magister – D, doktor – D, profesi – P, diploma/vokasi – V

Dua huruf berikutnya adalah identitas program studi.

Contoh : prodi Pendidikan Luar Sekolah menggunakan kode PLS. S = sarjana, PLS = Pendidikan Luar Sekolah.

000 = kode 3 angka dengan penjelasan digit pertama : semester (misal untuk sarjana 1 – 8 = semester 1 – 8 ; 9 = mata kuliah pilihan), digit kedua dan ketiga : urutan mata kuliah

Bobot

Bobot mata kuliah dalam sks (satuan kredit semester)

Kelompok

Berisi informasi penyelenggara mata kuliah/blok, isian dapat berupa Universitas/Fakultas/Prodi

- Universitas : diselenggarakan oleh universitas
- Fakultas : diselenggarakan oleh fakultas
- Prodi : diselenggarakan oleh Program Studi

Sifat Pengambilan

Berisi informasi sifat pengambilan mata kuliah/blok, isian dapat berupa Wajib/Wajib Terbatas/Pilihan

- Wajib : mata kuliah yang diwajibkan bagi seluruh mahasiswa
- Wajib Terbatas : mata kuliah yang diwajibkan bagi kelompok mahasiswa tertentu, misalnya untuk mahasiswa yang menempuh suatu konsentrasi tertentu
- Pilihan : mata kuliah pilihan

Semester Ke

Cukup jelas

Ketersediaan

Berisi informasi ketersediaan mata kuliah/blok, isian dapat berupa Terbuka/Terbatas

- Terbuka : dapat diambil oleh mahasiswa dari berbagai program studi
- Terbatas : hanya dapat diambil oleh mahasiswa fakultas/prodi tertentu, atau mahasiswa dengan status tertentu, misalnya International Program, mahasiswa program joint degree

Bentuk Pembelajaran

Berisi informasi bentuk pembelajaran apa yang digunakan dalam pelaksanaan mata kuliah/blok, isian dapat berupa Kelas/Praktikum Laboratorium/Studi Lapangan/Studio/Tutorial ataupun bentuk lain yang digunakan

Media

Berisi informasi media pembelajaran yang digunakan, isian dapat berupa Luring/Campuran/Daring

- Luring (Luar Jaringan) : media yang digunakan tanpa menggunakan media e-learning
- Campuran (*Blended Learning*) : kuliah menggunakan kombinasi media e-learning dengan tatap muka langsung
- Daring (Dalam Jaringan) : kuliah menggunakan media e-learning sepenuhnya

Rumpun Mata Kuliah/Blok

Menunjukkan pengelompokan mata kuliah/blok yang ditetapkan oleh program studi berdasarkan bidang ilmu dan/atau bidang keahlian dosen disesuaikan dengan kondisi masing-masing prodi. Istilah rumpun juga dapat disesuaikan/diganti dengan istilah lain, misal Kelompok Bidang Keahlian (KBK) atau fase atau konsentrasi atau cluster atau istilah lainnya yang digunakan oleh prodi.

Prasyarat

Berisi informasi mata kuliah yang harus diambil dan/atau diselesaikan sebelum menempuh mata kuliah terkait (pre-requisite) atau mata kuliah yang wajib ditempuh setidaknya bersamaan dengan mata kuliah terkait (co-requisite)

Dosen/Koordinator Pengampu

Berisi informasi nama dosen pengampu (untuk kelas tunggal atau paralel) atau nama koordinator dosen pengampu (untuk kelas paralel dan/atau team teaching)

Semester/Tahun Akademik

Cukup jelas

B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

2. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH						

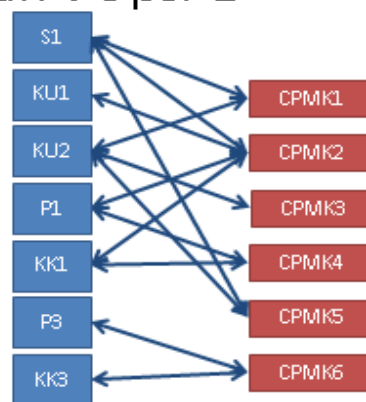
Untuk bagian ini terdapat dua opsi yang disesuaikan dengan pola pengembangan rumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dan pola hubungannya dengan rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan, yaitu :

- Pola memetakan : masing-masing CPMK dapat menunjang lebih dari satu CPL. Pola ini umumnya digunakan oleh prodi yang memiliki jumlah CPL banyak (>20 CPL). Prodi yang menerapkan pola memetakan ini dapat menggunakan opsi 1, yaitu tabel CPL dan CPMK dipisahkan.
- Pola menguraikan : rumusan CPMK merupakan uraian dari masing-masing rumusan CPL. Setiap rumusan CPMK hanya menunjang satu rumusan CPL. Pola ini umumnya digunakan oleh prodi yang mengadopsi pola rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan

yang dikembangkan badan akreditasi/sertifikasi/validasi internasional yang kebanyakan memiliki jumlah CPL tidak terlalu banyak (≤ 20 CPL). Contohnya adalah seluruh prodi teknik di UNG selain menggunakan CPL dari SN-Dikti sebagai referensi, juga mengadopsi pola pengembangan CPL dari badan akreditasi internasional yang berafiliasi dengan Washington Accord, seperti JABEE, ABET, ataupun IABEE. Prodi dengan pola pengembangan seperti ini dapat menggunakan opsi 2, yaitu CPL dan CPMK digabungkan dalam satu tabel.

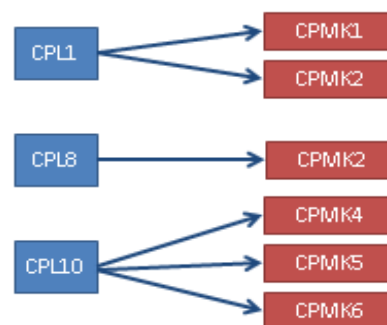
Pola Memetakan : Opsi 1

- Mata Kuliah A



Pola Menguraikan : Opsi 2

- Mata Kuliah B



Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Berisi daftar rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi yang dibebankan pada mata kuliah/blok. Bagian ini ditentukan oleh Prodi saat proses peninjauan kurikulum. CPL dinyatakan sebagai kemampuan yang diperoleh melalui

internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja selama mahasiswa menempuh pembelajaran di perguruan tinggi.

Beberapa referensi yang dapat digunakan dalam penyusunan CPL: PermenristekDikti No. 44/2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Panduan Penyusunan Capaian Penyusunan Lulusan Program Studi 2014, Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi 2016, Deskriptor KKNI, Dokumen Kurikulum Ulil Albab, rumusan pembelajaran dari forum program studi sejenis dan/atau lembaga sertifikasi/validasi/akreditasi internasional.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Berisi daftar Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang merupakan uraian spesifik turunan dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah. CPMK harus menunjukkan tingkat keluasan dan kedalaman materi pembelajaran serta mengacu pada CPL terkait serta terdiri atas ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif sesuai dengan unsur sikap, ketrampilan umum, pengetahuan, dan ketrampilan khusus yang dituju.

Bagian ini ditentukan oleh Prodi saat proses peninjauan kurikulum.

Opsi 1 : tabel CPL dan CPMK dipisah

C. Capaian Pembelajaran Lulusan

3a. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN	
Kode CPL	Rumusan CPL

3b. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
Kode CPL yang Didukung	Kode CPMK	Rumusan CPMK

Opsi 2 : tabel CPL dan CPMK disatukan

3.Capaian Pembelajaran			
Kode CPL	Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Kode CPMK	Rumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Kode dan Rumusan CPL

Berisikan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah sesuai yang tercantum pada silabus.

Kode CPMK

Berisi informasi kode CPMK. Ketentuan tentang kode yang digunakan ditetapkan oleh program studi.

Rumusan CPMK

Berisi daftar rumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang merupakan kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja selama mahasiswa menempuh suatu mata kuliah. CPMK merupakan uraian spesifik/ turunan dari CPL yang dibebankan pada suatu mata kuliah. Rumusan CPMK yang dituliskan di sini mengacu pada rumusan CPMK pada Silabus, namun dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi yang dihadapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Jika diperlukan rumusan CPMK dapat dirinci lagi dalam bentuk rumusan Sub-CPMK.

Rumusan umum CPMK/Sub-CPMK:

$a + b + c + c$

yaitu :

a (audience) : pembelajar (dalam hal ini mahasiswa)

b (behaviour) : Kata kerja tindakan/kata kerja operasional, hindari kata kerja kata kerja bukan operasional/tindakan, seperti : mengerti, memahami, mempelajari

c (content) : Objek pembelajaran.

c (condition) : Kondisi/perangkat/kendala/masalah/materi spesifik yang diperlukan dalam pembelajarandan/atau dalam pengukuran capaian pembelajaran.

Contoh CPMK

CPMK (Capaian pembelajaran mata kuliah)	
CPMK 1	Mampu memahami konsep dan ilmiah dinamika bagi kelompok atau organisasi, serta menerapkan pemikiran logis, kritis, dan inovatif dalam konteks pengembangan ilmu pembelajaran Dinamika Kelompok.. (CPL 1).
CPMK 2	Mampu menjelaskan pengertian dinamika kelompok, faktor-faktor yang mempengaruhi dinamika kelompok, dan unsur-unsur dinamika kelompok (CPL 2).
CPMK 3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistimatis dan inovatif dalam konteks Mampu menganalisis pendekatan dan fungsi dinamika kelompok (CPL 3).
CPMK 4	Mampu menganalisis perbedaan kelompok dan organisasi pada dinamika kehidupan (CPL 4).

Indikator

Berisikan rumusan indikator yang menunjukkan penguasaan kemampuan yang dapat diukur. Setelah satu tahapan proses pembelajaran selesai hasil pembelajaran akan dibandingkan dengan indikator untuk menentukan pemenuhan CPMK/Sub-CPMK yang terkait. Dengan rumusan indikator yang baik kita dapat membedakan mahasiswa yang telah memenuhi suatu capaian pembelajaran dengan yang belum memenuhinya.

Terdapat beberapa cara untuk merumuskan indicator; pertama adalah dengan menambahkan rumusan derajat keberhasilan/penguasaan untuk cpmk yang diukur.

$a + b + c + c + d$

a, b, c, dan c sama seperti rumusan umum CPMK, dengan tambahan

d (degree) : derajat keberhasilan/ penguasaan kemampuan yang diukur

Contoh indikator

Ming ke/ Pert ke	Sub- CP MK	Kemampuan Akhir yang Diharapkan (Sub CP-MK)	Indikator Pembelajaran	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	-	Menjelaskan kontrak perkuliahan yang meliputi tujuan matakuliah, berbagai tugas dan sumbernya serta prinsip penilaiannya.	1. Menemukan referensi-referensi yang tepat. 2. Mengikuti semua peraturan-peraturan akademik.	Orientasi & kontrak perkuliahan
2-3	1	Mampu memahami konsep dan ilmiah dinamika bagi kelompok atau organisasi, serta menerapkan pemikiran logis, kritis, dan inovatif dalam konteks pengembangan ilmu pembelajaran Dinamika Kelompok.	1.1 Ketepatan menjelaskan konsep, hakikat Dinamika Kelompok 1.2 Ketepatan menjelaskan dinamika dalam kelompok dan organisasi	Konsep Dinamika Kelompok: 1. Pengertian Dinamika Kelompok 2. Tujuan dan Manfaat Dinamika Kelompok 3. pengembangan konsep dinamika kelompok

Kedua adalah rumusan yang menyatakan produk atau kinerja atau sikap/perilaku yang dapat ditunjukkan mahasiswa sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Contoh untuk produk

1. Konsep dasar dinamika kelompok.
2. Terbentuknya kelompok dalam berbagai perspektif.
3. Perilaku dan interaksi individu dan kelompok.

Contoh untuk kinerja

Dapat menampilkan presentasi yang terstruktur menggunakan slide yang menarik .

D. Penugasan/Assessment/Penilaian/Pengukuran

Pada bagian ini dijelaskan diusahakan asesmen yang dilakukan bersifat otentik, yaitu:

1. asesmen yang bermakna bukan hanya sekedar untuk memberi nilai,
2. sesuai dengan pengetahuan/ketrampilan/pengalaman/wawasan yang telah dikembangkan mahasiswa dalam proses pembelajaran, dan/atau
3. sesuai penggunaan kemampuan atau simulasinya di kehidupan nyata

Level dan topik asesmen haruslah selaras konstruktif (*constructive align*) dengan level CPMK yang diukur dan bahan kajian yang dipelajari. Pada dasarnya setiap CPMK dilakukan proses pengukuran untuk menentukan keterpenuhan setiap mahasiswa terhadap masing-masing CPMK. Satu CPMK dapat diukur dengan satu penugasan ataupun beberapa penugasan. Sebaliknya dimungkinkan pula beberapa CPMK dapat diukur melalui satu penugasan.

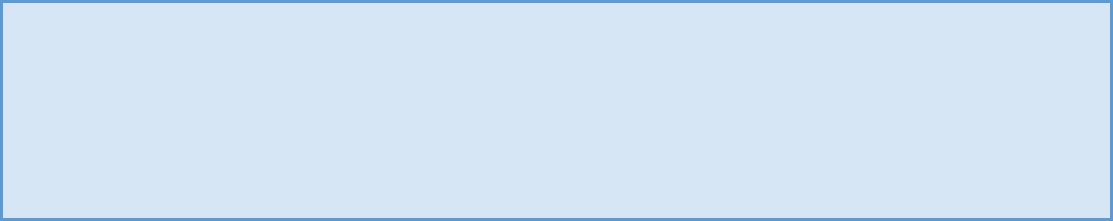
Bagian ini akan didetailkan pada dokumen pembelajaran Lembar Penugasan.

Bobot

Persentase bobot CPMK/Sub-CPMK terhadap bobot CPMK keseluruhan. Digunakan antara lain untuk menentukan bobot nilai akhir berdasarkan penugasan yang diberikan.

E. Peta Analisis Capaian Pembelajaran

3. Peta Analisis Capaian Pembelajaran



Pada bagian ini ditampilkan gambar/diagram/bagan struktur pembelajaran yang menunjukkan hubungan antara suatu CPMK/Sub-CPMK dengan CPMK/Sub-CPMK lainnya. Bagian ini seperti yang terdapat pada bagian Peta Konsep di format Course Outline. Struktur hubungan antar CPMK/Sub-CPMK dapat diwujudkan dalam struktur berikut.

- Struktur hierarkis (heirarchical) : untuk belajar kemampuan A, harus terlebih dahulu belajar kemampuan B, digambarkan dengan dua kotak masing masing

berisi kemampuan A dan kemampuan B dengan posisi kotak B di atas kotak A, dan kedua kotak tersebut dihubungkan dengan anak panah vertikal menuju ke atas.

- Struktur prosedural (*procedural*) : untuk belajar kemampuan A, sebaiknya terlebih dahulu belajar kemampuan B, digambarkan dengan dua kotak masing masing berisi kemampuan A dan kemampuan B, dan kedua kotak tersebut dihubungkan dengan anak panah horisontal. Prinsipnya bahwa belajar dimulai dari subjek yang mudah kemudian meningkat ke subyek yang lebih sulit.
- Struktur pengelompokan (*cluster*) : struktur ini menggambarkan beberapa kemampuan dipelajari dengan tidak saling tergantung dalam satu rumpun kemampuan. Dua atau lebih kotak yang berisi kemampuan dihubungkan dengan garis tanpa anak panah.
- Struktur kombinasi (*combination*), adalah struktur kombinasi dari dua atau tiga struktur hierarkis, prosedur dan pengelompokan.

Dengan peta ini, mahasiswa dapat memperoleh gambaran umum mengenai maksud, orientasi, dan arah dari Capaian Pembelajaran yang akan dicapai dalam satu semester.

F. Pengalaman Pembelajaran dan Referensi

4. Pengalaman Pembelajaran dan Referensi	
Pengalaman Pembelajaran	
Referensi	

Pengalaman Pembelajaran

Bagian ini kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa yang dirancang oleh dosen agar yang bersangkutan memiliki kemampuan yang telah ditetapkan, seperti pemberian tugas, survey, penyusunan paper, studi banding, praktik. Bagian ini merupakan gambaran umum seluruh proses pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa selama menempuh mata

kuliah. Bagian ini akan diuraikan lebih detail pada bagian Rincian Aktivitas Pembelajaran serta dokumen Satuan Acara Perkuliahan dan Lembar penugasan.

Referensi

Berisi referensi utama dan pendukung untuk menunjang pembelajaran mata kuliah. Usahakan referensi yang dituliskan adalah referensi yang dapat diakses oleh dosen pengampu dan mahasiswa.

G. Rincian Aktivitas Pembelajaran

5.Rincian Aktivitas Pembelajaran					
Pertemuan ke-	CPMK/ Sub-CPMK	Bahan Kajian (Pokok/ Sub-Bahasan)	Strategi/Metode/Model/Teknik/ Tahapan Pembelajaran	Pelaksanaan (Durasi/ Ruang/ Jadwal)	Referensi
1					
2					
3					
14					
15					
16					

CPMK/Sub-CPMK

Berisikan kode CPMK/Sub-CPMK yang menjadi tujuan pembelajaran pada suatu pertemuan tertentu.

Pokok/Sub-Bahasan

Merupakan gambaran batas dan bidang keilmuan/keahlian yang menjadi objek pembelajaran yang dipelajari untuk mencapai CPMK/Sub-CPMK. Dapat berupa satu atau lebih cabang ilmu beserta ranting ilmunya, atau sekelompok pengetahuan yang telah terintegrasi dalam suatu pengetahuan baru

Strategi/Metode/Model/Teknik/Tahapan Pembelajaran

Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai

kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam mata kuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Secara singkat strategi/model/metode/teknik/tahapan pembelajaran yang dipilih diarahkan untuk mendorong mahasiswa belajar melalui aktivitas bertindak, berpikir, dan berefleksi melalui interaksi dengan bahan belajar, rekan mahasiswa, dan dosen pengampu mata kuliah, atau *learning by doing, thinking, reflecting, and interacting*, dengan pendekatan Student Centered Learning (SCL), di antaranya:

- diskusi kelompok;
- simulasi;
- studi kasus;
- pembelajaran kolaboratif;
- pembelajaran kooperatif;
- pembelajaran berbasis proyek;
- pembelajaran berbasis masalah;
- pembelajaran berbasis inkuiri;
- pembelajaran berbasis riset;
- pembelajaran berbasis pengabdian kepada masyarakat;
- pembelajaran berbasis dakwah islamiah;
- pembelajaran berbasis refleksi;
- pembelajaran kontekstual;
- discovery learning;
- role play;
- Strategi/model/metode/teknik/tahapan pembelajaran lain yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Masing-masing strategi/model/metode/teknik/tahapan pembelajaran dilaksanakan pada saat aktivitas pembelajaran diberi keterangan kategori aktivitas sebagai berikut :

- TM :Aktivitas, tatap muka umumnya dilakukan di kelas
- TMD : Tatap Muka Daring atau dikenal juga sebagai tatap maya
- ASM : Aktivitas daring asinkron mandiri
- ASK : Aktivitas daring asinkron kolaboratif
- PR : Praktik/praktikum

Jika diperlukan dapat ditambahkan kategori aktivitas lain seperti (tanpa membatasi) : studio, tutorial/asistensi, survey lapangan, praktik lapangan.

Pelaksanaan

Berisi informasi terkait pelaksanaan perkuliahan, seperti ruang, jadwal, dan durasi pelaksanaan. Untuk durasi pelaksanaan dapat mengacu pada ketentuan beban belajar sebagai berikut :

- satu sks proses pembelajaran dengan bentuk perkuliahan dan bentuk pembelajaran sejenisnya terdiri atas kegiatan tatap muka 50 menit/pekan/semester, penugasan

terstruktur 60 menit/pekan/semester, aktivitas mandiri 60 menit/pekan/semester (total 170 menit/pekan/semester)

- satu sks proses pembelajaran dalam bentuk praktikum di laboratorium, praktik studio, praktik lapangan, penelitian, pengabdian masyarakat, dakwah islamiah, dan bentuk pembelajaran sejenis terdiri atas aktivitas selama 170 menit/pekan/semester
- satu sks proses pembelajaran dalam bentuk seminar atau bentuk pembelajaran sejenis terdiri atas kegiatan tatap muka 100 menit/pekan/semester dan kegiatan mandiri 70 menit/pekan/semester (total 170 menit/pekan/semester)
- perhitungan beban belajar dalam sistem blok, modul atau bentuk lain menyesuaikan dengan beban belajar sistem sks.

Referensi

Berisikan informasi referensi yang digunakan dalam suatu pertemuan tertentu yang dilengkapi dengan rincian informasi seperti bab dan/atau halaman.

H. Sistem Penilaian dan Evaluasi

6. Sistem Penilaian dan Evaluasi	
Sistem Penilaian	
Sistem Evaluasi	

Sistem Penilaian

Pada dasarnya sistem penilaian dapat menggunakan salah satu dari dua sistem berikut :

- PAP (Penilaian Acuan Patokan) adalah penilaian dengan menggunakan standar nilai Universitas/Fakultas/Prodi yang bersifat absolut atau mutlak.

- PAN (Penilaian Acuan Normal) adalah penilaian dengan berdasarkan standar kelulusan kelas yang sifatnya relatif, misalnya berdasarkan distribusi normal.

Meski demikian saat ini lebih disarankan untuk menggunakan sistem PAP karena lebih cocok untuk mengukur pemenuhan CPMK/Sub-CPMK seperti yang terdapat pada sistem pembelajaran berbasis SNPT.

Sistem Evaluasi

Evaluasi adalah keputusan yang diambil setelah mahasiswa menyelesaikan perkuliahan.

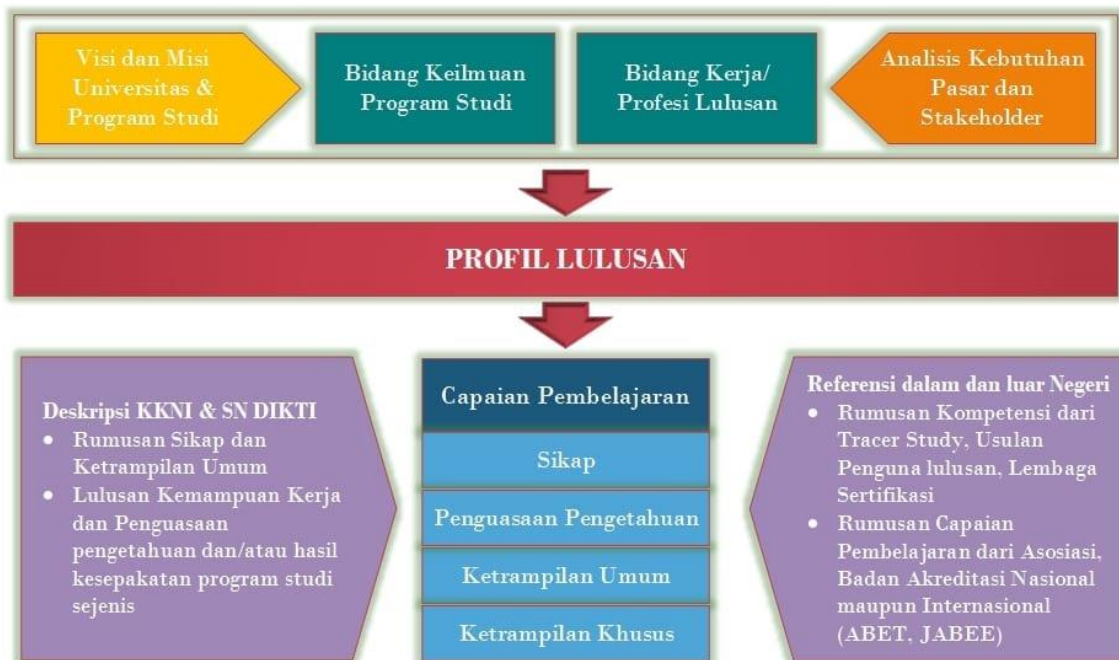
Contoh sistem evaluasi pada level kuliah :

- setiap mahasiswa harus meraih nilai/predikat minimal untuk masing-masing CPMK. Jika belum memenuhi maka mahasiswa wajib melakukan ujian/penugasan perbaikan untuk seluruh CPMK.
- setiap mahasiswa harus meraih nilai/predikat minimal untuk masing-masing CPMK. Jika belum memenuhi maka mahasiswa wajib melakukan ujian/penugasan perbaikan untuk CPMK terkait.
- setiap mahasiswa harus meraih nilai/predikat minimal untuk nilai rata-rata keseluruhan. Jika belum memenuhi maka mahasiswa wajib melakukan ujian/penugasan perbaikan.
- setiap mahasiswa harus meraih nilai/predikat minimal untuk nilai rata-rata keseluruhan. Jika belum memenuhi maka mahasiswa dinyatakan tidak lulus dan wajib mengulang mata kuliah pada kesempatan berikutnya.

Tanggal :	Tanggal :	Tanggal :
Disahkan Oleh Ketua Program Studi	Diperiksa Oleh Koordinator Rumpun Bidang Studi	Disiapkan Oleh Dosen/Koordinator Pengampu
Kaprodi	Koordinator Rumpun Bidang Ilmu	Dosen/Koordinator Pengampu

I. Contoh RPS MBKM

Penyusunan Capaian Pembelajaran dapat dilihat pada bagan berikut:



Rumusan capaian pembelajaran digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar-standar yang lain (Permendikbud No. 44 Tahun 2015 Pasal 5 ayat 2) dalam rangka pengembangan kurikulum program studi. Hasil perumusan capaian pembelajaran digunakan sebagai acuan pada tahap berikutnya yaitu pengembangan bahan kajian. Capaian pembelajaran dikembangkan dan dirumuskan oleh Tim Pengembang Kurikulum Program Studi.

Salah satu Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah memberikan hak belajar 3 (tiga) semester di luar Program Studi kepada Mahasiswa. Prodi perlu merancang kurikulum dan memilih tempat magang atau partner Dunia Industri (DUDI) yang tepat dan tidak yang abal-abal, sehingga kualitas lulusan.

Penyusunan kurikulum MBKM harus memperhatikan beberapa hal.

1. Menyiapkan kegiatan mahasiswa yang relevan

Agar program MBKM di perguruan tinggi bisa berjalan dengan lancar, maka dosen harus menyiapkan kegiatan mahasiswa yang relevan. Kegiatan tersebut disarankan agar membentuk mahasiswa yang lebih memiliki pengalaman yang maksimal.

2. Membuat panduan kurikulum MBKM

Program MBKM merupakan salah satu program baru di dunia pendidikan di Indonesia. Maka dari itu, program ini harus disiapkan dengan sangat baik guna membentuk pembelajaran yang bagus di dunia pendidikan tinggi.

3. Pengembangan Kurikulum

Pengembangan kurikulum juga sangat diperlukan dalam proses penerapan kurikulum MBKM. adanya pengembangan ini akan berpengaruh terhadap dokumen kerjasama dengan pihak lainnya.

4. Implementasi MBKM

Dalam program MBKM, dosen harus memahami tentang perubahan definisi SKS. SKS di sini dapat diartikan sebagai jam kegiatan yang akan dilakukan mahasiswa.

SKS dalam program MBKM akan mengacu pada daftar kegiatan yang diikuti oleh mahasiswa. Hasil dari kegiatan tersebut kemudian akan ditransfer menjadi nilai mahasiswa.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN
PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
Jl. Sudirman 06 Kota Gorontalo 96128
ippls@ung.ac.id

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	Semester	Tanggal Penyusunan
Pengelolaan Program PLS	AAC63653	MKB	3	5	
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Ketua Program Studi		
	Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos,I., M.Pd.		Dr. Ummysalam A.T.A Duludu, M.Pd		
Team Teaching	1. Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos,I., M.Pd. 2. Dr. H. Rusdin Djibu, M.Pd 3. Dr. Endah Setiyowati, M.Pd				
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	CPL Prodi yang dibebankan pada mata kuliah				
	CPL 1 (S)	Mampu menunjukkan sikap ilmiah dan bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	CPL 2 (P)	Mampu menganalisis konsep dan prinsip dalam penyelenggaraan program pelayanan pengembangan masyarakat			

	CPL 3 (KU)		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif dan menunjukkan kinerja yang mandiri, kolaboratif, bermutu, terukur dalam penyelenggaraan program pelayanan pengembangan masyarakat							
	CPL 4 (KK)		Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi penyelenggaraan program pelayanan pengembangan masyarakat							
	CPMK (Capaian pembelajaran mata kuliah)									
	CPMK 1		Mampu menunjukkan sikap ilmiah dan bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. (CPL1)							
	CPMK 2		Mampu menganalisis konsep dan prinsip dalam penyelenggaraan program PLS dan pelayanan pengembangan masyarakat (CPL 2).							
	CPMK 3		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif dan menunjukkan kinerja yang mandiri, kolaboratif dalam penyelenggaraan program PLS dan pelayanan pengembangan masyarakat (CPL 3).							
	CPMK 4		Mampu merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi penyelenggaraan program pelayanan pengembangan masyarakat (CPL 4).							
	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)									
	Sub-CPMK 1		Mampu mengidentifikasi dan menunjukkan berbagai bentuk dan ragam program PLS dan unsur yang ada di dalamnya. (C1 dan A3) (CPMK 2)							
	Sub-CPMK 2		Mampu mengidentifikasi, menunjukkan dan mendiskusikan pentingnya peran manusia dalam organisasi khususnya program PLS. (C1, A2, dan A3) (CPMK 2)							
	Sub-CPMK 3		Mampu memahami, mendiskusikan dan menunjukkan fungsi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian SDM (C1, C3 dan A2) (CPMK 2)							
	Sub-CPMK 4		Mampu mengidentifikasi, menyebutkan dan mendiskusikan karakteristik warga belajar dan bagaimana cara pengelolaannya (C1, A2, dan A3) (CPMK 3)							
	Sub-CPMK 5		Mampu menemukan, menjelaskan dan merancang desain pemasaran jasa bagi program PLS (C1, C2 dan P2) (CPMK 4)							
	Sub-CPMK 6		Mampu memahami dan menjelaskan konsep <i>total quality management</i> dalam program PLS (C2 dan A2) (CPMK 2)							
	Sub-CPMK 7		Mampu menjelaskan dan menerapkan konsep organisasional yang efektif dan efisien untuk program PLS (CPMK 4) (C1 dan C2) (CPMK 3)							
	Sub-CPMK 8		Mampu memahami, mendiskusikan dan menunjukkan teknik pengelolaan informasi dan komunikasi untuk peningkatan kualitas program PLS. (C1, C3 dan A2) (CPMK 2)							
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK										
		Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CPM K7	Sub-CPM K8	
	CPMK 1									
	CPMK 2	V	V	V			V		V	

	CPMK 3				V			V	
	CPMK 4				V				
Deskripsi Singkat Matakuliah	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pengelolaan program PLS yang meliputi pengelolaan unsur-unsur yang ada dalam program PLS meliputi pengelolaan manusia, pengelolaan warga belajar, pengelolaan keuangan, pengelolaan pemasaran, pengelolaan kualitas, pengelolaan organisasional dan pengelolaan sistem informasi dan komunikasi..								
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Bentuk dan ragam program PLS 2. Peran Sumber Daya Manusia (SDM) dalam organisasi pengelolaan program PLS 3. Fungsi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian SDM 4. Karakteristik warga belajar pengelolaan program PLS 5. Strategi pemasaran jasa program PLS 6. Konsep organisasional yang efektif dan efisien untuk program PLS 7. teknik pengelolaan informasi dan komunikasi untuk peningkatan kualitas program PLS								
Bentuk Pembelajaran	Kuliah, responsi, tutorial, seminar atau yang setara, dan praktik								
Model pembelajaran	1. Pendekatan: <i>Project Base Learning</i> 2. Strategi: Pembelajaran bauran (Sinkron dan Asinkron) 3. Metode: Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi, dan diskusi								
Media Pembelajaran	Perangkat lunak		Perangkat keras			Modul digital			
	<i>Learning Managemen Sistem</i> (LMS), Google meet, dan Zoom meeting cloud.		Laptop, LCD dan Proyektor			PPT, PDF, Text online, Video, dan alamat URL (Link)			
Alokasi waktu	170 menit x 3 sks = 510 menit per minggu per semester (setara 8,5 Jam per minggu per semester)								
Kriteria indikator dan bobot penilaian	1. Kriteria ketuntas minimal (KKM) = 80% a. Tugas berbasis project (36%) b. Penugasan kognitif (30%) c. Ujian Tengah Semester (10%) d. Ujian Akhir Semester (24%) 2. Bobot penilaian: (%)								
Pustaka	1. Jacky Lumby, 2021, <i>Managing Further Education Learning Enterprise, Educational Management Research and Practice</i> , University of Leicester 2. Sudjana. (2021). <i>Pendidikan Luar Sekolah</i> , Bandung: Falah Production 3. William P. Anthony, dkk, (2002), <i>Human Resource Management A Strategic Approach</i> , 4th Edition, South-Western Thompson Learning. 4. Philip Kotler, (2003), <i>Marketing Management</i> 11 th , Prentice Hall-Pearson Education International, Northwestern University. 5. Lupiyoadi R, (2001), <i>Manajemen Pemasaran Jasa Teori dan Praktek</i> , Jakarta, Salemba Empat. 6. Rahmat, A., (2020), <i>Prinsip-Prinsip Manajemen</i> , Jakarta, PT Bumi Aksara. 7. Rahmat, A. (2019), <i>Pendidikan Luar Sekolah Masalah, Tantangan dan Peluang</i> , Jakarta, CV Wirakarsa								

8. Rahmat A., (2021), *Pendidikan Non Formal dan Peningkatan Kualiras Sumber Daya Manusia Dalam Pembangunan*, Yogyakarta: Zahir Publishing.
9. Rahmat A., (2021). The Effect of Work Discipline, Work Motivation and Leadership on Employee Performance at PT. Devrindo Widya Karawang – Indonesia <https://www.iheat.org/wp-content/uploads/papers/v9i1/F8374088619.pdf>
10. Rahmat A., (2021). The Influence Of Family Leadership Towards Adolescent Social Values In The City Of Gorontalo <http://www.ijstr.org/research-paper-publishing.php?month=nov2019>
11. Rahmat A., (2021) Digital Literacy of Women as the Cadres of Community Empowerment in Rural Areas <https://www.ijicc.net/index.php/ijicc-editions/2019/129-vol-9-iss-7>
12. Rahmat A., (2021). Performance Evaluation of Academic Services in the University Using the Balanced Scorecard (Study at Indonesia Open University) <https://www.ijicc.net/index.php/ijicc-editions/2019/129-vol-9-iss-7>
13. Mutiara S. Panggabean., (2002), *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta, Ghalia Indonesia.

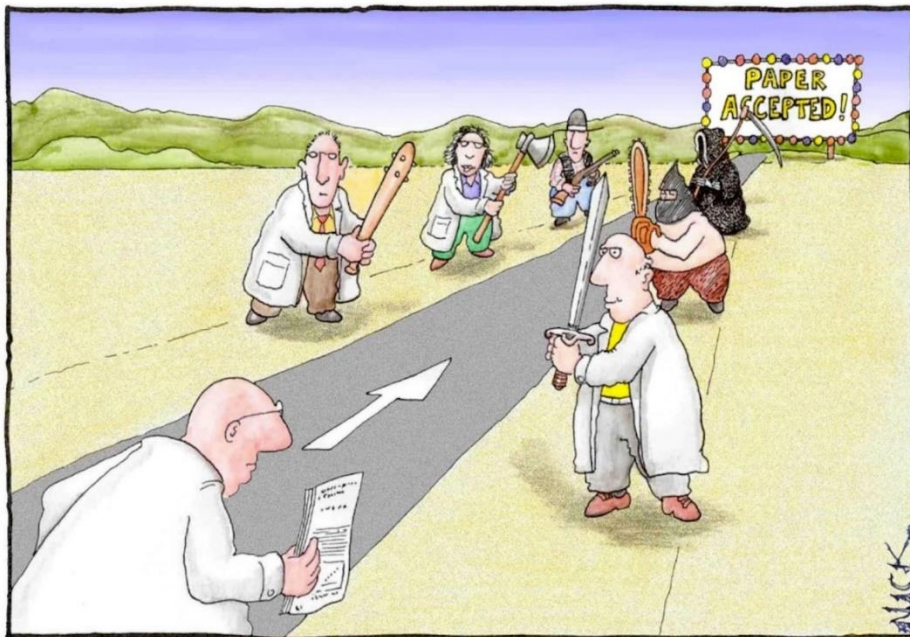
BAB VII

SKENARIO PEMBELAJARAN 3: REVIEWER ARTIKEL JURNAL ILMIAH

A. Pengertian Reviewer Artikel Jurnal

Dalam bahasa Indonesia, review berarti tinjauan atau ulasan. Sementara jurnal adalah kumpulan artikel ilmiah yang dipublikasikan secara berkala. Jadi pengertian review jurnal adalah kegiatan memberikan ulasan pada sebuah jurnal untuk dapat diketahui kualitasnya. Kegiatan ini meliputi merangkum serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari artikel yang dipublikasikan dalam suatu jurnal. Review jurnal bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai suatu jurnal sehingga dapat membantu orang lain untuk memahami jurnal tersebut.

Menelaah jurnal merupakan kegiatan akademik yang diperlukan untuk mencari referensi pendukung atau mengkaji suatu penelitian yang sudah ada dan dipublikasikan ke dalam jurnal ilmiah.



Most scientists regarded the new streamlined peer-review process as "quite an improvement."

Review jurnal adalah salah satu strategi untuk mempermudah seseorang memahami isi dan inti dari sebuah penelitian. Biasanya tugas review jurnal diberikan oleh dosen kepada para mahasiswa dengan tujuan mendapatkan pemahaman secara penuh terhadap jurnal yang dibaca.

#3: Belajarlah menjadi *reviewer* di awal karir akademismu



Apabila kamu mendapat tawaran untuk me-review sebuah manuskrip artikel dari seorang *editor* di jurnal internasional bereputasi, jangan sia-siakan kesempatan tersebut. Dengan menjadi *reviewer*, kamu akan belajar sudut pandang seorang *reviewer* ketika menilai manuskrip artikel ilmiah. Hal ini sangat berguna saat kamu menulis artikelmumu sendiri karena kamu akan lebih *aware* terhadap persepsi calon pembacamu. Ikuti *online course* dari Publons atau penerbit semacam Springer dan Elsevier untuk meningkatkan kemampuanmu melakukan *review*.

 Dr. Sunu Wibirama |
  sunu_wibirama |
  youtube.com/wibirama

Gambar 7.1. Mengenal sebagai review jurnal

Untuk melakukan *review jurnal*, seseorang harus memahami terlebih dahulu topik jurnal yang akan direview. Selain itu, dibutuhkan juga ketelitian dan kejelian saat me-review jurnal. Kegiatan *review jurnal* bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai topik tertentu. Dengan adanya *review* dari sebuah artikel diharapkan pembaca dapat terbantu dalam memahami topik tanpa membaca seluruh isi artikel.

Mengingat kegiatan mereview yang sangat penting, *review jurnal* menjadi kegiatan yang tidak seharusnya dianggap sepele dengan menganggapnya sekadar kegiatan meringkas jurnal. Bagaimana pun *review jurnal* merupakan salah satu kegiatan yang tujuannya sangat membantu orang-orang khususnya di bidang akademik untuk lebih memahami penelitian dari suatu jurnal.

Salah satu pentingnya kegiatan mereview jurnal lainnya adalah dapat memberikan kesempatan pada *reviewer* untuk membagikan apa yang baru saja dipelajarinya dari suatu artikel jurnal.

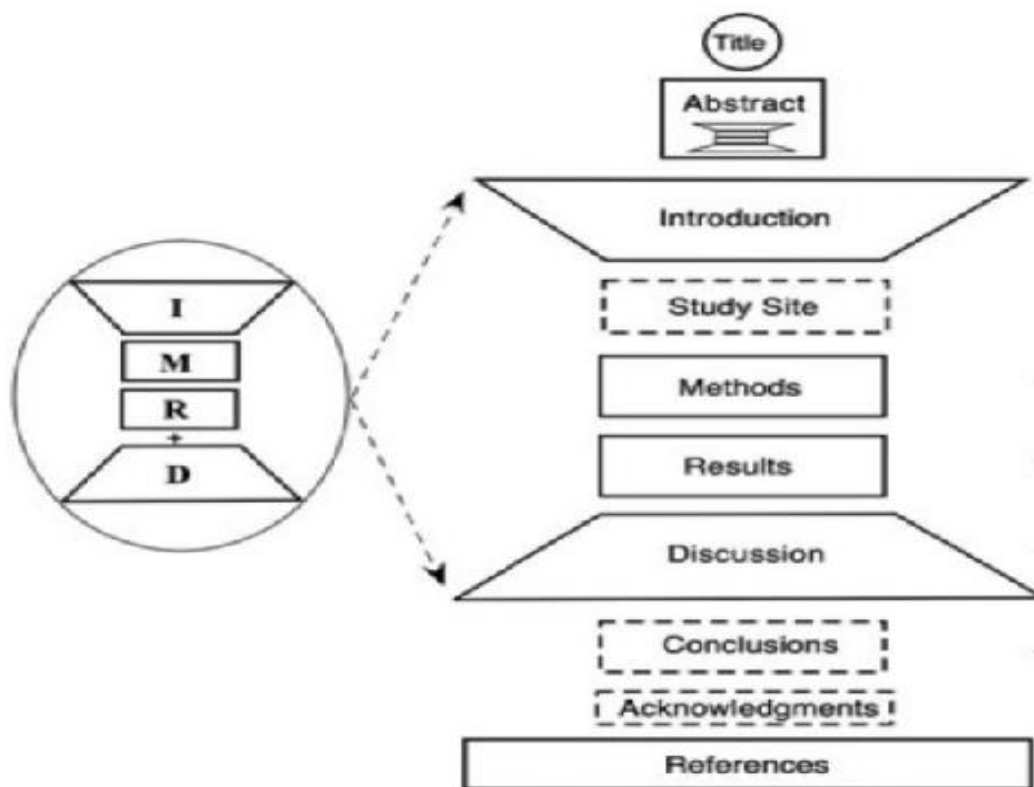
Dengan membagikan apa yang baru saja dipelajarinya tentu akan membuatnya menjadi lebih paham dan cepat mengingat topik bahasan tersebut.

Berikut beberapa manfaat dari pentingnya kegiatan review jurnal:

1. Kegiatan review jurnal mampu menguji pemahaman penulis tentang topik dalam suatu artikel jurnal
2. Hasil review jurnal dapat menjadi rujukan awal pembaca dalam penelitian yang akan dilakukannya
3. Memungkinkan pembaca untuk melihat pandangan serta perspektif orang lain tentang topik dari suatu artikel jurnal, sehingga bisa keluar dari bias pribadi
4. Mampu meningkatkan kemampuan tata bahasa
5. Membantu meningkatkan pemahaman penulis tentang suatu topik penelitian.

B. Anatomi Review Jurnal

Susunan review jurnal yang paling umum dan rapih adalah IMRAD (*introduction, method, result and discussion*).



Gambar 7.2. Review artikel model IMRAD

Metode IMRAD (Introduction, Method, Result and Discussion) dikenal sebagai salah satu struktur penulisan yang digunakan oleh banyak penulis artikel ilmiah

karena struktur ini banyak diterima oleh banyak jurnal ilmiah bereputasi. Metode ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendahuluan (*Introduction*)

Di bagian ini, yang paling utama ialah menuliskan definisi dan tujuan dari isi jurnal tersebut. Pendahuluan ini bukan berupa bab, tetapi langsung saja ke poin, (namanya juga review). Misalnya anda mereview jurnal penelitian bahan alam, di pendahuluan ini ditulis kira-kira ada definisi berapa di dalam jurnal. Kemudian setelah itu tulis tujuan dari penelitian tersebut. Setelah itu, lanjut bagian berikutnya.

Pada bagian pendahuluan seorang reviewer harus mengenal Sota, gap riset dan kontribusi ilmu pengetahuan.

SOTA (*state of the art*). Adalah suatu keniscayaan bahwa setiap peneliti diharapkan untuk menulis bagian "State of the Art" atau tinjauan literatur. Pada titik ini, peneliti mungkin telah membaca cukup banyak artikel penelitian dalam bahasa Inggris. Beberapa di antaranya dimulai dengan beberapa halaman yang menguraikan bidang penelitian dengan memuat banyak kutipan. Berbagai perspektif dapat dicantumkan dan dijelaskan satu per satu. Bagian artikel ini sering mempersempit fokusnya dan akhirnya memperbesar topik artikel dengan mengecualikan topik atau pertanyaan lain. Ini bisa menjadi bacaan yang berat bagi sebagian orang, tetapi penting untuk mendefinisikan "State of the Art" dari pertanyaan yang dibahas dalam artikel tersebut.

MASTER TABLE COMPILING THE REVIEW									
(Diadaptasi dari Ku Mahamud, 2017)									
Paper id	Area	Problem	Objective	Method	Contribution	Application domain	Impact	Conclusion	Future Work
1									
2									
3									
100									

Gambar 7.3. Master Table

State of the Art (SOTA) atau Tinjauan Literatur memberikan ulasan tentang kontribusi yang relevan dari literatur yang ada. Tinjauan pustaka harus mengidentifikasi landasan teoretis suatu penelitian, mengidentifikasi tingkat kebaruan dan relevansi penelitian, dan membantu memperjelas serta menyempurnakan fokus, pertanyaan penelitian, dan hipotesis yang akan dibahas. Tinjauan pustaka juga harus memberikan pembenaran untuk fokus penelitian (Blessing & Chakrabarti, 2009).

Berdasarkan definisi tersebut maka dalam menyusun "State of the Art" Anda harus:

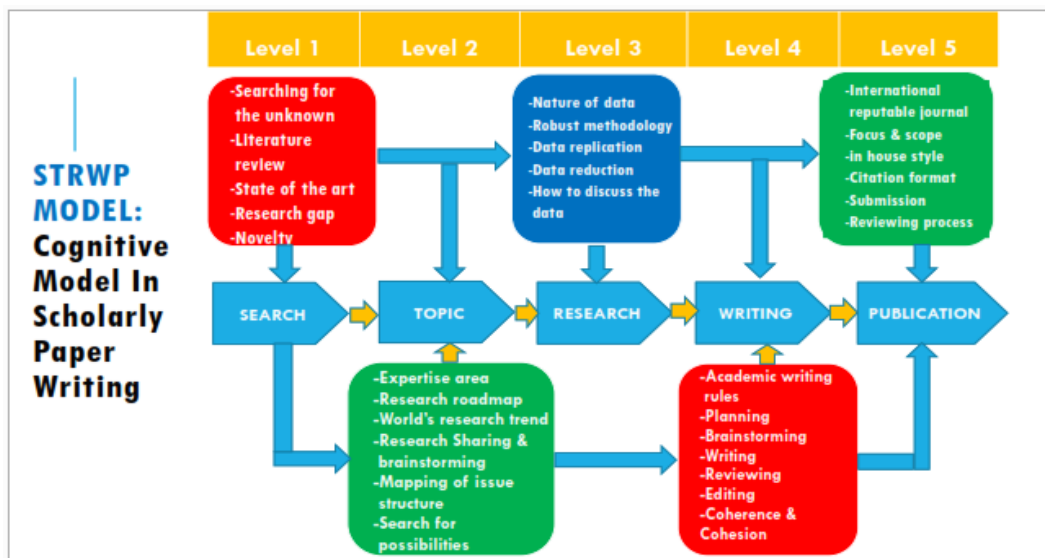
1. Mengidentifikasi landasan teoretis untuk diskusi,
2. Tentukan relevansi pertanyaan yang akan dianalisis,
3. Memperjelas dan mendefinisikan fokus, masalah dan/atau hipotesis, serta
4. Menjustifikasi relevansi atau pentingnya masalah yang telah dipilih untuk menjadi fokus.

Peneliti harus dapat menunjukkan kepada pembaca bahwa peneliti mengetahui penelitian yang relevan (dan terbaru) dalam bidangnya, dan idealnya tinjauan umum penelitian harus menyoroti bahwa ada bagian yang hilang di area yang tepat di mana rumusan masalah diusulkan untuk diselidiki lebih lanjut.

MATRIX OF INTELLECTUAL MAP					
No	Paper Id	Research Question/Research gap	Method	Findings	Strengths and weaknesses

Gambar 7.4. Matriks

Untuk mempermudah penyusunan "State of the Art", peneliti dapat menemukannya pada artikel yang berjudul "Review", karena artikel tersebut hanya terdiri dari studi literatur berdasarkan pencarian yang sistematis.



Gambar 7.5. STRWP Model

Kesenjangan Penelitian (*Research Gap*) adalah pertanyaan atau masalah yang belum dijawab oleh salah satu atau beberapa penelitian yang ada di satu bidang. Terkadang, research gap muncul ketika ada konsep atau ide baru yang belum dipelajari sama sekali. Peneliti akan menemukan celah penelitian jika semua penelitian yang ada sudah ketinggalan zaman dan membutuhkan penelitian baru yang dimutakhirkan. Misalnya: studi tentang penggunaan Internet pada tahun 2001, atau mungkin populasi tertentu belum dipelajari dengan baik, seperti: kemungkinan ada banyak studi tentang remaja dan video game, tetapi tidak cukup studi tentang balita dan video game.

Proses ini tentu akan membutuhkan waktu dan tenaga untuk membaca berbagai hasil penelitian yang ada. Peneliti harus sangat familiar dengan semua studi yang telah dilakukan, dan apa kontribusi studi tersebut terhadap keseluruhan pengetahuan. Buat daftar pertanyaan tentang topik yang ingin diteliti dan kemudian lakukan riset untuk melihat apakah pertanyaan itu telah dijawab dengan memuaskan.

Berikut adalah beberapa strategi yang dapat digunakan untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya:

1. Salah satu trik yang berguna adalah dengan melihat "saran untuk penelitian masa depan / suggestions for future research " atau bagian kesimpulan dari studi yang ada tentang topik Anda. Sering kali, penulis akan mengidentifikasi area di mana mereka

pikir ada kesenjangan penelitian, dan studi apa yang menurut mereka perlu dilakukan di masa depan.

2. Saat meneliti, kemungkinan besar peneliti akan menemukan kutipan “seminal works” di bidang penelitiannya. Ini adalah studi penelitian yang disebutkan berulang kali dalam literatur. Selain menemukan dan membacanya, Peneliti dapat menggunakan database seperti Web of Science untuk mengikuti jejak penelitian dan menemukan semua artikel lain yang mengutip ini. Telusuri FAQ: I found the perfect article for my paper. How do I find other articles and books that have cited it?. Salah satu cara untuk melacak “seminal works” ini dengan cepat adalah dengan menggunakan database alat tinjauan literatur ilmu sosial seperti SAGE Navigator.
3. Baca secara mendalam meta-analyses, literature reviews, dan systematic reviews tentang topik yang akan diteliti. Jenis makalah ini memberikan gambaran menyeluruh tentang literatur di bidang tertentu serta memeriksa tren dan perubahan selama periode waktu yang lama dan meringkas temuan penelitian sebelumnya. Penelusuran dapat juga dilakukan melalui database PsycINFO, PsycARTICLES, CINAHL, Web of Science. Jika database tidak menawarkan cara untuk memfilter hasil menurut jenis dokumen, jenis publikasi, atau metodologi dalam pencarian lanjutan, Peneliti dapat menyertakan frasa ini (“literature reviews,” meta-analyses, atau “systematic reviews”) dalam string pencarian. Misalnya, "video games" DAN "literature reviews" dapat menjadi kemungkinan pencarian yang bisa dicoba.

(Blessing & Chakrabarti, 2009).

2. Metode atau Prosedur Kerja (*Method*)

Dalam jurnal penelitian, pasti memiliki metode. Metode ini biasanya ditulis dengan “prosedur kerja” atau ‘perlakuan” atau juga “metode kerja”. Pada bagian method ini yang ditulis adalah alat, bahan yang digunakan, dan cara pengerjaannya. Alat dan bahan biasanya ditulis dalam bentuk esai, bukan dalam bentuk poin-poin.

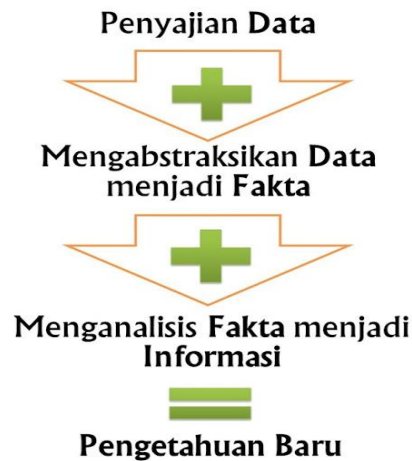
3. Hasil dan Pembahasan (*Result*)

Setelah metode kerja, ada yang dinamakan hasil dan pembahasan. Poin ini adalah penjelasan dari apa yang dilakukan dalam penelitian. Hasil gunanya menuliskan data-data, sedangkan pembahasan membahas dari data-data tersebut. Di bagian abstrak biasanya sudah tertulis hasil dan pembahasan secara ringkas, namun, itu perlu ditambahkan lagi untuk melengkapi.

4. Diskusi (*Discussion*) atau pembahasan

Pada bagian diskusi menuliskan bagaimana kesimpulan ketika mereview jurnal tersebut. Dapat menambahkan kesimpulan yang ada di jurnal jika kesimpulan dirasa tidak memuaskan. Namun, alangkah baiknya jika menyimpulkan sendiri.

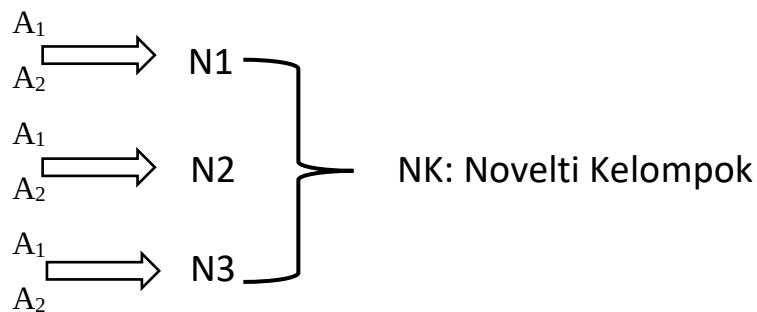
Hal yang penting untuk dicermati pula adalah cara menyampaikan hasil dan pembahasan sebagaimana di bawah ini.



Keterangan Gambar:

1. Menampilkan data hasil penelusuran;
2. Mengabstraksikan data secara apa adanya sehingga menjadi fakta;
3. Interpretasi fakta dengan pendekatan (analisis) yang digunakan dalam penelitian sehingga menghasilkan informasi; dan
4. Informasi hasil temuan penelitian disebut pengetahuan.

Pada bagian reviewer artikel ini bersifat tugas individu mahasiswa untuk menemukan novelty atau kebaruan yang akan dikembangkan dalam tugas proyek secara kelompok.



C. Teknik Review Artikel Jurnal

Masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui bagaimana cara mereview jurnal yang baik dan benar. Banyak yang menyamakan kegiatan mereview jurnal dengan meringkas jurnal. Padahal kegiatan mereview jurnal tidak hanya membuat ringkasannya saja. Kita juga harus bisa menulis gagasan sendiri mengenai apa yang kita pahami dari jurnal tersebut, serta apa saja kelebihan dan kekurangannya.

Supaya dapat membuat review jurnal dengan benar, ada beberapa tahapan yang sebaiknya kita lakukan. Secara garis besar, cara membuat review jurnal adalah sebagai berikut:

1. Kenali Gaya Publikasi

Cara mereview jurnal yang pertama adalah dengan memeriksa format jurnal dan pedoman gaya publikasi. Memeriksa format dan pedoman gaya sangat penting jika kita belum familiar dengan suatu jurnal. Membiasakan diri kita dengan standar publikasi akan memberi gambaran tentang cara mengevaluasi jurnal dan menyusun ulasannya.

2. Baca Sekilas

Setelah mengenali gaya publikasi jurnal, lihat artikel jurnal yang akan direview dan coba telusuri logikanya. Baca sekilas judul, abstrak, dan heading untuk melihat bagaimana jurnal ini disusun. Saat melakukan skimming, identifikasi pertanyaan atau masalah yang dibahas dalam jurnal.

Setelah membaca sekilas, baca jurnal dari awal sampai akhir untuk mengembangkan sebuah kesan keseluruhan. Pada tahap ini, kita perlu mengidentifikasi tesis atau argumen utama, serta menyoroti atau menggarisbawahi kalimat atau gagasan yang dinyatakan dalam pendahuluan dan kesimpulan.

3. Baca Ulang dan Buat Catatan

Cara mereview jurnal selanjutnya adalah dengan membuat catatan-catatan penting. Setelah membacanya secara lengkap, bacalah artikel tersebut bagian demi bagian. Supaya lebih mudah, kita bisa mencetak salinan jurnal kemudian menulis catatan dan komentar di margin. Namun, jika kamu lebih suka bekerja dengan sebuah salinan digital, tulis catatan dan komentar dalam dokumen word.

Saat membaca lebih dekat, ukur seberapa baik jurnal memecahkan masalah utama. Pada tahap ini, perhatikan apakah di dalam jurnal terdapat inkonsistensi terminologi, kesalahan penyusunan, kesalahan ketik, dan kesalahan dalam pemformatan.

Cara mereview artikel tak terlalu sulit, sebab kunci penting dalam melakukan review ada pada kemampuan dalam memahami isi bacaan yang setelah itu ringkas, dan tuangkan ke dalam bentuk tulisan. Lantas, bagaimana jadinya bila belum pernah melakukan sama sekali? Kiat mereview artikel yang *pertama* adalah putuskan seberapa baik abstrak dan pengantar memetakan artikel. Tentukan seberapa baik abstrak merangkum artikel, masalah yang dibahas, teknik, hasil dan signifikansinya, pastikan pendahuluan memetakan struktur artikel, apakah artikel itu menggunakan dasar yang jelas atau tidak. pendahuluan yang baik memberikan kamu gagasan yang jelas mengenai apa yang diharapkan di bagian selanjutnya. Bisa jadi menyatakan masalah dan hipotesis, jelaskan metode penelitian secara singkat, lalu tentukan apakah percobaan membuktikan atau membantah hipotesis penelitian.

Kedua, evaluasi referensi/tinjauan pustaka yang digunakan di dalam artikel. Pastikan sumber rujukan yang digunakan berwibawa, seberapa baik tinjauan pustaka meringkas sumber, dan apakah sumber menempatkan artikel di bidang penelitian atau hanya menyebutkan nama-nama terkenal.

Ketiga, periksa metode penelitian yang digunakan. Pastikan metode yang digunakan merupakan metode yang tepat dan masuk akal untuk menyelesaikan masalah. Bandingkan dengan cara lain yang mungkin dapat digunakan untuk melakukan percobaan atau menyusun penyelidikan, catat setiap perbaikan yang dilakukan penulis.

Keempat, menilai bagaimana artikel menyajikan data dan hasil. Tentukan apakah tabel, gambar, diagram, dan alat bantu visual lainnya secara efektif mengatur informasi. Pastikan bagian hasil dan diskusi data dengan jelas merangkum dan menginterpretasikan data. Pastikan tabel dan gambar yang dicantumkan sesuai dan tidak berlebihan.

Kelima, mengevaluasi bukti dan analisis non-ilmiah. Khusus untuk artikel non-ilmiah, tentukan seberapa baik artikel menyajikan bukti yang mendukung argumennya. Pastikan bukti yang digunakan relevan dan secara meyakinkan menganalisis dan menafsirkan bukti.

Keenam, nilai gaya tulisan. Gaya penulisan artikel haruslah singkat, padat, dan benar. Tanyakan pertanyaan-pertanyaan berikut sebagai upaya mengevaluasi gaya penulisan. Apakah bahasanya jelas dan tidak ambigu, atau apakah jargon yang berlebihan mengganggu kemampuannya untuk membuat argumen? Apakah ada tulisan yang terlalu

bertele-tele? Bisakah ada ide yang dinyatakan dengan cara yang lebih sederhana? Apakah tata bahasa, tanda baca, dan terminologi yang digunakan sudah benar?

Tabel 7.1.
TEMPLAT REVIEW TUGAS 1 INDIVIDU
Pengampu: Prof.Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

A1: Mobo, FD, Garcia, ALR, & Rahmat, A. (2022). The Cultural Perspective Of Filipino In Times Of Pandemic. <i>Dikmas: Journal of Community Education and Service</i> , 2 (1), 239–244. Link: https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1107 DOI.A2: Rahmat, A. Mirnawati, M., Heriyani D. (2022). Opak Potensi Usaha Ekonomi Lokal Pajampangan Di Kabupaten Sukabumi. AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal , Vol 8, (3) 2022, 2359-2366,.Link: https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/1493					
IMRAD					
INTRODUCTION			METHOD	RESULT	DISCUSSION
SOTA <i>State of The Art</i>	GAP RISET	KONTRIBUSI ILMU PENGETAHUAN			
1. Mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep, ide-ide, dan temuan-temuan penelitian sebelumnya hingga penelitian yang paling terkini yang terkait dan sesuai dengan penelitian kita.	1. Mengidentifikasi Kesenjangan- Kesenjangan Pengetahuan (Knowledge Gaps) apa saja yang masih ada: dapat berupa hal/aspek yang belum diteliti, masih berpotensi masalah, atau belum mampu dijawab oleh penelitian-penelitian yang sudah ada sehingga berpotensi untuk diteliti lebih lanjut. 2. Memilih Knowledge Gap mana yang akan kita jawab dengan proyek kita	1. Knowledge Contribution sebaiknya mampu disampaikan secara spesifik teori atau model apa yang akan di-enhance untuk merancang proyek kita.	Langkah-langkah yang dapat diambil oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi untuk diolah dan dianalisis secara ilmiah.	Mengungkap hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai pemikiran asli peneliti untuk memberikan penjelasan dan interpretasi atas hasil penelitian yang telah dianalisis guna menjawab pertanyaan pada penelitiannya (temuan penelitian).	1. Pastikan penulisan pembahasan hasil penelitian merupakan keselarasan dengan sistematika, kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian. 2. Pastikan hasil penelitian telah menjawab seluruh pertanyaan penelitian. 3. Pastikan penelitian telah sesuai dengan tujuan penelitian yang ditetapkan. 4. Pastikan kesimpulan telah menjawab manfaat/kegunaan penelitian.
Simpulan hasil reviewer: Apa Keterbaruan (Novelty) yang bisa dikembangkan untuk merancang proyek kita Bersama kelompok. Diskusikan bersama kelompok alasan/justifikasi akademik mengapa memilih Subjek Penelitian tertentu, Ruang Lingkup Penelitian, Metode Penelitian, Alat/Tools yang dipakai, Sampel yang dipilih, Model/Kerangka Kerja/Standar yang digunakan, dan hal-hal lain yang dilakukan dalam aktivitas penelitiannya. Kemukakan dalam bentuk judul Baru. “ Produksi Inovasi Opak berbahan Ikan Tuna Di Kabupaten Gorontalo ”.					
Gorontalo, 2 September 2022 Reviewer 1 Abdul Rahmat, Teknik Geologi 5B Universitas Negeri Gorontalo					

C.Review Artikel Jurnal Untuk Melahirkan Novelty

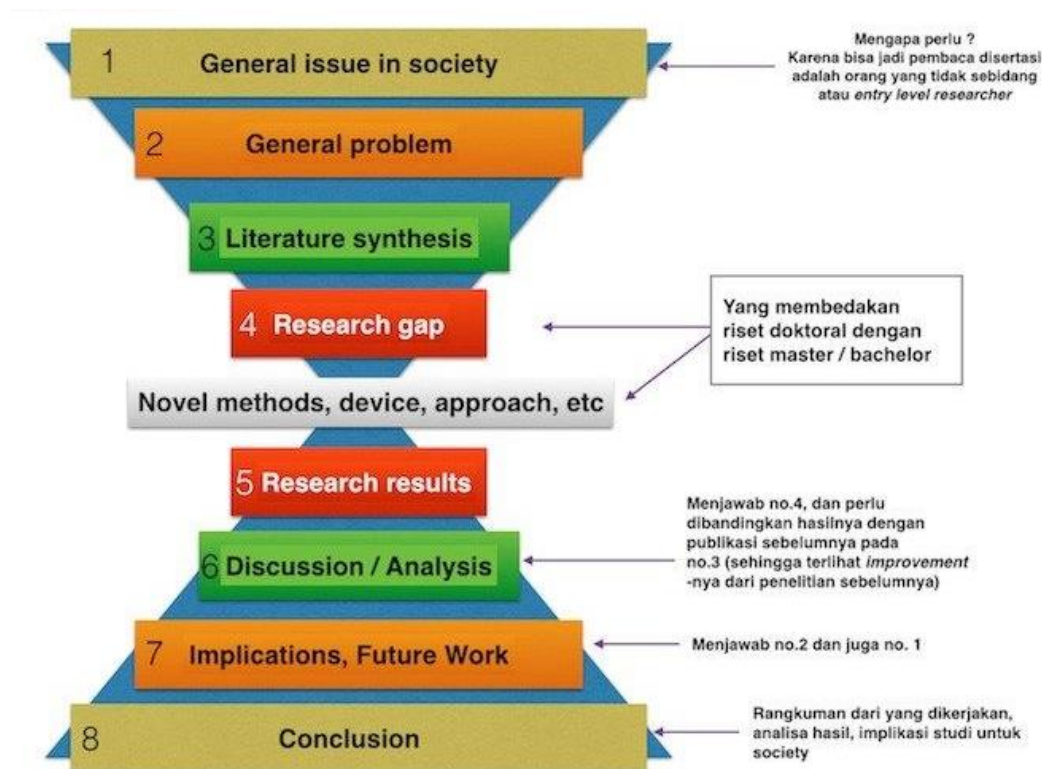
Salah satu tujuan melakukan review terhadap artikel artikel hasil penelitian yang sudah dipublikasi pada jurnal jurnal yaitu untuk menciptakan novelty sebagai bahan dalam perancangan proyek mata kuliah dan bahan dalam menyusun luaran proyek dalam bentuk artikel ilmiah yang nantinya akan dipublikasikan. Novelty merupakan unsur utama yang harus dipertimbangkan oleh mahasiswa atau peneliti dalam menulis laporan penelitian. Novelty adalah unsur kebaruan atau temuan dari sebuah proyek penelitian. Penelitian dikatakan baik jika menemukan unsur temuan baru sehingga memiliki kontribusi baik bagi keilmuan maupun bagi kehidupan.

Review jurnal diberikan dosen sebagai referensi atau bahan literasi untuk mempelajari sebuah penelitian yang digunakan sebagai rujukan pendukung penelitian terdahulu. Tugas mereview jurnal secara sepintas seperti meringkas jurnal saja, akan tetapi sebenarnya tidak hanya sekedar meringkas. Mahasiswa diharuskan memberikan ide dan gagasan tentang artikel jurnal yang direview. Dengan demikian, manfaat yang diperoleh dengan mereview jurnal dapat memahami artikel jurnal yang ditulis, dapat digunakan sebagai rujukan pembaca untuk penelitian yang akan dilakukan, meningkatkan kemampuan penulis tentang suatu topik penelitian dan memahami tata bahasa dalam penulisan.

Jika kita ingin menulis karya tulis ilmiah yang dapat menghasilkan novelty, mulailah dengan mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar anda yang anda fahami. Mulailah browsing di internet apakah sudah ada penelitian sejenis yang membahas topik yang sama. Jika sudah ada penelitian yang sama persis membahasnya, mulai temukan apakah kondisi pada penelitian tersebut sama dengan kondisi pada fenomena yang anda amati. Jika kondisi tersebut tidak sama maka kemungkinan penelitian kita mengandung unsur novelty.

Dalam dunia akademik, kebaruan (*novelty*) atau keaslian (*originality*) merupakan sebuah keniscayaan yang tidak bisa ditawar, terutama dalam melakukan penelitian. Apalagi penelitian untuk menulis tesis dan/atau disertasi, agar memiliki kontribusi baik bagi keilmuan maupun bagi kehidupan. Menurut Francis Bacon (1620) dalam karyanya "Novum Organum", kebaruan (*novelty*) dapat dilihat dari tiga aspek yang saling berkaitan, yaitu *knower*, *knowing*, dan *known*. "*Knower*" berkenaan dengan siapa saja subjek yang mengetahui atau meneliti; bagaimana posisi subjek terhadap objek yang

diteliti. "*Knowing*" berkenaan dengan bagaimana proses mengetahui atau meneliti; apa logika (penalaran), perspektif, *point of view*, teori, instrumen, metode, model, paradigma yang digunakan untuk mengetahui atau meneliti. "*Known*" berkenaan dengan apa saja masalah yang diketahui atau diteliti (formal atau material), dan dalam konteks apa masalah tersebut diteliti.



Gambar 7.6. Implementasi Prinsip Kebaruan (Novelty)

Novelty sangat penting untuk menunjukkan kepada komunitas keilmuan (*scientific community*) mengenai beberapa hal. **Pertama**, kebaruan masalah dan konteks yang diteliti (*known*). Aspek ini berkaitan dengan “*state of the art*” atau ontologis. **Kedua**, kebaruan cara meneliti (*knowing*). Aspek ini berkaitan dengan “*study of knowledge*” atau epistemologis. **Ketiga**, apa kontribusi yang diberikan oleh peneliti (*knower*) terhadap pengembangan dan kemajuan ilmu (*knowing, known*) sudah dicapai yang selama oleh para peneliti terdahulu/sebelumnya. Aspek ini berkaitan dengan “*study of values/action*” atau aksiologis. Selain ketiga hal tersebut, *novelty* juga penting untuk membantu peneliti tidak terjebak pada plagiarisme, “*forbidden area*” yang tidak boleh dilanggar oleh setiap insan akademik. (Farisi, 2021). Karena semakin baru atau sedikit/jarang masalah tersebut

diteliti, maka semakin luas ruang terbuka untuk dieksplorasi lebih jauh, dan semakin kecil potensi terjadinya plagiarisme.

Dengan kata lain, *novelty* mensyaratkan kepada setiap peneliti apa status, peran dan kontribusi penelitian dan hasilnya terhadap keseluruhan tahapan atau tingkatan evolusi/revolusi/kemajuan keilmuan yang sudah dicapai oleh peneliti-peneliti terdahulu/sebelumnya dalam menjawab dan menjelaskan teka-teki atau *enigma* keilmuan yang ada serta memprediksi segala konsekuensinya. Semakin banyak unsur *novelty* atau *originality* yang ditemukan melalui penelitian, semakin kokoh, berkembang, maju disiplin ilmu tersebut, karena semakin banyak masalah dan teka-teki (*enigma*) keilmuan yang tersedia jawabannya. Pada akhirnya, *novelty* atau *originality* juga akan menghindarkan disiplin ilmu dari jebakan “krisis” yang senantiasa menghantui perkembangan ilmu, akibat banyak masalah dan *enigma* keilmuan yang tak terjawab (*anomali*) dan tak ada kebaruan-kebaruan yang ditemukan (Kuhn, 1962, 1979).

Dari pengalaman berdiskusi dan membimbing mahasiswa, mereka dihadapkan pada kebingungan dan ketidaktahuan tentang apa itu kebaruan dari sisi masalah, bagaimana menemukannya, dan mengapa kebaruan (*novelty*) itu penting dalam sebuah penelitian. Terutama kebaruan dalam hal masalah yang diteliti (*known*). Dengan kata lain, untuk menemukan unsur kebaruan pada masalah penelitian, setiap peneliti terlebih dahulu harus melakukan *tracking* terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Siapa saja yang pernah meneliti masalah tersebut (*knower*); Apa saja variabel- variabel dari masalah yang diteliti (*known*); dan apa pendekatan/metode/model penelitian yang digunakan (*knowing*). *Tracking* seperti itu, sangat penting dan mutlak dilakukan, agar peneliti dapat menemukan celah/rumpang masalah yang bisa diteliti di antara begitu banyak masalah yang belum/pernah diteliti sebelumnya. Dalam kaitan ini, ada tiga hal yang bisa dilakukan oleh peneliti untuk menemukan unsur kebaruan (*novelty*). Yaitu melalui analisis/kajian terhadap variabel, teori, dan konteks permasalahan yang akan diteliti/dikaji.

Pertama, membuat tabel atau bagan jaringan variabel dari masalah yang akan diteliti. Tabel atau bagan jaringan ini memuat semua variabel yang pernah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Langkah ini sangat penting bagi peneliti untuk mengidentifikasi, menemukan, dan memilah: (1) teori-teori yang digunakan untuk dasar pemikiran dan pembahasan; (2) variabel-variabel yang pernah dan belum pernah diteliti

sebelumnya; (3) hasil interaksi (korelasi, pengaruh, dsb.) antar-variabel; dan (4) konteks dan waktu penelitian. Untuk keperluan ini, peneliti bisa menggunakan software seperti: “**VOSviewer**” untuk membangun dan menampilkan jaringan bibliometrik variable-variabel penelitian dari berbagai sumber publikasi digital; “**Harzing’s Publish or Perish**” untuk melacak dan menganalisis sitasi-sitasi akademik dari berbagai sumber data (misal. *Google Scholar*, *Microsoft Academic Search*, dll.), atau perangkat-perangkat lunak yang lain sesuai keperluan dan kemampuan. **Jika ditemukan** variabel yang belum pernah diteliti sebelumnya (walaupun kasus ini sangat jarang terjadi), peneliti bisa langsung menetapkan variabel-variabel tersebut sebagai objek atau masalah penelitian. **Jika tidak ditemukan** variabel yang belum pernah diteliti sebelumnya, peneliti bisa **memadukan atau membuat sintesis (persilangan)** antar-variabel yang sudah diteliti, tetapi dengan komposisi/konfigurasi variabel yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Kedua, mengkaji teori-teori lain (teori baru) yang belum pernah digunakan untuk mengkaji masalah tersebut (di luar teori yang lazim digunakan), yang peneliti pandang dimungkinkan atau bisa digunakan karena memiliki keterkaitan substantif dengan masalah yang diteliti. Penggunaan “**teori baru**” ini memberikan peluang besar bagi peneliti untuk menemukan dan memasukkan “**variabel baru**” yang belum pernah diteliti sebelumnya untuk memecahkan masalah yang diteliti. Jika ini terjadi, maka peluang untuk menemukan *novelty* pun sangat terbuka. Tidak hanya pada aspek *known* (masalah atau objek kajian), melainkan juga pada aspek *knowing* (cara, *point of view*).

Ketiga, mengidentifikasi dan menemukan adanya perbedaan konteks masalah penelitian dengan konteks-konteks penelitian sebelumnya. Bagaimanapun, konteks penelitian di dalam mana interaksi (korelasi, pengaruh, dsb.) antar-variabel itu terjadi memiliki kaitan dan/atau pengaruh terhadap hasil penelitian.

Para pakar juga mengakui dan menerima bahwa konteks memiliki peran dan implikasi yang sangat penting dalam proses pembentukan teori (*theorizing*) dalam berbagai disiplin ilmu (Poulis, *et al.*, 2013). Karenanya, setiap generalisasi atau teori sebagai hasil atau temuan penelitian, tak bisa dilepaskan dan hanya bisa dimaknai di dalam konteks dimana penelitian itu dilakukan (*within contexts*) atau “**context-bound generalization**” (McMillan & Schumacher, 2001).

BAB VIII

SKENARIO PEMBELAJARAN 4: DESAIN PROYEK MATA KULIAH

A. Rancangan Proyek Mata Kuliah

Proyek ialah suatu kegiatan yang kompleks dan mempunyai sifat yang tidak dapat terjadi berulang memiliki waktu yang terbatas, spesifikasi yang sudah di tentukan di awal untuk menghasilkan suatu produk. Perencanaan Proyek merupakan disiplin untuk menyatakan bagaimana menyelesaikan proyek dalam jangka waktu tertentu, biasanya dengan tahapan yang ditetapkan, dan sumber daya yang ditunjuk.

Rancangan proyek adalah kesempatan untuk menyelaraskan ide, proses, dan hasil akhir. Ini adalah fase awal dalam siklus proyek dan kerap dibuat sebelum rencana atau piagam proyek. Hal ini karena rancangan proyek fokus pada ikhtisar proyek, bukan detail spesifik. Dukungan visual seperti diagram alir, bagan Gantt, dan linimasa sering digunakan untuk membantu mendeskripsikan proyek untuk pemangku kepentingan dalam tahap awal ini.

Tabel 8.1. Templat desain proyek mata kuliah

No.	Kriteria	Indikator	Kerangka Kerja/Elemen Aktivitas dan <i>Time Line</i>								
			Jadwal/ Kegiatan/ Program	Goal/ Tujuan	Role/ Mitra	Audience/ Sasaran	Situation/ Skenario	Product/ Hasil/	Skor 1-10	Bobot	Nilai = Bobot x Skor
1	Persiapan Analisis CPL	Menentukan lokasi, melakukan perencanaan, aturan main								10	
2	Merancang proyek	Analisis Situasi, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Tujuan Kegiatan, Manfaat Kegiatan								5	
	Metode Pelaksanaan	Kerangka Pemecahan Masalah, Khalayak Sasaran, Metode Kegiatan								15	
	Mengumpulkan informasi dan	Mengoleksi semua informasi yang								10	

	referensi yang diperlukan	dibutuhkan (literatur;informan) mengenai proyek									
	Mengumpulkan material atau bahan yang diperlukan	Mengumpulkan bahan atau alat dan mencatat semua peralatan yang dibutuhkan untuk aktivitas yang dilakukan termasuk estimasi biaya yang telah dicatat oleh setiap kelompok								5	
5	Mengorganisir dan menerapkan proyek	Hasil Pelaksanaan Kegiatan, Pembahasan, Evaluasi Kegiatan, Faktor Pendukung dan Penghambat								10	
6	Kriteria ketuntasan	Menyusun standar sistem penilaian komponen-komponen apa yang akan dinilai pada rancangan proyek yang akan dikembangkan								10	
7	Persiapan presentasi laporan proyek	Menyusun jadwal seminar hasil untuk memaparkan atau mempresentasikan hasil kerja proyek								5	
8	Seminar dan Desiminasi	Mempresentasikan hasil kerja dan FGD								10	
9	Melakukan evaluasi dan refleksi	Berisi: apa saja hal positif yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan proyek serta mengidentifikasi nilai apa saja yang dipelajari dalam kegiatan ini (<i>soft skill</i>).								5	

		Mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan <i>new inquiry</i> untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran. (brainstorming-pendalaman)									
10	Produk dan Luaran (Publikasi)	Sebagai produk dari proyek MK dibuat dalam youtube dan sebagai luarannya menyusun paper ilmiah, submit, reviewing, untuk dipublikasikan pada jurnal ilmiah sebagai luaran MK								15	

Ada tujuh langkah yang membentuk proses rancangan proyek. Langkah ini mencakup segala hal, mulai menentukan gol dan tujuan dasar hingga memperkuat strategi untuk membantu tetap tertata saat mengelola proyek baru.

Langkah 1. Tentukan gol proyek

Pada langkah pertama, tentukan gol proyek. Sebagai permulaan, pimpin rapat ideasi awal di mana mendokumentasikan linimasa proyek umum dan hasil akhir. Sebagai permulaan, pertimbangkan kebutuhan proyek dan pemangku kepentingan. Apa yang ingin selesai? Mulailah membuat deskripsi singkat proyek dan siapa yang terlibat. Setelah menguraikan gol dasar proyek, tentukan tujuan yang lebih konkret secara terperinci. Gunakan gol SMART saat memulai rancangan proses untuk memvisualisasikan tujuan dengan lebih baik. SMART adalah singkatan dari *specific* (spesifik), *measurable* (terukur), *achievable* (dapat dicapai), *realistic* (realistis), dan *time-bound* (terikat waktu).

Langkah 2. Tentukan hasil

Selanjutnya, persempit hasil proyek. Ini biasanya lebih terperinci dari fase perencanaan gol awal dan mencakup tugas-tugas spesifik yang akan diselesaikan selama proyek. Contoh, mengerjakan proyek untuk menambahkan halaman tujuan baru ke situs web. Salah satu hasilnya mungkin menambahkan formulir pendaftaran email. Di samping gol proyek, dokumentasikan hasil dan hasil akhir utama yang diperlukan untuk mulai membuat kerangka waktu. Pertimbangkan untuk menjadikan metodologi manajemen proyek populer sebagai referensi guna menentukan metode yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Untuk proyek yang kompleks, gunakan metodologi Agile dengan iterasi untuk membagi tugas-tugas besar menjadi sprint pendek. Untuk proyek yang lebih konvensional, gunakan metode waterfall yang memberikan pendekatan langkah demi langkah yang menyeluruh.

Langkah 3. Identifikasi risiko dan hambatan

Setelah menentukan hasil, pertimbangkan risiko dan hambatan proyek. Evaluasi aspek-aspek proyek yang dapat menimbulkan risiko untuk mencegah sumber daya sia-sia di kemudian hari. Untuk mengidentifikasi risiko dan hambatan, tentukan alat manajemen sumber daya, anggaran, dan kerangka waktu yang diperlukan. Usahakan untuk mengatasi hambatan ini sebelum proyek dimulai dengan menindaklanjuti pemangku kepentingan dan tim proyek. **Kiat pro:** Gunakan daftar risiko untuk menganalisis, mendokumentasikan, dan mengatasi risiko proyek yang timbul.

Langkah 4. Sempurnakan strategi proyek dengan dukungan visual

Strategi proyek adalah peta jalan visual proyek. Hal ini membantu mengomunikasikan tujuan kepada anggota tim. Buat strategi dengan memilih dukungan visual yang bisa dibagikan kepada pemangku kepentingan.

Ada banyak jenis dukungan visual yang bisa dipilih, beberapa di antara termasuk:

- **Diagram alir:** Diagram alir adalah representasi visual dari langkah-langkah dan keputusan yang diperlukan untuk menjalankan proses. Diagram alir adalah cara yang sangat berguna untuk memvisualisasikan pendekatan langkah demi langkah dan mengatur hasil akhir proyek secara efektif.
- **Bagan Gantt** adalah bagan batang horizontal yang digunakan untuk mengilustrasikan linimasa proyek. Batang dalam bagan Gantt merepresentasikan

langkah-langkah dalam proyek dan panjang batang merepresentasikan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya.

- **Struktur perincian kerja (*Work breakdown structure* atau WBS):** adalah perincian semua tugas dalam proyek tertentu. Manajer proyek menggunakan struktur perincian kerja untuk membantu tim memvisualisasikan hasil akhir sembari tetap mengutamakan tujuan.
- **Mind map** adalah diagram hierarki yang digunakan untuk memvisualisasikan proyek dan tugas. Peta ini memungkinkan manajer proyek menghubungkan hasil akhir dengan konsep atau ide utama seperti gol tim yang spesifik.
- **Bagan PERT** adalah alat yang digunakan untuk menjadwalkan, mengatur, dan memetakan tugas. Bagan ini berguna untuk proyek yang kompleks dan memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.

Karena setiap alat visual sedikit berbeda, dukungan yang Anda pilih bergantung pada preferensi tim. Struktur perincian kerja yang memerinci dependensi berfungsi dengan baik untuk tim yang lebih besar, sedangkan diagram alir sangat cocok untuk tim lebih kecil dengan proyek yang tidak begitu kompleks.

Kiat pro: Pelajari fitur-fitur komponen setiap dukungan visual sebelum menambahkannya ke rancangan proyek. Dapat melakukannya dengan meninjau setiap dukungan berdasarkan jumlah detail yang disertakan, penggunaan, dan tampilan visual. Dengan begitu, dapat menemukan dukungan visual yang paling cocok dengan kebutuhan.

Langkah 5. Perkirakan anggaran

Selanjutnya, perkirakan anggaran proyek untuk memulai alokasi sumber daya. Anggaran akan terdiri dari profitabilitas proyek, sumber daya yang tersedia, dan pekerjaan outsourcing yang dibutuhkan. Anggaran juga dapat berupa serangkaian angka yang ditentukan oleh kepemimpinan yang harus ditangani agar dapat mengeksekusi setiap hasil akhir. Anggaran mungkin harus disetujui atau direvisi berdasarkan persetujuan kepemimpinan. Setelah difinalisasi, dapat mulai menetapkan penerima, dokumen rancangan, dan tugas proyek.

Langkah 6. Buat rencana cadangan

Untuk mulai memberikan tugas, buat rencana cadangan. Rencana cadangan adalah rencana dukungan untuk risiko dan hambatan yang diuraikan sebelumnya dalam proses.

Memiliki rencana yang tertata saat masalah timbul membantu mengatasinya secara real-time dan menyederhanakan efisiensi. Untuk membuat rencana ini, atur risiko menggunakan alat bagan Gantt atau linimasa dan tentukan rencana untuk setiap risiko. Contoh, jika salah satu risiko termasuk material tidak tiba tepat waktu, rencana cadangan mungkin mencari material dari tempat lain atau memulai bagian lain dalam proyek sembari menunggu material. Setelah menguraikan rencana untuk setiap tugas, Anda siap memulai pelaksanaan proyek.

Langkah 7. Dokumentasikan milestone

Untuk langkah terakhir, dokumentasikan milestone tim. Ini dilakukan untuk memastikan pekerjaan diselesaikan tepat waktu dan mengidentifikasi inkonsistensi yang muncul dengan mudah. Dapat melakukannya menggunakan perangkat lunak manajemen proyek yang memungkinkan pemangku kepentingan mengakses informasi dan progres. Pertimbangkan untuk mengelola milestone ini hingga akhir proyek untuk memastikan tugas diselesaikan tepat waktu.

Membuat rancangan proyek yang meningkatkan kolaborasi dan memberdayakan efisiensi bukanlah tugas yang mudah. Setelah tujuh langkah yang membentuk proses rancangan proyek, berikut beberapa kiat yang dapat menyempurnakan rancangan.

1. **Berkomunikasi dengan pemangku kepentingan di awal dan secara rutin:**

Apa pun proyek yang ditangani, komunikasi adalah kunci. Berkolaborasi dalam proyek lebih awal dapat memastikan semua pemangku kepentingan memiliki informasi yang sama dan memahami tujuan paling penting. Dapat melakukannya dengan memimpin rapat sepanjang proyek dan menggunakan alur kerja untuk menyederhanakan kerja tim.

2. **Selalu ingat gol:** Menghubungkan gol dengan hasil akhir proyek dapat memastikan tujuan di setiap langkah proses tercapai. Dapat melakukannya dengan bantuan perangkat lunak linimasa yang memungkinkan dengan mudah menghubungkan gol ke pekerjaan yang diperlukan untuk menyelesaikannya.

3. **Gunakan elemen visual untuk melacak milestone:** elemen visual membantu pemangku kepentingan memahami gambaran umum. Ada sejumlah cara memvisualisasikan pekerjaan proyek, mulai bagan Gantt hingga bagan PERT.

B. Fungsi Organisasi dalam Manajemen Proyek

Organisasi proyek adalah sebagai sarana dalam pencapaian tujuan dengan mengatur dan mengorganisasi sumber daya, tenaga kerja, material, peralatan dan modal secara efektif dan efisien dengan menerapkan sistem manajemen sesuai kebutuhan proyek. Agar tujuan organisasi dapat dicapai, dilakukan proses sebagai berikut:

1. Identifikasi dan pembagian kegiatan:
2. Pengelompokan penanggung jawab kegiatan
3. Penentuan wewenang dan tanggung jawab
4. Menyusun mekanisme pengendalian:

Hobbs dan Menard (Hobbs, 1993) mengidentifikasi 7 faktor yang berpengaruh dalam pemilihan struktur organisasi manajemen proyek yakni:

1. Ukuran proyek
2. Kebijakan strategis
3. Kebutuhan terhadap inovasi terbaru
4. Kebutuhan terhadap integrasi (jumlah departemen yang terlibat)
5. Kompleksitas lingkungan
6. Konstrain waktu dan anggaran
7. Stabilitas permintaan sumber daya

Keuntungan dari adanya Organisasi dalam suatu proyek adalah : 1. Pekerjaan dapat dilaksanakan secara matang. 2. Pekerjaan yang tumpang tindih dapat dihindari dengan dilaksanakannya pembagian tugas serta tanggung jawab sesuai keahlian.

Manajemen Proyek adalah salah satu manajemen atau prosedur dalam mengelola sumber pendapatan penting untuk menyelesaikan proyek dari awal hingga penyelesaian proyek. Manajemen proyek dapat digunakan pada semua jenis proyek, dan banyak digunakan untuk menyelesaikan proyek besar dan kompleks. Manajemen proyek adalah kunci keberhasilan dalam mengimplementasikan dan menyelesaikan proyek yang telah ditugaskan. Fokus utama dari manajemen proyek adalah pencapaian semua tujuan akhir proyek dengan semua batasan, waktu dan dana yang tersedia. Dalam proyek perencanaan membuat sistem, berbagai jenis komponen diperlukan di dalamnya.

Berikut adalah beberapa fungsi manajemen proyek, yaitu sebagai berikut:

Planning (Perencanaan)

Perencanaan adalah proses yang secara sistematis menyiapkan kegiatan untuk mencapai tujuan dan sasaran tertentu. Kegiatan ditafsirkan sebagai kegiatan yang dilakukan dalam konteks pekerjaan konstruksi, keduanya yang merupakan tanggung jawab pelaksana (kontraktor) dan penyelia (konsultan). Kontraktor dan konsultan, harus memiliki konsep perencanaan “hak untuk mencapai tujuan sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing.

Proses perencanaan perlu diketahui kondisi berikut:

1. Masalah yang terkait dengan tujuan dan sumber daya yang tersedia.
2. Cara mencapai tujuan dan tujuan dengan memperhatikan sumber daya yang tersedia.
3. Terjemahan rencana ke dalam program kegiatan konkret.
4. Penentuan istilah-waktu yang dapat disediakan untuk mencapai tujuan dan sasaran.

Organizing (Pengorganisasian)

Pengorganisasian (pengorganisasian kerja) dimaksudkan sebagai peraturan tentang suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang, yang dipimpin oleh para pemimpin kelompok dalam wadah organisasi. Kontainer organisasi ini menjelaskan hubungan struktural dan fungsional yang diperlukan untuk menyalurkan tanggung jawab, sumber daya dan data.

Dalam proses manajemen, organisasi berfungsi untuk:

1. Menjamin pemeliharaan koordinasi dengan baik.
2. Membantu kepemimpinan dalam fungsi manajemen bergerak.
3. Termasuk pemikiran unit organisasi yang lebih kecil yang berada dalam koordinasi.

Actuating (Penggerakan)

Belakangan ditafsirkan sebagai fungsi manajemen untuk mendorong orang-orang yang menjadi anggota organisasi untuk melakukan kegiatan yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Pada tahap ini kemampuan pemimpin kelompok diperlukan untuk mengemudi, mengarahkan dan memberikan motivasi kepada anggota

Grup untuk bersama-sama berkontribusi pada keberhasilan manajemen proyek mencapai tujuan dan tujuan yang ditetapkan.

Controlling (Pengendalian)

Mengontrol ditafsirkan sebagai kegiatan untuk memastikan pekerjaan yang telah dilakukan sesuai dengan rencana tersebut. Dalam pengelolaan proyek atau jembatan jalan, pengendalian pekerjaan kontraktor dilakukan oleh konsultan melalui kontrak pengawasan, di mana pekerjaan konstruksi dilakukan oleh kontraktor. Supervisor Umum (Jenderal Superintendant) wajib melakukan kontrol (berjenjang) dari pekerjaan yang dilakukan oleh staf di bawah kendali, administrasi situs, surveyor kuantitas, bahan-bahan superintendant, insinyur konstruksi, dan insinyur peralatan untuk memastikan bahwa setiap staf telah melakukan pekerjaannya. Di koridor “jaminan kualitas (jaminan kualitas)”. Dengan demikian, tahapan pencapaian target sesuai rencana dapat dipenuhi.

Tujuan Manajemen Proyek

1. Menyelesaikan Tepat Waktu

Dalam manajemen waktu, cinimasa ditentukan yang berisi ketika suatu kegiatan harus dimulai dan kapan selesai. Dengan ini, proyek akan selalu dipantau sehingga dapat diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan. Pengawasan tersebut meluncurkan pekerjaan proyek.

2. Menjaga Anggaran

Anggaran adalah salah satu aspek yang dipelajari dalam manajemen ini. Dengan penilaian ini, jumlah anggaran akan dicari seminimal mungkin, tetapi masih dapat mendukung pencapaian kriteria proyek yang telah ditentukan pada awal (efektif dan efisien).

3. Menjaga kualitas

Seperti disebutkan pada titik sebelumnya, kriteria proyek yang ditentukan pada awal harus dicapai. Artinya, manajemen proyek juga membuat standar kualitas suatu proyek sehingga tidak dilakukan sama sekali.

4. Melancarkan Proyek

Pada akhirnya, proyek yang ideal adalah proyek yang diselesaikan sesuai dengan perencanaan awal, baik dari segi waktu, anggaran, dan kualitas. Manajemen ini membantu pekerjaan proyek untuk menyelesaikan lancar sesuai dengan rencana awal.

Ada 3 (tiga) orientasi yang mungkin harus dimiliki oleh seorang manajer, yaitu:

1. Conceptual skill

Keterampilan Konseptual adalah kemampuan untuk mengidentifikasi masalah dan kondisi / kondisi / situasi yang ada, menentukan variabel dan faktor-faktor yang

menentukan, kemudian menganalisisnya dengan alternatif yang luas untuk menentukan keputusan dan langkah-langkah yang harus diambil sehingga dapat mencapai hasil maksimal untuk mencapai tujuan secara keseluruhan . Keterampilan konseptual adalah kemampuan untuk melihat masalah menyeluruh dan komprehensif dan menganalisisnya untuk mendapatkan konsep / kebijakan strategis dan mendasar.

2. Human Skill

Keterampilan manusia adalah kemampuan untuk menghubungkan dan berkomunikasi dengan orang lain sehingga berpartisipasi dibuat dan suasana harmonis / harmonis yang disampaikan oleh kelompok / anggota yang terkait / terkait dengan mendukung pencapaian tujuan yang telah ditentukan.

3. Technical Skill

Keterampilan teknis adalah kemampuan untuk melaksanakan tugas teknis khusus yang merupakan tanggung jawab terkait prosedur, proses, peralatan, teknik / metode operasional dan sebagainya.

Dalam pengembangan untuk menentukan apa bentuk pendekatan pengembangan proyek perkuliahan yang sesuai, kita dituntut untuk mempertimbangkan pengaplikasian konsep pelibatan khalayak dalam usaha mengembangkan proyek perkuliahan tersebut. Dosen dituntut untuk secara serius memberikan pertimbangan dan kesempatan pada khalayak yang akan dikenal oleh suatu program perubahan untuk melibatkan diri dalam proses pengembangan proyek perkuliahan itu. Hal ini tentunya dilakukan dengan alasan-alasan tertentu.

Pendekatan yang dipandang strategis untuk mengembangkan proyek perkuliahan antara lain adalah *pendekatan partisipatif*. Pendekatan ini menekankan bahwa dalam upaya mengembangkan proyek perkuliahan itu dilakukan oleh pimpinan program/pengelola program dan/atau pihak-pihak yang terkait dengan proyek perkuliahan. Partisipasi merupakan proses yang dengan proses tersebut suatu kelompok atau lebih, yang terlibat dalam penyelenggaraan proyek perkuliahan, berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan pengembangan proyek perkuliahan.

Kegiatan pengembangan itu dilakukan karena adanya rangsangan dari pihak pengambil keputusan atau karena kehendak kelompok yang bersangkutan yang didasarkan atas tuntutan kebutuhan baru dan/atau perubahan lingkungan. Dalam proses

ini, maka setiap pihak yang terlibat dalam proyek perkuliahan secara terkoordinasi, melakukan kegiatan bersama secara efisien dan efektif dalam mengembangkan proyek perkuliahan yang telah atau sedang dilaksanakan.

Pendekatan partisipatif dapat dilakukan baik langsung maupun tidak langsung. Pada pendekatan langsung, pengelola program mengikutsertakan semua orang yang terlibat dalam penyelenggaraan program pembelajaran. Orang-orang yang berpartisipasi itu antara lain ialah staf, rekan sejawat, pendidik, peserta didik, dan pemuka masyarakat. Pendekatan langsung dilakukan dalam kelompok kecil yang bertatap muka. Pendekatan ini akan efektif apabila dalam kelompok itu terjadi hubungan yang akrab diantara para partisipan, tersedianya informasi lengkap sebagai hasil penilaian proyek perkuliahan, dan adanya keinginan serta kepentingan yang sama di antara para partisipan. Selain itu mereka merasakan manfaat dari proyek perkuliahan yang telah dilaksanakan dan memandang penting upaya untuk meningkatkan atau melanjutkan proyek perkuliahan tersebut.

Pendekatan partisipatif secara tidak langsung biasanya dilakukan dalam kelompok. Pendekatan ini pun dapat dilaksanakan dalam kegiatan yang tersebar pada wilayah yang luas, sehingga setiap orang yang terlibat tidak memungkinkan dapat bertatap muka antara satu sama dengan yang lainnya. Apabila kelompok itu besar atau kegiatannya tersebar, maka keikutsertaan dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan tentang pengembangan proyek perkuliahan sering dilakukan dengan mengikutsertakan wakil-wakil pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan proyek perkuliahan. Misalnya, pihak mitra atau mahasiswa yang dilibatkan ialah orang-orang yang dipandang mampu oleh pimpinan atau yang dipilih oleh kelompoknya untuk mewakili mereka dalam membuat keputusan tentang pengembangan proyek perkuliahan. Keikutsertaan mereka yang tersebar di tempat yang berjauhan dapat pula dilakukan melalui media tertulis atau lisan seperti angket, korespondensi, dan telepon.

Urgensi partisipasi dalam pengembangan program masyarakat telah diungkapkan Boyle (1981) dengan alasan-alasan sebagai berikut:

1. Partisipasi warga suatu komunitas dalam suatu kegiatan-kegiatan dapat dianggap sebagai suatu upaya untuk mendidik warga komunitas tersebut. Hal ini penting karena ia akan menghasilkan pengertian, konsensus dan keputusan yang bijaksana.

2. Untuk mendapatkan dukungan publik, yang memberi penekanan pada basis politik kelompok, interaksi kelompok konflik, dan akomodasi sebagai cara memformulasikan keputusan yang baik.
3. Pelibatan warga masyarakat memberi perencanaan informasi yang lebih akurat tentang keinginan dan kebutuhan masyarakat setempat, dan juga untuk menghindari kesalah-pahaman dan konsepsi yang salah yang mungkin saja timbul kemudian.
4. Bahwa partisipasi dapat dianggap sebagai suatu sarana terapi sosial, yaitu suatu kesempatan bagi pihak yang dirugikan untuk berpartisipasi dalam pembuatan keputusan yang akan mempengaruhi mereka, yang pada akhirnya akan dapat menghilangkan sikap mereka yang bermusuhan.
5. Partisipasi dapat dianggap sebagai suatu cara untuk memperbaiki struktur kekuasaan setempat. Dalam hubungan ini, ada suatu argumentasi yang kuat bahwa partisipasi warga masyarakat ialah suatu cara untuk menyalurkan kekuasaan warga masyarakat tersebut.
6. Partisipasi dapat juga dianggap sebagai suatu cara untuk melegitimasi suatu proyek perkuliahan. Alasan ini menunjukkan bahwa pelibatan warga masyarakat akan dapat mempercepat perubahan dan mengurangi resistansi terhadap proyek perkuliahan tersebut.
7. Partisipasi dapat juga dianggap sebagai suatu cara untuk memperlancar proses belajar mengajar, terutama dalam kasus perencanaan program-program yang bersifat edukasional. Alasannya ialah bahwa partisipasi akan membutuhkan belajar yang aktif, yang tidak saja lebih permanen, akan tetapi juga tersedia.
8. Partisipasi dapat juga dianggap sebagai suatu cara untuk memobilisasikan sumber daya. Oleh karena paksaan tidak akan dapat digunakan untuk menggerakkan orang agar mau menyumbangkan sumber daya yang dikuasainya.
9. Partisipasi itu sendiri merupakan suatu tujuan yang hendak dicapai. Argumentasi ini menunjukkan bahwa partisipasi itu sendiri merupakan suatu aktivitas yang digalakkan untuk mendorong lahirnya inisiatif, kreativitas dan kepercayaan setiap individu pada diri sendiri.

Setelah menyadari tujuan dan kegunaan partisipasi ataupun pelibatan masyarakat yang akan dikenal oleh suatu program pembelajaran, maka kita dapat memperkirakan

kemungkinan-kemungkinan apa saja yang dapat terjadi, terutama yang menyangkut hubungan warga masyarakat suatu sistem sosial dengan pihak-pihak lain yang juga terlibat dalam proses pengembangan ataupun perencanaan program aksi sosial.

Dalam hubungan ini, perlu kita ketahui bahwa tidak semua pihak sependapat bahwa pelibatan khalayak merupakan satu-satunya cara untuk memperoleh suatu rencana yang berkualitas baik. Brower (dalam Boyle, 1981) dalam analisisnya tentang dilema filosofikal yang dihadapi oleh pendamping masyarakat, mengidentifikasikan empat alternatif pendekatan pada pengembangan proyek perkuliahan. Keempat alternatif tersebut adalah :

- a. Pendekatan akademik. Dalam pendekatan ini otoriti profesional merupakan suatu kekuatan utama dan bersifat sangat menentukan.
- b. Pendekatan “*Gross-Roots*”. Dalam pendekatan ini, kekuatan utama terletak di tangan khalayak yang belajar untuk memperbaiki dirinya sendiri. Oleh karena itu, merekalah yang memiliki tanggung jawab utama dalam pembuatan keputusan.
- c. Pendekatan “*Education For Reality*”. Dalam pendekatan ini, pengabdian pada masyarakat dan khalayak yang belajar bersama-sama melibatkan diri dalam pengembangan program pembelajaran.
- d. Pendekatan Propaganda. Menurut pendekatan ini, program dikembangkan oleh pihak ketiga, tanpa mengikutsertakan baik pengabdian masyarakat atau penyuluh maupun khalayak. Program-program yang dikembangkan oleh berbagai macam lembaga ataupun organisasi yang terutama mempromosikan ataupun menjual idea ataupun “*vested interest*” mereka sendiri dapat dijadikan contoh pendekatan semacam ini.

Penggunaan model dalam perencanaan suatu program aksi sosial yang komprehensif sudah merupakan sesuatu yang umum. Hal ini disebabkan oleh karena penciptaan sesuatu model merupakan suatu upaya untuk menerangkan dan menginterpretasikan suatu fenomena yang sedang diselidiki secara detail, untuk membantu perencanaan memahami dengan lebih baik hubungan-hubungan yang terdapat diantara berbagai komponen fenomena itu.

Disamping itupun, model juga memungkinkan perencana untuk mengontrol beberapa faktor tertentu, dan mengaktifkan faktor-faktor lain, untuk menemukan cara yang paling tepat dalam berbagai macam faktor tersebut dapat berfungsi. Dalam konteks

inilah, suatu model pengembangan program masyarakat dapat dianggap sebagai suatu kerangka konseptual untuk memahami dan memperjelas berbagai dimensi dari suatu konsep pemecahan masalah sosial dalam totalitasnya, yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan elemen-elemennya dan hubungannya satu sama lain dalam fenomena yang dilibatkan untuk maksud pembuatan keputusan.

Bagi banyak orang, model sering dianggap sebagai suatu gambaran yang disederhanakan, yang dapat dengan mudah dipelajari dan dimengerti (Sudjana,2000;113). Model yang dikembangkan dengan cermat dan berhati-hati dapat merupakan sumbangan yang besar bagi perencana dalam mendesain dan melaksanakan suatu program aksi sosial, seperti program pembelajaran.

Salah satu bentuk model pengembangan program pembelajaran yang dikemukakan oleh Pesson. Menurut Pesson (1966) terdapat delapan elemen ataupun unsur dalam modelnya. Elemen-elemen ini disusun dalam bentuk yang sedemikian rupa, sehingga menggambarkan tahap demi tahap pemecahan masalah-masalah sosial itu. Tahap-tahap itu kemudian diprosentasikan sebagai bagian-bagian dari suatu siklus pengembangan program.

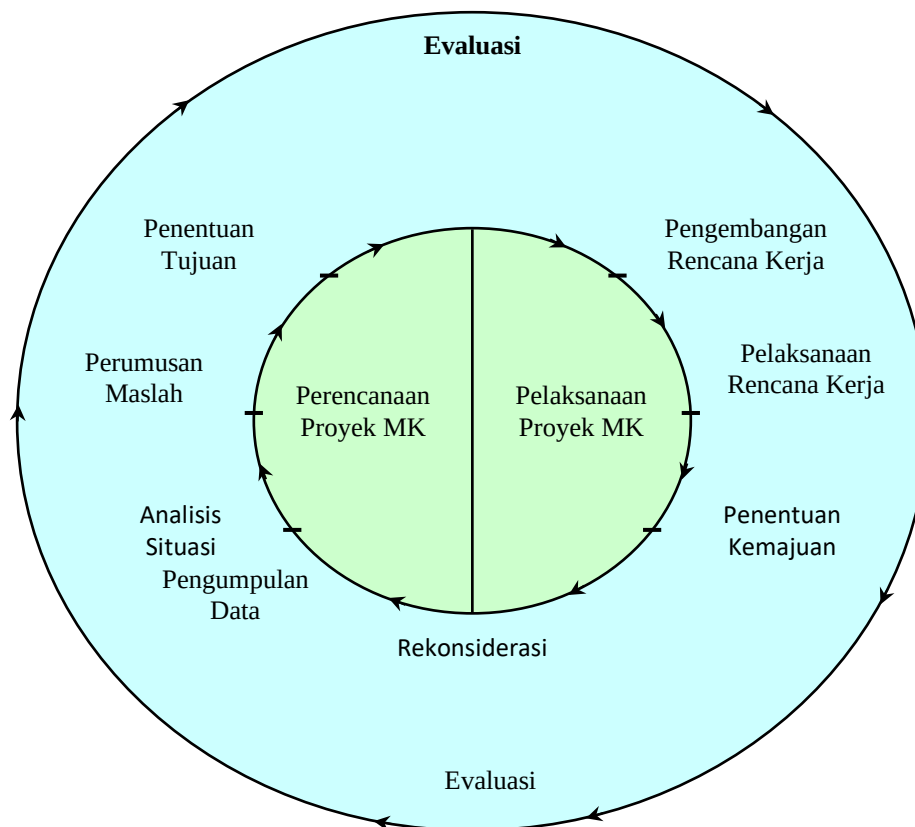
Adapun kedelapan tahap pengembangan program pembelajaran itu, antara lain:

1. Pengumpulan data ataupun fakta
2. Analisis situasi
3. Identifikasi masalah
4. Penentuan tujuan
5. Pengembangan rencana kerja
6. Pelaksanaan rencana kerja
7. Penentuan kemajuan

Pesson selanjutnya mengelompokkan kedelapan tahap pengembangan program pembelajaran tersebut menjadi dua fase utama. Fase pertama disebutnya sebagai fase perencanaan program, yang terdiri dari tahap pengumpulan fakta, analisis situasi, identifikasi masalah, dan penentuan tujuan. Sedangkan yang kedua adalah fase pelaksanaan program, yang terdiri dari tahap pengembangan rencana kerja, pelaksanaan rencana kerja, dan penentuan kemajuan. Tahap rekonsiderasi dinyatakan Pesson terdapat pula kedua fase tersebut, yang mengarah pada tahap pengumpulan fakta, sehingga menjadi awal bagi suatu proses pengembangan program yang baru lagi.

Sebagai perbandingan bagi model yang dikemukakan oleh Pesson diatas, maka ada baiknya apabila ditunjukkan juga model pengembangan program yang lain. Model ini dibuat oleh Raudabaugh (1967) dan diperkenalkannya sebagai model pengembangan program. Model tersebut terdiri dari lima tahap yaitu : identifikasi masalah; penentuan tujuan; pengembangan rencana kerja; pelaksanaan rencana kerja; dan penentuan kemajuan. Model ini tampak lebih sederhana. Penyederhanaan ini jelas terlihat dari berkurangnya tahap siklus pengembangan program itu. Dibandingkan dengan model yang diungkapkan oleh Pesson, model ini tidak menunjukkan adanya tahap pengumpulan fakta, analisis situasi, dan rekonsiderasi. Namun demikian, apabila dipelajari secara seksama, maka akan kita ketahui bahwa Raudabaugh menggabungkan tahap-tahap tersebut dengan tahap-tahap lainnya.

Gambar. 8.1. Model Pengembangan Program Pembelajaran



Gambar 8.2 Pesson, Lyon L., “The Plan of Work” dalam Sanders, Houseman.C. (E.d), The Cooperative Extension Service, Englewood Cliffs, N.1. : Prentice Hall, Inc. 1966.

C. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pelaksanaan Kegiatan Proyek

No.	Mata Kuliah	Dosen	Nama dan Kelompok	Tema	Waktu	Ket
01.	Pengantar Pendidikan Semester 1d Kelompok 2 Jurusan PGSD Universitas Negeri Gorontalo	Prof. Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.	Kelompok II 1. Ni Made Cindya Wati (151422081) 2. Dwi Nofianti Nasaru (151422082) 3. Nur Rabbiyan Usman (151422080); Vita Widiyastuti (151422079)	Penguatan Karakter Siswa Melalui Pembuatan Tempat Sampah Berbahan Dasar Kardus Berbasis Video Youtube	2 Oktober 3 Desember 2022	

Penguatan Karakter Siswa Melalui Pembuatan Tempat Sampah Berbahan Dasar Kardus Berbasis Video Youtube

Metode Pelaksanaan Proyek Kegiatan

1. Membuat kreativitas dari tempat sampah

Alasan kami mengambil proyek dengan judul “ Pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas anak” karena sesuai dengan materi yang kami ambil yakni “ peranan Pendidikan dalam pembangunan daerah “ selain itu, alasan kami mengambil proyek ini , kami ingin mengembangkan kreativitas anak melalui pembuatan tempat sampah dari bahan kardus hal tersebut berdampak positif baik dari diri sendiri maupun lingkungan.

2. Suasana siswa dalam kegiatan proyek

Suasana siswa dalam pembuatan proyek ini, yaitu para siswa sangat aktif dalam pembuatan tempat sampah dari bahan kardus, dimana mereka selalu memberikan ide-ide sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik dan hasil dari ide-ide yang dikemukakan oleh para siswa menghasilkan tempat sampah yang unik dan menarik.

3. Kriteria penilaian siswa dalam melakukan kegiatan proyek

a. Penilaian sikap

- Peserta didik dapat menjaga lingkungan agar tetap bersih
- Peserta didik dapat memanfaatkan bekas sampah dari bahan dasar kardus dalam pembuatan tempat sampah

b. Pengetahuan dan keterampilan

- Peserta didik sangat aktif dalam pembuatan tempat sampah dari bahan dasar kardus
- Peserta didik dapat mengemukakan ide-ide
- Peserta didik dapat menempelkan karton ke kardus yang sudah digunting, dapat Menyusun kerangka kardus yang awalnya masih terpisah-pisah sampai terbentuk menjadi tempat sampah.
- Peserta didik dapat menghias tempat sampah menjadi lebih menarik.

Khalayak Sasaran

sasaran pelaksanaan kegiatan proyek adalah siswa-siswi sekolah dasar. Kehgunaan proyek ini dilaksanakan di SDN No 43 Hulontalangi. Kami memilih kelas 6 karena kelas 6 merupakan kelas yang sudah dikatakan kelas tertinggi di sekolah dasar. Kami berfikir siswa kelas 6 sudah mampu untuk membuat tempat sampah dari bahan dasar kardus.

Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang digunakan adalah observasi langsung. Kegiatan ini dilaksanakan dengan turun langsung dalam melakukan pengamatan di SDN No 43 Hulontalangi. Dalam kelas kami melakukan pengamatan langsung mengenai kegiatan proyek baik dari aktivitas siswa-siswi dari pertama kali kami masuk sampai selesai kegiatan proyek.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan proyek di SDN NO 43 HULONTALANGI selesai pada pukul 09:00 wita. Dalam kegiatan proyek ini para murid-murid di bagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok dapat membuat tempat sampah yang menarik sesuai dengan imajinasi mereka miliki.



Gambar 8.3 Hasil karya peserta didik

Kegiatan proyek dilaksanakan hari senin 17 Oktober 2022 pada pukul 07:15 WITA di SD NO 43 HULANTHALANGI. Kegiatan awal dibuka dengan berbaris bersama dengan siswa-siswi, lalu dilanjutkan dengan doa Bersama. Setelah itu kami mulai memperkenalkan nama dengan memberikan semangat kepada mereka dan kami mendapatkan respon yang baik.



Gambar 8.4. Siswa berbaris di halaman sekolah

Setelah itu para siswa-siswi mulai masuk kedalam kelas masing-masing. Kami pun beranjak menuju ke kelas 6B untuk melakukan kegiatan proyek. Sesi pertama kami mengucapkan salam dan memberikan semangat kepada siswa kelas 6B, mereka sangat

bersemangat dan senang dengan kehadiran kami, kemudian kami bertanya berapa jumlah siswa dikelas 6B, jumlah siswa di kelas 6B ada 20 orang tetapi, 1 orang tidak hadir.

Tabel 8.2 Daftar Nama siswa

	Nama Murid	L/P
	Allfatir Moh.Bahrn	L
	Azan Husain	L
	Moh. Aqsa Setiawan Yunus	L
	Moh fazri Abdullah	L
	Rizki Akuba	L
	Rizki Palilati	L
	Syafrin Antungo	L
	Adelia Samola	P
	Aliya Samad	P
	Annisa Kirana Mamudi	P
	Desriyawati Ismail	P
	Hartin Dentau	P
	Marwah Sita Thaib	P
	Meisya Putri A.Mahmud	P
	Mira Darise	P
	Nasha Aulia Salfa Daud	P
	Nurain Adam	P
	Nur Jumaina Isma Surtinoyo	P
	Raisya Anjana	P
	Siti Hajar Ishak	P

Selanjutnya, kami bertanya kepada siswa-siswi kelas 6B apa tujuan kami datang ke sekolah mereka, dan kami akan memberikan hadiah kepada siswa yang berani serta yang bisa menjawab pertanyaan. Sesi ketiga, kami membagi kelas 6B mulai membagi mereka menjadi 3 kelompok. Setelah terbagi menjadi 3 kelompok kami mulai membagikan bahan dan alat untuk di bagikan kepada siswa-siswi dalam pembuatan tempat sampah yang berbahan dasar kardus.kemudian kami berempat mulai berpencar untuk mendampingi dan mengawasi mereka.



Gambar 8.5 Suasana saat sudah berada di dalam kelas

Kegiatan pun dimulai, kami mulai memberikan pengarahan kepada mereka cara membuat tempat sampah berbahan dasar kardus melalui video youtube. Kemudian mereka mulai mengikuti petunjuk pada video tersebut. Mulai dari menempel karton ke kardus, merangkai kardus yang awalnya masih terpisah-pisah menjadi terbentuk tempat sampah, sampai pada proses akhir yaitu mulai menghias tempat sampah sesuai imajinasi mereka kami memberikan kebebasan kepada mereka untuk mengungkapkan ide-ide mereka, selebihnya kami yang mengarahkan



Gambar 8.6 Siswa kelas 6B membuat tempat sampah berbahan dasar kardus



Gambar 8.7 Siswa kelas 6B bekerjasama membuat tempat sampah dari kardus

Setelah menyelesaikan proyek, kami mengarahkan kepada siswa-siswi untuk memberikan sampah-sampah dari hasil bekas pembuatan tempat sampah dari bahan dasar kardus untuk dimasukkan kedalam tempat sampah yang mereka buat. Kemudian, kami lanjutkan dengan pembagian hadiah kepada seluruh siswa kelas 6B, selanjutnya sesi foto Bersama dengan para siswa dan para rekan-rekan guru di SDN No 43 Hulontalangi.



Gambar 8.8 Foto Bersama dengan ibu dan bapak guru



Gambar 8.9. Foto Bersama dengan para siswa kelas 6B

Evaluasi Kegiatan

Kegiatan proyek kami sangat berjalan dengan lancar tidak ada kendala. Setelah pembuatan proyek, kami mengajarkan kepada mereka agar dapat mengolah sampah untuk dijadikan sebuah karya dan mengajarkan kepada mereka untuk membuang tempat sampah pada tempatnya.

Hasil Evaluasi Kelompok 1



Gambar 8.10 Hasil tempat sampah kelompok 1

Pada proses pembuatan proyek ini para siswa sangat baik dalam mengerjakannya, mereka bisa merangkai tempat sampah yang awalnya masih terpisah-pisah samapai terbentuk menjadi sebuah tempat sampah. kemudian mereka menghiasnya sesuai dengan imajinasi mereka sehingga tempat sampahnya menjadi lebih menarik.

Hasil Evaluasi Kelompok 2



Gambar 8. 11. Hasil Tempat Sampah Kelompok 2

Pada saat proses pembuatan tempat sampah dari kardus para siswa sangat berantusias dan bersemangat. Semua anak dapat bekerjasama dan dapat di andalkan dengan baik. Hingga mereka dapat menyelesaikan tempat sampahnya tersebut dengan bagus.



Gambar 8.12 Hasil tempat sampah kelompok 3

Pada proses pembuatan proyek pembuatan tempat sampah dari bahan limbah an organik parasiswa sangat berantusias dalam bekerja. Mereka dapat bekerjasama dengan baik dari awal pembuatan proyek sampai selesai.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor Pendukung

- a. Alat dan bahan pembuatan praktek yang sudah kami siapkan untuk diberikan kepada siswa kelas 6B
- b. Keadaan Kelas yang sangat bersih
- c. Peserta didik dapat bekerjasama dengan baik.
- d. Peserta didik yang bersemangat dan serius dalam pembuatan tempat sampah dari bahandasar kardus.

Faktor Penghambat

Salah satu anak tidak hadir saat kegiatan pembuatan tempat sampah dari bahan dasar kardus.

D. Laporan Proyek

Laporan proyek adalah suatu laporan kegiatan yang dilakukan pada proyek, yang mana laporan ini sangat berguna sebagai bentuk pertanggungjawaban dari seorang kontraktor dalam melakukan setiap jenis kegiatannya. Sebagai evaluasi bagi kelompok terhadap suatu progress yang telah dicapainya, Dapat digunakan sebagai laporan kepada dosen atas kemajuan konstruksi dari waktu ke waktu, Memudahkan monitoring atau pemantauan pekerjaan oleh dosen pengampu. Laporan merupakan sebuah dokumen yang berisi dan memiliki kronologis dalam sebuah keadaan atau kegiatan yang telah di lakukan dalam kegiatan saat itu. Fakta yang berikan juga berkaitan dengan sebuah tanggung jawab yang diberikan kepada orang-orang yang dipercaya mengemban tugas.

Laporan suatu bentuk penyajian dari suatu fakta mengenai suatu keadaan ataupun suatu kegiatan. Dan pada dasarnya suatu fakta yang disajikan itu adalah tanggung jawab yang ditugaskan kepada si pelapor. Sedangkan fakta yang disajikan adalah bahan ataupun keterangan dari informasi yang dibutuhkan yang di kumpulkan menjadi satu. Dan berdasarkan dari suatu objektif yang dialaminya sendiri oleh si pelapor atau dilihat, didengar, dirasakan sendiri. Dan ketika si pelapor telah melaksanakan kegiatan ataupun suatu kegiatan.

Agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan atau pengambilan keputusan, sebuah laporan harus memuat data yang benar, objektif, dan sistematis.

Fungsi Laporan, memberikan suatu keterangan yang fakta terjadi berupa sebuah informasi yang di dapat dalam menjalankan tugas yang telah di alami si pelapor pada saat melakukan pekerjaan atau kegiatan. fungsi laporan, antara lain :

1. Memberitahukan atau menjelaskan tanggung jawab tugas dan kegiatan.
2. Memberitahukan atau menjelaskan dasar penyusunan kebijaksanaan, keputusan atau pemecahan masalah.
3. Merupakan sumber informasi dan
4. Merupakan bahan untuk pendokumentasian.
5. Menemukan teknik–teknik baru.

Cara Membuat Laporan yang Baik dan Benar

1. Memilih Topik

Hal pertama yang harus kamu lakukan untuk membuat laporan tentunya adalah memilih sebuah topik terlebih dulu dan kamu baru dapat menentukan sebuah laporan.

Topik dalam hal ini bisa ditentukan oleh guru/dosen atau pihak lainnya, bisa juga merupakan topik yang kamu pilih sendiri untuk melakukan sebuah penelitian atau kegiatan yang ada di sekolah maupun kuliah kamu.

Jika kamu memilih topik kamu sendiri, usahakan untuk memilih topik yang kamu sukai atau kamu kuasai tujuan nya agar kamu mudah saat mencari sebuah informasi.

Jika topik sudah ditentukan oleh guru/dosen, pastikan kamu memahami syarat dan ketentuan yang telah diberikan.

2. Melakukan Penelitian/Kegiatan

Setelah menentukan topik, langkah selanjutnya adalah melakukan sebuah penelitian atau kegiatan yang sesuai dengan topik tersebut.

Selain melakukan penelitian atau kegiatan, kamu juga harus mencari berbagai referensi yang berhubungan dengan topik yang kamu pilih.

Hal tersebut nantinya akan membantu kamu dalam memudahkan dalam menulis dan melengkapi isi dari laporan yang akan kamu buat.

3. Buat Kerangka Laporan

Setelah kedua hal di atas kamu lakukan, sekarang saatnya untuk membuat kerangka laporan yang tersusun dengan baik dan rapih tidak boleh secara acak atau berantakan.

Kerangka laporan berisi sekumpulan gagasan utama yang menggambarkan inti dari laporan yang kamu buat.

Misalnya, jika kamu membuat sebuah laporan kegiatan magang, maka kamu bisa menulis terlebih dahulu gagasan utamanya seperti berikut:

- Profil Lokasi Magang
- Potensi Lokal Lokasi Magang
- Kegiatan Utama Magang
- Hasil Kegiatan Magang
- dst.

Pembuatan kerangka ini bertujuan untuk mempermudah pengaturan dan penyusunan laporan yang akan kamu buat agar membuatmu mempercepat penyelesaian tugas.

4. Mulai Menulis Laporan

Setelah membuat kerangka, langkah selanjutnya kamu mulai menulis laporan yang sudah kamu tentukan.

Jangan lupa, tulis laporan dengan struktur yang baik dan benar agar tidak terjadi kesalahan sewaktu kamu akan mengumpulkannya.

Mulailah menulis dari bagian pendahuluan sampai dengan penutup.

Untuk menulis laporan, gunakanlah kalimat yang baku dan jelas serta berdasarkan data dan fakta yang ada.

Perhatikan juga format laporan yang rapih agar untuk memudahkan yang membaca jika sebelumnya telah ditentukan oleh guru/dosen kamu.

5. Menyunting Laporan

Setelah selesai menulis laporan, jangan kamu untuk mengeceknya kembali terlebih dahulu serta Perhatikan setiap kalimat dan kata. Perhatikan apakah terdapat kesalahan penulisan atau kesalahan terhadap ejaan maupun tulisan.

Jika terdapat kesalahan, segera sunting bagian tersebut agar laporan bisa segera kamu publikasikan, entah itu dikumpulkan dalam bentuk cetak atau berupa buku.

Kesimpulan

Itulah beberapa hal yang bisa kamu pelajari tentang cara membuat laporan.

Beberapa hal di atas dan contohnya bisa kamu terapkan dalam pembuatan segala jenis laporan mulai dari laporan kegiatan, antara laporan Peristiwa, Laporan Diskusi, Dan Laporan Kegiatan,.

Dalam membuat sebuah laporan, kamu harus memperhatikan setiap detailnya mulai dari keterkaitan dengan topik, kelengkapan laporan sesuai dengan tugas yang di berikan, sampai referensi yang digunakan.

Mengelola laporan proyek dapat dijalankan dalam jangka waktu harian, mingguan, maupun bulanan. Umumnya, laporan menjadi tanggung jawab kelompok pelaksana lapangan dan biasanya diiringi dengan pemeriksaan secara detail untuk menghindari adanya kesalahan. Setelah itu laporan akan disampaikan kepada dosen.

Gambar 8.3. Sistematika Penulisan Laporan Kegiatan Proyek

Program Kegiatan Proyek Merdeka
Halaman Judul
Halaman Pengesahan dan persetujuan
Kata Pengantar
Daftar Isi, Daftar Gambar, dan Daftar Tabel
BAB I PENDAHULUAN Analisis Situasi, Sota, Gap Knowledge, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Tujuan Kegiatan, Manfaat Kegiatan
BAB II METODE PELAKSANAAN PROYEK KEMANUSIAAN Kerangka Pemecahan Masalah, Khalayak Sasaran, Metode Kegiatan
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN PROYEK KEMANUSIAAN Hasil Pelaksanaan Kegiatan, Pembahasan, Evaluasi Kegiatan, Faktor Pendukung dan Penghambat
BAB IV PENUTUP Kesimpulan, Saran
BAB V REFLEKSI Apa saja hal positif yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan proyek kemanusiaan serta mengidentifikasi nilai apa saja yang dipelajari dalam kegiatan ini (<i>soft skill</i>).
REFERENSI
LAMPIRAN

BAB IX
SKENARIO PEMBELAJARAN 5:
SEMINAR DESIMINASI PROYEK MATA KULIAH

A. Persiapan Seminar

Seminar adalah suatu pertemuan yang diikuti oleh sekelompok orang guna membahas hal tertentu serta mencari solusi dari tema atau topik permasalahan yang diangkat. Biasanya acara ini menghadirkan narasumber atau pembicara yang ahli di bidang tersebut untuk menjelaskan materi. Acara seminar biasanya hanya dilakukan selama 1 hingga 3 jam saja dan isinya seputar pemaparan singkat ataupun pengenalan serta penyampaian informasi yang disampaikan oleh moderator

Manfaat umum seminar (Kartika, 2012) : 1. Untuk memperdalam ilmu dan menyampaikan pendapat secara lisan. 2. Sebagai media komunikasi untuk bertukar pengetahuan dan pengalaman. 3. Sebagai wadah untuk mengidentifikasi masalah dan mencari cara pemecahan masalah.

Persiapan seminar desiminasi proyek mata kuliah sebagai berikut:

1. Menyiapkan panitia dan SK
2. Membuat surat surat; untuk narasumber, tempat, zoom
3. Brosur dan handout. Brosur digunakan sebagai media promosi acara dan sebaiknya disebarakan maksimal satu bulan sebelum seminar dilakukan.
4. Banner dan spanduk.
5. ID card.
6. Buku tamu.
7. Paket seminar kit.
8. Sertifikat.
9. PC.
10. Platform webinar.

Seminar bukan lagi kegiatan ilmiah yang digelar khusus untuk para profesional. Sifatnya sudah meluas menjadi acara umum yang dapat diikuti berbagai kalangan. Tujuannya pun beragam, seperti syarat kelulusan kuliah dan untuk mengasah kompetensi

karyawan. Agar acara lancar, umumnya panitia kegiatan mempersiapkan perlengkapan seminar dari jauh hari.

Untuk perlengkapan seminar offline dan webinar sebagai berikut:

Perlengkapan Seminar Offline

Seminar biasanya digelar di aula tertutup, seperti di aula kampus atau perusahaan, atau pun di gedung instansi tertentu. Perlu menyediakan perlengkapan seminar dan menata dekorasi agar sesuai dengan tema acara.

Brosur dan handout

Brosur digunakan sebagai media promosi acara dan sebaiknya disebarluaskan maksimal satu bulan sebelum seminar dilakukan. Bentuknya bisa berupa brosur cetak atau digital, tergantung jenis seminar dan target pesertanya. Brosur memuat informasi singkat mengenai topik atau materi yang akan dibahas, jadwal dan lokasi kegiatan, pembicara, serta mekanisme pendaftaran. Pastikan Anda membuat brosur menarik, baik dari sisi konten maupun desainnya.



Gambar 9.1. Fleyer seminar proyek mata kuliah yang memuat serba-serbi acara seminar yang diharap akan menarik peserta

Selain itu, ada pula handout yang dibagikan saat peserta melakukan registrasi. Handout merupakan selebaran berisi ringkasan materi yang dibahas oleh pembicara. Handout diharapkan dapat membantu peserta selama acara berlangsung. Mirip dengan brosur, handout dapat dibagikan secara cetak atau digital. Untuk acara formal dengan materi yang lebih kompleks, biasanya handout diberikan secara digital, baik melalui *link* atau dibagikan langsung melalui souvenir *flashdisk*.

Banner dan spanduk

Perlengkapan seminar *offline* yang harus selalu ada adalah *banner* dan spanduk. *Banner* dan spanduk adalah perlengkapan seminar yang menampilkan informasi judul kegiatan, nama pembicara, sponsor acara, serta informasi lainnya.



Gambar 9.2. Banner acara seminar yang mengandung informasi acara.

Biasanya, spanduk atau banner berukuran besar dipasang pada dinding aula tempat kegiatan berlangsung. Sementara itu, di bagian luar *venue*, umumnya terdapat X-banner atau Y-banner. Fungsinya adalah untuk memberi panduan, seperti cara registrasi, serta kode QR yang dapat dipindai oleh peserta untuk mendapatkan informasi tertentu.

ID card

Sebagai salah satu perlengkapan seminar *offline*, ID card memudahkan untuk membedakan peserta dengan panitia. Selain itu, ID Card juga merupakan akses masuk peserta ke lokasi kegiatan.



Gambar 9.3. ID Card juga dilengkapi dengan lanyard yang menjadikan pemakaiannya efisien.

Buku tamu

Perlengkapan seminar *offline* ini cukup krusial karena berguna untuk mencocokkan jumlah dan identitas peserta yang sudah mendaftar dan menghadiri seminar. Biasanya sebelum memasuki aula, peserta harus mengisi buku tamu dengan menuliskan nama, alamat surel, nama perusahaan atau universitas, dan sebagainya.

Ada kegiatan *offline* yang turut memanfaatkan Google Form sebagai pengganti buku tamu. Selain menghemat biaya operasional, proses pendataan peserta juga dapat dilakukan dengan lebih ringkas.

Paket seminar kit

Souvenir seminar biasanya berupa paket yang berisi beberapa barang yang sudah di-branding dengan logo penyelenggara. Dikenal juga sebagai paket seminar kit, isinya bermacam-macam, mulai dari buku agenda, pulpen, tumbler, pouch, dan tote bag atau goodie bag untuk memuat semua barang tersebut.



Gambar 9.4. Paket seminar kit berisi recycled notebook, pulpen metal, dan tumbler.

Souvenir yang dimaksud di sini adalah perlengkapan seminar *offline* yang diberikan kepada peserta sebagai fasilitas serta bentuk apresiasi dari penyelenggara. Oleh sebab itu, paket seminar kit seringkali dimanfaatkan pula sebagai media promosi.

Sertifikat

Bagi peserta, terutama yang masih berada di bangku universitas, sertifikat sangat berguna sebagai salah satu syarat kelulusan. Namun, secara umum, sertifikat dianggap sebagai bukti kompetensi peserta dalam bidang yang dijadikan topik kegiatan.



9.5.Sertifikat yang diberikan dalam acara seminar atau *workshop*.

Perlengkapan Seminar Online

Pembatasan sosial akibat pandemi membuat banyak kegiatan tatap muka dibatasi, bahkan terhenti. Acara seperti pelatihan atau *workshop* pun terpaksa dilaksanakan dari jarak jauh. Panitia harus memanfaatkan platform daring sebagai media *meeting* agar kegiatan tetap terlaksana.

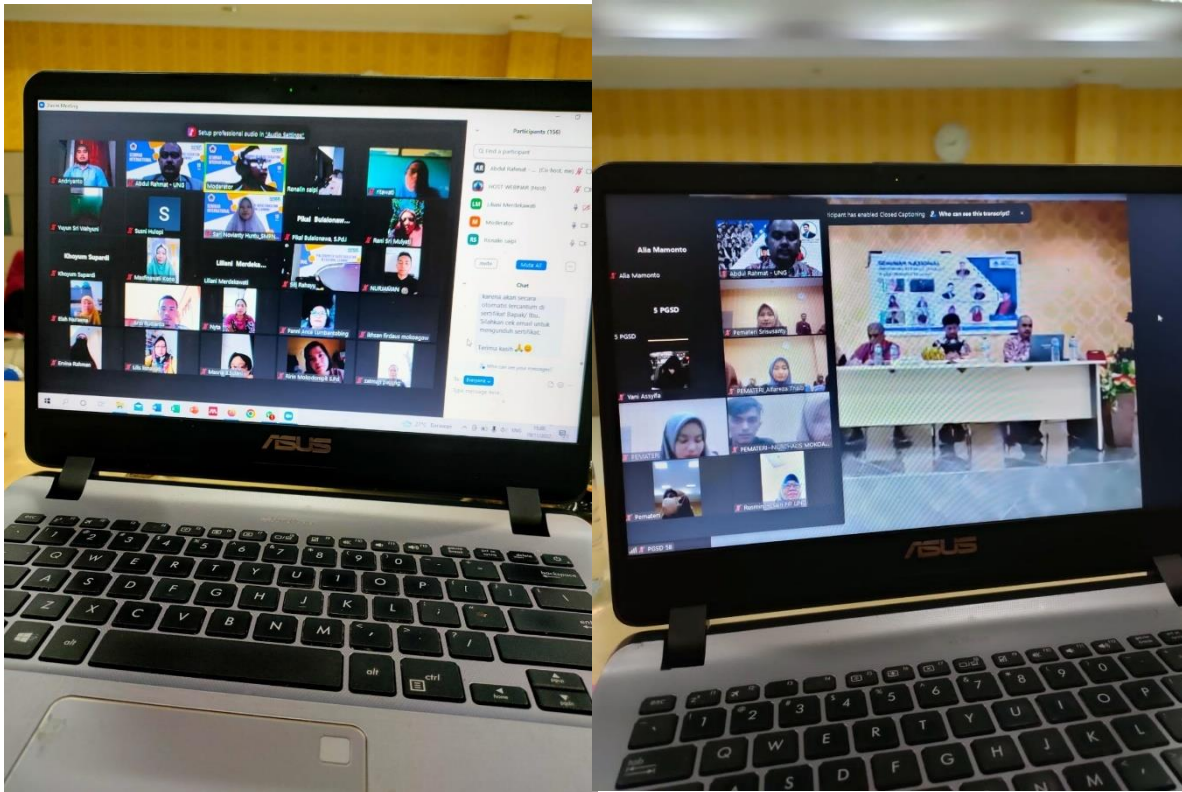
Seminar *online* atau yang kini dikenal sebagai webinar membutuhkan perlengkapan yang sedikit berbeda dibandingkan acara *offline*. Perlengkapan seminar *online* lebih memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang proses komunikasi *real-time* secara virtual.

Berikut ini adalah perlengkapan seminar *online* yang dapat Anda persiapkan untuk mengadakan webinar.

PC

Perangkat utama untuk menunjang webinar adalah PC atau laptop. Dengan spesifikasi video dan audio card yang tinggi, kualitas video dijamin mumpuni.

Panitia atau pembicara dalam sebuah seminar daring, hindari pemakaian *handphone*. Pastikan untuk menyiapkan laptop atau komputer agar memberi kesan lebih profesional.



Gambar 9.6. PC atau laptop sebagai perlengkapan utama seminar daring.

Platform webinar

Ada banyak platform webinar yang tersedia saat ini. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Anda bisa memilihnya sesuai dengan kebutuhan Anda, mulai dari platform gratis, sampai berbayar. *Pricing* platform webinar biasanya tergantung pada durasi dan jumlah peserta.

admin Mutu is inviting you to a scheduled Zoom meeting.

Topic: Seminar Nasional Kepemimpinan Teknik Geologi

Time: Dec 1, 2022 00:00 Jakarta

Join Zoom Meeting

<https://ghzm-pro-353.zoom.us/j/81376134462?pwd=ZEgxQ1ZuZkZYTExpbtJnaHk3K1ZXQT09>

Meeting ID: 813 7613 4462

Passcode: SeminarAB



Gambar 9.7. Zoom sebagai salah satu platform penyelenggaraan webinar yang paling digemari.

Platform-platform terbaik yang dijadikan pilihan favorit untuk menyelenggarakan webinar, di antaranya adalah Zoom, LiveStorms, Google Meets, Webex, GoToWebinar, dan WebinarJam.

Mikrofon

Sebenarnya, perangkat seperti komputer atau laptop sudah dilengkapi dengan mikrofon dan *speaker*, namun kualitas suaranya belum cukup memadai untuk komunikasi acara formal. Di sinilah gunanya memiliki mikrofon eksternal.

Selain mampu meredam kebisingan suara latar, kualitas suara Anda saat bicara pun akan lebih jernih.



Gambar 9.8. Mikrofon adalah peralatan seminar daring yang cukup penting.

Opsi yang dapat dipertimbangkan adalah mikrofon kabel dan nirkabel. Mikrofon kabel masih lebih populer di kalangan pengguna webcam. Namun, jika akan menyajikan presentasi sambil berdiri, bisa mencoba mikrofon nirkabel. Meski pengaturannya lebih rumit, sifatnya yang fleksibel akan sangat memudahkan selama presentasi.

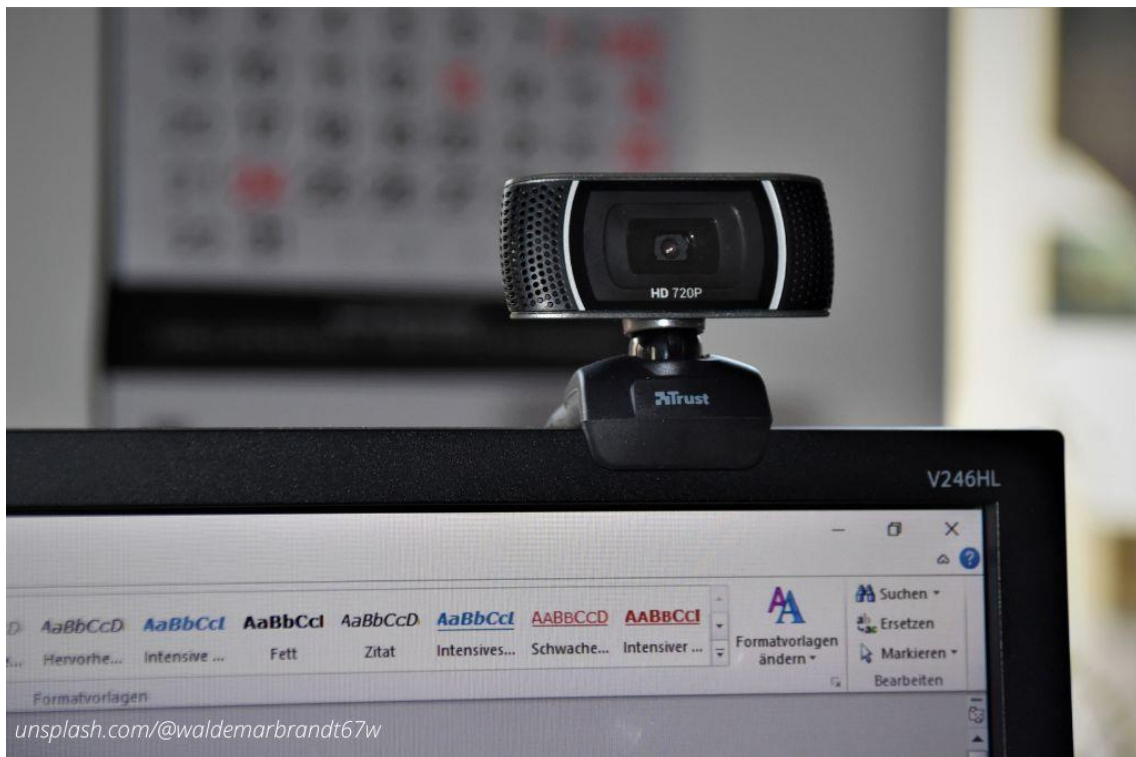
Headphone/headset

Perangkat ini berfungsi sebagai media penerima audio selama webinar. Jika menginginkan perlengkapan seminar online dengan pengaturan audio yang lebih sederhana, bisa menggunakan headphone atau headset yang sudah dilengkapi mikrofon sehingga tidak perlu menyiapkan mikrofon terpisah.

Pilihlah perangkat yang nyaman dipakai dengan mik yang mudah diatur, serta tombol yang mudah diakses dan tidak mengganggu saat mengaktifkan mode *mute*.

Webcam

Meskipun dapat menyajikan materi hanya dengan suara dan bahan presentasi berbentuk Powerpoint atau Slides, tidak ada salahnya untuk memiliki webcam yang siap dipakai kapan saja.



Gambar 9.9. Webcam spesifikasi HD untuk mendukung kegiatan webinar.

B. Desiminasi dan Seminar Hasil

Desiminasi dan seminar proyek dimaksudkan sebagai petunjuk agar dapat lebih meningkatkan perannya sebagai kegiatan ilmiah. Sesuai dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang, terus dituntut untuk senantiasa melakukan berbagai aktivitas ilmiah serta inovatif, agar bangsa kita tidak ketinggalan dengan bangsa-bangsa lain yang lebih maju.

Dalam kegiatan Seminar hasil Proyek Mata kuliah ini dapat dikembangkan berbagai hasil penelitian, ide atau konsep baru, kuliah tamu, seminar profesi keilmuan maupun kegiatan ilmiah lain, yang pada prinsipnya adalah dapat memberikan dorongan agar dosen dan mahasiswa terus melakukan aktivitas ilmiah. Aktivitas ilmiah yang dimaksud tidak hanya terbatas satu disiplin ilmu tertentu, tetapi lebih bersifat terintegrasi.

Mahasiswa dan dosen menyusun jadwal seminar hasil untuk memaparkan atau mempresentasikan hasil kerja proyek

Tabel 9.1. Jadwal seminar proyek mata kuliah program merdeka belajar

Jadwal seminar proyek mata kuliah program merdeka belajar di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

No.	Nama Mata Kuliah	Narasumber	Materi	Moderator	Kelas / Prodi	Waktu
1	Filsafat Dikdas	Prof. Madya Ts. Dr. Mahizer bin Hamzah – UPSI, Malaysia	1. Kerajinan sandal berbahan sedotan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa SDN 5 Kabila Bone 2. Guru sebagai Educator Bahasa Indonesia Melalui Program SEBARIN di SDN 2 Suwawa 3. Penerapan Media Puzzle melalui metode ADDIE pada siswa kelas 4 SDN 5 Tilog Kabila		S2 Dikdas	Sabtu 12 Nov 2022 Jam 13.30 WITA
2	MBS	Dr. H. Sutirna, M.Pd. Dosen UNSIKA Karawang Hp.+62 813-1917-4617	1. Literasi kewirausahaan (buku catatan pengelolaan keuangan siswa) di SDN 22 Duingi 2. Kreatifitas membuat tempat sampah dan tempat buku berbahan kardus bekas untuk penguatan karakter siswa 3. Bookclub untuk meningkatkan literasi baca 4. Menganyam berbahan bekas untuk penguatan kepemimpinan siswa di SDN 22 Duingi		S1 PGS D/5b	Senin 14 November 2022 Jam 10-12 WITA 082192853 879 (Apriani)

3	MBS	Dr. Lilla Puji Lestari S.Pd., M.Si. UMAHA Surabaya +62 813-2733-4663	1. Kerajinan Layangan untuk kewirausahaan siswa SD2 Talaga Biru 2. Meningkatkan motivasi belajar melalui pohon literasi 3. Pembuatan tempat pensil berbahan stik es krim untuk edukasi sadar lingkungan di SDN 73 Kota Tengah 4. Pojok literasi untuk meningkatkan minat baca 5. Mind Mapping Kegiatan keseharian untuk kemandirian		S1 PGS D/5d	Senin 21 November 2022 Jam 13-15 WITA
4	Dinamika Kelompok	Dr. Lilla Puji Lestari S.Pd., M.Si. UMAHA Surabaya	1. Pemberdayaan ibu ibu rumangtangga melalui Kerajinan karawo di Kota Gorontalo 2. Tas Rajuk 3. Inovasi produk kripik singkong di desa		S1 PLS/ 3b	Senin 14 November 2022
5	Pengantar Pendidikan	Ir. Aries Abbas. ST, M.M, M.T Universitas Krisnadwipayana Jakarta +62811962230 Pengampu: Narasumber: Panitia: Ketua:	1. Permainan Quiz untuk meningkatkan kemampuan berhitung SDN 2 Kota Barat 2. Mading karakter untuk penguatan profil pelajar Pancasila di SDN 2 Kota Barat 3. Pohon harapan untuk membentuk disiplin motivasi dan kreativitas fropil pelajar pancasila 4. Inovasi papan karakter dan papan ekspresi untuk penguatan karakter SDN 2 Kota Barat 5. Kewirausahaan melalui sambah bekas 6. Media lipat kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak		S1 PGS D/1g	Sudah praktek Sabtu 19 November 2022
6	Kepemimpinan	SRI MULYONO Institut Daarul Qur'an Tangerang 0815 1992 9830	1. Inovasi Pohon impian untuk melatih kepemimpinan profil pelajar Pancasila di SDN 1 Talaga 2. Ecobricks untuk penguatan jiwa kepemimpinan siswa di SDN 1 Talaga 3. Karya inovasi berbahan Dos Bekas untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMPN2 Suwawa 4. Sosialisasi sadar lingkungan bagi siswa di SDN 4 Bone Pantai 5. Prilaku kepemimpinan siswa di tengah arus pergaulan bebas di SMA N1 Bonepantai		S1 Geolo gi/5b	Minggu 13 November 2022

Gambar 9.10 Kuisisioner Kinerja Seminar

Untuk evaluasi pelaksanaan kegiatan Seminar, dapat menggunakan kuesioner berikut. Bapak/Ibu untuk mengisi setiap pernyataan di bawah ini sesuai dengan persepsi/pendapat Bapak/Ibu. Isilah dengan memberi tanda *checklist* (☐) pada kotak tanggapan yang tersedia, terimakasih.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	PEMBICARA				
1	Menguasai materi				
2	Komunikatif				
3	Menarik				
4	Presentasi audiovisualnya menarik				
5	Tepat waktu				
6	Memberi kesempatan untuk sesi tanya jawab				
	MATERI				
7	Sasaran/tujuan seminar jelas				
8	Relevan dengan keilmuan				
9	Bermanfaat untuk mahasiswa dan dosen				
10	Sesuai dengan harapan saya				
11	Cakupan materinya memadai				
12	Sesuai dengan perkembangan saat ini				
	SUASANA				
13	Membosankan				
14	Monoton/Kurang menarik				
15	Banyak diskusi				
16	Peserta seminar pasif				
17	Tepat waktu				
	SARANA DAN PRASARANA				
18	Seminar kits lengkap				
19	Fasilitas audio visual lengkap				
20	Panitia seminar bekerja dengan baik				

Kritik/Saran Bapak/Ibu

Gambar 9.11. Lembar Observasi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penyampaian laporan ketua panitia					
2	Pelayanan registrasi peserta.					
3	Pemberian piagam.					
4	Kesesuaian biaya pendaftaran dengan fasilitas seminar.					
5	Kejelasan materi yang disampaikan dari narasumber.					
6	Kejelasan susunan acara.					
7	Kejelasan moderator dalam memimpin jalannya seminar.					
8	Pelayanan konsumen yang disajikan.					
9	Kesesuaian tempat pelaksanaan seminar.					
10	Keindahan dekorasi ruangan.					
11	Pengaturan <i>sound system</i> dengan LCD.					
12	Penyebaran informasi pelaksanaan seminar.					
13	Kelengkapan sarana dan prasarana upacara yang dilakukan selama kegiatan berlangsung.					
14	Mengabadikan prosesi kegiatan dari awal sampai akhir.					

Keterangan

- 1. Sangat kurang
- 2. Kurang
- 3. Cukup
- 4. Baik
- 5. Sangat baik

Gambar 9.12. Rubrik Pelaporan Seminar

Kriteria	Indikator Kinerja			
	Tidak Memenuhi Harapan	Mendekati Harapan	Memenuhi Harapan	Melebihi Harapan
Informasi Kegiatan Ilmiah.	(Skor 0) Tidak Mencantumkan	(Skor 4) Tidak mendeskripsikan dua elemen.	(Skor 8) tidak mendeskripsikan salah satu elemen.	(skor 12) secara jelas mendeskripsikan kegiatan ilmiah: nama kegiatan, latar belakang, tujuan, peserta, pembicara dan moderator, pembukaan, pemaparan makalah, diskusi, pnutup .
Mekanisme kegiatan praseminar.	(Skor 0) Tidak mencantumkan	(Skor 4) Tidak sepenuhnya mendeskripsikan mekanisme kegiatan pra-seminar.	(Skor 8) Mendeskrripsikan mekanisme tetapi tidak mendeskripsikan salah satu langkah/eleme	(skor 12) secara jelas mendeskripsikan mekanisme secara detail : menyusun proposal, memilih kepanitiaan, deskripsi kerja masing-masing anggota kepanitiaan.
Mekanisme kegiatan seminar.	(Skor 0) Tidak mencantumkan .	(Skor 4) Tidak sepenuhnya mendeskripsikan mekanisme kegiatan seminar.	(Skor 8) Mendeskrripsikan mekanisme tetapi tidak mendeskripsikan salah satu langkah/eleme	(Skor 12) Secara jelas mendeskripsikan semua langkah mekanisme kegiatan pos-seminar secara detail.
Informasi tentang komponen-komponen Yang	(Skor 0) Tidak mencantumkan .	(Skor 4) Mendeskrripsikan hampir semua komponen tetapi dua komponen	(Skor 8) Mendeskrripsikan hampir semua komponen tetapi satu komponen	(Skor 12) Secara jelas medeskripsikan semua komponen yang

dilibatkan dalam seminar.		tidak di deskripsikan.	tidak di deskripsikan.	dilibatkan dalam kegiatan ilmiah.
Mekanisme kegiatan pos-seminar	(Skor 0) Tidak mencantumkan .	(Skor 4) Tidak sepenuhnya mendeskripsikan mekanisme kegiatan pos-seminar.	(Skor 8) Mendeskripsikan mekanisme tetapi tidak mendeskripsikan salah langkah/elemen.	(Skor 12) Secara jelas mendeskripsikan semua langkah mekanisme kegiatan pos-seminar secara detail.
Identifikasi dan analisis permasalahan-permasalahan kontemporer	(Skor 0) Tidak mencantumkan .	(Skor 6) Hanya menyajikan identifikasi.	(skor 12) Menyajikan keduanya, identifikasi dan analisis, tetapi tidak lengkap.	(Skor 20) Menyajikan identifikasi dan analisis secara lengkap.
Deskripsi singkat dalam menginvestigasi isu-isu/masalah serta pemecahan masalah kontemporer	(Skor 0) Tidak mencantumkan .	(Skor 10) Menyediakan hasil investigasi terhadap isu-isu/masalah-masalah dengan solusi yang tidak jelas.	(Skor 18) Menyediakan hasil investigasi terhadap isu-isu/masalah-masalah dengan solusi-solusi alternatif.	(Skor 25) Menyediakan hasil investigasi terhadap isu-isu/masalah dengan solusi yang tepat.
Artifak/ bukti tambahan.	(Skor 0) Tidak mencantumkan .	(Skor 5) Mencantumkan hanya satu bukti dari aktivitas-aktivitas kegiatan ilmiah.	(Skor 10) Mencantumkan bukti-bukti aktivitas kegiatan ilmiah tetapi tidak mencantumkan bukti dari salah satu mekanisme.	(Skor 15) Mencantumkan semua bukti kegiatan ilmiah dari semua mekanisme yang ada.
Kualitas penulisan dan kejelasan laporan	(Skor 0) Lebih dari 10 kesalahan ejaan, tata bahasa, atau tanda baca.	(Skor 5) 10 sampai 4 kesalahan ejaan, tata bahasa, atau tanda baca.	(Skor 8) Kurang dari 4 kesalahan ejaan, tata bahasa, atau tanda baca.	(Skor 10) Tidak terdapat kesalahan ejaan, tata bahasa, atau tanda baca.
Total Poin				/130

BAB X

DESAIN PEMBELAJARAN 6: PRODUK DAN LUARAN PUBLIKASI

A. Literasi Publikasi

Istilah publikasi ilmiah merupakan sebuah tulisan yang telah melalui proses penelitian dan pengkajian data yang telah melalui proses *review* para ahli di bidangnya atau biasa disebut *reviewer* sampai artikel tersebut layak untuk terbit di jurnal nasional maupun internasional. Dalam publikasi ilmiah, sebuah artikel (karangan) adalah sebuah karya akademis yang umumnya diterbitkan dalam suatu jurnal ilmiah. Artikel ini dapat berisi hasil penelitian orisinal atau berupa telaah dari hasil-hasil yang telah ada sebelumnya.

Di samping sebagai syarat kelulusan untuk menyandang gelar sarjana, publikasi ilmiah bisa menjadi portfolio apabila ingin mendaftar beasiswa atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Publikasi ilmiah juga bermanfaat sebagai rekam jejak kompetensi mahasiswa.

Publikasi ilmiah saat ini sedang mengalami perubahan yang besar, yang muncul akibat transisi dari format penerbitan cetak ke arah format elektronik, yang memiliki model bisnis berbeda dengan pola sebelumnya. Tren umum yang berjalan sekarang, akses terhadap jurnal ilmiah secara elektronik disediakan secara terbuka. Hal ini berarti semakin banyak publikasi ilmiah yang dapat diakses secara gratis melalui internet, baik yang disediakan oleh pihak penerbit jurnal, maupun yang disediakan oleh para penulis artikel jurnal itu sendiri.

Adapun tujuan publikasi ilmiah adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh saran atau masukan

Salah satu tujuan dari publikasi ilmiah adalah memperoleh saran dan masukan dari *reviewer*. Saran atau umpan balik ini sangat berguna bagi penulis agar bisa lebih baik lagi dalam menulis tulisan ilmiah. Saat penulis ingin melakukan publikasi ilmiah, hasil tulisannya akan diperiksa terlebih dahulu oleh *reviewer*. Setelah selesai diperiksa, *reviewer* akan memberikan umpan balik berupa saran atau masukan kepada penulis jika tulisannya masih ada yang perlu diperbaiki. Masukan ini sangat berguna untuk meningkatkan kualitas karya tulis yang akan dipublikasi.

2. Memperluas relasi

Dengan menulis tulisan ilmiah, akan mempunyai jaringan pertemanan yang jauh lebih luas. Semakin banyak karya ilmiah yang dipublikasikan, akan semakin memperluas jaringan pertemanan. Sebab, jika ada pembaca yang tertarik dengan tulisan kita, mereka cenderung akan mencari tahu tentang kita sebagai penulis. Jika tulisan dibaca banyak orang, tentunya akan semakin banyak pula yang mencari tahu tentang kita. Hal ini akan mendatangkan keuntungan tersendiri, baik dari segi bisnis atau dari segi finansial sehingga jangan bosan untuk menulis.

3. Ikut membantu menyelesaikan permasalahan

Dengan mempublikasikan suatu karya ilmiah, akan ikut andil ke dalam menuntaskan suatu permasalahan. Sebab, seringkali sebuah permasalahan sosial yang timbul di kehidupan ini bisa diselesaikan dengan adanya karya ilmiah. Jika tulisan dipublikasikan secara luas, akan menjadi problem solving berkualitas.

Manfaat Publikasi Ilmiah sebagai berikut:

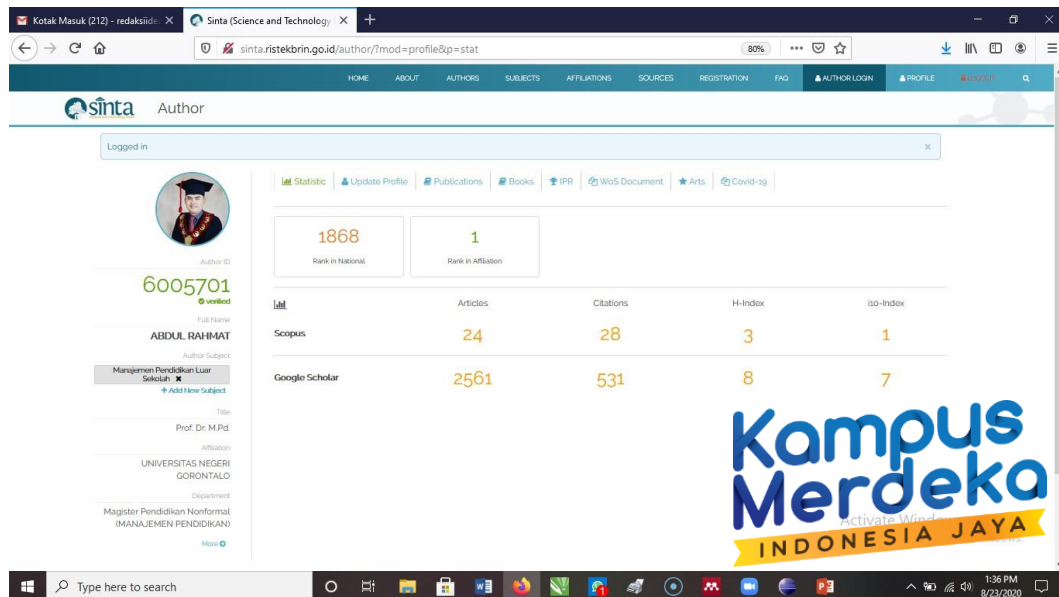
1. Memperdalam pengetahuan terhadap suatu bidang ilmu.

Banyak sekali manfaat yang akan diperoleh ketika mempublikasikan karya atau tulisan ilmiah yang telah dibuat. Salah satu manfaat publikasi ilmiah adalah memperdalam pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Sebab, ketika membuat tulisan ilmiah yang berkaitan dengan suatu bidang ilmu, Anda dituntut untuk membaca banyak referensi dan memahaminya terlebih dahulu. Jika karya ilmiah yang akan dipublikasikan merupakan hasil penelitian, akan memperoleh pengetahuan ketika mencari data primer tersebut. Pemahaman Anda juga akan bertambah saat menganalisis data tersebut menjadi suatu pembahasan yang sistematis.

2. Menambah portofolio

Tidak sembarang karya tulis bisa dipublikasikan. Suatu karya tulis yang ingin dipublikasikan, harus melewati beberapa tahap seleksi. Apabila karya yang ditulis berhasil dipublikasikan, berarti karya tulis merupakan suatu karya tulis yang berkualitas. Sebab, karya tulis sudah berhasil memenuhi standar publikasi yang telah ditetapkan oleh penerbit. Apabila karya tulis berhasil diterbitkan, tentunya akan sangat bermanfaat untuk menambah portofolio. Portofolio tersebut akan

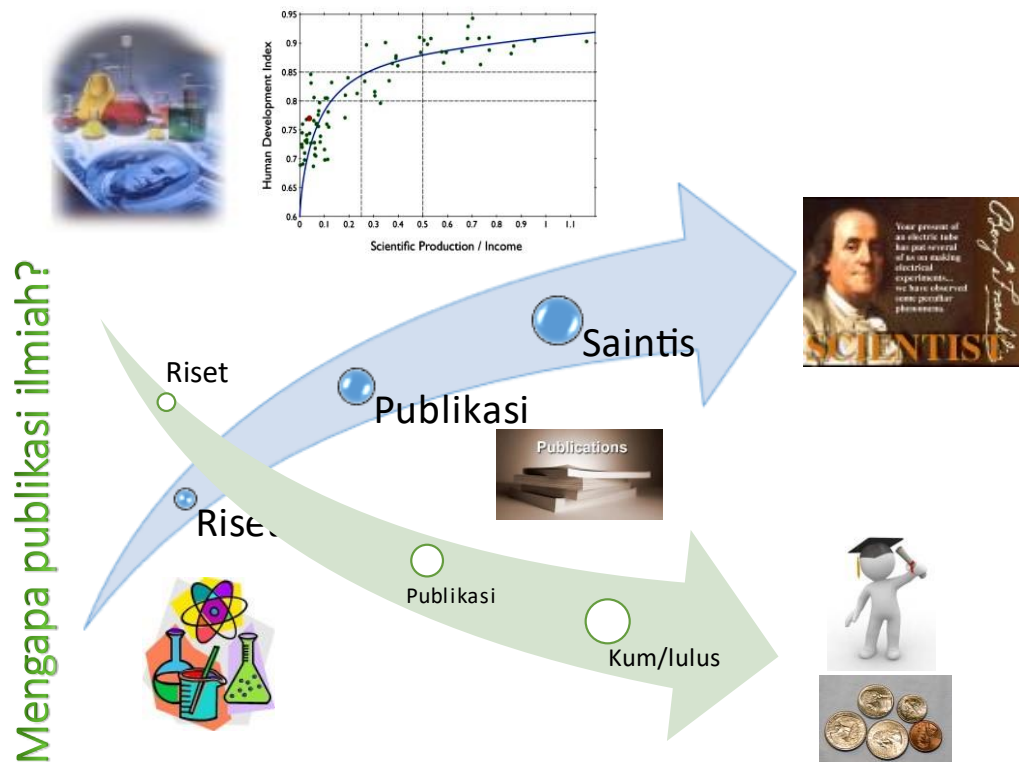
sangat berguna saat berniat melamar pekerjaan yang berhubungan dengan bidang keilmuan.



Gambar 10.1. Fortofolio SINTA

3. Syarat kelulusan dan kenaikan pangkat.

Melakukan publikasi ilmiah merupakan hal yang wajib dilakukan oleh mahasiswa. Sebab, setiap mahasiswa tingkat akhir diwajibkan untuk membuat karya tulis ilmiah yang dipublikasikan sebagai syarat kelulusan. Selain mahasiswa, dosen juga diwajibkan untuk membuat karya ilmiah yang dipublikasikan sebagai syarat untuk naik pangkat. Karya ilmiah tersebut harus dipublikasikan di jurnal yang sudah terakreditasi. Tak hanya itu karena manfaat publikasi ilmiah juga menjadi jalan untuk menjadi profesor. Profesor sendiri adalah pencapaian tertinggi bagi siapa saja yang berkecimpung dalam dunia akademik. Hal ini karena profesor adalah pangkat dosen tertinggi di perguruan tinggi dan mempunyai sebutan lain, yakni Mahaguru atau biasa disebut dengan guru besar. Gelar profesor juga menjadi simbol bahwa telah benar-benar menguasai dan memiliki kontribusi yang berarti dalam bidang keilmuan tertentu. Terdapat syarat utama yang harus dipenuhi dalam mencapai gelar tersebut salah satunya adalah mempunyai publikasi artikel ilmiah di jurnal internasional dan mempunyai reputasi yang cukup tinggi.



Gambar 10.2. Pentingnya publikasi ilmiah

B. Produk dan Luaran Publikasi

Pembelajaran berbasis proyek berorientasi pada produk dan luaran. Produk proyek mata kuliah bisa dalam bentuk youtube dan tiktok. Aplikasi TikTok adalah aplikasi untuk membuat dan menyebarkan beragam video pendek dalam format secara vertikal, yang dimainkan hanya dengan men-scroll layar ke atas maupun ke bawah. Tik Tok merupakan media sosial baru yang memberi wadah kepada para penggunanya untuk dapat berekspresi mengasah bakat melalui konten video. Tik Tok menjadikan ponsel pengguna sebagai studio berjalan.

Berikut beberapa manfaat TikTok untuk bisnis yang bisa menjadi pertimbanganmu dalam menggunakan TikTok sebagai media promosi usaha.

- Menjangkau Lebih Banyak Audiens. ...
- Memiliki Engagement yang Besar. ...
3. Buat Konten Lebih Menarik dan Kreatif. ...
- Membuat Bisnis Tetap Relevan dengan Tren. ...
- Menyediakan Banyak Pilihan Format Iklan.



Gambar 10.3. Tiktok

Sedangkan YouTube merupakan platform untuk menonton video secara online paling populer saat ini. Bahkan platform ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah dan berbagi video sendiri. Platform ini didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. YouTube dibuat dengan tujuan agar orang bisa berbagi video mereka, tetapi seiring berjalannya waktu YouTube juga menjadi situs untuk menerbitkan lagu, hobi, serta untuk mempromosikan sebuah produk maupun perusahaan. Situs video **YouTube** sebagai salah satu bagian dari social networking dalam kategori **media sosial** dalam perkembangannya telah menghasilkan berbagai dampak nilai-nilai bagi para penggunanya.



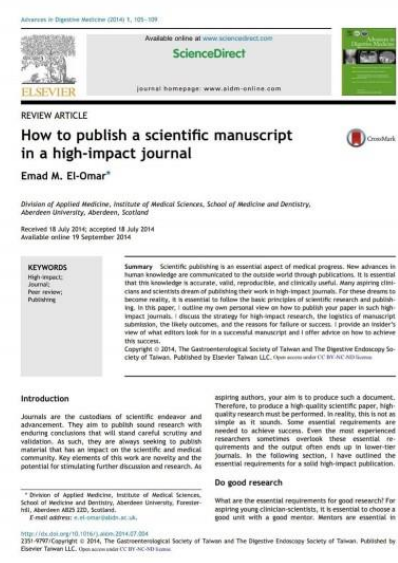
Gambar 10.4. Youtube

Salah satu syarat artikel ilmiah yang baik dan berkualitas harus dapat memberikan manfaat atau kontribusi terhadap ilmu pengetahuan. Kontribusi yang dimaksud adalah seperti menghasilkan teori baru atau menyempurnakan teori-teori

sebelumnya. Paling tidak, dengan membaca artikel ilmiah yang sudah dibuat dapat mempengaruhi orang lain untuk menemukan ide atau gagasan baru sehingga dapat mendorong berkembangnya ilmu pengetahuan. Hal semacam ini juga merupakan sebuah kontribusi untuk ilmu pengetahuan.

Artikel ilmiah penelitian dapat diterbitkan di berbagai forum dan media. Dapat dipublikasikan di jurnal-jurnal ilmiah, buku buku, atau prosiding.

Gambar 10.5. Luaran dari proyek mata kuliah antara lain buku, jurnal, prosiding dan HaKI.



The screenshot shows a ScienceDirect article page. The title is 'How to publish a scientific manuscript in a high-impact journal' by Emad M. El-Omar. It includes a summary, keywords, and an introduction. The article discusses the importance of publishing in high-impact journals and provides tips for authors.

Where to Publish?

Contraints:

- Budget: Free or low cost, location
- Time of publishing

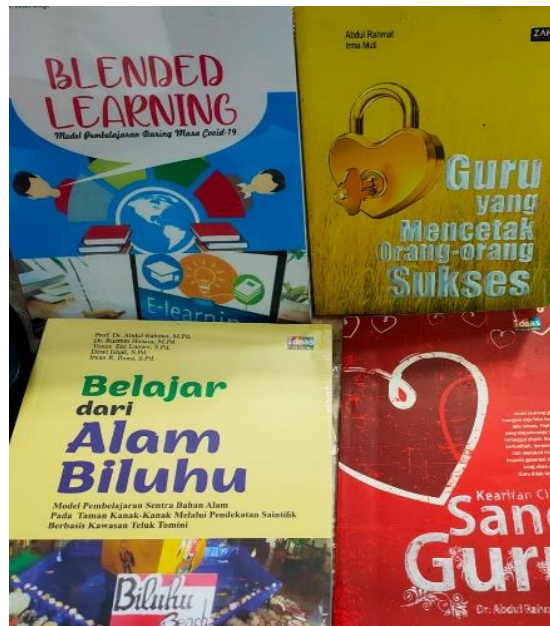
Type of publications:

1. Journal Paper – Scopus (SCImago)
2. Conference Paper - IEEE Xplore, ACM DL → Scopus
3. Book (editor & author) – Elsevier → Scopus
4. Book Chapter – Elsevier → Scopus

Gambar 10.6. Luaran jurnal



Gambar 10.7. Luaran buku



Gambar 10.8. Luaran prosiding



Gambar 10.9. Luaran HaKI



C. Mencari Jurnal Nasional & Internasional

Sebagai seorang mahasiswa ataupun sebagai seorang insan akademisi, terkadang kita dihadapkan pada tugas yang menuntut kita untuk mencari sumber pustaka berupa Jurnal, baik nasional ataupun internasional. Karena terbatasnya informasi dan akses terhadap jurnal, sering kali mahasiswa atau insan akademisi mengambil sumber pustaka dari wahana yang tidak jelas dasar ilmiahnya, seperti blog ataupun aneka sumber tulisan dari internet lainnya. Padahal tugas ilmiah yang dituntut oleh kampus mengharuskan mahasiswa untuk mengambil dari sumber yang valid dan benar. Jurnal merupakan wahana ilmiah yang telah tersertifikasi sebagai wadah publikasi naskah ilmiah. Setiap naskah yang akan dipublikasi di setiap jurnal telah melalui proses penilaian dan review secara intensif dari dewan pakar keilmuan tertentu, sehingga bisa dipastikan dan diyakini tulisan dan informasi yang ada di jurnal tersebut telah tervalidasi dan benar. Proses panjang diatas yang menjadikan jurnal sebagai wahana yang sangat tepat dan valid sebagai sumber bahan rujukan.

1. Google Scholar



Google Scholar merupakan website untuk mencari jurnal internasional gratis. Situs ini memuat ratusan jurnal ilmiah yang dapat diakses dalam berbagai format. Jurnal yang tersediapun sanagat beragam, mulai dari jurnal Indonesia hingga internasional. Jenis karya ilmiah yang tersedia antara lain tesis, jurnal, dan e-book. Jadi, Google Scholar adalah produk mesin pencarian juga, tetapi difokuskan untuk mencari referensi bagi para akademisi. Dengan adanya Google Scholar ini, para akademisi akan mendapatkan rujukan-rujukan ilmiah, seperti jurnal dan publikasi ilmiah yang tentunya sudah tervalidasi kebenarannya. Untuk mendapatkan hasil maksimal dalam menjalankan proses pencarian di Google Scholar, ada beberapa panduan yang harus diterapkan. Tentunya hal itu cukup mudah dan bisa dilakukan oleh para pemula. Berikut panduan Google Scholar agar

bisa meraih performa maksimal yang dilansir dari situs Duniadosen.com: Advertisement

1. Memulai Langkah di Situs Google Scholar Panduan pertama, harus membuka situs Google Scholar itu sendiri, yakni di scholar.google.com. Dalam versi Bahasa Indonesia akan tertulis Google Cendekia.
2. Menulis Kata Kunci pada Kolom yang Tersedia Tahapan selanjutnya agar Google Scholar maksimal adalah dengan mengetik kata kunci pencarian di kolom yang tersedia, yakni kotak panjang di bawah logo Google Scholar. Sebagai contoh adalah melakukan pencarian dengan kata kunci “penelitian pencegahan narkoba”. recommended by Wealth Amulet Wanita Terkaya asal Manado Ungkap Rahasia jadi Kaya Pelajari Lebih The top 5 reef-safe sunscreens for 2022
3. Merumuskan Hasil Pencarian Apabila kata kunci sudah diketikkan selanjutnya adalah dengan menekan “enter”, dan sistem di Google Scholar akan bekerja. Tidak butuh waktu lama hasil rekomendasi akan muncul di halaman Google Scholar tersebut.
4. Mengunduh Dokumen Kemudian, apabila sudah ditemukan dan sudah dirujuk ke website yang ditentukan silahkan klik judul rekomendasi yang ditawarkan Google Scholar jika dirasa paling sesuai dengan kebutuhan. Saat di klik maka Google Scholar akan menghubungkan ke halaman asal situs tersebut. ADVERTISEMENT Jika menjumpai rekomendasi seperti ini, maka tinggal mencari kata-kata mengandung unsur unduh. Misalnya kata PDF seperti yang diberi kotak merah di atas, bisa juga dalam kata “download”. Namun beberapa hasil rekomendasi Google Scholar akan terunduh secara otomatis. Yakni ketika di klik maka dokumen dalam bentuk Word maupun PDF akan terunduh ke perangkat. Sehingga bisa langsung dibuka dan dibaca isinya untuk kemudian dijadikan rujukan.

Pastikan untuk mengetik kata kunci yang spesifik. Semakin spesifik maka semakin banyak hasil rekomendasi yang sesuai. Gunakan fitur Advanced Search yang disediakan untuk membantu Google Scholar memfilter hasil pencarian agar lebih spesifik. Jika menjumpai banyak referensi yang sesuai maka beri tanda bookmark dengan klik gambar bintang untuk menandai artikel tersebut. Sehingga

memudahkan. Manfaatkan fitur Sitasi Kutip Cepat dari Google Scholar, yang memudahkan proses menyalin teks agar mendapatkan tambahan sitasi secara langsung.

2. Directory Open Access Journal (DOAJ)



DOAJ adalah situs yang berisi direktori jurnal akses terbuka dan artikel ilmiah atau dengan kata lain akses terbuka. Website ini diluncurkan pada tahun 2003. Sejak website ini diluncurkan, telah ada 11.000 majalah dari 127 negara. Tak hanya itu, lebih dari 4 juta artikel telah tersimpan di situs ini.

Berikut cara menemukan jurnal internasional dalam doa Anda:

1. Buka website DOAJ <http://doaj.org> seperti gambar dibawah ini
2. Masukkan kata kunci pencarian bahasa Inggris, karena situs ini adalah situs web yang menyediakan artikel ilmiah internasional dalam bahasa Inggris
3. Pilih jurnal yang ingin kita gunakan dan klik
4. Maka gambarnya akan terlihat seperti ini
5. Pilih full text, jangan lupa install IDM kamu dulu
6. Silakan unduh

3. Portal Garuda

Portal Garuda IPI (Indonesian Publication Index) adalah suatu gerbang penelusuran, indeksasi, abstraksi, monitoring, dan untuk peningkatan standar kualitas publikasi ilmiah di Indonesia. Portal ini diinisiasi oleh suatu komunitas ilmunan yang bernama *Institute of Advanced Engineering and Science* atau disingkat

IAES, khususnya IAES Indonesian Section. IAES merupakan suatu lembaga non-profit yang bertujuan untuk memajukan keilmuan Indonesia melalui beberapa kegiatan ilmiah termasuk publikasi ilmiah berupa jurnal, workshop, dan seminar International. IPI mulai dibangun tahun 2012 dan mengalami beberapa kali perubahan tampilan maupun fungsi. Website resmi IPI adalah portalgaruda.org

Website ini dibangun dengan arsitektur yang memudahkan untuk memanen artikel jurnal baru secara otomatis dan juga akan meng-update otomatis secara berkala. Beberapa fasilitas utama yang disediakan dalam portal garuda IPI adalah:

1. Pencarian; meliputi pencarian artikel, pencarian penulis, pencarian sumber (jurnal dan prosiding), pencarian penerbit
2. Penelusuran; meliputi penelusuran sumber Penerbit, sumber Jurnal/Prosiding, penelusuran artikel
3. Unduhan Sitasi; Fasilitas ini untuk memudahkan para pengunjung mengunduh metadata artikel yang disebut dengan sitasi dengan beberapa format seperti BibTex dan RIS (EndNote, Procite)
4. Unduhan fulltext dalam format PDF; Para pengunjung bisa mengunduh fulltext dalam format PDF secara mudah.
5. Laporan Jurnal (journal Report); Pengelola jurnal maupun bisa melihat laporan akses ke jurnal yang ada di IPI. Laporan meliputi jumlah paper yang dilihat oleh pengunjung, fulltext PDF yang didownload, dan laporan mengenai sebaran kota di seluruh dunia yang mengakses artikel jurnal tersebut. Dalam laporan juga menampilkan statistik artikel yang paling banyak diunduh.

Mesin IPI sangat bersahabat dengan sistem pengelolaan jurnal OJS (Open Journal System). Portal Garuda IPI dengan mudah bisa berkomunikasi dengan jurnal-jurnal yang dibangun menggunakan sistem OJS tersebut. Sehingga IPI merekomendasikan sistem tersebut untuk dipakai oleh para pengelola jurnal di Indonesia. Para pengelola jurnal yang ingin jurnalnya di index oleh Portal Garuda IPI dipersilahkan untuk mengisi form yang disediakan di web <http://portalgaruda.org/?ref=about&mod=newsuggest> selengkap mungkin. Pihak penyeleksi IPI selanjutnya akan menilai kriteria yang ditentukan dan memutuskan apakah jurnal tersebut disetujui ataukah tidak.

Literature Search Databases

ACCORDING TO SUBJECT AREAS

Step 1: Always Read Papers from Highest-to-lowest quality

Step 2: Use my Literature Review Summary Template to summarize what you read.

Step 3: Then draw up a Literature Matrix

All Subject Databases	URL Links
1. WoS (SSCI, SCI, HSCI, ESCI)	https://jcr.clarivate.com/
2. Scopus	https://www.scopus.com/sources
3. Google Scholar	https://scholar.google.com/
4. Arxiv by Cornell	https://arxiv.org/
5. Ulrich's Web	http://ulrichsweb.serialssolutions.com/login
6. Science Direct	https://www.sciencedirect.com/
7. Directory of Open Access	https://doaj.org/
8. JSTOR	https://www.jstor.org/
Medical Databases	URL Links
1. iCITE	https://icite.od.nih.gov/analysis
2. PubMed	https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/
Engineering Databases	URL Links
1. INSPIRE-HEP	https://inspirehep.net/
2. IEEEExplore	https://ieeexplore.ieee.org/Xplore/home.jsp
3. IMech	https://imeche.summon.serialssolutions.com/#/advanced
Social Science Databases	URL Links
1. SciELO	https://scielo.org/en/
2. ERIC	https://eric.ed.gov/

Gambar 10.10. Literature search data bases

BAB XI
SKENARIO PEMBELAJARAN 7: MENYUSUN DAN MENULIS
ARTIKEL ILMIAH MODEL IMRAD

A. Pra penulisan

Untuk membuat suatu tulisan yang jelas, akurat, dan singkat sehingga enak dibaca dan mudah dipahami pembaca, memerlukan beberapa tahapan yang harus dilakukan. Tahapan ini yang disebut proses menulis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh *Burtis, dkk.*, dalam *Kroll dan Well* bahwa menulis memerlukan perencanaan, karena dalam menulis mempunyai kebebasan untuk mengembangkan suatu gagasan sebelum dan sesudah menulis. Adanya kebebasan tersebut memungkinkan penulis untuk melakukan perbaikan karena rencana tersebut dapat dikembangkan dan diperbaiki pada saat proses menulis. Perencanaan juga dimaksudkan untuk mengatasi kemungkinan adanya kompleksitas dan peembatasan ide-ide.



Gambar 11.5. Proses Menulis Artikel Ilmiah The cycle of writing process.
Source: Tompkins (2004).

Kegiatan menulis merupakan suatu kegiatan di mana seseorang dapat menuangkan ide atau gagasannya menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaian (Tarigan, 1986:15). Meski demikian, kegiatan menulis tidak serta-merta terjadi tanpa adanya suatu proses atau tahapan menulis. Artinya kemampuan menulis tidak muncul secara alamiah. Kegiatan menulis juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan (Sumarno, 2009: 5). Oleh sebab itu, diperlukan keterampilan menulis untuk dapat mengekspresikan sebuah ide atau gagasan untuk dapat menghasilkan sebuah tulisan.

Tahapan menulis pratulis atau tahap menulis pramenulis ini merupakan tahap siap menulis. Tahapan menulis atau penemuan menulis ini diyakini bahwa 20 persen atau lebih waktu akan tersita pada tahapan ini (Murray: 1985). Pada tahapan pratulis ini, penulis juga akan melalui tahapan menulis lainnya meliputi, (1) memilih topik, (2) memikirkan tujuan, bentuk, dan audiens, dan (3) memanfaatkan dan mengorganisasikan gagasan-gagasan. Pada tahapan menulis pratulis ini, penulis akan berusaha mengungkapkan apa yang akan mereka tulis. Sehingga dalam hal ini, berbagai strategi pratulis akan dilakukan dan kemudian diimplementasikan dalam bentuk tulisan untuk membantu penulis dapat menyampaikan ide atau gagasannya ke dalam sebuah tulisan.

Tahap pratulis ini dimulai mulai dari mengumpulkan gagasan atau informasi serta penulis juga akan mulai mencoba membuat kerangka atau garis besar tulisan yang akan ditulis. Pada tahapan menulis ini, diperlukan juga meramu pendapat atau gagasan (*brainstorming*), dilanjutkan dengan membuat klaster atau *clustering*, atau menyusun daftar ide atau yang disebut *listing*.

Setelah itu, akan lahir tema dan topik tulisan sesuai dengan minat dan keinginan dari penulis. Cara menemukan tema atau topik tulisan ini umumnya terjadi karena adanya proses atau tahapan menulis awal yakni meramu pendapat atau *brainstorming* yang mana penulis akan memperluas wawasan dan pengetahuannya mengenai topik yang akan ia bahas. Setelah melakukan *brainstorming* dan mendapatkan tema serta topik tulisan, penulis bisa mulai mencari dan menentukan arah dan tujuan tulisannya. Tahapan menulis ini dapat

dilakukan melalui kegiatan membaca agar dapat menelaah beberapa bentuk tulisan sebelumnya. Selain itu, tahapan melakukan kegiatan membaca ini juga sangat bermanfaat untuk memilih topik dengan melakukan observasi. Penulis juga bisa mulai membaca buku dan sastra atau buku lain yang relevan dengan topik tulisannya untuk menambah materi atau rujukan penulisan. Setelah itu, penulis membuat kerangka tulisan yang berisi mengenai tulisan bagaimana ide atau suatu gagasan yang akan ditulis disusun berdasarkan poin-poin tertentu. Membuat kerangka tulisan ini sebagai upaya agar penulis memiliki pegangan saat nanti sudah mulai menulis tulisan secara utuh.

Kerangka pada tahapan menulis juga disusun sebagai pedoman penulis agar tidak menulis melebihi batasan yang sudah ia tentukan di dalam kerangka karangan tersebut. Di tahapan menulis kerangka tulisan, penulis juga harus sudah memiliki serta mengumpulkan unsur intrinsik yang lengkap dan sistematis. Selain diperlukan proses atau tahapan menulis, kegiatan menulis juga membutuhkan kemampuan menulis yang dibagi ke dalam beberapa kemampuan, di antaranya kemampuan berbahasa yang bersifat produktif, kemampuan mengolah kata, kemampuan menuangkan ide atau gagasan menjadi rangkaian yang sistematis. Sebagai suatu kegiatan atau proses berpikir, saat menulis seseorang dituntut memiliki penalaran yang baik sehingga menghasilkan tulisan yang baik pula. Bernalar dalam menulis merupakan dasar dalam kegiatan menulis. Sehingga seorang penulis memang biasanya memiliki kemampuan nalar yang baik dan juga sistematis untuk menghasilkan tulisan.

Tahap pra merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis dan mencakup beberapa langkah kegiatan antaranya:

1) Pemilihan dan Penetapan Topik.

Memilih dan menetapkan topik suatu langkah awal yang penting, sebab tidak ada tulisan tanpa ada sesuatu yang hendak ditulis. Masalah pertama yang dihadapi penulis untuk merumuskan tema sebuah karangan adalah topik atau pokok pembicaraan (Keraf, 1993: 126). Dalam memilih dan menempatkan topik ini diperlukan adanya keterampilan atau pengetahuan atau kesungguhan.

Topik tulisan adalah masalah atau gagasan yang hendak disampaikan di dalam tulisan. Masalah atau gagasan itu dapat diperoleh atau digali melalui empat

sumber, yaitu : (1) pengalaman, (2) pengamatan, (3) imajinasi, dan (4) pendapat dan keyakinan (Semi, 1990:134).

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih topik adalah: (a) topik itu ada manfaatnya dan layak dibahas, (b) topik itu cukup menarik utamanya bagi penulis, (c) topik itu dikenal baik, (d) bahan yang diperlukan dapat diperoleh dan cukup memadai, (e) topik itu tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit (Akhadiah, 1998:86).

Setiap penulis harus betul-betul yakin bahwa topik yang dipilihnya harus cukup sempit dan terbatas, atau sangat khusus untuk digarap. Dengan pembatasan itu, penulis akan lebih mudah memilih hal-hal yang akan dikembangkan (Keraf, 1993:129).

2) Menentukan Tujuan Penulisan dan Bentuk Karangan

Tujuan penulisan diartikan sebagai pola yang mengendalikan tulisan secara menyeluruh (Akhadiah, 1998:89). Dengan menentukan tujuan penulisan, diketahui apa yang ingin dilakukan pada tahap penulisan, bahkan apa yang diperlukan, luas lingkup bahasan, pengorganisasian, dan mungkin juga sudut pandang yang digunakan. Secara eksplisit, tujuan penulisan dapat dinyatakan cara tesis atau dengan menyatakan maksud.

3) Bahan Penulisan

Bahan penulisan ialah semua informasi atau data yang digunakan untuk mencapai tujuan penulisan. Bahan tersebut mungkin berupa rincian, sejarah kasus, contoh, penjelasan, definisi, fakta, hubungan sebab-akibat, hasil pengujian hipotesis, angka-angka, diagram, gambar, dan sebagainya (Akhadiah, 1998:90). Bahan-bahan dapat diperoleh dari berbagai sumber, dua sumber utama ialah pengalaman dan inferensi dari pengalaman. Pengalaman ialah keseluruhan pengetahuan yang diperoleh melalui pancaindra, inferensi ialah kesimpulan atau nilai-nilai yang ditarik dari pengalaman. Inferensi itu kemudian menjadi bagian dari pengalaman dan mungkin juga dijadikan sumber inferensi baru. Bahan yang diperoleh dari pengalaman didapatkan melalui pengalaman langsung atau melalui bacaan

4) Menyusun Kerangka Karangan

Sebuah karangan mengandung rencana kerja, memuat ketentuan pokok bagaimana suatu topik harus diperinci dan dikembangkan. Karangan menjamin suatu penyusunan yang logis dan teratur, serta memungkinkan seorang penulis membedakan gagasan utama dari gagasan tambahan. Kerangka karangan dapat berbentuk catatan sederhana, tetapi dapat juga berbentuk mendetail dan digarap dengan sangat cermat. Secara singkat Keraf (1993:132) mendefinisikan kerangka karangan sebagai suatu rencana kerja yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan digarap.

Hal-hal yang butuh penekanan dalam pra penulisan:

1. Menentukan State of the Art

Pertanyaan penting harus dipertanyakan pada pra penulisan, “*Bagaimana caranya supaya jurnal ilmiah kita bisa diterima?*” Sebelum kita menulis, kunci yang pertama dan utama untuk mencapai suatu penelitian yang baik adalah kita harus tahu *state of the art*. *State of the art* merupakan suatu kesimpulan yang diperoleh melalui penelusuran terhadap informasi tentang bagaimana kecenderungan penelitian yang sedang marak dilakukan. Kita harus tahu dimanakah posisi penelitian yang terbaru sekarang ini, kemanakah arah tujuan penelitian tersebut, dan tahu dimana posisi kita sehingga dapat mencari celah untuk melakukan penelitian yang berkualitas.

State of the art merupakan bagian yang akan dijual dari artikel ilmiah. *State of the art* bagaikan fondasi membangun rumah, apabila fondasinya kokoh maka rumah juga akan menjadi kuat dan tidak mudah roboh dan begitu pula sebaliknya. Dengan *state of the art* yang kuat maka artikel ilmiah akan bernilai jual tinggi, sehingga kemungkinan ditolak saat pengiriman jurnal akan sangat kecil. Sebaliknya, apabila *state of the art* yang kita ajukan lemah sedangkan bagian artikel ilmiah yang lain terlihat menakjubkan, maka keseluruhan artikel ilmiah berkualitas buruk karena tidak memiliki dasar penelitian yang kuat.

Mendapatkan *state of the art* yang kuat dan berkualitas baik tidak semudah membalikkan telapak tangan, karena memerlukan adanya usaha dan kerja keras peneliti. Pada bagian ini akan dijelaskan secara rinci tentang *state of the art* mulai

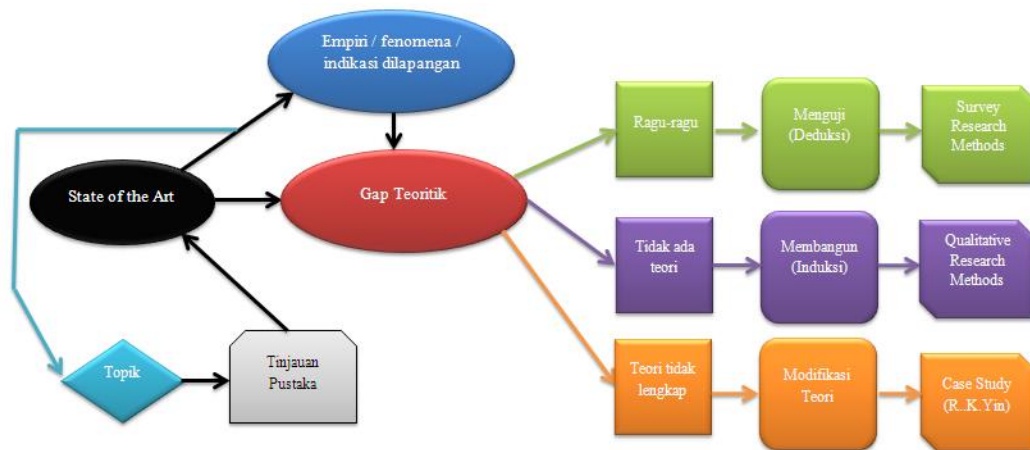
dari pengertian dan penjelasan umum, kriteria dari *state of the art*, cara mendapatkan *state of the art* yang baik, hingga permasalahan- permasalahan yang biasanya muncul dalam penentuan *state of the art*. *State of the art* didefinisikan sebagai tingkat pengembangan mencakup pada peralatan, prosedur, proses, teknik, hingga teori yang dicapai pada waktu tertentu dan merupakan hasil dari penerapan metodologi terkini. Penentuan *state of the art* dapat didasarkan pada tiga hal, yaitu: data, proses, dan analisis (definisi umum Wikipedia).

Untuk mendapatkan *state of the art* yang kuat dalam penulisan artikel ilmiah diperlukan beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu:

1. *Brainstorming* adalah teknik kreativitas individu maupun kelompok dimana dilakukan suatu usaha pemecahan masalah tertentu secara spontan (Wikipedia). Pada *brainstorming* kita akan berusaha menemukan ide-ide untuk penelitian secara sederhana. Penelitian yang masih belum jelas arah dan tujuannya dapat ditemukan melalui *brainstorming*. Ide-ide tersebut dikumpulkan sebanyak-banyaknya tanpa menilai baik buruknya, layak tidaknya, sehingga diperoleh banyak alternatif ide yang dapat digunakan. Pada *brainstorming*, kuantitaslah yang diutamakan.
2. *Free writing* adalah tahap yang hampir sama dengan *brainstorming*. Hanya saja pada tahap ini ide yang telah diperoleh dituliskan pada lembaran kertas. Pada tahap ini, ide kasar yang telah ditentukan berdasarkan *brainstorming*, disusun secara sederhana apa saja yang akan dibahas dan diteliti pada penelitian yang akan diajukan. Tidak perlu adanya aturan khusus yang berbelit-belit karena bagian terpenting adalah ide pokok dari setiap bahasan.
3. *Literature scanning* pada dasarnya adalah membaca secara cepat literatur-literatur yang terkait dengan penelitian kita. Kita tidak perlu memahami isi dari literatur yang kita baca, tetapi hanya perlu tahu inti dari pembahasan literatur tersebut. Semakin banyak kita membaca literatur yang terkait, maka akan semakin baik karena kita jadi semakin tahu arah dan celah dari penelitian yang akan dilakukan.

State of The Art (SOTA) menjadi penting untuk melihat sejauh mana ilmu pengetahuan telah berkembang hingga yang paling terbaru itu ada. Umumnya bisa

dengan melihat penelitian-penelitian terdahulu misalnya dengan membaca jurnal-jurnal. Jadi, dengan kata lain tinjauan pustaka itu berfungsi bukan hanya untuk melihat perbedaan dengan penelitian yang akan kita lakukan. Namun demikian, itu bermanfaat untuk melihat perkembangan ilmu pengetahuan tahap demi tahap sehingga terlihat alur proses perkembangannya. Biasanya untuk mempermudah dibuat tabel dari tahun ke tahun perkembangan dari ilmu pengetahuan tersebut berdasarkan dengan subjek ilmunya.



Gambar 11.1 State of the Art dan Gap Teoritik

State of the Art bagaikan fondasi membangun rumah, apabila fondasinya kokoh maka rumah juga akan menjadi kuat dan tidak mudah roboh dan begitu pula sebaliknya. Dengan State of the Art yang kuat maka artikel ilmiah akan bernilai jual tinggi, sehingga kemungkinan ditolak saat pengiriman jurnal akan sangat kecil. Sebaliknya, apabila State of the Art yang kita ajukan lemah sedangkan bagian artikel ilmiah yang lain terlihat menakjubkan, maka keseluruhan artikel ilmiah berkualitas buruk karena tidak memiliki dasar penelitian yang kuat. Wisnu Jatmiko, dkk (2015), untuk mendapatkan State of the Art yang kuat dan berkualitas baik tidak semudah membalikkan telapak tangan, karena memerlukan adanya usaha dan kerja keras peneliti.

Penentuan State of the Art dapat didasarkan pada tiga hal, yaitu: data, proses, dan analisis. Pertama, pada penggunaan data sebagai hal yang digunakan untuk menentukan state of the art, penulis dapat menggunakan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menerapkannya pada masalah baru. Kedua, proses penentuan State of the Art dapat dilakukan dengan cara mengubah atau

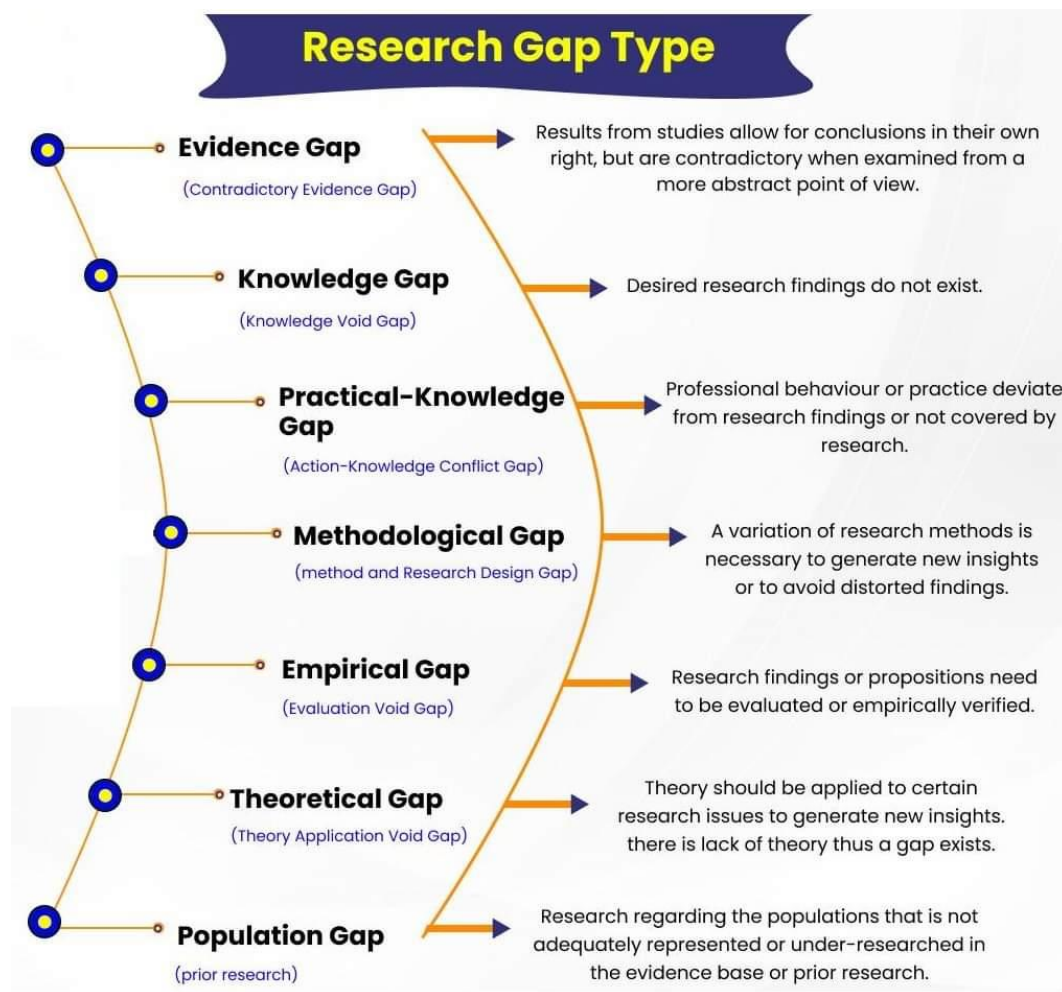
memodifikasi metode pada suatu penelitian. Cara ini lebih sulit dari cara yang pertama karena membutuhkan pemahaman yang lebih dalam terhadap topik dari penelitian yang diajukan. Ketiga, menggunakan analisis sebagai penentu State of the Art dapat dilakukan dengan memberikan analisis yang tajam dan berbeda pada suatu penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Jika data dan proses penelitiannya sama dengan jurnal lain namun terdapat perbedaan pada analisis, maka hal ini dapat digunakan untuk membuat karya ilmiah yang berbeda.

Untuk memperoleh State of the Art yang kuat, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu: kontribusi, orisinalitas, dan keterbaruan. Ketiga kriteria tersebut dijelaskan pada subbab di bawah ini. (1) kontribusi, Secara sederhana, kontribusi berarti dampak positif yang dapat diberikan dari penelitian yang telah dilakukan terhadap kemajuan ilmu pengetahuan. Apabila penelitian benar-benar dilakukan, hasil dari penelitian dan seberapa penting untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan masyarakat menentukan tingkat state of the art. Semakin besar nilai kontribusi yang ditawarkan pada suatu jurnal ilmiah, maka semakin kuat State of the Art yang akan dibentuk. (2) orisinalitas, Orisinalitas adalah keaslian dari penelitian yang dilakukan dimana penelitian belum pernah dilakukan sebelumnya. Kriteria ini merupakan salah satu bentuk spesifik dari kontribusi ilmiah yang mana belum ada peneliti lain yang pernah melakukan hal yang sama sebelumnya. Apabila penelitian yang dilakukan sudah pernah dilakukan sebelumnya, maka orisinalitas penelitian tersebut adalah rendah. Hal ini berarti penelitian ini tidak memberikan suatu kontribusi baru yang spesifik untuk masyarakat pada umumnya. (3) KETERBARUAN, Keterbaruan adalah kontribusi ilmiah yang secara spesifik menambah pengetahuan secara teoritis maupun praktik dari suatu disiplin ilmu. Perbedaan utama antara keterbaruan dengan orisinalitas adalah pada keterbaruan penelitian yang diusulkan merupakan suatu pengembangan yang dapat memperbaiki penelitian yang sudah dilakukan atau benar-benar baru secara teoritis, seperti penemu teori fuzzy. Sedangkan orisinalitas, hanya terbatas pada konteks tidak terjadi tindakan plagiarisme terhadap penelitian-penelitian lain.

2. Menemukan Research Gap

Research gap adalah celah atau senjang penelitian yang dapat dimasuki oleh seorang peneliti berdasarkan pengalaman atau penelitian terdahulu. Penelitian

ilmiah pada dasarnya bertujuan untuk mendapatkan sebuah jawaban baru terhadap sesuatu yang dianggap sebagai masalah. Itulah sebabnya, peneliti harus berhadapan dengan sesuatu yang menjadi permasalahan dan didukung dengan pembenaran atau justifikasi penelitian yang baik. Hal tersebut dilakukan untuk mencari jawaban baru dari masalah yang dinilai penting untuk diteliti.



Gambar 11.2. Type Research gap

Kesenjangan Penelitian (Research Gap) adalah pertanyaan atau masalah yang belum dijawab oleh salah satu atau beberapa penelitian yang ada di satu bidang. Terkadang, research gap muncul ketika ada konsep atau ide baru yang belum dipelajari sama sekali. Peneliti akan menemukan celah penelitian jika semua penelitian yang ada sudah ketinggalan zaman dan membutuhkan penelitian baru yang dimutakhirkan.

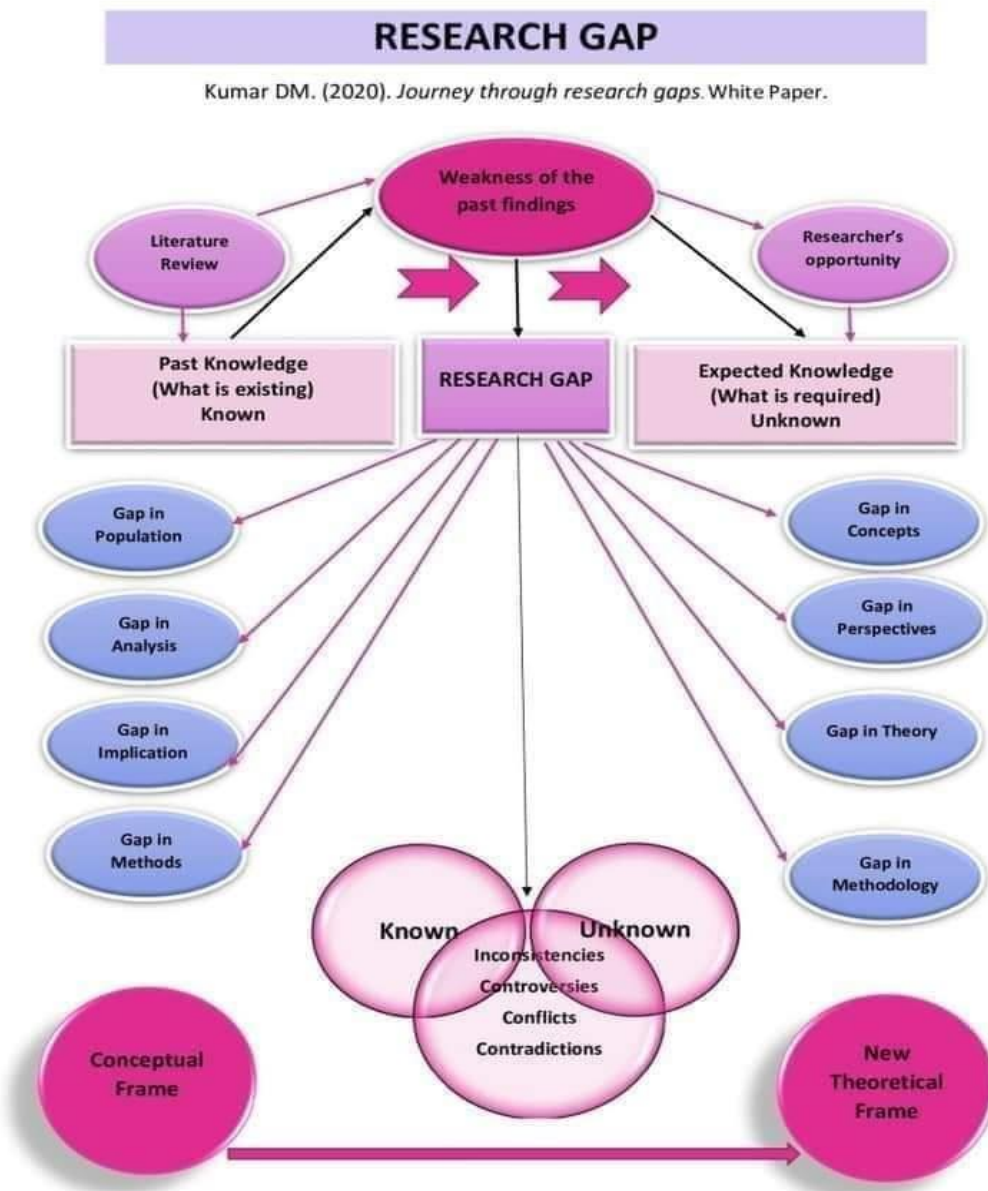
Tujuannya adalah untuk mendapatkan pengetahuan tentang mengapa semuanya baik-baik saja dan bagaimana agar lebih baik dari kondisi sekarang atau bagaimana mempertahankan situasi yang mapan dan baik.

Ciri – ciri research gap :

- 1) Tatanan konseptual yang baik, tetapi belum ada pembuktian empirik,
- 2) Masalah penelitian yang belum berhasil dijawab atau hipotesis yang belum berhasil dibuktikan,
- 3) Temuan penelitian yang kontroversial terhadap penelitian sejenis lainnya,
- 4) Hasil penelitian yang menyisakan kelemahan.

Sumber Riset Gap (*research gap*) adalah dengan membaca dan menelaah hasil – hasil penelitian yang ada.

1. Buku pelajaran/text book, adalah bahan bacaan yang disiapkan secara khusus untuk tujuan proses belajar mengajar.
2. Laporan penelitian yang tidak dipublikasikan.
3. Proceeding Temu Ilmiah bidang ilmu. Proceeding adalah kumpulan naskah – naskah ilmiah yang disiapkan sebagai hasil dari sebuah pertemuan ilmiah bidang ilmu tertentu. Naskah semacam ini biasanya dipublikasikan setelah melalui sebuah proses diskusi yang mendalam terhadap berbagai aspek penelitian yang diliput dalam naskah tersebut.
4. Scientific Readings. Bacaan yang bukan merupakan buku pelajaran tetapi memuat eksplorasi yang mendalam mengenai sebuah bidang ilmu atau ditulis dalam lintas bidang ilmu.
5. Tesis dan disertasi. Naskah ini adalah hasil penelitian yang digunakan seseorang untuk mendapat gelar magister dan doktor dalam bidang ilmu tertentu.
6. Naskah Referral Journal dalam bidang ilmu. Naskah ini adalah naskah yang paling bergengsi sebagai rujukan utama dari sebuah penelitian ilmiah.



Gambar 11.3 Reseach Gap

3. Menciptakan Novelti

Kebaruan (novelty) sebuah penelitian dapat memiliki definisi yang sangat luas. Sebagaimana disampaikan oleh Barak A Cohen (2017) “Novelty dapat berkisar pada demonstrasi fenomena mapan dalam sistem baru untuk menguji hipotesis tanpa preseden dalam literatur”. Dengan kata sederhana in berarti sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya dan unik. Kebaruan penelitian sangat penting

saat mengajukan permohonan pendanaan. Banyak lembaga pendanaan sekarang bersikeras pada bagian terpisah dalam aplikasi hibah untuk menyatakan hal baru dari penelitian yang diusulkan. Oleh karena itu, kebaruan topik perlu ditetapkan pada tahap konseptualisasi ide itu sendiri. Tidak ada lembaga pendanaan yang akan mendanai penelitian yang tidak baru.

Novelty harus menjadi inti dari setiap penelitian. Sebuah penelitian yang tidak memiliki faktor kebaruan yang terkait dengannya, tidak layak dilakukan. Mengingat berbagai kemajuan teknologi di setiap bidang penelitian, menemukan topik baru seringkali menjadi tantangan. Demikian juga tidak mungkin setiap topik penelitian 100% novel. Akan selalu ada beberapa tumpang tindih dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, namun tidak semuanya dapat dilaporkan.

Novelty harus menjadi inti dari setiap penelitian. Sebuah penelitian yang tidak memiliki faktor kebaruan yang terkait dengannya, tidak layak dilakukan. Mengingat berbagai kemajuan teknologi di setiap bidang penelitian, menemukan topik baru seringkali menjadi tantangan. Demikian juga tidak mungkin setiap topik penelitian 100% novel. Akan selalu ada beberapa tumpang tindih dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, namun tidak semuanya dapat dilaporkan.

Misalnya, metode yang berbeda dapat digunakan untuk mensintesis produk yang sudah memiliki metodologi yang ada. Di sini, kebaruan terletak pada metodologinya. Kadang-kadang, kebaruan juga bisa terletak pada kontradiksi dengan sesuatu yang dilaporkan penelitian sebelumnya. Variasi dalam metodologi yang dilaporkan sebelumnya yang menghasilkan hasil yang bervariasi juga dapat dianggap sebagai hal baru.

Program penelitian yang baik adalah "progresif", kebaruan sangat mungkin berkontribusi pada kemajuan ilmiah. Menganalisis kebaruan sebuah ide tidaklah mudah, dengan ketersediaan internet dan berbagai mesin pencari, sekarang sangat memungkinkan untuk memverifikasi setiap detail sebuah penelitian. Sebuah survei literatur menyeluruh termasuk analisis artikel penelitian dan paten perlu dilakukan pada topik yang menarik untuk memastikan bahwa ada beberapa hal baru yang terkait dengannya.

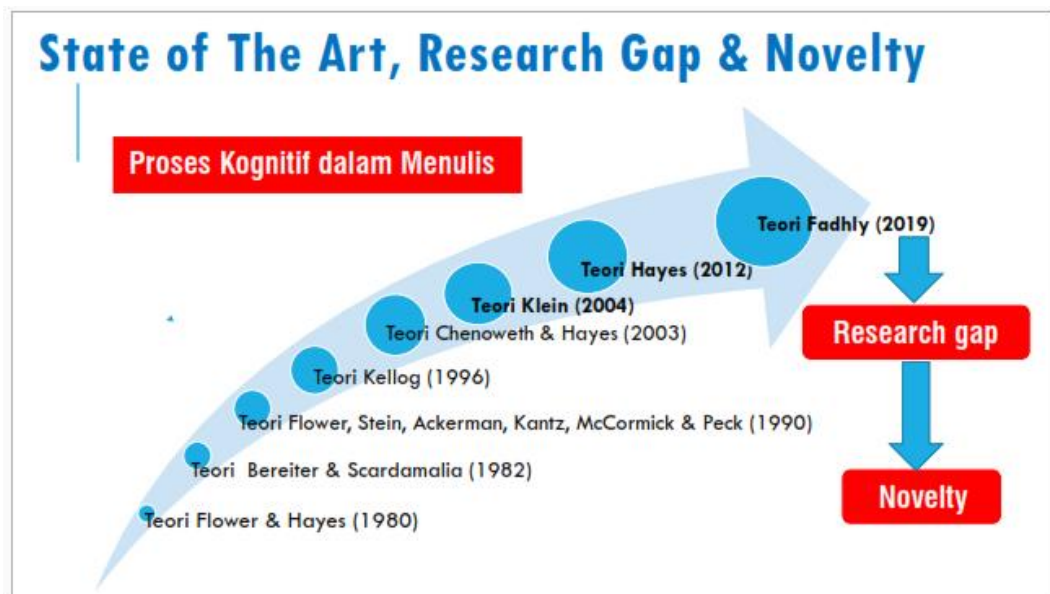
Kebaruan penelitian dan dampak penelitian dapat menjadi cara strategis untuk menarik perhatian pembaca dalam sebuah artikel penelitian. Esensi kebaruan

dari hasil penelitian yang diperoleh perlu dihubungkan dengan kepentingannya bagi ilmu pengetahuan serta dengan kepentingan praktis.

Untuk menemukan kebaruan di bidang penelitian, peneliti perlu melakukan tinjauan pustaka secara menyeluruh untuk mengetahui apa yang dipelajari dan apa kesenjangan (gap) yang perlu diklarifikasi. Tinjauan literatur ini tergantung pada pengetahuan mendalam terhadap kondisi lapangan. Peneliti harus membandingkan dan menghubungkan pekerjaan mereka dengan penelitian sebelumnya lainnya. Sebuah tinjauan literatur menyeluruh diperlukan untuk menghasilkan ide yang baik untuk penelitian. Banyak membaca makalah penelitian, buku, jurnal, dan bahan lain yang memiliki literatur yang relevan. Dan tanyakan pada diri Anda apa topik terbaik yang dapat membantu Anda melakukan penelitian baru dan unik.

Jika tidak menemukan sesuatu yang unik tentang penelitian Anda, Anda harus mengubah topik Anda. Jika tidak, Anda dapat memikirkan cara lain untuk melakukan penelitian tentang topik yang sama.

Gambar 11.4 State of The Art, Research Gap, Novelty



Tabel 11.1 TEMPLAT TUGAS 1 INDIVIDU PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Pengampu: Prof.Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.

A1: Mobo, FD, Garcia, ALR, & Rahmat, A. (2022). The Cultural Perspective Of Filipino In Times Of Pandemic. <i>Dikmas: Journal of Community Education and Service</i>, 2 (1), 239–244. Link: https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1107 A2: Rahmat, A. Mirnawati, M., Heriyani D. (2022). Opak Potensi Usaha Ekonomi Lokal Pajampangan Di Kabupaten Sukabumi. <i>AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal</i>, Vol 8, (3) 2022, 2359-2366,.Link: https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/1493					
IMRAD					
INTRODUCTION			METHOD	RESULT	DISCUSSION
SOTA <i>State of The Art</i>	GAP RISET	KONTRIBUSI ILMU PENGETAHUAN			
2. Mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep, ide-ide, dan temuan-temuan penelitian sebelumnya hingga penelitian yang paling terkini yang terkait dan sesuai dengan penelitian kita.	3. Mengidentifikasi Kesenjangan-Kesenjangan Pengetahuan (Knowledge Gaps) apa saja yang masih ada: dapat berupa hal/aspek yang belum diteliti, masih berpotensi masalah, atau belum mampu dijawab oleh penelitian-penelitian yang sudah ada sehingga berpotensi untuk diteliti lebih lanjut. 4. Memilih <i>Knowledge Gap</i> mana yang akan kita jawab dengan proyek kita	7. Knowledge Contribution sebaiknya mampu disampaikan secara spesifik teori atau model apa yang akan di-enhance untuk merancang proyek kita.	Langkah-langkah yang dapat diambil oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi untuk diolah dan dianalisis secara ilmiah.	Mengungkap hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai pemikiran asli peneliti untuk memberikan penjelasan dan interpretasi atas hasil penelitian yang telah dianalisis guna menjawab pertanyaan pada penelitiannya (temuan penelitian).	5. Pastikan penulisan pembahasan hasil penelitian merupakan keselarasan dengan sistematika, kerangka berpikir, dan pertanyaan penelitian. 6. Pastikan hasil penelitian telah menjawab seluruh pertanyaan penelitian. 7. Pastikan penelitian telah sesuai dengan tujuan penelitian yang ditetapkan. 8. Pastikan kesimpulan telah menjawab manfaat/kegunaan penelitian.
Simpulan hasil reviewer: Apa Keterbaruan (Novelty) yang bisa dikembangkan untuk merancang proyek kita Bersama kelompok. Diskusikan bersama kelompok alasan/justifikasi akademik mengapa memilih Subjek Penelitian tertentu, Ruang Lingkup Penelitian, Metode Penelitian, Alat/Tools yang dipakai, Sampel yang dipilih, Model/Kerangka Kerja/Standar yang digunakan, dan hal-hal lain yang dilakukan dalam aktivitas penelitiannya. Kemukakan dalam bentuk judul Baru. “Produksi Inovasi Opak berbahan Ikan Tuna Di Kabupaten Gorontalo”.					
Gorontalo, 2 September 2022 Reviewer 3 Abdul Rahmat, Teknik Geologi 5B Universitas Negeri Gorontalo					

B. Penulisan Draf

Pengertian Draft menurut KBBI adalah sebuah rancangan atau konsep dasar. Bagi seorang penulis pemula seperti saya, membuat konsep dasar sebelum menulis itu cukup penting dan sangat membantu. Ide yang datang dengan tiba-tiba harus segera ditulis. Jika tidak, maka ide tersebut bisa raib entah kemana.

Pada tahap ini tulisan penulis sudah mulai bisa mengembangkan kerangka tulisan menjadi draf tulisan yang disusun secara kasar. Pada proses ini, penulis akan mulai lebih mengutamakan isi tulisan daripada tata tulisnya, sehingga semua pikiran, gagasan, dan perasaan mampu tertuang ke dalam tulisan.

Selama tahapan menulis ini, penulis harus mampu menyaring tulisan melalui sejumlah konsep menulis. Selama memulai proses ini, penulis mulai fokus pada konsep tulisan, fokus pada pengumpulan gagasan dalam menulis. Sehingga penting bagi penulis untuk dapat mulai meningkatkan rasa kepercayaan dirinya dalam menulis.

Penulis tidak perlu takut merasa salah saat melakukan tahapan menulis yakni tahap pembuatan ini. Tak perlu khawatir atau terlalu fokus pada kesalahan, baik kesalahan ejaan, kesalahan menyusun kalimat, atau kesalahan teknis atau mekanikal lainnya yang akan menurunkan kepercayaan diri penulis.

Pada tahap menulis yakni tahap pembuatan atau menyusun draf ini, penulis akan melakukan beberapa tahap, meliputi: (1) menulis draf kasar, (2) menulis konsep utama, dan (3) menekankan pada pengembangan isi tulisan.

Saat mulai melakukan tahap pembuatan, proses di sini sudah meminta penulis untuk dapat mengorganisasikan ide yang sudah mereka kumpulkan melalui kegiatan *brainstorming* dalam bentuk draf kasar kemudian mulai menyusunnya ke dalam kalimat demi kalimat.

Di tahap ini, penulis mulai belajar bercerita dan cerita tersebut dituangkan secara kasar ke dalam tulisan sembari menuangkan berbagai ide dan konsep cerita yang sudah disusun pada kerangka. Selanjutnya, penulis bisa mengembangkan ide dan menyusun konsep tulisannya secara sistematis sehingga diperlukan rasa percaya diri yang tinggi.

Pada tahap ini dibahas setiap butir yang ada di dalam karangan yang disusun. Ini berarti digunakan bahan-bahan yang sudah diklasifikasikan menurut keperluan

sendiri. Kadang pada tahap ini, disadari bahwa masih diperlukan bahan lain.

1) *Isi Karangan*

Bagian isi karangan merupakan inti dari karangan itu sendiri. Keraf (1993:134) membagi isi karangan yakni pendahuluan, tubuh karangan, dan kesimpulan.

2) *Kosakta atau Pilihan Kata*

Achmadi (1990:34) mendefinisikan pilihan kata adalah seleksi kata-kata untuk mengespresikan ide atau gagasan atau perasaan. Dengan memilih kata persyaratan pokok yang harus diperlukan yaitu ketepatan dan kesesuaian. Persyaratan ketepatan menyangkut makna, aspek logika kata-kata; kata-kata yang dipilih harus secara tepat mengungkapkan apa yang ingin diungkapkan. Persyaratan kesesuaian menyangkut kecocokan antara kata-kata yang dipakai dengan kesempatan/situasi dan keadaan pembaca. Jadi, menyangkut aspek sosial kata-kata.

3) *Kalimat Efektif*

Kalimat yang mengandung gagasan haruslah yang memenuhi syarat gramatikal. Memerlukan persyaratan efektivitas artinya, kalimat itu harus memenuhi sasaran, mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan pesan, atau menerbitkan selera pembaca.

4) *Paragraf*

Akhadiah (1998:33) memberikan batasan paragraf tersusun dari beberapa buah kalimat, yang berhubungan satu dengan yang lain sehingga merupakan kesatuan utuh untuk menyampaikan suatu maksud. Paragraf merupakan inti penuangan buah pikiran dalam sebuah karangan ke dalam paragraf tersebut, mulai dari kalimat pengenalan, kalimat utama, atau kalimat topik, kalimat penjelas, sampai pada kalimat penutup. Himpunan kalimat ini saling bertalian dalam suatu rangkaian untuk membentuk sebuah karangan.

C. Tahapan Revisi

Dalam proses menulis artikel ilmiah tidak terlepas dari kesalahan pengetikan tulisan (*typo*), kesalahan ejaan yang digunakan ataupun *content* (isi artikel ilmiah). Oleh karena itu, dalam langkah-langkah **teknik menulis** revisi tulisan menjadi hal penting yang harus dilakukan. Revisi tulisan dilakukan setelah naskah artikel ilmiah

tersusun secara lengkap. Dimana pada dasarnya revisi bertujuan untuk memperbaiki *content* (Isi Artikel ilmiah) dan bahasa serta beberapa revisi lain seperti *layout* dan desain.

Pihak penerbit tentu akan menolak naskah kita apabila banyak ditemukan kesalahan-kesalahan yang kita buat. Oleh karena itu, menjadi penting bagi kita untuk melakukan proses revisi. Tahapan revisi atau tahap perbaikan ini merupakan tahap di mana penulis dapat memperbaiki tulisannya. Mulai dari menambah data atau mengurangi data, kalimat, atau aspek tulisan lain yang memang harus diperbaiki, kemudian menambah atau mengurangi informasi pada tulisan, mempertajam perumusan tulisan, mengubah urutan penulisan, dan lain sebagainya.

Di tahap ini, penulis juga perlu melakukan tahap yakni menyempurnakan draf atau tulisan yang telah dibuat, dengan tujuan agar tetap fokus pada tujuan tulisan. Selama tahap revisi atau perbaikan, penulis bisa menyaring berbagai ide dalam tulisan mereka. Di tahap ini, penulis biasanya sudah selesai menyelesaikan proses dan mereka akan melengkapi drafnya menjadi lebih lengkap.

Meski diartikan sebagai tahapan perbaikan, revisi ini bukan hanya merupakan melakukan tahap penyempurnaan tulisan, tetapi juga mempertemukan kebutuhan pembaca pada tulisan, sehingga informasi atau gagasan yang ada di dalam tulisan benar-benar harus disusun dengan lengkap dan informatif.

Penulis bisa mulai menambah, mengganti, menghilangkan, atau menyusun kembali struktur tulisan bilamana memang hasil akhir tulisannya kurang sesuai dengan tujuan tulisan pada awalnya. Penulis juga dapat melihat kembali tulisan mereka dan membandingkan dengan tulisan lain yang relevan.

Sama halnya seperti tahapan menulis yang lain, tahap revisi ini dilakukan berdasarkan beberapa tahap, meliputi: (1) membaca ulang tulisan atau draf kasar, (2) menyempurnakan draf kasar ke dalam tulisan jadi atau tulisan yang matang, dan (3) memperbaiki bagian yang mendapat umpan balik atau dirasa perlu diperbaiki.

Di tahapan menulis ini, penulis juga bisa menambahkan berbagai aspek, misalnya ilustrasi gambar dan lain sebagainya untuk memperjelas isi tulisan dan agar pembaca lebih memahami maksud dan tujuan disampaikan sebuah komunikasi melalui tulisan.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat merevisi.

Pertama, revisi dilakukan setelah semua naskah selesai. Hal yang perlu diperhatikan dalam proses revisi tulisan artikel ilmiah adalah jangan merevisi satu judul sampai sempurna baru pindah ke judul lain. Selesaikan terlebih dahulu semua judul, bagaimanapun bentuknya, baru kemudian direvisi secara keseluruhan. Dengan demikian, kita sudah tahu gambaran artikel ilmiah secara keseluruhan.

Kedua, agar bisa “menjaga jarak” dengan naskah artikel ilmiah yang telah dibuat, “endapkan” terlebih dahulu naskah sekitar 1-2 minggu. Hal ini bertujuan untuk membuat pikiran lebih segar dengan mengerjakan pekerjaan lain. Kalau perlu, hadiahi diri dengan istirahat ataupun liburan karena telah menyelesaikan *draft* naskah artikel ilmiah dengan baik. Baru saat pikiran sudah segar, buka lagi *file draft* naskah artikel ilmiah dan mulai merevisi.

Ketiga, jangan ragu menambah atau mengurangi tulisan dalam naskah artikel ilmiah yang telah tersusun. Jika merasa ada kalimat yang bertele-tele, berulang, dan tidak perlu, tidak ada salahnya menghapus. Begitu juga sebaliknya, jika merasa ada yang kurang, jangan ragu menambahkan.

Keempat, membaca kembali naskah artikel ilmiah seakan-akan kita sebagai pembaca, bukan sebagai penulis. Rasakan setiap emosi yang timbul, apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Jika merasa belum sesuai dengan apa yang diharapkan, mesti ada yang perlu diubah. Kalau perlu, bisa juga melibatkan beberapa teman dekat untuk ikut membaca. Setelah itu, kita dapat meminta *feedback* dari mereka berkaitan dengan reaksi dan respons mereka apakah sudah sesuai dengan apa yang kita inginkan atau belum.

Selain itu, Revisi dalam **teknik menulis** pada dasarnya perlu dilakukan dari dua sisi, yaitu *content* (isi artikel ilmiah) dan bahasa. Pada saat melakukan revisi *content* (isi artikel ilmiah) hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu: (1) Penulisan nama dan gelar. Jika mengutip nama seseorang, pastikan penulisnya dengan benar. Sama halnya saat menuliskan gelar seseorang perlu dipastikan gelar tersebut benar adanya. (2) Referensi tulisan. Saat mengutip kalimat, pastikan sumber kutipan benar. Jangan sampai sumber referensi meragukan. Apalagi saat mengutip ayat al-Quran atau Hadis, pastikan ayat atau lafal dan artinya benar agar tidak terjadi kesalahan. (3) Tanggal dan waktu. Saat menuliskan tanggal dan waktu, pastikan

dengan benar. Tanggal kelahiran, kematian, dan berbagai peristiwa penting tidak boleh salah dalam penulisannya. (5) Hubungan satu paragraf dengan paragraf lain. Artikel ilmiah yang enak dibaca adalah artikel ilmiah di mana antara satu paragraf dengan paragraf lainnya mengalir secara lancar. Kalau ada hubungan antarpargraf yang kurang enak, segera lakukan revisi. (6) Judul-judul di dalam artikel ilmiah. Buatlah judul-judul artikel ilmiah yang sederhana dan menarik. Apalagi untuk artikel yang bersifat “ngepop”, mesti juga dibuatkan judul-judul yang *ngepop* dan tidak kaku.

Sementara itu, untuk revisi tulisan berkaitan dengan merevisi dari sisi tata bahasa harus sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik. Hal ini akan memudahkan pembaca sekaligus memberikan gambaran tingkat ketrampilan berbahasa dari penulisnya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dari sisi bahasa, di antaranya: (1) Kesalahan penulisan kata. Sengat sering terjadi kesalahan menulis (*typo*) karena kecepatan dalam menulis ataupun kelengahan dalam mengetikkan jari-jari di atas *keyboard* komputer. Kekurangan salah satu huruf, kelebihan, atau kesalahan penempatan sering terjadi. Penting melihat kata satu per satu dan memeriksanya apakah sudah benar atau belum. (2) Konsistensi Penulisan. Kita juga mesti konsisten dalam menulis, dari awal hingga akhir.

Konsistensi penulisan berkaitan dengan penulisan kata ganti seperti “saya”, “aku” ataupun “gue”. Konsistensi dalam penulisan artikel ilmiah yang perlu dilakukan pada saat revisi adalah penulisan transliterasi. Penulisan transliterasi dari bahasa asing ke bahasa Indonesia juga mesti diperhatikan. Saat kita menggunakan kata “Ramadan” misalnya, maka kita menggunakan kata “rida”. Jangan sampai di satu kata kita menggunakan kata “Ramadhan”, tetapi di lain kalimat kita menggunakan kata “Ridla”. Sebaiknya merujuk pada rujukan transliterasi yang sudah diakui Pemerintah.

Revisi tata bahasa dalam ***teknik menulis*** yang juga perlu diperhatikan adalah penggunaan keterangan tempat dan waktu. Penulisan kata “di” , “ke” yang diikuti keterangan tempat atau waktu adalah dipisah. Misalnya “Saya berjalan kaki di sore dan pagi hari”. Sementara penulisan kata tersebut yang disambung dengan kata kerja, maka penulisannya disambung. Contoh: dikerjakan, dilakukan. Kesalahan kecil semacam ini seringkali tidak diperhatikan penulis. Tidak lepas dari itu,

penggunaan huruf besar dalam kalimat juga harus diperhatikan. Hal ini seringkali luput dari perhatian saat proses revisi. Jangan sampai salah menggunakan karena penempatannya yang salah. Setelah revisi pada sisi *content* dan tata bahasa selesai, revisi lain seperti *layout* dan desain juga perlu diperhatikan. Dimana setelah di-*layout*, maka selanjutnya penerbit akan memberikan naskah yang sudah siap cetak. Walaupun sejak awal sudah kita teliti, hasil dari *layout* yang sudah siap cetak perlu diteliti lagi, siapa tahu ada kesalahan penulisan ataupun desain dan ilustrasi yang kurang sesuai dengan tulisan.

D. Tahapan Swasunting

Berbeda dengan tahapan menulis yakni tahap revisi, tahap penyuntingan ini dilakukan oleh penulis dengan maksud membaca lagi keseluruhan isi draf atau tulisan yang sudah utuh atau sudah selesai. Dalam tahapan menulis draf kasar, sudah dijelaskan bila diperlukan berbagai perbaikan dan juga penyempurnaan yang dilakukan melalui tahap revisi. Selanjutnya di tahap penyuntingan, masih bisa melakukan perbaikan dengan cara meneliti kembali kesalahan penulisan, kelemahan draf tulisan dengan memerhatikan ketepatan gagasan utama, pemilihan kalimat demi kalimat, tujuan penulisan, dan juga apakah tulisan yang dibuat sudah sesuai dengan kriteria penerbitan.

Dalam tahapan menulis yakni penyuntingan ini, penulis juga harus memiliki keterampilan berupa penguasaan tata bahasa, ejaan, dan hal-hal yang terkait kebahasaan. Hal ini agar dilakukan agar penulis mampu memahami kekurangan dan kesalahan yang terdapat pada tulisannya, sebelum akhirnya sampai pada penerbit.

Pada tahap penyuntingan ini, penulis melakukan beberapa tahap, meliputi: (1) mengambil jarak dari tulisan, (1) mengoreksi tulisan dengan menandai bagian yang terjadi atau ada kesalahan, dan (3) mengoreksi kesalahan dengan menyisipkan pembetulanannya. Di tahap ini, penulis dituntut untuk kreatif dan memiliki keterampilan mekanikal, khususnya keterampilan penyuntingan.

Ketika sudah masuk tahapan menulis penyuntingan, maka penulis perlu lebih menyempurnakan tulisannya melalui kegiatan membaca. Karena dengan memperluas atau menambah bahan bacaan, maka penulis lebih peka terhadap

kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada proses penyuntingan. Dalam artian, tahapan menulis yakni tahap penyuntingan ini merupakan tahap penyempurnaan tulisan pada bentuk akhir. Penulis juga bisa memulai untuk fokus untuk menyempurnakan tulisan mereka dengan memerhatikan jika ada kesalahan baik pada tahapan menulis secara teknis maupun mekanikal, yang bersifat ejaan, tata bahasa, dan lain-lain.

Ada beberapa fungsi dari swasunting:

1. Mengamati Kebahasaan Suatu Tulisan. Dalam proses penulisan unsur kebahasaan memang tidak bisa jauh. Maka dari itu dalam menulis sebuah karya haruslah menggunakan teks yang efektif dan mudah di mengerti oleh para pembacanya.
2. Sebagai Bentuk Ketelitian. Seusai menyelesaikan penulisan, penulis akan menemukan beberapa kekurangan seperti Bahasa yang sulit di mengerti hingga typo. Tulisan typo dapat mengubah maksud si penulis yang akan di sampaikan kepada pembaca.
3. Bentuk Kesempurnaan dalam Mengakhiri Proses Tulisan. Tulisan yang dibuat penulis belum tentu sempurna karena terkadang penulis juga perlu memperbaiki beberapa kata atau kalimat yang harus memiliki kecocokan. Swasunting adalah alat untuk memperbaiki tulisan yang baru.
4. Untuk Menghasilkan Tulisan yang Baik untuk Dibaca. Tulisan yang melalui tahap swasunting adalah tahap yang dapat merubah tulisan menjadi mudah di mengerti, efektif dan mudah di baca. Tentunya ada beberapa revisi yang harus di lakukan sebelum naskah masuk ke tahap editing atau editor.

Proses penyuntingan tulisan memang tugas editor, tetapi alangkah baiknya apabila kita sebagai penulis juga memiliki sikap awas dan peka terhadap tulisan sendiri. Ada tiga kemungkinan buruk apabila tulisan kita berantakan ketika sampai di tangan editor. Pertama, bukan tidak mungkin kita dicap sebagai penulis yang teledor. Kedua, kita diminta untuk merombaknya, besar-besaran. Tentu hal tersebut menambah pekerjaan dan memakan waktu. Ketiga, editor akan merevisinya langsung dan gagasan-gagasan kita bakal dipangkas bahkan diubah.

Berikut adalah hal-hal yang perlu disunting sebelum tulisan dipublikasikan.

1. Panjang Kalimat

Pernahkah Anda membaca tulisan pada suatu blog, paragraf yang terdiri dari beberapa baris hanya memiliki satu tanda titik? Artinya, paragraf tersebut hanya terdiri dari satu kalimat, bukan? Betapa kalimat itu panjang sekali.

Paragraf boleh saja terdiri dari satu kalimat. Namun kalimat yang baik seyogyanya tidak lebih dari 20 kata. Jika dalam suatu paragraf hanya terdiri dari satu titik (satu kalimat) ugas penyunting adalah “memecahnya” menjadi beberapa kalimat tunggal atau kalimat majemuk yang tidak panjang.

2. Imbuhan *di-*, Kata Depan *di*, dan Partikel (*-lah*, *-tah*, *-kah*, *pun*)

Selanjutnya adalah memeriksa penggunaan imbuhan **di-** dan kata depan **di**. Jika kata “di” diikuti kata kerja, maka ia berfungsi sebagai imbuhan. Penulisannya dirangkai dengan kata yang mengikutinya. Kata berimbuhan *di-* selalu memiliki pasangan kata yang berimbuhan *me-*. Kalimat yang mengandung predikat berimbuhan *di-* bisa diubah susunannya menjadi kalimat aktif. Kata kerja berimbuhan *di-* akan berubah menjadi kata kerja berimbuhan *me-*.

- Pipiku *dicium* ibu.
- Ibu *mencium* pipiku.

Lain halnya jika kata “di” diikuti kata benda. Kata “di” berfungsi sebagai kata depan. Penulisannya terpisah dari kata yang mengikutinya.

- Bajunya disimpan *di* lemari.
- Mereka dirawat *di* rumah sakit.

Demikian pula penggunaan partikel penegas *-lah*, *-tah*, *-kah*, dan *pun*. Partikel *-lah*, *-tah*, *-kah*, berdiri sebagai klitik atau bentuk yang terikat. Dengan demikian penulisannya dirangkai dengan kata yang diikutinya.

- Terimalah persembahanku.
- Apatah dayaku.
- Diakah wanita idamanmu?

Partikel *pun* perlu diperhatikan. Jika ia merujuk pada kata *juga* maka ditulis terpisah.

- Walau sekali *pun*, aku tidak pernah bermain hati.
- Ada *pun*, aku tidak sudi berbagi perasaan denganmu.
- Mau *pun*, aku tetap tidak bisa melupakanmu.

Pun tidak dapat berdiri bebas dalam kata hubung atau konjungsi. Ia terikat dan ditulis serangkai pada kata *adapun*, *andaipun*, *ataupun*, *bagaimanapun*, *biarpun*, *kalaupun*, *kendatipun*, *maupun*, *meskipun*, *sekalipun*, *seungguhnya*, dan *walaupun*. Seperti belajar teori bahasa lagi ya, pembaca?

3. Pemakaian Tanda Baca

Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia versi daring tersedia. Silakan klik di <https://puebi.readthedocs.io/en/latest/>. Di sana, aturan penulisan tanda baca dijelaskan dengan detail.



Tampilan PUEBI Daring

Oleh karena itu, jangan sampai mengetik tanda koma terpisah (diberi spasi) dari kata yang diikutinya. Tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru sebagai penanda akhir kalimat juga tidak boleh dipisah pengetikannya dari kata yang diikutinya. Demikian juga tanda petik, tidak boleh diketik pisah dengan kutipan kalimat percakapan. Penulis dalam melakukan swasunting harus cermat dalam hal ini.

4. Kalimat Efektif

H. Dalman dalam Kreatif Menulis (2016) seperti dikutip kompas.com berpendapat, kalimat efektif adalah kalimat yang memiliki potensi untuk menyampaikan pesan,

ide, gagasan, atau informasi secara utuh, jelas dan tepat sehingga pembaca dapat memahami maksud yang diungkapkan penulis.

Kalimat efektif itu hemat dalam penggunaan kata-kata. Hal ini berkaitan dengan nomor satu di atas. Maksud hati ingin menyampaikan pesan sebanyak-banyaknya namun lupa bahwa kalimat yang dibuat menjadi sangat panjang.

Kalimat efektif hanya menggunakan kata-kata yang diperlukan. Oleh karena itu, penggunaan kata-kata yang mubazir mutlak dihindari. Kalimat efektif pun harus mematuhi kaidah struktur bahasa dan mencerminkan cara berpikir yang masuk akal (logis).

5. Hindari kalimat yang Memuji Diri Sendiri atau Menunjukkan “Kesokpintaran”

Jeff Chapman yang dikutip pelitaku.sabda.org, mengatakan agar penulis menenggelamkan kesokpintarannya. Jika ada tulisan yang kesannya “sok pintar”, Anda harus menyingkirkannya. Kalimat misalnya:

- *Sebagai guru hebat saya harus menyiapkan segala sesuatunya sebelum pembelajaran dalam jaringan saya lakukan.*
- *Saya bertugas sebagai moderator andal sejak menggantikan Ibu X yang karena sesuatu hal berhalangan hadir.*

Kata-kata “hebat dan andal” dalam kalimat itu, harus dibuang.

6. Baca dengan Keras Tulisan yang Sudah Disunting

Membaca keras bukan berarti membaca nyaring seperti pembaca berita di televisi. Cukup Anda sendiri yang mendengarnya. Dari kalimat yang “dibunyikan” akan terasa apakah masih terdapat kejanggalan, terutama pada penggunaan kata-kata khusus pada bidang tertentu. Hal ini penting dilakukan karena pembaca pada saatnya pun akan merasakan hal yang sama jika terdapat kejanggalan. Perbaiki frasa dan kata-kata yang janggal yang ditemukan.

7. Tata Letak (*Layout*)

Setelah nomor 1 hingga 6 sudah dilakukan, selanjutnya adalah memerhatikan tata letak. Lihatlah jarak antarkata juga jarak antarbaris. Posisi gambar/ilustrasi juga perlu diperhatikan.

Langkah-langkah Swasunting:

1. Memastikan naskah sudah selesai ditulis. Bagaimana cara memastikannya? Yang jelas naskah yang akan diterbitkan menjadi buku tersebut sudah selesai ditulis. Yang langsung menulis di perangkat lunak pengolah kata, bisa dilihat dari adanya penutup. Sedangkan yang masih ada di blog, pastikan semua sudah disalin tempel secara keseluruhan. Apa yang mau disunting kalau naskah belum jadi? Iya, kan?
2. Mengecek keutuhan naskah. Langkah ini dilakukan dengan cara memastikan bahwa sudah ada bagian pembuka, isi, dan penutup untuk naskah nonfiksi. Lalu bagaimana dengan naskah fiksi? Untuk mengetahuinya bisa dicek apakah alur cerita sudah bergerak? Apakah urutan adegan demi adegan sudah sesuai? Dan masih banyak lagi terkait unsur pembentuk naskah fiksi.
3. Mengetahui gaya bahasa. Pada langkah ini kita sebagai penulis harus mengetahui gaya bahasa yang kita gunakan. Apakah sudah sesuai dengan target pembaca buku kita nantinya? Tidak lucu, dong, kalau target kita anak milenial tetapi memakai gaya bahasa zaman dulu. Demikian juga sebaliknya. Selain itu, hendaknya juga disesuaikan dengan tema naskah buku yang diangkat.
4. Mengembangkan ide. Pada langkah ini penulis bisa menambahkan hal-hal yang dirasa masih kurang. Selain itu juga bisa sekaligus mengurangi pembahasan yang berlebihan atau tidak perlu. Langkah ini diambil karena kadang pada saat menulis draf ada yang ketinggalan dan baru ingat saat melakukan penyuntingan. Namun, demikian langkah ide dibatasi oleh kerangka tulisan yang telah disusun mengembangkan ide sah-sah saja asal tidak keluar dari jalur. Hal ini dikhawatirkan justru akan mengurangi esensi tulisan.
5. Menyederhanakan kalimat. Saat menulis draf kadang kita terlalu asyik menulis. Saking asyiknya kadang kita tidak sadar bahwa kalimat yang kita buat terlalu

panjang. Kasihan pembaca kita nanti. Teknik mengetahui panjang atau pendeknya kalimat adalah dengan cara membacanya. Kita baca kalimat yang dirasa panjang kemudian rasakan pernapasan kita. Jika saat membaca kalimat itu kita berkali-kali harus menarik napas, berarti kalimat harus disederhanakan. Hal ini juga berlaku untuk kalimat dalam naskah nonfiksi yang terlalu rumit. Kalimat rumit justru akan membingungkan pembaca. Penyederhanaan ini bisa juga dilakukan menyesuaikan dengan target pembaca.

6. Menyederhanakan paragraf. Paragraf yang baik terdiri dari satu kalimat pokok dan beberapa kalimat penjelas. Penyederhanaan dilakukan apabila dalam satu paragraf terdapat lebih dari satu kalimat pokok. Caranya yaitu dengan cara memecah paragraf tersebut.
7. Memilih diksi dan istilah yang sesuai. Hal ini dilakukan jika kita menginginkan pembaca mendapatkan efek tertentu dari tulisan kita. Pilihan kata yang tepat akan memberikan pengalaman berbeda kepada pembaca. Pun pemakaian istilah yang sesuai. Kesesuaian diksi dan istilah berperan penting dalam menjaga kenyamanan pembaca untuk melanjutkan bacaan hingga selesai.
8. Memastikan tulisan bebas dari SARA. Hal ini penting melihat kemajemukan target pembaca buku kita. Sentiment terhadap SARA akan berdampak tidak baik terhadap buku kita di pasar. Tekniknya dengan membaca cermat until menemukan apakah ada pernyataan menyudutkan pihak/keompok tertentu, terlalu vulgar atau menyinggung SARA. Dengan langkah ini setidaknya kita telah berusaha menuliskan narasi positif yang layak dipublikasikan dan dibagikan.
9. Mengecek penulisan kata. Langkah penting yang harus kita kuasai. Untuk bisa melakukan langkah ini, perlu kita siapkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Repot? Tidak juga. Sudah tersedia versi daring atau aplikasi di PlayStore dan AppStore, kok. Selain KBBI juga perlu menyiapkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Kenapa KBBI dan PUEBI? Dengan panduan keduanya kita bisa melakukan penyuntingan penulisan dengan lebih baik. Misalnya terkait penggunaan kata baku, penggunaan tanda baca, konsistensi, penomoran, dan lain sebagainya. Termasuk dalam tahap ini adalah

terkait salah ketik. Sayang bukan jika naskah bagus ternoda oleh salah ketik yang bertebaran?

10. Menentukan judul. Judul yang baik adalah yang sesuai dengan isi buku dan mudah diingat (*eye catching*). Judul buku adalah hal pertama yang dilihat calon pembaca. Judul yang baik akan mampu membuat calon pembaca penasaran adalah pintu pembuka bagi minat calon pembaca untuk membeli dan membaca buku. Meskipun bukan satu-satunya faktor, tetapi judul adalah salah satu faktor penentu ketertarikan untuk membaca.

E. Tahap Menerbitkan

Tahapan menulis yang terakhir adalah tahap publikasi. Tahapan menulis yakni publikasi ini merupakan proses terakhir dalam tahapan menulis. Dalam tahap ini, penulis biasanya sudah mulai berani untuk mengirim tulisannya ke penerbit atau ke perusahaan yang mempublikasikan tulisan, baik majalah, penerbit, dan lain sebagainya.

Sebelum masuk pada tahap terakhir ini, penulis biasanya akan lebih banyak menerima komentar dan masukan sebelum akhirnya membuatnya mendapatkan banyak pengetahuan dan wawasan mengenai kelebihan dan kekurangan tulisan yang ia hasilkan. Pada tahap publikasi ini, biasanya penulis akan memulai dengan mempublikasikan tulisannya ke komunitas terdekatnya atau orang-orang terdekatnya terlebih dahulu. Dengan melakukan *sharing* tersebut, maka penulis memiliki lebih banyak penguatan dan masukan terhadap hasil tulisannya. Barulah mereka akan mencari media publikasi yang sesuai, misalnya melalui penerbit, majalah, media massa, dan lain sebagainya.

Berbeda dengan berbagai tahapan yang ada di dalam tahapan menulis sebelumnya, pada tahap publikasi ini, ada tiga tahap atau tiga prosedur yang harus dilakukan penulis, meliputi: (1) penulis harus mengingat kembali berbagai proses dan pendekatan yang ia gunakan dalam proses menulis lengkap dengan tahapan-tahapan yang dilaluinya. (2) Penulis harus kembali menyesuaikan tulisan yang sudah ia buat apakah sesuai dengan tujuan tulisan yang sudah ia tetapkan saat melakukan tahap membuat kerangka karangan, dan (3) terakhir, penulis harus mengetahui prosedur untuk menyampaikan tulisannya kepada penerbit tulisan.

Menentukan target jurnal adalah pekerjaan yang terlihat ringan namun sejatinya tugas inilah yang akan menjadi awal penentu kelangsungan publikasi artikel ilmiah. Ketepatan dalam memasang targetpun menjadi hal yang sangat penting. Jangan sampai artikel ilmiah gagal dipublikasikan hanya karena target yang terlalu tinggi atau hanya karena topik artikel ilmiah yang tidak sesuai dengan cakupan topik jurnal.

Terdapat banyak jurnal di dunia ini, namun tidak semua jurnal adalah jurnal ilmiah. Penggolongan jenis-jenis jurnal ini tercakup ke dalam suatu struktur yang dikenal dengan hirarki jurnal Publikasi. Jurnal dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

1. ***Popular***

Jurnal populer merupakan jurnal berkala yang mengandung artikel-artikel bertema umum, biasanya tanpa mencantumkan referensi maupun daftar pustaka. Contoh: Majalah Time, People, dan lain-lain.

- ***Trade***

Jurnal dagang/industri meliputi trend pada industri, praktek dan opini-opini seputar sektor bisnis dan dunia perdagangan. Contoh: Logistic Today, Commercial Carrier Journal.

- ***Scholarly/Academic***

Jurnal akademik merupakan jurnal berkala yang berisi artikel-artikel hasil penelitian maupun observasi yang ditulis dengan terperinci dengan analisa mendalam oleh sivitas akademika. Pembacanya terbatas pada bidang terkait saja dan biasanya disertai dengan catatan kaki dan/atau daftar pustaka. Contoh: Journal of Archaeological Science, dan lain-lain.

- ***Refereed/Peer-reviewed***

Jurnal yang menerbitkan artikel-artikel yang sudah ditelaah dan disunting oleh serangkaian proses *reviewing* yang dilakukan oleh para pakar di bidangnya. Artikel inilah yang menjadi fokus. Contoh: Nature, Journal of Materials Processing Technology, American Journal of Sociology, dan lain-lain.

Kehati-hatian perlu ditingkatkan dalam memilih jurnal dan penerbit untuk mempublikasikan artikel ilmiah. Penulis harus menelusuri asal usul suatu jurnal dan penerbit dari jurnal untuk terhindar dari jurnal atau penerbit predator. Apakah itu

jurnal atau penerbit predator? *Predatory journal* atau jurnal predator atau biasa juga dikenal dengan istilah *open- access publisher* adalah jurnal atau penerbit yang secara tidak profesional mengambil keuntungan dari artikel-artikel ilmiah yang diunggah kepadanya.

Berdasarkan cakupan wilayahnya, jurnal dapat dibedakan menjadi dua, yaitu jurnal nasional dan jurnal internasional. Dalam menentukan jurnal target, penulis harus mempertimbangkan jenis jurnal tersebut, nasional maupun internasional.

Jurnal Nasional

Di Indonesia perkembangan jurnal nasional menunjukkan angka yang sangat tinggi. Menjelang akhir tahun 2009 tercatat terdapat sekitar 2100 jurnal berkategori ilmiah. Jurnal- jurnal ini tidak semuanya terakreditasi, hanya sekitar 245 jurnal yang telah terakreditasi oleh DIKTI (PDII-LIPI, 2009) dan 135 jurnal yang terakreditasi oleh LIPI (PDII-LIPI, 2009). Meskipun perkembangannya tidak sebesar jurnal internasional, namun angka-angka di atas menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Pada jurnal ilmiah nasional terdapat kriteria-kriteria tertentu yang mana dapat ditelusuri sehingga penulis tidak salah menentukan jurnal yang ingin dituju.

1. Memiliki International Standard of Serial Number (ISSN). Setiap jurnal ilmiah nasional harus mempunyai ISSN sebagai tanda bahwa jurnal tersebut telah terdaftar. ISSN adalah Serial Number yang diberikan oleh ISSD (International Standard Data System) yang bertempat di Paris, Prancis.
2. Menampung hasil-hasil penelitian ilmiah maupun konsep ilmiah dalam bidang tertentu. Kriteria ini menunjukkan bahwa setiap jurnal hanya fokus pada suatu bidang tertentu. Pada bidang tersebut dapat diajukan penelitian maupun konsep ilmiah yang sesuai dengan bidang yang ditawarkan.
3. Ditujukan kepada yang memiliki disiplin keilmuan yang relevan. Jurnal ilmiah nasional ditujukan pada peneliti yang mempunyai disiplin ilmu relevan terhadap bidang yang ditawarkan oleh jurnal tersebut.
4. Substansi satu masalah dalam satu bidang ilmu. Jurnal ilmiah harus fokus mengenai suatu masalah, dalam bidang keilmuan tertentu.
5. Memenuhi kaidah penulisan ilmiah yang utuh. Tata cara penulisan jurnal ilmiah yang digunakan pada suatu jurnal ilmiah nasional harus memenuhi

kaidah penulisan ilmiah yang utuh yaitu: rumusan masalah, pemecahan masalah, dasar teori, kesimpulan, dan daftar pustaka.

6. Diterbitkan oleh Badan Ilmiah/Organisasi/Perguruan Tinggi dengan unit-unitnya. Jurnal ilmiah nasional harus diterbitkan oleh penerbit yang terpercaya seperti: Badan Ilmiah, Organisasi, dan Perguruan tinggi. Apabila tidak diterbitkan oleh penerbit yang terpercaya ada kemungkinan jurnal tersebut tidak valid.
7. Memakai Bahasa Indonesia dan/atau bahasa Inggris dengan abstrak dalam bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan pada penulisan jurnal nasional dapat menggunakan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Akan tetapi, pada abstrak harus disertakan abstrak dengan bahasa Indonesia. Sebagai contoh, dalam jurnal JIKI Fasilkom UI, bahasa yang digunakan pada jurnal keseluruhan adalah bahasa Inggris, tapi pada abstrak terdapat abstrak berbahasa Inggris dan abstrak berbahasa Indonesia.
8. Memiliki Dewan Redaksi yang terdiri dari para ahli di bidangnya. Sebelum diterbitkan, artikel ilmiah harus di-review terlebih dahulu. Untuk melakukan review dibutuhkan ahli-ahli yang fokus di bidang yang bersangkutan. Oleh karena itu, diperlukan dewan redaksi (reviewer) yang ahli sehingga kualitas dari jurnal yang akan dipublikasikan akan tetap terjaga.
9. Diedarkan secara Nasional. Kriteria yang terakhir adalah peredaran jurnal secara nasional. Jurnal ilmiah nasional harus diedarkan, akan tetapi peredarannya hanya mencakup dalam negeri saja, tidak sampai ke luar negeri.

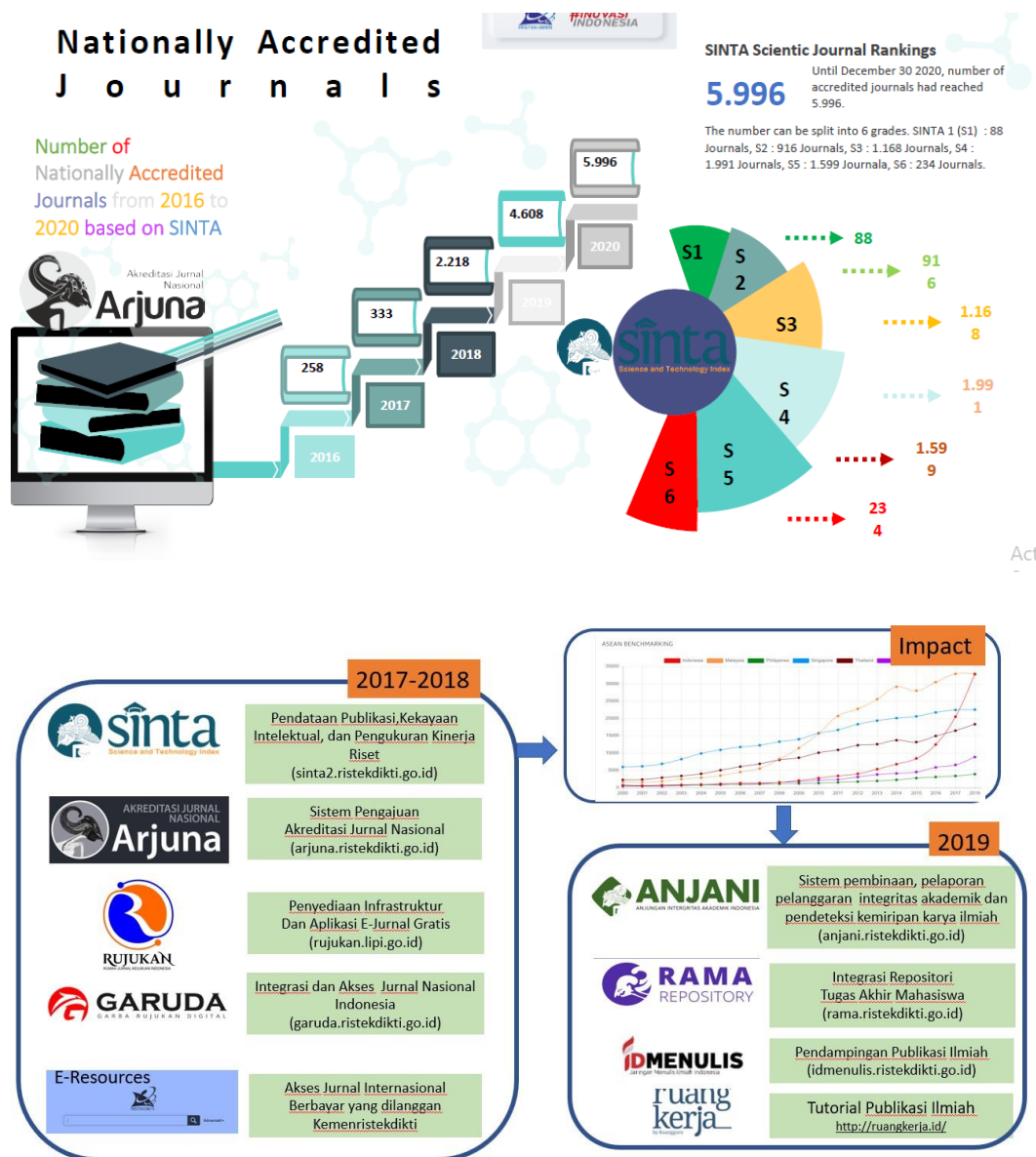
Jurnal Internasional

Jurnal internasional yang ada sangat banyak, terdiri dari berbagai fokus dan peringkat. Walaupun banyak jurnal-jurnal internasional yang ada, namun banyak yang tidak diakui. Jurnal-jurnal tersebut sebaiknya dihindari karena tidak memenuhi kriteria yang disyaratkan. Berikut adalah kriteria-kriteria yang harus dimiliki oleh jurnal internasional berdasarkan DIKTI.

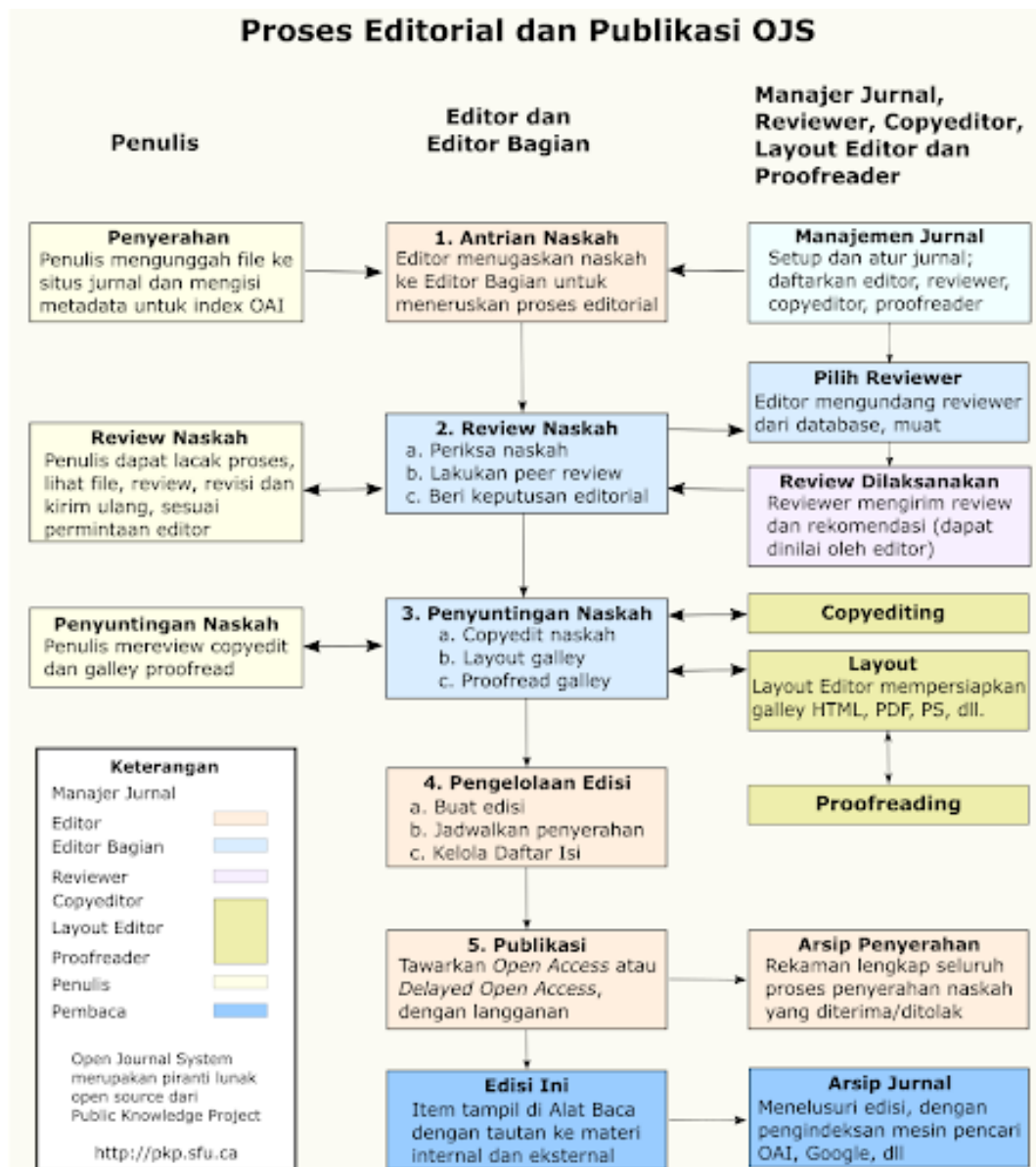
1. Jurnal memiliki ISSN. Sama seperti jurnal nasional, jurnal internasional juga harus mempunyai ISSN, sehingga jurnal tersebut memang ada dan benar-benar terdaftar di lembaga internasional.
2. Jurnal memiliki *Digital Object Identifier* (DOI). DOI adalah alat digital yang digunakan untuk mengidentifikasi secara unik, misalnya dokumen.
3. Jurnal memiliki indeks yang dapat ditelusuri keabsahannya. Jurnal internasional harus terindeks pada salah satu lembaga pengindeks jurnal seperti: Thomson and Router dan Scopus.
4. Jurnal memiliki catatan sitasi yang dapat ditelusuri keabsahannya. Jurnal internasional harus menyediakan informasi dari sitasi-sitasi yang pernah dilakukan terhadap artikel ilmiah yang ada pada jurnal internasional, dimana informasi-informasi tersebut harus bisa ditelusuri keabsahannya.
5. Jurnal diterbitkan oleh penerbit ternama di level internasional. Penerbit dari jurnal internasional haruslah diakui secara internasional.
6. Jurnal diterbitkan oleh editor ternama di bidangnya. Editor dari jurnal internasional juga harus yang kompeten di bidangnya masing-masing.
7. Jurnal diterbitkan setelah melalui proses *review* oleh *reviewer* ternama di bidangnya. Apabila jurnal tidak melalui proses *review*, sudah bisa dipastikan jurnal tersebut adalah jurnal predator yang harus dihindari. Selain itu, *reviewer* dari jurnal internasional haruslah *reviewer* yang kompeten di bidangnya, sehingga kualitas dari jurnal dapat dipertanggungjawabkan.
8. Tercatat di Perpustakaan Nasional Indonesia atau Perpustakaan Internasional lainnya. Artikel ditulis dalam bahasa Inggris, bahasa resmi PBB, atau bahasa internasional utama lainnya.
9. Jurnal bukan jurnal bunga rampai, atau dengan kata lain jurnal tersebut spesifik di bidangnya. Serupa dengan jurnal nasional, bidang yang disediakan pada jurnal internasional haruslah spesifik.
10. Dapat ditelusuri secara online. Dewasa ini penggunaan Internet sudah sangat marak, sehingga untuk jurnal internasional, keberadaannya harus dapat ditelusuri secara online.

Apabila penulis ingin mengirimkan hasil penelitian ke jurnal, sudah barang tentu harus memperkirakan kualitas dari artikel ilmiah dan peringkat/kualitas dari

jurnal target publikasi. Jika kualitas/peringkat dari jurnal target publikasi sangat tinggi dan kualitas dari penelitian tidak terlalu baik, sudah pasti artikel ilmiah akan ditolak. Sebaliknya, apabila jurnal publikasi yang dituju mempunyai peringkat yang rendah, sementara artikel ilmiah mempunyai kualitas yang baik, itu akan menjadi sangat disayangkan karena sama saja seperti membeli sesuatu barang kurang berkualitas dengan harga yang tinggi. Oleh karena itu, setiap penulis harus berhati-hati dalam menentukan jurnal target publikasi dari segi peringkat.



Gambar 11. 5. Peningkatan Kuantitas dan Kualitas Publikasi dan Jurnal di Indonesia



Gambar 11.6 Manajemen penerbitan Ilmiah

F. Menyusun Artikel Model IMRAD

Untuk itu perlu memahami dengan benar cara membuat artikel ilmiah agar dapat menghasilkan tulisan yang berbobot pula.

1. Tetapkan topik serta metode penulisan

Cara membuat artikel ilmiah yang sukses dan berbobot tentu saja dimulai dengan penentuan topik serta pemilihan metode penulisan yang sesuai dan relevan dengan topik yang diangkat. Sebaiknya topik serta metode yang dipilih pun sudah cukup

dikuasai oleh calon penulis artikel ilmiah ini sendiri, agar lebih memudahkan lagi nantinya.

2. Siapkan gambar dan tabel

Jangan biarkan artikel ilmiah Anda menyajikan informasi serta paparan ilmiah hanya dengan konten-konten deskriptif tertulis. Tambahkan juga gambar serta tabel atau diagram guna mendukung model penyajian informasi agar lebih efektif dan mudah dibaca. Cara membuat artikel ilmiah dengan sajian model interaktif begini akan membuat artikel ilmiah jadi lugas dan mudah dipahami.

3. Tulis hasil penelitian

Bagian ini akan menjawab pertanyaan "Apa yang Anda temukan?". Karenanya, hanya hasil representatif dari penelitian Anda harus disajikan. Dan nantinya akan masuk di bab Diskusi. Yang terpenting, Anda tidak boleh menyertakan referensi di bagian ini; Anda sedang mempresentasikan hasil Anda, sehingga Anda tidak dapat merujuk orang lain di sini. Jika Anda merujuk orang lain, hal itu karena Anda sedang mendiskusikan hasil Anda, dan harus dimasukkan dalam bagian Diskusi.

4. Paparkan hasil diskusi

Di bagian ini, Anda menjabarkan apa yang didapat dari hasil penelitian. Anda perlu menulis Diskusi sesuai dengan Hasil Penelitian, tetapi jangan ulangi penulisan hasil penelitian. Di sini Anda perlu membandingkan hasil yang dipublikasikan oleh referensi jurnal dengan milik Anda (menggunakan beberapa referensi yang termasuk dalam Pendahuluan).

5. Sajikan kesimpulan dengan jelas

Bagian ini menunjukkan bagaimana penelitian Anda berkontribusi bagi ilmu pengetahuan saat ini. Dalam beberapa jurnal, ini adalah bagian yang terpisah; di bagian lain, kesimpulan berada di paragraf terakhir Diskusi. Tanpa bagian kesimpulan yang jelas, pembaca akan merasa sulit untuk menilai artikel ilmiah Anda dan apakah itu layak dipublikasikan di jurnal. Anda bisa mengajukan kesimpulan secara global maupun spesifik, terkait dengan tujuan yang termasuk di Pendahuluan.

6. Buat pengantar yang menarik

Ini adalah kesempatan Anda untuk meyakinkan pembaca bahwa penelitian Anda bermanfaat. Anda perlu mengutip beberapa karya asli dan penting, termasuk artikel

ilmiah terbaru. Tips saat menulis pengantar: Jangan tulis kata terlalu banyak, harus ringkas dan *to-the-point*. Jangan pula jadikan Pengantar sebagai ‘pelajaran sejarah’. Pengantar yang panjang membuat pembaca malas. Pendahuluan harus disusun dari era global ke sudut pandang tertentu, membimbing pembaca ke tujuan penulisan artikel. Nyatakan tujuan artikel ilmiah dan strategi penelitian.

7. Tulis abstrak

Abstrak memberi tahu para pembaca apa yang Anda lakukan dan apa temuan penting dalam penelitian Anda. Bersama judul, Abstrak adalah ‘iklan’ artikel Anda. Buat Abstrak semenarik mungkin dan mudah dipahami tanpa perlu membaca seluruh artikel. Hindari memakai jargon, singkatan dan referensi yang tidak biasa. Abstrak memberikan deskripsi singkat tentang perspektif dan tujuan. Ditulis juga hasil penelitian tanpa terlalu detail.

8. Pastikan judul yang ringkas dan deskriptif

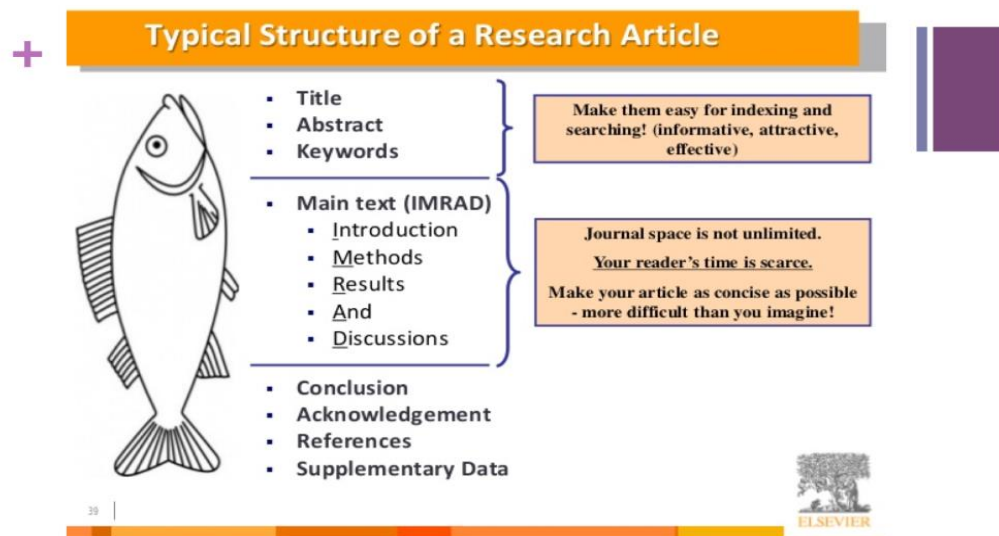
Ingat, agar cara membuat artikel ilmiah ini dapat diterapkan dengan sukses, pastikan juga judul akhir yang digunakan dibuat ringkas, lugas, dan deskriptif. Tidak ambigu tentu saja, agar begitu dibaca, orang-orang tahu betul apa yang hendak dibahas di dalam artikel ilmiah tersebut. Hindari penggunaan kata yang Anda sendiri tidak begitu paham apa artinya.

9. Terapkan sistem indeks dan referensi

Memastikan Anda tidak melakukan tindak plagiat, maka sebaiknya terapkan sistem indeks pada artikel ilmiah yang Anda buat. Cantumkan juga referensi yang digunakan selama proses kajian atau penelitian berlangsung. Muat dan sajikan dengan format penulisan ilmiah yang sesuai. Tidak ada salahnya mendata sejak awal sumber-sumber referensi mana saja yang dipakai, untuk kemudian akan dicantumkan. Tidak lupa sertakan ucapan terima kasih pada mereka yang memberikan banyak kontribusi serta sumbangsih dalam proses pembuatan artikel ilmiah ini. Bisa jadi pengajar, sesama pelajar atau mahasiswa, atau narasumber dari penelitian yang dilakukan.

Typical Structure of IMRAD

Dalam proyek ini dikenalkan Struktur IMRAD dan Tips Menulis Judul Artikel Ilmiah yang Baik. Metode IMRAD (Introduction, Method, Result and Discussion) dikenal sebagai salah satu struktur penulisan yang digunakan oleh banyak penulis artikel ilmiah karena struktur ini banyak diterima oleh banyak jurnal ilmiah bereputasi. Berikut penjelasan tentang metode IMRAD.



Gambar 11.7. Typical Structure of a Research Article

A. PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang latar belakang penelitian, keunikan dari penelitian, tinjauan pustaka (literature review), dan Keaslian penelitian (*Research Gap*).

B. METODE PENELITIAN

Bagian ini menguraikan dengan jelas tentang metode penelitian yang digunakan yang meliputi subjek penelitian, variabel penelitian, teknik pengolahan data, dan instrumen yang digunakan untuk meneliti, serta bagaimana data hasil penelitian itu dianalisis.

C. HASIL PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian dapat disajikan dgn dukungan tabel, grafik/gambar. Dalam penyajiannya harus dimulai dengan narasi terlebih dahulu, baru diikuti dengan tabel atau gambar.

D. PEMBAHASAN

Bagian ini jelaskan tentang hasil yang didapatkan dalam penelitian sesuai atau tidak dengan hipotesis, dengan mengemukakan argumentasinya. Kajian teori penelitian yg relevan, hasil penelitian atau pendapat orang lain hendaknya ditulis dengan kalimat sendiri.

E. PENUTUP

Bagian ini menjelaskan kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian, hipotesis atau rumusan masalah. Kesimpulan merupakan turunan yang logis dari hasil penelitian. Oleh karena itu tidak perlu menyimpulkan apapun dari hal-hal yang tidak diteliti.

Dalam menuliskan gagasan dengan struktur IMRAD, paling tidak penulis perlu memperhatikan komponen-komponen penting dalam penulisan, yaitu harus memenuhi komponen 1) kejelasan, 2) ketepatan, dan 3) keringkasan.

Kejelasan (clarity)

Artikel ilmiah harus konkret dan jelas. Kejelasan itu tidak saja berarti mudah dipahami, mudah dibaca, tetapi juga tidak memberi ruang multitafsir, tidak boleh bersifat samar-samar, tidak boleh kabur, atau dengan katan tidak boleh ada di wilayah berada di wilayah ‘abu-abu’ dalam menyampaikan hasil penelitian.

Kejelasan di dalam artikel ilmiah itu terindikasi oleh hal-hal berikut: (1) bentuk kebahasaan yang lebih dikenal daripada bentuk kebahasaan yang masih harus dicari-cari dulu maknannya, bahkan oleh penulisnya. (2) pemakaian kata-kata yang pendek, ringkas, tajam, lugas, daripada kata-kata yang berbelit, yang panjang, yang rancu, boros, atau multitafsir, serta (3) penggunaan kata-kata dalam bahasa sendiri daripada kata-kata dalam bahasa asing yang tidak dikenal banyak orang.

Ketepatan (accuracy)

Artikel ilmiah sangat menuntut adanya keakuratan. Hasil penelitian ilmiah dan cara penyajian hasil penelitian itu haruslah disampaikan tepat/akurat. Tepat tidak hanya berarti sesuai dengan kaidah pengumpulan dan analisis data secara ilmiah, tetapi juga tepat dalam penyajiannya ke dalam artikel. Untuk itu, penulis harus cermat dan teliti dalam menyampaikan gagasan atau hasil penelitian, serta tepat dalam memilih rujukan yang sesuai dengan isu yang diangkat.

Keringkasan (brevity)

Artikel ilmiah haruslah ringkas. Dalam hal ini, ringkas tidak selalu pendek. Walaupun ada artikel yang memiliki lebih dari 10.000 kata, tetapi tidak terdapat bentuk-bentuk kebahasaan yang bertele-tele, kalimat-kalimat yang bertumpukan, serta kerancuan, maka artikel tersebut dapat dikatakan ringkas.

Gambar 11.8 Struktur Model IMRAD

Introduction	• The research question • The importance of the study • Begin with a topic sentence (inverted pyramid) • Brief summary of the issue or public health problem • Concise review of pertinent literature • Study approach (one sentence) • What will your article add? • Keep this brief with front-loading
Methods	• How you address your study question • Who, what, when, and where • Recipe that others can repeat • Type of study design: describe the intervention • Data sources • Outcomes to be measured • Describe analysis • Statistical tests • Ethical approval
Results	• Detail individuals included and excluded • Demographic characteristics of study groups • Results of analyses • Statistical significance, point estimates, and variability (e.g., confidence intervals) • Tables and figures • Consider supplemental digital content for online posting • Report, but do not interpret the results or editorialize
Discussion	• The point or "so what" of the study • Summary • Compare findings with previous literature • Implications • Limitations: possible problems with the methods used • Recommendation for action • Recommendations for further study • Conclusions
*IMRAD- Introduction, Methods, Results and Discussion	

Template Anatomi Artikel Model IMRAD (Proses menulis)

No.	Sintak	Indikator	Keterangan
1	<i>Prewriting</i>		
		Topik tulisan adalah masalah atau gagasan yang hendak disampaikan di dalam tulisan. Masalah atau gagasan itu dapat diperoleh atau digali melalui empat sumber, yaitu : (1) pengalaman, (2) pengamatan, (3) imajinasi, dan (4) pendapat dan keyakinan (Semi, 1990:134). Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih topik adalah: (a) topik itu ada manfaatnya dan layak dibahas, (b) topik itu cukup menarik utamanya bagi penulis, (c) topik itu dikenal baik, (d) bahan yang diperlukan dapat diperoleh dan cukup memadai, (e) topik itu tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit (Akhadiah, 1998:86). Setiap penulis harus betul-betul yakin bahwa topik yang dipilihnya harus cukup sempit dan terbatas, atau sangat khusus untuk digarap. Dengan pembatasan itu, penulis akan lebih mudah memilih hal-hal yang akan dikembangkan (Keraf, 1993:129).	Pada <i>brainstorming</i> kita akan berusaha menemukan ide-ide untuk penelitian secara sederhana. Penelitian yang masih belum jelas arah dan tujuannya dapat ditemukan melalui <i>brainstorming</i>. Ide-ide tersebut dikumpulkan sebanyak-banyaknya tanpa menilai baik buruknya, layak tidaknya, sehingga diperoleh banyak alternatif ide yang dapat digunakan. Pada <i>brainstorming</i>, kuantitaslah yang diutamakan.
2	<i>Writing</i>		
	Judul	Judul adalah bagian artikel dan merupakan identitas yang mewakili isi dari suatu artikel ilmiah.	
	Identitas Penulis (afiliasi)	Identitas dapat mengungkapkan siapa yang bertanggung jawab terhadap artikel ilmiah. Semakin banyak penulis yang terlibat dalam artikel ilmiah maka akan semakin berbobot isinya	• Pastikan semua nama yang tercantum mau bertanggung jawab atas isi artikel. • Untuk penulis yang berstatus mahasiswa, alamat pertama yang harus ditulis adalah

			nama perguruan tinggi tempat studi. • Jangan menyingkat nama belakang agar tidak menyulitkan pengacuan oleh peneliti lain.
	<i>Abstract</i>	Abstrak berisi masalah yang diteliti, Metodologi yang digunakan, Hasil penelitian, Kesimpulan dan saran	
	Kata Kunci	Kata kunci ditulis mengacu kepada istilah yang sesuai dengan topik pembahasan berupa kata tunggal (satu suku kata) atau istilah (gabungan beberapa suku kata).	• Dipilih yang dapat berfungsi sebagai alat penelusur. • Mampu mencerminkan konsep yang terkandung dalam naskah. • Kata kunci tidak selalu berupa kata tunggal. • Kata kunci bukan kata biasa tetapi biasanya istilah. • Urutkan kata kunci berdasarkan abjad.
	<i>Introduction</i>	State of The Art <i>Literature scanning</i>, membaca secara cepat literatur-literatur yang terkait dengan penelitian. Bagian ini berisi pembahasan tentang teori dan hasil penelitian yang berkaitan atau mendukung dalam penulisan artikel ilmiah. Teori dan hasil penelitian dapat berasal dari jurnal nasional maupun jurnal internasional yang sesuai dengan topik bahasan artikel. Hal ini bertujuan untuk bisa lebih meyakinkan pembaca agar semakin tertarik membaca hasil penelitian pada artikel ilmiah. Kajian teori yang digunakan biasanya merupakan penelitian terdahulu, kajian ilmiah topik tertentu yang dipublikasikan serta literatur cetak maupun elektronik yang sudah valid dan terindeks.	<i>State of the art</i> suatu kesimpulan yang diperoleh melalui penelusuran terhadap informasi tentang bagaimana kecenderungan penelitian yang sedang marak dilakukan

		Gap Riset	
		Kontribusi Ilmu Pengetahuan	
	<i>Method</i>	Tata cara atau aturan yang digunakan dalam melaksanakan riset atau proyek	Proses pengumpulan data harus sesuai dengan rancangan penelitian, sehingga tidak terjadi ketidaksesuaian antara pengambilan data dan proses analisis data
	<i>Result</i>	Semua data yang diperoleh merupakan data mentah sehingga harus diproses terlebih dahulu. Penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data baik dengan observasi, wawancara, dan angket harus menyederhanakan data. Proses penyederhanaan data dapat dilakukan dengan mengelompokkan dan menghitungnya sesuai dengan teknik analisa data yang tepat. Kemudian data-data tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, gambar, atau tabel, serta dilengkapi dengan analisa data berupa uraian teks agar mudah dimengerti. Grafik digunakan untuk menjelaskan data yang cukup banyak dan agak rumit, sedangkan penggunaan tabel biasanya untuk data yang sedikit dan sederhana.	
	<i>And Discussion</i>	Melakukan analisis terhadap temuan dalam hasil yang dibandingkan dengan teori yang digunakan sebelumnya apakah melahirkan konsep baru atau memperkuat teori yang sudah ada.	
	<i>Congclusion</i>	Jumlah kesimpulan harus disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan artikel ilmiah	

		Kesimpulan berisi ringkasan dari artikel yang telah diuraikan pada bagian hasil atau pembahasan. Ditulis secara ringkas dan jelas	
	<i>Acknowledgment</i>	Penghargaan atau <i>acknowledgment</i> adalah suatu bentuk ucapan terima kasih kepada perorangan atau institusi yang telah memberikan bantuan terhadap pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel	
	<i>References</i>	Referensi berisi sumber rujukan yang dipakai penulis untuk mengutip literatur sebagai bahan artikel ilmiah. Hal ini untuk menghindari plagiarisme atau dianggap plagiat. Semua sumber yang disitasi harus dicantumkan pada bagian referensi dan begitu pula sebaliknya.	Penulis paper harus disiplin mengikuti format yang telah ditentukan oleh penerbit, seperti: jenis <i>font</i> yang digunakan, <i>style</i> referensi yang digunakan seperti APA, IEEE dan MLA
3	<i>Revision</i>		
		Tahap ini merupakan tahap yang paling akhir dalam penulisan. Jika bahan seluruh tulisan sudah selesai, tulisan tersebut perlu dibaca kembali. Hasil bacaan perlu diperbaiki, dikurangi, atau mungkin juga diperluas.	Pada tahap akhir penelitian dan penulisan artikel ilmiah, penulis harus memeriksa kembali tulisan yang telah dibuat dan merevisi kesalahan atau kekurangan yang diperlukan pada tulisan. Langkah ini disebut dengan <i>proof read</i> .
4	<i>Self Editing</i>		
		Pada tahap ini, yang disunting secara menyeluruh mengenai logika, sistematika, ejaan, tanda baca, pilihan kata, kalimat, paragraf, pengetikan, daftar pustaka.	• Penempatan table atau gambar • Konsistensi penggunaan istilah dan ejaan harus dicek • Penggunaan dan penempatan tanda baca harus dicermati (tanda tanya, dua titik, tanda kutip, koma, titik) • Toleransi atau intoleransi terhadap paragraf

			<i>janda/duda</i> dan <i>yatim</i> harus konsisten • Margin harus diperiksa konsistensinya • Spasi antar kata harus konsisten • Pengaturan daftar rujukan
5	<i>Final drafting</i>		
		Draft dapat berguna dalam tahapan <i>peer review</i>. Dengan adanya draft, penulis dapat meminta bantuan rekan untuk memberi masukan pada draf artikel ilmiah yang kita buat. Dalam proses penulisan artikel ilmiah, ada baiknya diberikan kesempatan kepada pembimbing untuk memberikan kritik berupa ulasan dan bimbingan. Pembimbing dapat memberi arahan untuk melakukan eksplorasi pada tahapan lebih lanjut dari penelitian.	
6	<i>Publishing</i>		
		Menentukan kapan penulis akan mempublikasi artikel ilmiah. Hal ini dapat didiskusikan dengan pembimbing atau sesuai dengan saran kelompok peneliti. Penulis harus merencanakan dengan matang batas akhir untuk mempublikasi artikel ilmiah, sehingga tidak sampai didahului oleh peneliti lain yang memiliki ide sama. Apabila hal ini sampai terjadi maka penelitian yang sudah kita lakukan menjadi tidak berguna. Jadi, sangat penting untuk merencanakan waktu publikasi artikel ilmiah.	• Memperbesar kesempatan diterima dengan revisi oleh jurnal target. • Menghindari jurnal dengan Acceptance Rate yang rendah • Menghindari jurnal dengan Review Speed yang > 5 weeks • How to Avoid Rejection by Editor • Similarity should be low 10% • Similarity to 1 source: 1% • Memperkecil kemungkinan major revision. • Kualitas paper diawal menentukan level scopus jurnal target yang sesuai.

Templat artikel

Judul

(Center, Bold, Times New Roman 12, Maksimal 12 Kata)

Nama Penulis Ditulis Tanpa Gelar, Tidak Disingkat,
Diawali dengan Huruf Kapital pada setiap Unsur
Afiliasi (Asal Fakultas dan Universitas/Lembaga Asal)
e-mail: penulis@email.ac.id

Abstrak

Abstrak ditulis dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Inggris; hanya 1 paragraf; jarak antarbaris satu spasi; dan terdiri dari 50-100 kata. Abstrak berisi lima bagian utama yang ditulis dalam satu paragraf. Bagian pertama berisi pernyataan tentang latar belakang yang diwakili oleh satu kalimat. Bagian kedua berisi pernyataan tentang tujuan penelitian yang diwakili oleh satu kalimat. Bagian ketiga berisi pernyataan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang diwakili oleh satu kalimat. Bagian keempat berisi pernyataan yang berisi tentang hasil penelitian atau temuan penelitian yang diwakili oleh lebih dari satu kalimat, disesuaikan dengan berapa temuan yang diperoleh. Bagian kelima berisi tentang implikasi penelitian yang diwakili oleh satu kalimat. Bagian kelima merupakan bagian yang bersifat pilihan, artinya boleh disampaikan, boleh juga tidak disampaikan.

Kata Kunci

Kata kunci ditulis di bawah abstrak dan dipilih dari kata-kata yang substantif yang berasal dari abstrak artikel Anda. Kata kunci berjumlah antara 3–5 kata.

Pendahuluan

Pendahuluan dibangun oleh empat hal utama, yaitu gap analisis; adanya pernyataan *novelty*/nilai kebaruan; adanya tujuan penelitian/penulisan/hipotesis; dan adanya *state of art* (penelitian/kajian sebelumnya).

Metode

Metode penelitian ditulis dengan jelas, lengkap, dan terstruktur dengan menonjolkan pendekatan serta cara data dianalisis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan disajikan dalam satu bagian yang terdiri dari beberapa paragraf. Bagian ini merupakan bagian yang paling dominan dari keseluruhan artikel, yaitu 60%. Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjudul hasil dan pembahasan disajikan terpisah.

Hasil

Hasil penelitian disajikan dengan menuliskan data yang telah diolah (bukan data mentah) dalam bentuk narasi, tabel/grafik/gambar/deskripsi verbal/gabungan antara ketiganya, serta diberi keterangan yang mudah dipahami. Penulis sebaiknya menggunakan variasi penyajian tabel, grafik, atau deskripsi verbal. Tabel dan grafik yang disajikan harus dirujuk dalam teks. Cara penulisan tabel ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel tidak memuat garis vertikal (tegak) dan garis horizontal (datar) hanya ada di kepala dan ekor tabel. Ukuran huruf isian tabel dan gambar diperkecil menjadi 10pt. Keterangan tabel ditulis di atas tabel, sedangkan keterangan gambar dan grafik ditulis di bawah gambar/grafik. Keterangan tabel atau grafik atau gambar ditulis rata kiri.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan, poin penting yang harus dibahas adalah paling tidak memenuhi lima pembahasan. Pertama, terlihat adanya kaitan antara hasil yang diperoleh dengan konsep dasarnya. Perlu ditegaskan apakah ada kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian terdahulu, lebih baik atau sebaliknya. Kedua, mendeskripsikan temuan dari hasil penelitian. Ketiga, analisis yang tajam dari data hasil penelitian. Ketiga, penjelasan mengenai kaitan dengan konsep atau teori sebelumnya. Keempat, adanya pembandingan yang kritis dengan penelitian lain yang relevan. Kelima, menggunakan argumentasi yang konstruktif. Keenam, adanya pernyataan yang menguatkan atau mengoreksi temuan sebelumnya. Pembahasan dapat disajikan dalam sub-subbab.

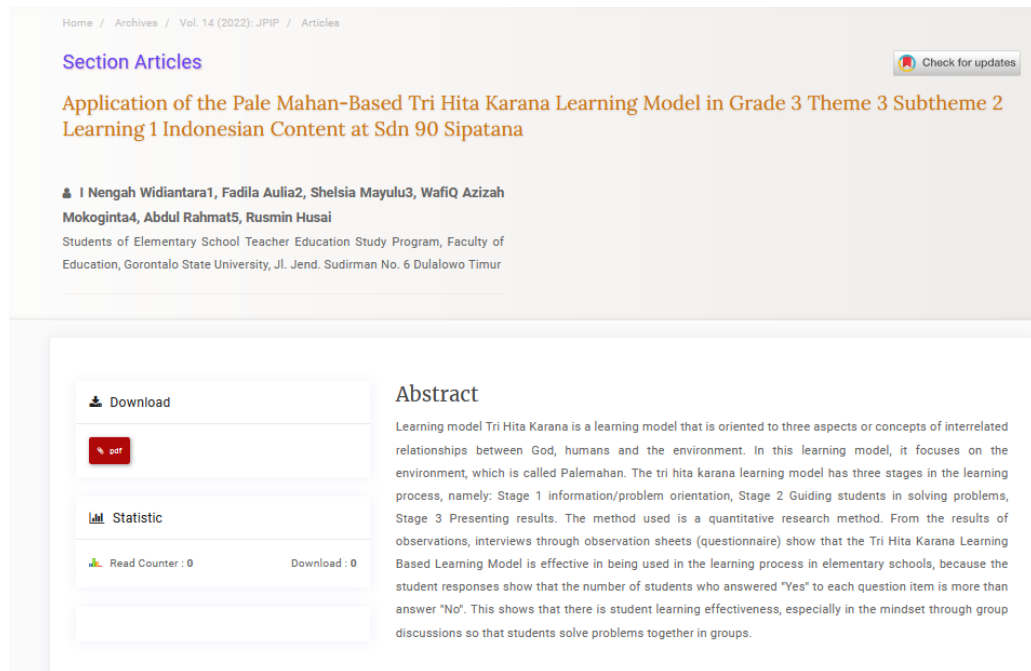
Penulisan rujukan dalam badan artikel menggunakan *in note* (catatan perut). Direkomendasikan menggunakan aplikasi mendeley dengan *style APA 6th edition*. Perujukan lebih disarankan bukan berupa kutipan langsung atau tidak memuat terlalu banyak kutipan langsung. Namun, jika ada kutipan langsung yang jumlahnya kurang dari 40 kata, harus ditulis dalam paragraf (tidak dipisah) dan **dengan diberi tanda kutip** (“...”). Jika kutipan langsung berisi 40 kata atau lebih, ditulis dalam blok (terpisah dari paragraf), menjorok setengah inchi dari pinggir, **tanpa diberi tanda kutip** dan diikuti nama penulis, tahun, dan halaman dalam tanda kurung (nama, tahun:halaman). Jika suatu pernyataan saripati dari beberapa referensi, semua sumber ditulis dengan menyebutkan semua referensi urut alfabet dan tanda titik koma (;) untuk memisahkan antarsumber, contoh ([Triyono, 2017](#); Nurgiyantoro & Efendi, 2017; Zamzani et al., 2017; Widyastuti, 2018). Untuk sumber rujukan terjemahan, yang dirujuk adalah nama pengarang asli, tahun buku terjemahan dan buku asli (contoh lihat di daftar pustaka buku). Sumber pustaka yang dirujuk (berupa artikel jurnal, laporan penelitian –termasuk disertasi dan tesis–, dan buku) **minimal 80% merupakan pustaka terbitan 10 (sepuluh) tahun terakhir. Sumber rujukan dari jurnal minimal 60%** dari keseluruhan pustaka yang dirujuk. Penulis disarankan merujuk sumber primer dan menghindari mengutip kutipan.

Simpulan

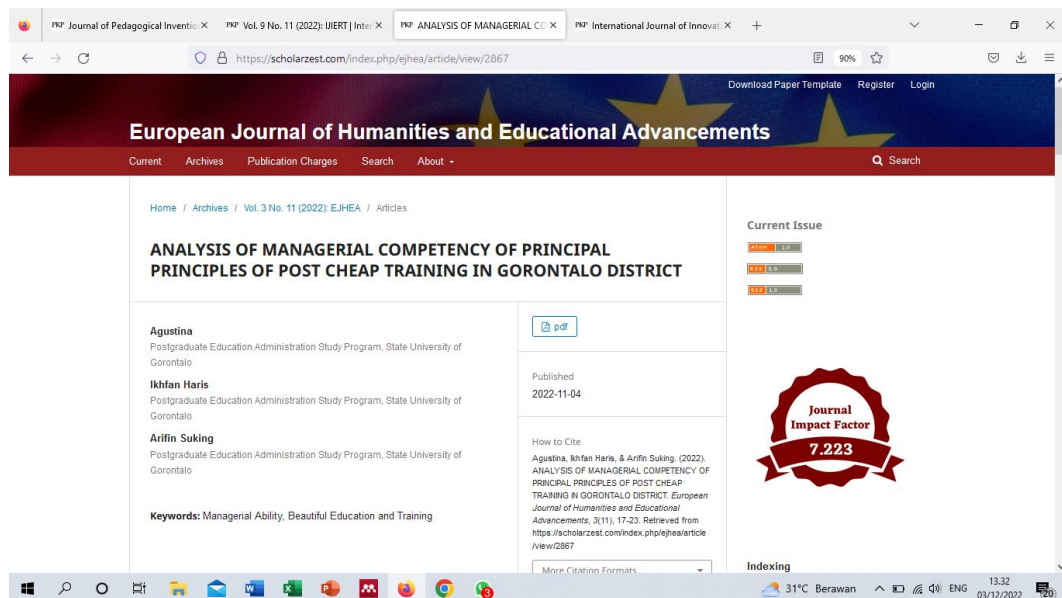
Simpulan tidak sekadar mengulangi data, tetapi berupa substansi pemaknaan. Simpulan dapat berupa pernyataan tentang apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam bab "Pendahuluan" yang akhirnya dapat menghasilkan bab "Hasil dan Pembahasan" sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

Referensi

Daftar pustaka menggunakan aplikasi Mendeley dengan *style APA 6th edition*. Semua yang dirujuk dalam artikel harus tertulis dalam daftar pustaka dan semua yang tertulis dalam daftar pustaka harus dirujuk dalam artikel minimal 30 artikel.



Contoh mahasiswa yang diterbitkan di **Journal of Pedagogical Inventions and Practices ISSN (Online): 2770-2367** link <https://zienjournals.com/index.php/jpip/article/view/2866>



European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA)
ISSN (E): 2660-5589 Journal Impact Factor: 7.223 Link <https://scholarzest.com/index.php/ejhea/article/view/2867>

BAB XII

SKENARIO PEMBELAJARAN 8: EVALUASI DAN REFLEKSI

PROYEK MATA KULIAH

A. Penilaian Proyek Mata Kuliah

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan mahasiswa pada mata kuliah tertentu secara jelas.

Dalam penilaian proyek umumnya menggunakan metode belajar yang memecahkan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Karakteristik penilaian proyek antara lain:

- a. Mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan (*skill*)
- b. Sering digunakan dengan metode *cooperative learning*
- c. Dapat diterapkan secara untuk individu maupun kelompok.

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang mencakup beberapa kompetensi yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dalam periode atau waktu tertentu. Tugas tersebut dapat berupa investigasi terhadap suatu proses atau kejadian yang dimulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan data, dan penyajian data.

Beberapa poin pokok dalam memahami pengertian dari penilaian proyek yaitu :

1. Penilaian proyek merupakan penilaian berbasis kelas
2. Penilaian proyek dilakukan pada mata kuliah tertentu
3. Penilaian proyek dilakukan secara kontekstual dan komprehensif
4. Penilaian proyek berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa
5. Penilaian proyek menekankan pada proses dan produk

6. Penilaian proyek dikerjakan selama periode waktu tertentu

Penilaian proyek adalah penilaian berbasis kelas yang dilakukan terhadap suatu tugas pada mata kuliah tertentu dalam rangka untuk mendapatkan informasi kemampuan dan kompetensi mahasiswa secara komprehensif yang harus diselesaikan dalam periode waktu tertentu.

Dalam pelaksanaannya penilaian proyek dapat dilakukan oleh mahasiswa secara individu atau kelompok. Penilaian proyek umumnya dilakukan dengan mengikuti beberapa tahap dalam pelaksanaannya yang meliputi, perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan data, dan penyajian data atau presentasi. Pada tahap pelaksanaan mahasiswa dituntut untuk merumuskan pokok permasalahan yang nantinya akan diteliti atau diamati. Selain itu, pada tahap perencanaan ini siswa juga membuat jadwal pelaksanaan proyek, tempat/lokasi, alat dan bahan, dan lainnya sesuai dengan instruksi dari guru pembimbing. Setelah pokok masalah dirumuskan langkah selanjutnya adalah pelaksanaan proyek. Pada tahap ini mahasiswa dapat terjun ke lapangan atau masuk dalam *setting* sosial tertentu untuk mengamati dan menghimpun data. Pengumpulan data akan tergantung dengan masalah pokok dalam proyek, apakah proyek difokuskan pada proses atau produk.

Langkah selanjutnya adalah pengorganisasian. Maksud dari pengorganisasian disini adalah data yang telah dihimpun dari lapangan kemudian dikelompokkan sesuai dengan pokok-pokok masalah dalam proyek tersebut. Tahap selanjutnya, setelah data terhimpun dan dikelompokkan kedalam pokok-pokok masalah maka data-data tersebut di interpretasikan atau dianalisis, tahapan ini dinamakan pengolahan data. Dan setelah data dianalisis sampai pada pengambilan kesimpulan langkah selanjutnya adalah menyusun laporan atau penyajian data.

Pada tahap penyajian data atau penulisan laporan proyek ini setidaknya mengikuti sistematika penulisan yang terdiri dari; 1) Pendahuluan, memuat dasar pemikiran dan strategi menjawab masalah. 2) Pengumpulan data, apa data utama dan antisipasi kesulitan. 3) Bagian inti/pembahasan, temuan utama, minimal 3 sub bagian. 4) Kesimpulan, menjawab apa, mengapa, dan bagaimana. 5) Daftar bacaan, berisi sumber-sumber bacaan yang relevan dengan masalah proyek. 6) Lampiran.

Dalam melakukan penilaian proyek, dalam hal ini guru perlu memperhatikan hal-hal berikut ini :

1. Kemampuan pengolahan, yaitu kemampuan mahasiswa dalam memilih topik, mencari informasi, mengelola waktu dalam pengumpulan data serta penulisan laporan.
2. Relevansi, kesesuaian mata pelajaran dengan mempertimbangkan tahapan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam pembelajaran.
3. Keaslian, proyek yang dilakukan mahasiswa adalah hasil karya mereka, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk, arahan serta dukungan proyek kepada mahasiswa.
- b. Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pelaksanaan penilaian proyek dalam hal ini dosen sangat berperan dalam membimbing mahasiswa baik bekerja secara individu maupun kelompok. Bimbingan dosen sangat diperlukan mulai dari tahap awal mahasiswa akan menentukan topik dalam tugas proyek mereka sampai dengan pembuatan laporan.

B. Evaluasi Pembelajaran berbasis OBE

Outcome-Based Education (OBE) adalah pendidikan yang berpusat pada outcome bukan hanya materi yang harus diselesaikan. OBE mengukur hasil pembelajaran (Outcome) dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan baru yang mempersiapkan mereka pada level global.

Outcome-Based Education (OBE) adalah pendekatan yang menekankan pada keberlanjutan proses pembelajaran secara inovatif, interaktif, dan efektif. Dan OBE berpengaruh pada keseluruhan proses pendidikan dari rancangan kurikulum; perumusan tujuan dan capaian pembelajaran; strategi pendidikan; rancangan metode pembelajaran; prosedur penilaian; dan lingkungan/ekosistem pendidikan.

Outcome adalah pengetahuan (*knowledge*) dan keahlian (*skill*) yang benar-benar harus dapat diukur (*concretely measurable*). Sedangkan Input adalah beberapa jam pelajaran dilakukan atau textbook apa yang digunakan.

Dan penilaiannya berdasarkan kriteria bukan norma. Jadi mahasiswa dinilai berdasarkan capaian terhadap outcome yang telah ditentukan, bukan dibandingkan

dengan mahasiswa lain. Jika mahasiswa belum dapat mencapai level outcome yang ditentukan maka mahasiswa tersebut perlu dibantu untuk mencapai level tersebut.

Minggu	ILO	CPMK	SUB-CPMK	Indikator (%)	Komponen Penilaian dan Sub-Bobot (%)	Bobot (%) SUB-CPMK	Bobot (%) CPMK	Bobot (%) CPL	Nilai Mahasiswa (0-100)	Σ((Nilai mahasiswa) x (Sub-Bobot%))	Ketercapaian CPL Pada Matakuliah (%)								
2	ILO 5	CPMK 2	Sub-CPMK 1	1.1 2 1.2 2	Tugas case study 1	4	4	4	100	4	4								
3	ILO 8	CPMK 8	Sub-CPMK 2	2.1 2 2.2 2	Diskusi case study 1 Tugas case study 2	2 2	4	4	100 100	2 2	2 2								
4	ILO 5	CPMK 5	Sub-CPMK 3	3.1 2 3.2 3	Diskusi case study 2 Tugas case study 3	2 3	5	5	100 100	2 3	2 3								
5-7	ILO 8	CPMK 8	Sub-CPMK 4	4.1 2 4.2 2	Diskusi case study 3 Tugas case study 4	2 2	4	12	100 100	2 2	2 2								
				Sub-CPMK 5	5.1 2 5.1 2	Diskusi case study 4 Tugas case study 5	2 2		4	100 100	2 2	2 2							
			Sub-CPMK 6		6.1 2 6.1 2	Diskusi case study 5 Tugas case study 6	2 2		4	100 100	2 2	2 2							
				ILO 5	CPMK 5	Sub-CPMK 2	2.1 1 2.2 1		Essay tes	2	2	2	100	2	2				
							Sub-CPMK 3			3.1 2 3.2 2	4	4	4	100	4	4			
			Sub-CPMK 4			4.1 1 4.2 1				4	4	4	100	4	4				
						Sub-CPMK 5										5.1 1 5.1 1			
Sub-CPMK 6	6.1 1 6.1 1																		
9-10	ILO 8	CPMK 8	Sub-CPMK 7	7.1 3	Tugas study project 1: Desain Pembelajaran	3	3	6	100	3	3								
			Sub-CPMK 8	8.1 3	Tugas study project 2: Desain Pembelajaran	3	3		100	3	3								
11-15	ILO 8	CPMK 8	Sub-CPMK 4	4.1 1 4.2 2	Tugas kognitif 1, 2, 3	3	3	10	100	3	3								
				Sub-CPMK 5		5.1 1 5.2 2	3		3	101	3	3							
			Sub-CPMK 6			6.1 2 6.2 2	4		4	102	4	4							
				ILO 5		CPMK 5	Sub-CPMK 3		3.3 7	Tugas study project 3: Produk media pembelajaran	7	7	7	100	7	7			
			ILO 1	CPMK 1		Sub-CPMK 4	2.3 5 4.3 5		Observasi Sikap Pribadi	10	10	10	100	10	10				
							Sub-CPMK 5			4.3 4 5.2 4	Tugas study project 4: Produk perencanaan pembelajaran	12	12	12	100	12	12		
	ILO 8	CPMK 8	Sub-CPMK 4	4.3 4 6.2 4	Laporan akhir hasil proyek	12		12	12	100		12	12						
				Sub-CPMK 6			4.3 4 6.2 4												
ILO 5			CPMK 5				Sub-CPMK 2				2.2 3 3.3 5			Presentasi kelompok hasil proyek	5	5	5	100	5
				Sub-CPMK 3							4.3 4 4.3 4								
	ILO 8	CPMK 8			Sub-CPMK 5	5.2 4 6.2 4													
				Sub-CPMK 6		6.2 4													
Total Bobot						100	100	100	2203	100	100								

Gambar 12. Tabel Penilaian dan Evaluasi CPL pada Mata Kuliah

Perbedaan Tradisional Education dan OBE

1. Kurikulum

- Tradisional: Kurikulumnya dari suatu generasi ke generasi berikutnya sama.
- OBE: Berdasarkan kebutuhan lulusan saat bekerja

2. Proses Pembelajaran

- Tradisional: Menyelesaikan materi berdasarkan Silabus
- OBE: Membantu mahasiswa mencapai outcome yang telah ditentukan

3. Penilaian

- Tradisional: Berdasarkan pengetahuan yang dicapai
- OBE: Berdasarkan tingkat output yang ditentukan

Penilaian OBE itu berbeda dengan tradisional, walaupun terlihat sama. Ada pembagian persen tiap evaluasi dalam OBE dalam menilai CPMK, contoh: evaluasi 1: 10% evaluasi 2: 30% evaluasi 3: 20% evaluasi 40% untuk mencapai 100%. CPMK adalah capaian pembelajaran mata kuliah berdasarkan outcome yang ingin dicapai oleh prodi atau perguruan tinggi. Dan outcome yang ingin dicapai ini ditentukan oleh perguruan tinggi berdasarkan masukan stakeholder.

Ketercapaian CPL				Komponen Penilaian dan Sub-Bobot (%)		$\sum((\text{Nilai mahasiswa}) \times (\text{Sub-Bobot\%}))$
S	ILO 1	10 %	10	Observasi Sikap Pribadi	10	10
KU	ILO 2	9 %	9	Esay tes	4	4
				Presentasi kelompok hasil proyek	5	5
P	ILO 5	21 %	21	Tugas case study 1	4	4
				Diskusi case study 2	2	2
				Tugas case study 3	3	3
				Esay tes	2	2
				Tugas study project 3: Produk media pembelajaran	7	7
				Laporan akhir hasil proyek	3	3
KK	ILO 8	60 %	60	Diskusi case study 1	2	2
				Tugas case study 2	2	2
				Diskusi case study 3	2	2
				Tugas case study 4	2	2
				Diskusi case study 4	2	2
				Tugas case study 5	2	2
				Diskusi case study 5	2	2
				Tugas case study 6	2	2
				Esay tes	4	4
				Tugas study project 1: Desain Pembelajaran	3	3
				Tugas study project 2: Desain Pembelajaran	3	3
				Tugas kognitif 1, 2, 3	10	10
				Tugas study project 4: Produk perencanaan pembelajaran	12	12
				Laporan akhir hasil proyek	12	12
100 %				100	100	100

Gambar 13. Ketercapaian CPL pada Mata Kuliah

Pembelajaran tradisional satu kriteria yaitu pengetahuan. Sedangkan OBE multi kriteria yaitu pengetahuan (*knowledge*) dan keahlian (*skill*). Dan apa yang harus dilakukan, yaitu: 1. Menjelaskan pada dosen dan mahasiswa bahwa penilaian bukan hanya penguasaan pengetahuan tatapi juga keahlian. 2. Dosen mengajar

bukan hanya menyelesaikan pengetahuan tapi juga keahlian, untuk masing-masing mahasiswa. 3, Penilaian berdasarkan penguasaan pengetahuan dan keahlian.

KOMPONEN EVALUASI	Penilaian aspek pribadi: Aspek sikap pribadi	10	10
	Tugas case study: Aktivitas partisipatif	15	15
	Tugas case study project: Hasil proyek	25	25
	Diskusi case study: Aktivitas partisipatif	10	10
	Penugasan kognitif: Kognitif-tugas	10	10
	Evaluasi Tengah Semester: Kognitif-UTS	10	10
	Evaluasi Akhir Semester: Kognitif-UAS	20	20
	TOTAL	100	100

KOMPONEN EVALUASI	CPMK 1	CPMK 2	CPMK 5	CPMK 8	JUMLAH				
Penilaian aspek pribadi: Aspek sikap pribadi	10				10				
Tugas case study: Aktivitas partisipatif			7	8	15				
Tugas case study project: Hasil proyek			7	18	25				
Diskusi case study: Aktivitas partisipatif			2	8	10				
Penugasan kognitif: Kognitif-tugas				10	10				
Evaluasi Tengah Semester: Kognitif-UTS		4	2	4	10				
Evaluasi Akhir Semester: Kognitif-UAS		5	3	12	20				
TOTAL	10	9	21	60	100				

KOMPONEN EVALUASI	Sub-CPMK 1	Sub-CPMK 2	Sub-CPMK 3	Sub-CPMK 4	Sub-CPMK 5	Sub-CPMK 6	Sub-CPMK 7	Sub-CPMK 8	JUMLAH
Penilaian aspek pribadi: Aspek sikap pribadi				10					10
Tugas case study: Aktivitas partisipatif	4	2	3	2	2	2			15
Tugas case study project: Hasil proyek			7	4	4	4	3	3	25
Diskusi case study: Aktivitas partisipatif		2	2	2	2	2			10
Penugasan kognitif: Kognitif-tugas				3	3	4			10
Evaluasi Tengah Semester: Kognitif-UTS		2	4	2	1	1			10
Evaluasi Akhir Semester: Kognitif-UAS		3	5	4	4	4			20
Total	4	9	21	27	16	17	3	3	100

Gambar 14. Komponen Evaluasi

C. Kelebihan Penilaian Proyek

Beberapa kelebihan dari jenis penilaian proyek diantaranya:

- 1) Merupakan bagian internal dari proses pembelajaran terstandar, bermuatan pedagogis, dan bermakna bagi mahasiswa.
- 2) Memberi peluang kepada mahasiswa untuk mengekspresikan kompetensi yang dikuasainya secara utuh.
- 3) Lebih efisien dan menghasilkan produk dan memiliki nilai ekonomis.

- 4) Menghasilkan nilai penguasaan kompetensi yang dapat dipertanggung jawabkan dan memiliki kelayakan untuk disertifikasi.

Langkah-langkah dalam penilaian proyek antara lain:

- 1) Tentukan berbagai jenis proyek dalam satu semester.
- 2) Untuk masing-masing proyek, buat jadwal kapan proyek dimulai, kapan masing-masing bagian dari proyek harus diselesaikan, kapan draft awal dikumpulkan, dan kapan produk akhir diharapkan selesai.
- 3) Tunjukkan kepada mahasiswa beberapa sample proyek yang telah selesai.
- 4) Upayakan mahasiswa dapat mengembangkan kriteria untuk menilai kualitas sejumlah proyek yang telah selesai, dari segi penampilan, temuan, atau informasi.
- 5) Upayakan mahasiswa belajar bagaimana menggunakan rubrik yang telah kita berikan sebelumnya.
- 6) Upayakan mahasiswa dapat menyelesaikan proyek dengan bantuan pihak PT dan mitranya.
- 7) Upayakan mahasiswa menyajikan proyek yang telah selesai.
- 8) Mahasiswa menyerahkan proyek untuk dinilai.

Agar pelaksanaan penilaian proyek dapat dipertanggung jawabkan objektivitasnya maka seorang dosen harus membuat beberapa kriteria penilaian agar apa yang akan dinilai oleh guru sesuai dengan kompetensi yang hendak diukur.

Tabel 12.1. Rubrik penilaian proyek :

Aspek	Kriteria Skor		
	3	2	1
Persiapan	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, responden, daftar pertanyaan dengan lengkap.	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, responden, daftar pertanyaan kurang lengkap.	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, responden, daftar pertanyaan tidak lengkap
Pengumpulan Data	Jika daftar pertanyaan dapat dilaksanakan semua dan data tercatat dengan rapi dan lengkap.	Jika daftar pertanyaan dapat dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap.	Jika pertanyaan tidak terlaksana semua dan data tidak tercatat dengan rapi.
Pengolahan Data	Jika pembahasan data sesuai tujuan penelitian	Jika pembahasan data kurang menggambarkan tujuan penelitian	Jika sekedar melaporkan hasil penelitian tanpa membahas data
Pelaporan Tertulis	Jika sistematika penulisan benar, memuat saran, bahasa komunikatif.	Jika sistematika penulisan benar, memuat saran, namun bahasa kurang komunikatif	Jika penulisan kurang sistimatis, bahasa kurang komunikatif, kurang memuat saran

Tabel 12.2. RUBRIK KERJA Team Based Project MBKM

Nama Proyek :
 Nama Mata Kuliah :
 Kelompok :
 Pengampu : Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos,I.,M.Pd.

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Penentuan Proyek/Pertanyaan Mendasar	1. Persiapan formulasi problem (memilih tema proyek, membuat pertanyaan, membuat list, membuat definisi, memilih dan memutuskan proyek, memformulasi problem dan hipotesis). 2. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan mahasiswa dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui <i>PjBL</i> , proses <i>inquiry</i> dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (<i>a guiding question</i>) dan membimbing mahasiswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. 3. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung mahasiswa dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. <i>PjBL</i> merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha mahasiswa.				
2	Perencanaan 1. Review Artikel 2. Berkelompok sesuai kebutuhan 3. Analisa masalah 4. Menyusun Metode (Observasi/Wawancara) 5. Pedoman Kerja/Instrumen	1. Mendesain rencana proyek 2. Menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permasalahan yang telah dipilih 3. Memberikan gambaran besar proyek yang akan dikerjakan 4. Persiapan yang harus dilakukan 5. Pelaksanaan proyek aktivitas apa saja, menyusun laporan proyek hingga mempresentasikan hasil proyek. 6. Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek 7. Perencanaan kegiatan proyek harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.				
3	Pelaksanaan dan Langkah 1. Persiapan alat 2. Topik atau pertanyaan yang diajukan 3. Informasi yang didapatkan 4. Mini Riset	1. Menyusun instrumen alat yang digunakan 2. Berkomunikasi dengan pihak terkait (responden) 3. Melakukan pengumpulan data 4. Mengolah dan menyajikan data 5. Menganalisis data 6. Pemantauan Kemajuan Proyek 7. Mengerjakan tahap-tahap proyek yang sudah dijadwalkan 8. Setiap anggota kelompok mengerjakan tugas masing-masing dengan sebaik-baiknya (pembagian peran) 9. Menyediakan sumber informasi tambahan yang dapat mendukung kelancaran kegiatan proyek.				
4	Pelaporan 1. Hasil Produk	1. Melakukan pembahasan pelaksanaan dan hasil proyek 2. Menyusun laporan proyek secara lengkap				

	2. Presentasi kelompok/Seminar	3. Presentasi/Seminar Hasil yang lebih luas melalui daring atau luring				
5	Kerjasama	1. Punya Visi dan Misi yang Sama. 2. Membangun Rasa Percaya. 3. Jalinan Komunikasi yang Lancar. 4. Adakan Kegiatan Bersama secara Rutin. 5. Pahami Peran dan Tanggung Jawab. 6. Meningkatkan Kompetensi Tim. 7. Menghormati dan Menghargai.				
6	Luaran dan Produk 1. Buku/Bookchapter 2. Jurnal 3. Prosiding 4. HaKi/Paten 5. Vidio/Youtube 6. Dokumen Laporan	1. Publikasi Hasil Proyek 2. Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada mahasiswa yang lain, dosen, masyarakat pihak-pihak yang terkait dengan proyek.				
7	Refleksi proses dan hasil proyek	1. Melakukan evaluasi dan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek 2. Dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan				
8	Evaluasi Proyek	1. <i>Self-assessment</i> (penilaian diri) penting dilakukan untuk merefleksikan diri mahasiswa sendiri, tidak hanya menunjukkan apa yang mahasiswa rasakan dan apa yang seharusnya mahasiswa berhak dapatkan. Mahasiswa merefleksikan dirinya seberapa baik mereka bekerja dalam kelompok dan seberapa baik mahasiswa berkontribusi, bernegosiasi, mendengar dan terbuka terhadap ide-ide teman dalam kelompoknya. Mahasiswa pun mengevaluasi hasil proyeknya sendiri, usaha, motivasi, ketertarikan dan tingkat produktivitas. 2. <i>Peer Assessment</i> (penilaian antar mahasiswa) merupakan elemen penting pada penilaian Project Based Learning: dosen tidak akan selalu bersama semua mahasiswa di setiap waktu dalam proses pengerjaan proyek, dan peer assessment akan memudahkan untuk menilai mahasiswa secara individu dalam sebuah kelompok. Mahasiswa menjadi kritis terhadap kerja temannya dan berupaya untuk saling memberikan umpan balik. 3. Rubrik penilaian produk, Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan mahasiswa membuat produk-produk teknologi dan inovasi. 4. Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu: ○ Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan mahasiswa dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk. ○ Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan mahasiswa dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik. ○ Tahap penilaian produk (<i>appraisal</i>), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan mahasiswa sesuai kriteria yang ditetapkan.				
Total Skor						

12.3. Contoh Rekapitulasi Laporan Tugas Mahasiswa

NO.	KELAS/ KELOMPOK	TANGGAL MASUK	JENIS TUGAS INDIVIDU/KELOMPOK					KETERANGAN	
			REVIEW	VEDEO	LAPORAN	PPT	ARTIKEL		
1.	PGSD 5B								
	Klp 2	7/11/22						sudah direview	
2.	PGSD 5D								
	Klp 3	7/11/22	V	Klp 3					
	Klp 4	7/11/22	V	Klp 4					
	Klp 6	7/11/22	V	Klp 6					
3	PGSD ID								
	Klp 1	7/11/22	V	100%					
	Klp 2	7/11/22	V	100%					
	Klp 4	7/11/22	V	100%					
4.	PGSD 5A								ok
	Klp 3	9/11/22	V	90%	100%	100%	90%		
	Klp 2	9/11/22	V	90 %	100%	100%	90%	Ucapan terima kasih	
	Klp 5	9/11/22	V	100%	100%	100%	80%		
	Klp 4	9/11/22	V	100%	100%	100%	90%		
	Klp 1	9/11/22	V	100%	100%	100%	90%	Tidak ada foto Rina Umay	
	Klp 6	9/11/22	V	100%	100%	100%	90%		
5.	Geologi 5B								
	Klp 2	16/11/22	V	60 %	60 %			Belum ada yang laporan	
	Klp 4	16/11/22	V	90 %					

	Klp 3	16/11/22	V	30 %				tiktok
	Klp 1	16/11/22	V	100%	70 %			tiktok
	Klp 5	16/11/22	V	90 %				Youtube
		16/11/22						
6.	Geologi 5A							
	Klp 5	17/11/22			40 %			
7.	PGSD 1G							
	Klp 1	10/11/22	V		70%			
	Klp 4	10/11/22	V	100%	90%			Youtube, tiktok
	Klp 6	10/11/22	V		70%			
	Klp 3	10/11/22	V		80 %			
	Klp 5	16/11/22	V	100%	80%			Tidak ada Sota dan terbalik hasil dengan pembahasan Youtube
8.	PLS 3B							
	Klp 3	10/11/22	V	70%	80%			Video tiktok sudah
	Klp 2	10/11/22	V	100%	80%			Tidak ada daftar Pustaka Tiktok
	Klp 1	10/11/22	V		70%			
9.	PGSD 1F							
	Klp 7	16/11/22	V	100%	100%			Youtube, tiktok

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219.
- Arbarini, M., Rahmat, A., Ismaniar, I., Siswanto, Y., & others. (2022). Equivalency Education: Distance Learning and Its Impact in Indonesia. *Journal of Nonformal Education*, 8(1).
- Arifin, S., Abidin, N., & Al Anshori, F. (2021). Kebijakan Merdeka Belajar dan Implikasinya terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 65–78.
- Aiman, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(3), 1–12.
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Anbiya, B. (2020). Filsafat Progresivisme dan Implikasinya terhadap Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai General Education di Indonesia. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 301–311.
- Arifin, S., & Muslim, M. O. H. (2020). Tantangan Implementasi Kebijakan “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka” pada Perguruan Tinggi Islam Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 3(1).
- Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, cetakan ketiga, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010)
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205.
- Cooley, A. (2008). Legislating Character: Moral Education in North Carolina’s Public Schools. *Educational Studies*, 43(3), 188–205.
- Cohen, B.A. (2017). [How Should Novelty be Valued in Science?. \[ncbi.nlm.nih.gov\]](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31511111/)
- What is novelty in Research. [\[editage.com\]](https://editage.com) “Selecting and developing a legal research topic”. The University of Melbourne. https://unimelb.libguides.com/research_topic
- How do I find out the right novelty of a research easily? [https://www.researchgate.net/post/How do I find out the right novelty of a certain research easily](https://www.researchgate.net/post/How_do_I_find_out_the_right_novelty_of_a_certain_research_easily)
- Blessing, L. T. M., & Chakrabarti, A. (2009). [Writing Up: Publishing Results. In DRM, a Design Research Methodology \(s. 215-230\). London: Springer. https://doi-org.proxy1-bib.sdu.dk/10.1007/978-1-84882-587-1](https://doi-org.proxy1-bib.sdu.dk/10.1007/978-1-84882-587-1)

- Furseth, I. & Everett, E. L. (2013). A guide for searching the literature. In *Doing your Masters' dissertation*, (kap. 5). London: SAGE.
- Furseth, I. & Everett, E. L. (2013). Reviewing research literature. In *Doing your Masters' dissertation*, (kap. 6). London: SAGE.
- Oliver, P. (2013). The literature review. In *Writing your Thesis*, (kap. 9) London: SAGE.
- Dela K., A. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum, *Penilaian Proyek*, (Jakarta : Balitbang Depdiknas, 2004)
- Elihami, E. (2021). RADECE (Reading, Answer, Discuss, Create and Evaluation): E-Learning Model “Merdeka Belajar” through Higher of Think of Al-Islam and Kemuhammadiyah. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 209–218.
- Hartati Muchtar, (2010). Penerapan Penilaian Autentik Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.14/Tahun ke-9
- Mimin Haryati (2010), *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, cetakan keenam, (Jakarta : Gaung Persada Press
- Ibrahim, F., Rahmat, A., Isa, A. H., Husain, R., Zubaidi, M. (2022). *Relationship between internship and entrepreneurial spirit with youth independence in paris village, Gorontalo Regency*.
- Meke, K. D. P., Astro, R. B., & Daud, M. H. (2022). Dampak Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 675–685.
- Mirnawati, M., Rahmat, A. (2022). Regulasi Penulisan Buku Ajar bagi Guru di Perguruan Tinggi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 751–758.
- Mobo, F. D., Garcia, A. L. R., Rahmat, A. (2022). The Cultural Perspective Of Filipino In Times Of Pandemic. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(1), 239–244.
- Mustari, M. (2022). *Manajemen Pendidikan Di Era Merdeka Belajar*. Bandung. Indonesia: Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Nehe, B. M. (2021). Analisis konsep implementasi merdeka belajar-kampus merdeka dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 di masa pendemik di STKIP Setia Budhi Rangkasbitung 2021. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Setia Budhi*, 1(1), 13–19.
- Prakoso, B. H., Ramdani, Z., & Rahmah, B. (2021). Teacher'S Perception on Merdeka Belajar Policy. *Indonesian Journal of Educational Assessment*, 3(2), 1–10.

- Purwanti, E. (2021). Preparing the implementation of merdeka belajar--kampus merdeka policy in higher education institutions. *4th International Conference on Sustainable Innovation 2020--Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020)*, 384–391.
- Sihombing, A. A., Anugrahsari, S., Parlina, N., & Kusumastuti, Y. S. (2021). Merdeka Belajar in an Online Learning during The Covid-19 Outbreak: Concept and Implementation. *Asian Journal of University Education*, 17(4), 35–48.
- Sumarna Surapranata, *Panduan Penulisan Tes Tertulis : Implementasi Kurikulum 2004*, cetakan ketiga, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007)
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka belajar kampus merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38.
- Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 203–219.
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120–133.
- Rahmat A (2022) Team Based Project Learning Model on The MBKM Course in The Department of Nonformal Education
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne/article/view/34194>
DOI: <https://doi.org/10.15294/jne.v8i2.34194>
- Rahmat A. (2022). Bridging Industry 4.0 Amidst The Pandemic
<https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/823/368>
- Rahmat A (2021). Clustering in Education
http://www.ersj.eu/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=109&dir=ASC&order=name&Itemid=154&limit=5&limitstart=20
- Rahmat A (2021). Mapping of Leadership Species Protection for the Sustainable Economic Growth of Local Communities
http://www.ersj.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=985
- Rahmat A (2020). Supply Chain Operation Reference in the Indonesian Non-Formal Education: An Analysis of Supply Chain Management Performance
<http://ojs.excelingtech.co.uk/index.php/IJSCM/article/view/2522>
- Amirudin, A. dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Mahasiswa SMA*. Jurnal Pendidikan Geografi. Vol. 20. No.1. Jauari 2015.

- Arends, Richard. (2001). *Classroom Instructional Management*. New York: The Mc Graw-Hill Company.
- Asan, A dan Haliloglu, Z. (2005). *Implementing Project Based Learning In Computer Classroom*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, volume 4 Issue 3. <http://www.tojet.net/articles/4310.doc>. Diakses 3-4-2008
- Berenfeld B. (1996). *Linking Students to the Info-sphere*. *Technology Horizon in Education Journal*, 23, 76 – 84.
- Cord, (2021). *Contextual Learning Resource*. <http://www.cord.org>.
- Doppelt, Y. (2005). *Assessment of project based learning in a mechatronics context*. *Journal of Technology Education*. Vol 16 no.2: 7-24
- Doppelt, Y. (2003). *Implementation and assessment of project-based learning in flexible environment*. *Instructional Journal of Technology and Design Education*. Volume 13 Page 255-272.
- George Lucas Educational Foundation. (2005). *Instructional module project based learning*. [Online]. Diakses dari <http://www.edutopia.org/modules/pbl/project-based-learning>
- George Lucas (2014). *Project Based Learning vs. Problem-Based Learning vs. X-BL* [Online]. Diakses dari http://www.edutopia.org/Project-based-learning-vs.-Problem-Based-Learning-vs.-X-BL_edutopia.html
- Johnson, L., & Lamb, A. (2007). *Project, Problem, and Inquiry-Based Learning*. [Online]. Diakses dari <http://eduscapes.com/tap/topic43.htm>
- Kemdikbud. (2014). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015: Mata pelajaran IPA SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Laboy-Rush, D. (2010). *Integrated STEM education through Project based learning*. <http://www.learning.com/stem/whitepaper/> integrated-STEM-through Project-based-Learning.
- Marchaim, U. (2001). *High-school Student Research at Migal Science Institute in Israel*. *Journal of Biological Education*, 354, 178
- NYC Departement of Education (2009). *Project Based Learning: Inspiring Middle School Student to Engage in Deep and Active Learning*. New York: Division of Teaching and Learning Office
- Okudan. Gul E. dan Sarah E. Rzasa. (2004). *A Project-Based Approach to Entrepreneurial Leadership Education*. *Journal Technovation*. Desember. Volume XX. Page 1-16.
- Santi, T.K. (2011). *Pembelajaran Berbasis Proyek Project Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan*. *Jurnal Ilmiah PROGRESIF*. Vol. 7 No. 21 Desember 2011.

- Santyasa. (2006). *Pembelajaran Inovatif: Model Kolaboratif, Basis, dan Orientasi NOS*. Seminar Jurusan Pendidikan Fisika IKIP Negeri Singaraja
- Sastrika, I.A.K, (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pemahaman Konsep Kimia dan Keterampilan Berpikir Kritis*. e-Jurnal Program Pascasarjana Vol 3 Tahun 2013. Singaraja: PMIPA Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Thomas, J.W. (1999). *Project Based Learning: A Handbook of Middle and high School Teacher*. New York: The Buck Institute for Education.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. California : The Autodesk Foundation.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas*. Jakarta : Cerdas Pustaka Publisher.
- Wena, Made.(2013). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Widiantini. (2014). *Laporan Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPTK.
- Bryson, J.M.(2000). *Perencanaan Strategis Bagi Organisasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Compton, J.L. & McClusky, H.Y.(1980). *Community Education For Community Development*. London: Jossey-Bass Publisher.
- Dhakiri, M.H.(2000). *Paulo Freire, Islam dan pembebasan*. Jakarta: Djambatan
- Freire, P.(1986). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Praeger.
- I Gede Suyatno (1986), *Program Pengabdian pada Masyarakat Bentuk, Jenis dan Sifatnya*, dalam Metodologi PPM, Lampung: Universitas Lampung
- Knowles, M.(1978). *The Adult Learner; A Neglected Species*. Tokyo: Gulf Publishing Company.
- Panduan (2000). *Pendidikan Musyawarah*. Jakarta: Sekretariat Bina Desa.
- Soetrisno, L.(1995). *Menuju Masyarakat Partisipatif*. Yogyakarta: Kanisius
- Sudjana (2000). *Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Luar Sekolah dan Pengembangan sumber Daya Manusia*. Bandung: Falah Production.
- Sumarno (1999). *Tinjauan Terhadap Kurikulum Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam*, Makalah sarasehan”Pengembangan Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam.

- Suwarto, Y.(1995) *Pengorganisasian Rakyat Melalui Pendidikan Musyawarah*, makalah yang disampaikan pada pelatihan Pendidikan Musyawarah, Jakarta: Sekretariat Bina Desa.
- T. Moeljarto.(1995). *Politik Pembangunan*; Sebuah analisis, Konsep, Arah dan strategi. Yoyakarta: Tiara Wacana.
- Zulminarni, N.(1997). *Gender dan Pengembangan Masyarakat*; Sebuah Tinjauan Konseptual, dalam Mengkontruksi Realitas Dengan Perspektif Gender. Yogyakarta: Serikat Pekerja Bersama Yogyakarta.
- MacDonell, C.(2007). *Project-Based Inquiry Units for Young Children: First Step to Research for Grade Pre-K-2*.Ohio: Linworth Publishing,Inc
- Amirudin, A. dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembeajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Geografi. Vol. 20. No.1. Jauari 2015.
- Arends, Richard. (2001). *Classroom Instructional Management*. New York: The Mc Graw-Hill Company.
- Asan, A dan Haliloglu, Z. (2005). *Implementing Project Based Learning In Computer Classroom*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, volume 4 Issue 3. <http://www.tojet.net/articles/4310.doc>.Diakses 3-4-2008
- Berenfeld B. (1996). Linking Students to the Info-sphere. *Technology Horizon in Education Journal*, 23, 76 – 84.
- Cord, (2001.) *Contextual Learning Resource*. <http://www.cord.org>. Diakses 3 Desember 2006
- Doppelt, Y. (2005). Assessment of project based learning in a mechatronics context. *Journal of Technology Education*. Vol 16 no.2: 7-24
- Doppelt, Y. (2003). Implementation and assessment of project-basd learning in flexible environment. *Instructional Journal of Technology and Design Education*. Volume 13 Page 255-272.
- George Lucas Educational Foundation. (2005). *Instructional module project based learning*. [Online]. Diakses dari <http://www.edutopia.org/modules/pbl/project-based-learning>
- Laboy-Rush, D. (2010) *Integrated STEM education through Project based learning*. <http://www.learning.com/stem/whitepaper/> integrated-STEM-through Project-based-Learning.
- Marchaim, U. (2001). *High-school Student Research at Migal Science Institute in Israel*. *Journal of Biological Education*, 354, 178
- NYC Departement of Education (2009). *Project Based Learning: Inspiring Middle School Student to Engage in Deep and Active Learning*. New York: Division of Teaching and Learning Office
- Okudan. Gul E. dan Sarah E. Rzasa. (2004). A Project-Based Approach to Entreprenurial Leadership Education. *Journal Technovation*. Desember. Volume XX. Page 1-16.
- Santi, T.K. 2011. Pembelajaran Berbasis Proyek Project Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah PROGRESIF*. Vol. 7 No. 21 Desember 2011.

- Santyasa. (2006). *Pembelajaran Inovatif: Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Orientasi NOS*. Seminar Jurusan Pendidikan Fisika IKIP NEGERI Singaraja, hal. 12.
- Sastrika, I.A.K, dkk. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pemahaman Konsep Kimia dan Keterampilan Berpikir Kritis*. e-Jurnal Program Pascasarjana Vol 3 Tahun 2013. Singaraja: PMIPA Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Thomas, J.W. (1999). *Project Based Learning: A Handbook of Middle and high School Teacher*. New York: The Buck Institute for Education.
- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Bell,B.F. (1995). *Children's Science, Contructivism and learning in science*. Victoria: Deakin University Pers
- Bell S (2010). *Project Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. Cleanse House 83:39-43.
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00098650903505415#.U7vTd5RdVQ0>
- Blessing, L. T. M., & Chakrabarti, A. (2009). [Writing Up: Publishing Results. In DRM, a Design Research Methodology \(s. 215-230\). London: Springer.](https://doi-org.proxy1-bib.sdu.dk/10.1007/978-1-84882-587-1)
<https://doi-org.proxy1-bib.sdu.dk/10.1007/978-1-84882-587-1>
- Furseth, I. & Everett, E. L. (2013). *A guide for searching the literature. In Doing your Masters' dissertation*, (kap. 5). London: SAGE.
- Furseth, I. & Everett, E. L. (2013). *Reviewing research literature. In Doing your Masters' dissertation*, (kap. 6). London: SAGE.
- Oliver, P. (2013). *The literature review. In Writing your Thesis*, (kap. 9) London: SAGE.

GLOSARIUM

1. Asesmen : proses pengumpulan data dan dokumentasi belajar, serta perkembangan anak.
2. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.
3. Belajar Aktif : kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksi rangsangan dan memecahkan masalah.
4. Belajar Mandiri : kegiatan atas prakasa sendiri dalam menginternalisasi pengetahuan, sikap dan keterampilan tanpa tergantung atau mendapat bimbingan langsung dari orang lain.
5. Buku Suplemen : buku yang berfungsi sebagai bahan pengayaan bagi anak, baik yang berhubungan dengan pelajaran maupun yang tidak.
6. Desain Pembelajaran : cara-cara untuk merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu.
7. Desiminasi. Suatu kegiatan akademik di mana seseorang mempresentasikan apa yang telah dipelajari kepada suatu kelompok atau kelas, dan menjawab pertanyaan mengenai presentasinya dari anggota kelompok atau kelas.
8. E EFA : Education For All, prinsip pendidikan yang diprakarsai oleh UNESCO. EFA dikembangkan sebagai prinsip dasar bahwa setiap penduduk dunia wajib memiliki akses yang sama dalam memperoleh pendidikan dasar yang berkualitas.
9. Evaluasi Pendidikan : kegiatan pengendalian, penjaminan dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang dan sejenisnya sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan.
10. Ikhtisar: poin-poin penting di dalam suatu buku.
11. Indikator : karakteristik, ciri-ciri, tanda-tanda, perbuatan atau respons yang harus dapat dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kompetensi dasar tertentu.
12. Interaksi Edukatif : komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik yang mengarah kepada tujuan pendidikan.
13. Kecakapan Hidup : Life Skills, kecakapan-kecakapan yang diperlukan peserta didik dalam mengatasi berbagai macam persoalan hidup dan kehidupan.
14. Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur : kegiatan pembelajaran berupa pendalaman materi pembelajaran oleh peserta didik yang dirancang untuk mencapai standar kompetensi dan waktu penyelesaiannya diatur sendiri oleh peserta didik.
15. Kegiatan Pembelajaran. Kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Kegiatan yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran harus mengembangkan kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik.
16. Kesahihan : lihat *Validitas*.

17. Ketuntasan Belajar : tingkat ketercapaian kompetensi setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.
18. Kognitif: kemampuan yang berkaitan dengan proses rasional untuk menguasai ilmu pengetahuan.
19. Kolaboratif. Kerjasama dalam pemecahan masalah dan atau penyelesaian suatu tugas di mana tiap anggota melaksanakan fungsi yang saling mengisi dan melengkapi.
20. Kolokium: kegiatan presentasi yang dilakukan oleh seseorang untuk menjelaskan apa saja yang telah dipelajari selama proses pembelajaran.
21. Kompetensi. Seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu.
22. Kooperatif. Kegiatan yang dilakukan dalam kelompok demi kepentingan bersama.
23. Kurikulum. Seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.
24. Literasi: kemampuan dan pengetahuan seorang individu untuk mengolah informasi dan ilmu pengetahuan untuk aktivitas tertentu.
25. Literatur: bahan bacaan yang digunakan sebagai sumber informasi mengenai berbagai aktivitas, baik ilmu pengetahuan maupun hal nonformal.
26. Media Pembelajaran mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT Task Force, 1977:162) (dalam Latuheru, 1988:11). Robert Heinich dkk (1985:6) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sander*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).
27. Metode Pembelajaran : cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
28. Model Pembelajaran : sebuah bentuk pembelajaran yang digambarkan secara runut dan disajikan secara khas oleh guru, bingkai konsep dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.
29. Pembelajaran Berbasis Masalah. Pengorganisasian proses belajar yang dikaitkan dengan masalah konkret yang dapat ditinjau dari berbagai disiplin keilmuan atau mata pelajaran.
30. Pembelajaran Berbasis Proyek. Pengorganisasian proses belajar yang dikaitkan dengan suatu objek konkret yang dapat ditinjau dari berbagai disiplin keilmuan atau mata pelajaran.
31. Pembelajaran. Proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
32. Pendekatan Pembelajaran : titik tolak pendidik atas proses pembelajaran, merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang

melatarbelakangi perancangan suatu metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

33. Pendidik. Tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.
34. Pengertian penilaian yang ditekankan pada penentuan nilai suatu obyek juga dikemukakan oleh Nana Sudjana. Ia menyatakan bahwa penilaian adalah proses menentukan nilai suatu obyek dengan menggunakan ukuran atau kriteria tertentu, seperti Baik, Sedang, Jelek. Seperti juga halnya yang dikemukakan oleh Richard H. Lindeman (1967) *"The assignment of one or a set of numbers to each of a set of person or objects according to certain established rules"*.
35. Penilaian Beracuan Kriteria : penilaian yang membandingkan hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria atau standar yang ditetapkan.
36. Penilaian Diri : teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk menilai diri sendiri akan berbagai hal.
37. Penilaian Inventori : teknik penilaian melalui skala psikologis yang dipakai untuk mengungkapkan sikap, minat dan persepsi peserta didik terhadap suatu objek psikologis.
38. Penilaian Observasi : penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran).
39. Penilaian Produk : penilaian yang dilakukan terhadap proses (persiapan dan pembuatan) serta hasil karya peserta didik.
40. Penilaian Proyek : penilaian yang dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta didik untuk melakukan suatu proyek yang melibatkan pengumpulan, pengorganisasian, analisis data dan pelaporan hasil kerjanya dalam kurun waktu tertentu.
41. Peningkatan Mutu Pendidikan adalah suatu proses yang sistematis, yang dilakukan secara terus-menerus dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan sekolah. Peningkatan mutu ini terkait dengan tiga aspek yang perlu dicermati, yaitu: peningkatan kualitas lulusan, peningkatan kualitas proses belajar-mengajar, dan penciptaan kultur sekolah
42. Penugasan : pemberian tugas kepada peserta didik baik secara perseorangan maupun kelompok.
43. Penugasan Terstruktur : pendalaman materi pembelajaran oleh peserta didik untuk mencapai standar kompetensi dan waktu penyelesaiannya ditentukan oleh pendidik.
44. Portofolio. Suatu berkas karya yang disusun berdasarkan sistematika tertentu, sebagai bukti penguasaan atas tujuan belajar.
45. Praktikum : bagian dari pengajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk menguji dan melaksanakan dalam materi teoritis ke dalam keadaan nyata.
46. Prestasi : adalah hasil yang telah dicapai (dari hal yang telah dilakukan, dikerjakan dsb).
47. Proses Belajar Mengajar merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antara manusia, sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh dan manusia tumbuh melalui belajar. Kegiatan belajar-mengajar merupakan dua

hal yang tidak dapat dipisahkan, sebab siswa melakukan kegiatan belajar karena guru mengajar, atau guru mengajar agar siswa belajar.

48. Psikomotor : berkaitan dengan anggota badan/gerak fisik.
49. Referensi: buku yang dianjurkan untuk dibaca sebagai sumber suatu karya ilmiah.
50. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penjabaran silabus yang menggambarkan rencana prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi. RPP digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan.
51. Silabus : penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi, mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar.
52. SKS: Sistem kredit semester: besaran beban yang ada di dalam setiap mata pelajaran/kuliah.
53. Strategi pengajaran adalah: siasat/taktik yang harus dipikirkan / direncanakan guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Strategi pengajaran ini akan menampak pada dimensi perencanaan ataupun pelaksanaan pengajaran.
54. Struktur Kurikulum. Pola dan susunan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kedalaman muatan kurikulum pada setiap mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan dituangkan dalam kompetensi yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam struktur kurikulum.
55. Sumber Belajar. Segala sesuatu yang mengandung pesan, baik yang sengaja dikembangkan atau yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman dan atau praktik yang memungkinkan terjadinya belajar. Sumber belajar dapat berupa narasumber, buku, media non-buku, teknik dan lingkungan.
56. Teknik Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

INDEKS

A

Artikel, 70, 78, 81, 120, 125, 132, 148, 150,
159, 162, 164, 167, 168, 169, 170, 181,
192

B

Bekerja sama, 192
Berbagi, 20, 192
Berdebat, 192
Berdiskusi, 192
Berpikir kritis, 192
Buku, 44, 112, 115, 141, 182, 186, 192, 196

C

CPL, 51, 53, 54, 55, 56, 66, 67, 85, 192

D

Desain, 1, 4, 5, 41, 185, 191, 192
Desiminasi, 37, 86, 120, 192
Dinamika kelompok, 192
Dunia nyata, 192

F

Fasilitator, 4, 8, 9, 10, 192
Fleksibel, 192

H

HaKI, 38, 125, 126, 192
Hasil, 30, 31, 38, 65, 66, 72, 76, 85, 86, 102,
106, 107, 110, 111, 120, 128, 141, 165,
167, 168, 171, 173, 175, 181, 182, 192

I

Ide Baru, 192
IMRAD, 72, 80, 132, 145, 164, 167, 168,
169, 170, 192
indeks, 162, 166, 192
Independent, 192
Inovatif, 189, 191, 192

J

Jadwal, 30, 61, 85, 120, 181, 192

Jurnal, 70, 72, 78, 80, 81, 127, 130, 145,
159, 160, 161, 162, 163, 182, 185, 186,
187, 188, 189, 190, 191, 192

K

Kapasitas, 192
Kebebasan, 192
Kelas, 50, 52, 108, 120, 189, 192
Kemandirian, 192
Kemanusiaan, 192
Kepemimpinan, 117, 121, 192
Kepribadian, 192
Kesadaran, 192
Kewirausahaan, 121, 185, 192
Kolaborasi, 47, 192
Kreativitas, 192
Kurikulum, 22, 45, 55, 65, 66, 185, 186,
187, 188, 189, 191, 192

L

Laporan, 19, 20, 108, 109, 110, 111, 130,
141, 182, 183, 189, 192

M

Magang, 110, 192
Manajemen, 68, 69, 91, 93, 164, 185, 186,
187, 189, 192, 196
Masalah Bimbingan, 192
Membuat keputusan, 192
Membuat rencana penelitian, 20, 192
Mencari informasi, 192
Mencatat temuan, 192
Mengajukan pertanyaan, 20, 30, 192
Mengarahkan pertanyaan, 192
Menginterpretasikan informasi, 193
Menulis, 110, 128, 132, 154, 167, 187, 190,
193
Merancang seluruh proyek, 193
Merdeka belajar, 1, 45, 48, 187, 193
Metode, 35, 61, 68, 72, 76, 80, 85, 100, 101,
111, 145, 167, 175, 181, 185, 193
Metode Kasus, 193
Monitoring, 193

N

Novelty, 80, 81, 82, 142, 143, 144, 145, 185, 193

O

Otonom, 193

P

Partisipatif, 189, 193

Pembahasan, 76, 86, 111, 175, 193

Pembelajaran, 1, 2, 3, 4, 5, 11, 14, 16, 17, 18, 21, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 65, 66, 68, 99, 100, 123, 181, 185, 187, 188, 189, 190, 191, 193

Pembelajaran kreatif, 24, 25, 26, 193

Pemecahan masalah, karya, 193

Pendahuluan, 73, 165, 166, 175, 178, 193

Pendidikan, 32, 34, 35, 45, 46, 48, 51, 55, 68, 69, 80, 100, 120, 121, 145, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 196

Penelitian, 6, 20, 35, 50, 75, 80, 81, 109, 137, 139, 140, 145, 165, 170, 172, 186, 189, 193

Pengalaman, 17, 30, 60, 135, 193

Pengalaman belajar, 193

Penggerak, 193

Pengorganisasian, 92, 190, 193

Penilaian, 59, 63, 64, 101, 177, 178, 179, 182, 186, 193

Penutup, 193

Penyelidikan konstruktivisme, 193

penyunting, 196

Perencanaan, 23, 24, 30, 31, 35, 50, 85, 92, 132, 181, 189, 193

Pertanyaan, 15, 30, 37, 136, 181, 193

Pertanyaan Mendasar, 30, 181, 193

Praktik, 62, 193

Prewriting, 170, 193

Produk, 12, 14, 17, 28, 30, 87, 123, 181, 182, 193, 196

Prosiding, 130, 182, 186, 193

Proyek, 1, 2, 3, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 21, 22, 24, 29, 30, 32, 37, 38, 39, 40, 41, 48, 49, 85, 91, 93, 100, 108, 111, 120, 177, 179, 181, 182, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 193

Publikasi, 1, 28, 38, 44, 50, 78, 87, 120, 121, 123, 159, 163, 182, 193

Publikasi ilmiah, 44, 50, 120, 193

Publishing, 69, 174, 185, 189, 190, 191, 193

R

Refleksi, 38, 182, 193

Research Gap, 75, 139, 140, 167, 193

Review, 49, 70, 72, 74, 78, 81, 174, 181, 189, 193

Revisi, 147, 149, 150, 193

RPS, 31, 32, 51, 65, 66, 193

S

Seminar, 35, 50, 86, 112, 113, 116, 117, 120, 122, 118, 181, 186, 189, 191, 193

Sentralistis, 193

Sentralitas, 193

Sikap, 193

SINTA, 122, 193

Sintak, 29, 170, 193

Skenario, 193

State of The Art, 80, 137, 144, 145, 171, 194

Swasunting, 151, 152, 156, 194

T

Template, 170, 194

Tiktok, 124, 184, 194

Tugas, 17, 47, 68, 81, 177, 183, 194

Tujuan Bersama, 194

Y

Youtube, 100, 124, 182, 184, 194

BIOGRAFI SINGKAT PENULIS



Abdul Rahmat, Professor Manajemen Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Gorontalo, Lahir di Sukabumi, 05 Maret 1978. Ia menyelesaikan program strata satu (SI) pada tahun 2002 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tahun 2004 ia memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Universitas Negeri Yogyakarta. Pada tahun 2012, ia memperoleh gelar Doktor (S3) di Universitas Negeri Jakarta Program Studi Manajemen Pendidikan. Sejak tahun 2008, ia mengabdikan pada Universitas Negeri Gorontalo, baik sebagai dosen pengasuh mata kuliah ilmu pendidikan dan manajemen maupun sebagai pengelola, pembimbing dan pengembang kreativitas wirausaha mahasiswa. Tahun 2019- Sampai sekarang menjabat Ketua Program Studi S2 Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. Sebagai akademisi, ia aktif melakukan berbagai kegiatan keilmuan di tingkat regional, nasional dan internasional. Dia telah banyak menghadiri seminar di berbagai kampus dan provinsi, baik sebagai peserta maupun sebagai pembicara dan beberapa karyanya telah dimuat di jurnal nasional, buku dan media cetak. Sampai saat ini, berbagai jenis buku telah ia tulis, mulai dari buku populer, referensi dan buku ajar. Untuk korespondensi melalui abdulrahmat@ung.ac.id.



Mohamad Zubaidi, Lahir di Sumenep, 22-Oktober-1966. Riwayat Pendidikan S1 1987-1993 IKIP Surabaya Bidang Ilmu Pendidikan Luar sekolah judul skripsi Pengaruh masuknya pendidikan formal terhadap pembelajaran tradisional di beberapa pondok pesantren di kabupaten pamekasan; S2 2002-2005 Universitas Negeri Malang Bidang Ilmu Pendidikan Luar sekolah judul tesis Partisipasi Kelompok Pengajian pada Kegiatan Belajar Keaksaraan Fungsional di Kabupaten Pamekasan, S3 2008-2014 UPI Bandung Bidang Ilmu Pendidikan Luar sekolah judul disertasi Pengembangan Model Pembelajaran Program Keaksaraan Fungsional berorientasi nilai budaya dalam rangka meningkatkan kehidupan berkarya (studi pada pola kehidupan belajar komunitas Bali di Gorontalo). Sekarang menjadi dosen pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.



Mira Mirnawati adalah seorang dosen, penulis, dan penyunting. Profesi dosen digelutinya sejak beliau lulus S-2 tahun 2015 dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Gorontalo. Beliau mengawali profesi sebagai penulis sejak tahun 2010. Buku pertamanya berjudul *Aku Bangga Jadi Wanita*. Profesi penyunting beliau tekuni dan pelajari sejak di bangku kuliah pada tahun 1997 sampai dengan sekarang. Profesi penulis dan penyunting mengantarkannya menjadi asesor penulis dan penyunting LSP PEP. Saat ini, beliau tengah mempelajari dan mendalami cara menulis buku ajar melalui sebuah penelitian pengembangan. Produk hasil penelitian dan pengembangan adalah buku ajar berjudul *Penyuntingan Bahasa*.