

DESAIN MODEL PEMBELAJARAN PROYEK BERBANTUAN OBS STUDIO PADA MATA KULIAH STUDI WACANA BERORIENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA

Yusep Ahmadi F¹, Diena San Fauziya²

^{1,2} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ yusep-ahmadi-f@ikipsiliwangi.ac.id, ² dienasanf@ikipsiliwangi.ac.id

Received: December 23, 2022; Accepted: February 10, 2023

Abstract

This research is motivated by the need for learning in discourse studies courses. The purpose of this study was to design a learning model that supports the process of obtaining course learning outcomes that are oriented to the needs of students in the field, as well as to describe the results of model validation and Student Worksheets (SW). The research method used is development research with a 4-D design. Data collection techniques were carried out through document studies, observation, focus group discussions and distributing questionnaires. The model design product was validated by three validators from the fields of learning, IT, and lecturers of discourse studies. SW products are validated by three lecturers and four users from students. Data analysis techniques were carried out using descriptive qualitative and quantitative descriptive. The results obtained, the OBS Studio-assisted project model in discourse studies courses orientated on Pancasila student profiles is suitable for use in learning with the model validation results being in the "very valid" criteria with a value of 92%, the SW validation results are in the "valid" criteria with a value of 72 %, and practicality results according to users are in the "high" criteria with a value of 71%.

Keywords: Project model, Discourse Study, OBS Studio, Pancasila Student Profile

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran pada mata kuliah studi wacana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain model pembelajaran yang mendukung proses pemerolehan capaian pembelajaran mata kuliah yang berorientasi pada kebutuhan mahasiswa di lapangan, serta mendeskripsikan hasil validasi model dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan desain 4-D. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen, observasi, *focus group discussion* dan penyebaran angket. Produk desain model divalidasi oleh tiga validator dari bidang pembelajaran, IT, dan dosen studi wacana. Produk LKM divalidasi oleh tiga dosen dan empat pengguna dari mahasiswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh, model proyek berbantuan OBS Studio pada mata kuliah studi wacana berorientasi profil pelajar pancasila layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi model ada pada kriteria "sangat valid" dengan nilai 92%, hasil validasi LKM ada pada kriteria "valid" dengan nilai 72%, dan hasil kepraktisan menurut pengguna ada pada kriteria "tinggi" dengan nilai 71%.

Kata Kunci: Model proyek, Studi Wacana, OBS Studio, Profil Pelajar Pancasila

How to Cite: Ahmadi F, Y., & Fauziya, D. S., (2023). Desain model pembelajaran proyek berbantuan OBS studio pada mata kuliah studi wacana berorientasi profil pelajar pancasila. *Semantik*, 12 (1), 101-113.

PENDAHULUAN

Pengembangan model pembelajaran menjadi satu hal yang tidak pernah berakhir dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini secara dinamis dan kontinu terus berkembang untuk memenuhi dan memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan yang juga berkembang dalam setiap mata kuliah, termasuk

salah satunya pada mata kuliah Studi Wacana. Berdasarkan observasi awal, model pembelajaran pada mata kuliah studi wacana cenderung *stagnant* dengan model deduktif seperti ceramah dan resitasi atau setidaknya dengan model induktif sederhana seperti *think pair share* (Jiwandono, 2021). Studi Wacana merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui studi wacana bentuk-bentuk bahasa dalam konteks berkomunikasi dapat dijelaskan. Tanpa mempelajari wacana, pembelajar bahasa tidak dapat memahami hakikat bahasa sebagai sebuah entitas tanda yang selalu bersifat kontekstual dan fungsional (Ahmadi F, 2020). Dengan kata lain, mempelajari wacana adalah mempelajari bahasa dalam penggunaannya.

Pentingnya pengembangan pada pembelajaran wacana tersebut tentu perlu ditunjang oleh model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Tanpa model pembelajaran yang inovatif dan efektif tentu saja setiap pembelajaran tidak akan mencapai target dan capaian yang ditentukan. Tidak terkecuali pembelajaran wacana. Salah satu model pembelajaran yang banyak diadopsi dan digunakan di dunia pembelajaran kontemporer adalah model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi OBS Studio. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang proses pembelajarannya diarahkan untuk mengaktifkan pembelajar guna membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung (Wagirun & Irawan, 2019). Wena (2011) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam transfer pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan, pembelajaran mata kuliah studi wacana perlu dikembangkan. Model pembelajaran berbasis proyek dinilai dan direkomendasikan tepat untuk dikembangkan dalam pembelajaran mata kuliah studi wacana ini. Hal itu terbukti oleh berbagai laporan bahwasannya penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek efektif meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik. Sebagaimana yang dilaporkan oleh peneliti seperti Wagirun & Irawan (2019) efektif dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa SMA; Atikah (2017) berhasil mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran menulis teks berita dan hasilnya efektif. Sementara itu, hasil pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh Prastyawati & Hanum (2015) efektif diaplikasikan pada pendidikan multikultural.

Penelitian lain di tingkat perguruan tinggi juga memberikan hasil positif terhadap penerapan model proyek, di antaranya Fuadin dan Fauziya (2022) mengenai model proyek juga menyebutkan bahwa model proyek memberikan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan kerja sama, sosial, dan penguasaan IPTEKS. Lebih dari itu, hasil penelitian Fauziya dan Suhara (2021) menyebutkan bahwa model proyek ini juga dapat digunakan untuk menjawab tantangan dan memanfaatkan peluang industrialisasi melalui capaian pembelajaran.

Secara keilmuan, model proyek memang memiliki keunggulan, Chen dan Yang (2019) telah menyarikan 30 hasil penelitian mengenai penggunaan model proyek ini dengan simpulan bahwa model proyek memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. Keunggulan model proyek di antaranya menurut Aqib & Murtadlo (2016) melalui model proyek, pembelajar dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar. Menurut Brown & Campione (Warsono & Haryanto, 2014), dua hal yang harus ada dalam pembelajaran dengan model proyek ini adalah masalah yang menantang yang mendorong pembelajar mengorganisasikan dan melaksanakan kegiatan proyek, serta

karya akhir suatu artefak atau serangkaian artefak untuk penyelesaian tugas yang berkelanjutan dan bermakna.

Penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi OBS Studio pada mata kuliah studi wacana ini akan dikaitkan dengan profil pelajar Pancasila. Artinya, pengembangan model pembelajaran ini akan mengadopsi dan mewujudkan prinsip-prinsip profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Menurut Yudian Kepala Badan Pembinaan Ideologi Pancasila, berdasarkan rumusan UU tersebut, generasi muda dididik tidak hanya untuk cakap secara kognitif dan menguasai sains-teknologi, melainkan melalui pendidikan juga diharapkan dapat melahirkan generasi terpelajar yang kritis, inovatif, memiliki kepekaan sosial, dan mampu mengembangkan budaya *city culture* (kewargaan sipil), yang sangat dipengaruhi oleh pendidikan *multiple intelligent* yang mengkolaborasikan antara *skill* dan kecerdasan emosional (Firman, 2021).

Penelitian-penelitian yang menyinggung profil pelajar Pancasila pernah dilakukan oleh Nurashiah et al. (2022); Istiningsih & Dharma (2021); Nur'Inayah (2021); Zuriyah & Sunaryo (2022). Penelitian-penelitian tersebut belum menyentuh profil pelajar Pancasila di lingkungan perguruan tinggi khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Studi Wacana. Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan aplikasi OBS Studio pada mata kuliah Studi Wacana untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila. Penelitian ini menjadi penelitian yang urgen untuk dilakukan dalam rangka mewujudkan profil pelajar Pancasila di lingkungan perguruan tinggi. Fokus tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan desain model dan validasi model serta Lembar Kerja Mahasiswa.

Perbedaan hasil penelitian sebelumnya, baik terkait dengan penelitian pembelajaran studi wacana, penelitian proyek, maupun penelitian Profil Pelajar Pancasila dengan penelitian yang dilakukan ini adalah adanya modifikasi desain pembelajaran proyek yang ditunjang dengan aplikasi OBS studio sebagai teknologi dalam penuntasan proyek secara proses dan hasil. Selain itu, muatan-muatan wacana secara proses dan hasil pun diwarnai dengan adanya muatan karakter sebagai upaya pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang meliputi, aspek spiritual, beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Rancangan model hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian pembelajaran utama, tetapi juga pemenuhan keterampilan berteknologi dan peningkatan sikap spiritual, sosial, dan kritis-kreatif.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan ini dirancang dengan mengadaptasi model Four-D Thiagarajan. Proses pengembangan terdiri atas empat tahapan, yakni: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebarluasan (*disseminate*) (Thiagarajan, et al., 1974). Pada penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah studi wacana ini dilakukan sampai tiga tahap. Tahap pertama adalah tahap pendefinisian, yaitu tahap identifikasi. Pada tahapan ini, peneliti mengkaji kurikulum yang digunakan, karakteristik mahasiswa, kajian teori terhadap model pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran wacana, dan identifikasi profil pelajar Pancasila yang

dijadikan muara pengembangan model pembelajaran ini. Tahap penelitian ini dilakukan di kampus IKIP Siliwangi. Kedua, tahap perancangan yang terdiri atas: (1) Perancangan model, (2) Lembar Kerja Mahasiswa (LKM), serta (3) tugas dan soal-soal latihan. Ketiga, tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan draft perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan telaah ahli. Tahap ini terdiri atas dua langkah yaitu: (1) Validasi ahli perangkat pembelajaran sebelum digunakan harus melalui tahap validasi yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal perangkat (draft 1). Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran, dan dosen mata kuliah Studi Wacana.

Dalam laporan penelitian ini, tahapan penelitian berakhir pada tahap validasi sehingga tidak keseluruhan tahapan model 4D diterapkan. Hal ini sesuai dengan fokus kajian dan tujuan penelitian yang salah satunya dipengaruhi oleh faktor keterbatasan waktu penelitian sehingga akan ada laporan penelitian lanjutan yang akan melengkapi tahapan proses pengembangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen, observasi, *focus group discussion* dan penyebaran angket. Instrumen penelitian ini adalah catatan dokumen, kuesioner, pedoman observasi, dan lembar penilaian ahli. Kuesioner dengan kriteria penilaian angket menggunakan skala Likert. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4 skala likert. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang meliputi: analisis kelayakan dan respons mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Desain Model Pembelajaran Proyek Berbasis OBS Studio pada Mata Kuliah Studi Wacana

Berdasarkan tahap *define*, yakni hasil studi pendahuluan dan analisis kebutuhan penelitian pengembangan terhadap pembelajaran studi wacana di perguruan tinggi penting untuk dilaksanakan. Urgensi dari penelitian ini adalah mendesain model proyek berbantuan aplikasi OBS Studio untuk pembelajaran Studi Wacana. Berdasarkan hasil analisis pendefinisian urgensi variabel penelitian, diperoleh hasil berkenaan dengan model proyek, aplikasi OBS Studio, dan pembelajaran Studi Wacana sebagai satu kesatuan. Untuk memudahkan penyebutan maka diakronimkan dengan MPOBS (Model Pembelajaran Proyek Berbasis OBS Studio) pada Mata Kuliah Studi Wacana (MK-SW).

1. Rasionalisasi MPOBS dalam Mata Kuliah Studi Wacana (MK-SW)

MPOBS diperlukan sebagai sebuah upaya alternatif solusi pembelajaran dalam studi wacana. Studi Wacana (MK-SW) dalam hal ini diposisikan sebagai sebuah mata kuliah yang mendukung proses belajar mahasiswa dalam mengkaji satuan bahasa terbesar dan terlengkap serta memiliki fungsi sosial. MK-SW merupakan mata kuliah yang membelajarkan bahasa dan konteks, tidak secara teoretis semata, tetapi juga secara praktis. Merujuk pada tujuannya, agar mahasiswa dapat memahami secara kontekstual dan agar mahasiswa dapat mendalami secara aplikatif, maka MPOBS MK-SW diperlukan sebagai sebuah model pembelajaran induktif yang berorientasi pada aktivitas mahasiswa tanpa mengurangi esensi dosen sebagai fasilitator dan motivator. MPOBS MK-SW merupakan desain pengembangan dari model proyek yang diintegrasikan dengan aplikasi rekam layar sehingga desain pembelajaran dapat dimanfaatkan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi tanpa terbatas pada waktu dan ruang. Dapat dikatakan MPOBS MK-SW ini menjadi sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan *synchronous* dan *asynchronous* secara berimbang.

2. Landasan Pengembangan MPOBS dalam MK Studi Wacana

Pengembangan MPOBS dalam Studi Wacana dilandasi secara yuridis, empiris, dan teoretis. Secara yuridis, pengembangan MPOBS dilandasi dengan adanya arah Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan RI Nomor 754/P/2-2020 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi. Butir IKU 7 tentang kelas kolaboratif dan partisipatif secara tersurat menyebutkan bahwa salah satu kriteria metode pembelajaran adalah *team based project* dengan orientasi berkelompok mengerjakan tugas selama jangka waktu yang lama, kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks membuat rencana dengan kolaborasi, dan mempersiapkan presentasi akhir yang ditampilkan pada dosen, kelas atau penonton lainnya untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Secara empiris, pengembangan MPOBS dalam MK-SW dilandasi dengan terus berkembangnya kebutuhan pembelajar yang ditunjang dengan percepatan teknologi dalam pembelajaran. Sementara itu, secara teoretis pengembangan ini dilandasi oleh teori model proyek, teori media pembelajaran, serta teori studi wacana.

3. Prinsip Dasar MPOBS dalam MK Studi Wacana

Prinsip dasar MPOBS MK-SW mengacu pada prinsip dasar model proyek, yakni pembelajaran berpusat pada pembelajar, tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan, serta penyelidikan dilakukan secara autentik dengan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan. Tambahnya adalah bahwa produk yang dibuat dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi OBS sebagai *tools* perekam yang sekaligus menjadi penghasil produk dalam mengkaji bahasa secara kontekstual.

4. Sintaks

Sintaks MPOBS MK-SW, meliputi enam sintaks model proyek, yakni 1) penentuan proyek; 2) perancangan langkah-langkah kerja; 3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek; 4) penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring; 5) penyusunan laporan dan presentasi; 6) evaluasi proses dan hasil proyek. Adapun pengembangan desain terintegrasi pada setiap langkah sintaks. Desain sintaks akan tampak pada uraian desain MPOBS MK-SW pada Gambar 1.

5. Evaluasi

Evaluasi MPOBS MK-SW dapat dilaksanakan secara proses dan hasil. Terdapat empat instrumen yang dapat digunakan untuk mengevaluasi model ini, yakni penilaian reflektif dari dosen pengampu, angket respons untuk mengidentifikasi pandangan pengguna/mahasiswa, lembar observasi untuk menilai penerapan MPOBS MK-SW, serta rubrik penilaian produk untuk menilai hasil belajar mahasiswa dalam Studi Wacana.

6. Sistem Sosial dan Sistem Pendukung

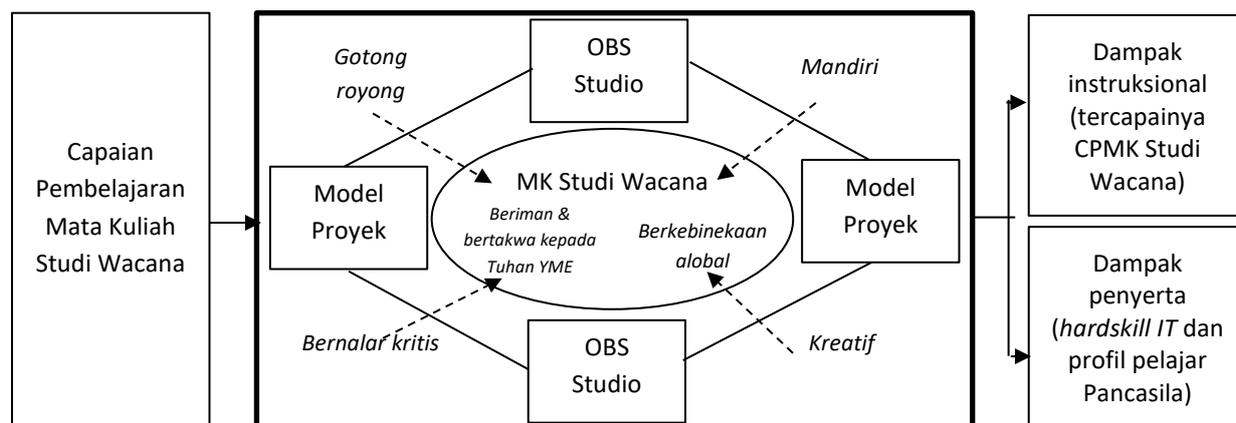
Sistem sosial MPOBS MK-SW menggambarkan peran dan hubungan dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa, dan mahasiswa dengan lingkungan belajarnya. Dengan adanya hasil dari aplikasi OBS, dosen dapat menjadi fasilitator, motivator, sekaligus *role model* yang membentuk kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam belajar. Mahasiswa juga akan lebih berperan aktif dalam pembelajaran karena selain memanfaatkan hasil OBS yang dijadikan pemodelan oleh dosen, mahasiswa juga mengembangkan/membuat/menciptakan produk mereka sendiri, baik secara individu maupun kelompok. Adapun sistem pendukung yang dimanfaatkan adalah aplikasi OBS sebagai *tools* dan literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan *tools* tersebut dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) dan instrumen evaluasi

yang dirancang khusus sesuai karakteristik MPOBS MK-SW berorientasi profil pelajar Pancasila.

7. Dampak Instruksional dan Dampak Penyerta

Dampak instruksional desain MPOBS dalam MK-SW ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Studi Wacana, yakni 1) mampu merumuskan teori, konsep, prinsip terkait ilmu studi wacana, 2) mampu mengintegrasikan berbagai keilmuan dengan menggunakan teori wacana mutakhir yang akurat, teruji, inovatif, dan kontekstual; 3) mampu mengkreasi kemanfaatan keilmuan studi wacana untuk diaplikasikan pada lingkup yang luas dan kontekstual; 4) mampu mendesain pembelajaran wacana yang kontekstual; 5) mampu menganalisis wacana berdasarkan paradigma kritis dan tidak kritis melalui teori wacana mutakhir; 6) mampu memecahkan masalah sosial budaya dan IPTEKS terkait permasalahan bahasa dalam hal kajian wacana secara interdisipliner maupun multidisipliner. Adapun dampak penyerta yang muncul dari desain MPOBS MK-SW ini adalah 1) mampu memanfaatkan dan mengimplementasikan IPTEK untuk menunjang kebutuhan pembelajaran; 2) mampu memanfaatkan dan mengimplementasikan IPTEK untuk menyebarluaskan ilmu yang dipelajari; 3) membentuk profil pelajar Pancasila, meliputi aspek spiritual, yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Berdasarkan pendefinisian yang telah diuraikan, berikut ini *design* MPOBS dalam MK-SW digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Model Pembelajaran Proyek Berbantuan OBS Studio dalam Mata Kuliah Studi Wacana Berorientasi Profil Pelajar Pancasila

Gambar 1 mencerminkan desain MPOBS dalam MK-SW dengan berorientasi Profil Pelajar Pancasila. Jika diuraikan, model ini berawal dari analisis kebutuhan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Untuk merealisasikan CPMK tersebut, didesainlah Model Proyek yang diintegrasikan dengan OBS Studio dalam MK Studi Wacana dengan berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila. Indikator Profil Pelajar Pancasila disebar dalam desain MPOBS dengan dasar profil beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berkebinekaan global menjadi ruh/topik wacana yang dikaji. Sementara itu, profil gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif menjadi profil yang dibentuk melalui proses penerapan model proyek berbantuan OBS Studio. Dari implementasi MPOBS ini *outcome* yang dihasilkan adalah dicapainya CPMK melalui dampak instruksional dan diperolehnya dampak penyerta sebagai *outcome* digunakannya OBS Studi dan orientasi Profil Pelajar Pancasila dalam model proyek studi wacananya.

Hasil Validasi Desain Model Proyek Berbasis OBS Studio dalam Mata Kuliah Studi Wacana

Hasil Validasi Desain Model Proyek Berbasis OBS Studio dalam Mata Kuliah Studi Wacana Desain MPOBS dalam MK-SW berorientasi Profil Pelajar Pancasila ini telah divalidasi oleh tim validator yang merupakan ahli dalam bidang pembelajaran, bidang IT, dan bidang studi wacana. Tahap validasi ini merupakan bagian dari tahap *develop* atau pengembangan. Tabel 1 menunjukkan hasil resume validasi dari ketiga ahli.

Tabel 1 Hasil Validasi Bidang Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Validator			Rata-rata
		I	II	III	
1	Rasionalisasi pengembangan model pembelajaran	4	4	4	4.00
2	Landasan pengembangan model pembelajaran	4	4	3	4.00
3	Tujuan pengembangan model pembelajaran	4	4	3	3.67
4	Sintaks model pembelajaran	4	3	3	3.33
5	Sistem sosial model pembelajaran	4	3	4	3.67
6	Sistem pendukung model pembelajaran	4	3	3	3.33
7	Evaluasi dan penilaian	3	4	3	3.33
8	Dampak instruksional	4	4	3	3.67
9	Dampak penyerta	4	4	4	4.00
Jumlah		35	33	31	
Persentase validator		97%	92%	86%	
Keseluruhan Item/Validator		Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
Rata-rata		33.0			
Persentase		92%			

Validator berlatar belakang ahli dalam bidang pembelajaran (Validator 1), bidang IT (validator 2), dan bidang wacana '*discourse*' (validator 3). Dari Tabel 1 diperoleh hasil nilai validasi yang berbeda dari ketiga validator. Namun, demikian, perbedaan berada pada rentang nilai kurang dari 10 dan masih berada pada kategori valid (berdasarkan skema validitas menurut Akbar, 2013) sehingga rata-rata kesimpulan akhirnya dapat dinyatakan bahwa rancangan desain MPOBS dalam MK-SW dinyatakan valid.

Hasil validator 1 menyatakan secara umum prototipe model sudah baik, namun ada nilai yang belum maksimal pada indikator evaluasi dan penilaian. Catatan yang diberikan adalah bahwa sistem penilaian individu belum nampak, padahal meskipun proyek dilaksanakan secara kelompok, penilaian individu tetap diperlukan agar lebih menyempurnakan penilaian autentik. Sementara itu, dari pandangan ahli IT, hasil validator 2 menunjukkan secara umum hasil pengembangan model sudah baik, namun ada nilai yang belum maksimal pada indikator sintaks model, sistem sosial, dan sistem pendukung. Catatan yang diberikan adalah bahwa sintaks dinilai belum terlalu operasional sehingga masih memungkinkan alternatif langkah pembelajaran yang lebih berkembang; sistem sosial juga dinilai belum maksimal karena sistem proyek dengan OBS tidak memunculkan komunikasi multiarah, sistem OBS dinilai hanya menekankan pada komunikasi satu arah; sistem pendukung juga dinilai belum maksimal

dengan pertimbangan OBS studio sebagai sebuah aplikasi rekam layar memiliki alternatif aplikasi lain sejenis dengan kemanfaatan yang relatif sama bahkan lebih lengkap.

Hasil validator 3 menyatakan secara umum hasil pengembangan model sudah baik, namun nilai belum maksimal pada indikator landasan pengembangan model karena dinilai belum secara spesifik mengkhususkan model yang dikembangkan khusus untuk MK Studi Wacana. Catatan untuk indikator tujuan adalah bahwa model yang dikembangkan lebih mengacu pada proses belajar studi wacana secara umum dan tidak lebih spesifik untuk kompetensi kewacanaannya secara detail. Catatan untuk indikator sintak adalah karena model yang dikembangkan dinilai terlalu kompleks dan beralur serta berkelompok, sementara secara studi wacana dinilai merupakan proses individual dan intim terhadap perspektif pandangan pribadi. Catatan untuk sistem pendukung *tools* berupa aplikasi OBS studio dinilai tidak terlalu berkaitan dengan proses dalam mengkaji wacana. Catatan untuk evaluasi dan penilaian serta dampak instruksional adalah belum detailnya model yang dikembangkan terhadap detail-detail kajian studi wacana. Terlepas dari catatan-catatan hasil validasi, untuk desain awal pengembangan model ini dinilai valid untuk diujicobakan sebagai prototype model hasil pengembangan.

Berkenaan dengan hasil validasi dan catatan validator mengenai penilaian dalam model proyek, Sasipraba et al. (2020) dan Fuadin & Fauziya (2022) juga menyebutkan bahwa penilaian memang menjadi aspek yang menantang dalam pembelajaran proyek. Hal ini berkenaan dengan perumusan metodologi penilaian untuk mengevaluasi sejauh mana proyek telah mempersiapkan pembelajar dalam hasil program.

Hasil Validasi Lembar Kerja Mahasiswa pada Desain Model Proyek Berbasis OBS Studio dalam Mata Kuliah Studi Wacana

Selain desain model, pada MPOBS MK-SW ini juga telah didesain Lembar Kerja Mahasiswa (LKM). Tahap validasi ini merupakan bagian dari tahap *develop* atau pengembangan. Berikut ini formula komponen LKM MPOBS MK-SW berdasarkan capaian pembelajaran, konten materi serta *assessment* yang digunakan:

- a. Mata kuliah : Studi Wacana Bahasa Indonesia
- b. Sub Materi : Wacana dan Teks Berita
- c. Capaian Pembelajaran : 1) Menguasai konsep dan dalil studi wacana untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan menengah pertama dan menengah atas; 2) Menguasai teori dan struktur jenis-jenis wacana dan teks serta mampu berpikir kritis dalam berwacana; 3) Mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktik-pedagogis bahasa Indonesia tataran wacana serta keilmuan linguistik untuk melakukan evaluasi dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup (*life skills*) di era digital.
- d. Subcapaian Pembelajaran : Mampu menjelaskan dan mengkreasi wacana atau teks berita sebagai wacana nonfiksi.
- e. Model yang digunakan : *Project based learning*
- f. Media Pembelajaran : Aplikasi OBS Studio
- g. Langkah model : 1) Penentuan pertanyaan mendasar; 2) Menyusun perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek; 5) Penilaian hasil produk; 6) Evaluasi (dalam Dinda & Sukma, 2021)
- h. *Hard skill* dan *soft skill* yang diharapkan: *Hard skill* dan *soft skill* yang diharapkan ini berorientasi kepada aspek-aspek profil pelajar pancasila, yakni 1) Beriman dan

bertakwa kepada Tuhan YME serta berakhlak mulia; 2) Berkebhinekaan global; 3) Gotong royong dalam menyelesaikan tugas; 4) Mandiri dalam menentukan solusi; 5) Bernalar kritis dalam menghadapi masalah; 6) Kreatif dan cakap dalam penggunaan ICT Aplikasi OBS Studio

i. Bentuk Produk : Video Wacana Berita berbasis Aplikasi OBS Studio

Berdasarkan uraian di atas, diadakan tahap uji teoretik, yakni produk divalidasi oleh ahli dan praktisi. Yang menjadi validator ahli yakni 3 orang dosen yang relevan dengan bidang keahliannya. Adapun hasil dari penilaian ahli terangkum pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli untuk LKM MPOBS MK-SW

No	Aspek yang dinilai	Persentase			Rata-rata	Kriteria
		Val 1	Val 2	Val 3		
1	Validitas isi	68%	76%	87%	77%	Sangat Valid
2	Komponen penyajian	68%	76%	80%	75%	Sangat Valid
3	Komponen bahasa	70%	64%	78%	71%	Valid
4	Komponen gambar	65%	68%	70%	68%	Valid
5	Komponen grafis	67%	67%	70%	68%	Valid
Rata-rata		68%	70%	77%	72%	Valid

Berdasarkan Tabel 2 hasil validasi untuk produk Lembar Kerja Mahasiswa dari aspek validitas isi masuk dalam kriteria sangat valid, komponen penyajian sangat valid, komponen bahasa, komponen gambar, dan komponen grafis, masuk pada kriteria valid, kriteria aspek dan validitas diadaptasi dari Riduwan 2011 (dalam Kadarisma, Priatna, & Dahlan, 2022). Adapun saran validator ahli berkaitan dengan LKM MPOBS MK-SW adalah sebagai berikut. Pertama, Lembar kerja mahasiswa yang dikembangkan sudah cukup baik, namun unsur ICT OBS masih belum terlihat. Oleh karena itu, idealnya dapat lebih memasukkan unsur teknologi fitur OBS, dengan kata lain perlu diperkuat atau dipertajam unsur-unsur tersebut dalam kaitannya dengan profil pelajar Pancasila. Kedua, menurut validator 2, sudah cukup baik, namun “bernalar kritis” pada Profil pelajar Pancasila yang akan dikembangkan, belum terlalu dieksplorasi. Perlu dieksplorasi lebih dalam tentang fungsi dan mafaat bernalar kritis dalam pembelajaran wacana ini. Sementara itu, validator ketiga mengatakan hal yang sama dengan validator yang pertama, yakni perlu memperkuat fitur-fitur OBS dalam pembelajaran studi wacana ini agar tampak ciri khas dari pembelajaran wacana yang berbantuan OBS tersebut.

Selain validator dari dosen, produk juga dinilai oleh pengguna, yaitu dari mahasiswa. Pengguna yang dilibatkan, yaitu empat mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Studi Wacana. Berikut ini hasil penilaian oleh praktisi tersaji pada di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kepraktisan Desain LKM MPOBS MK-SW

No	Aspek yang dinilai	Persentase				Rata-rata	Kriteria
		Pengguna 1	Pengguna 2	Pengguna 3	Pengguna 4		
1	Keatraktifan tampilan	70%	68%	70%	74%	72%	Tinggi/praktis

2	Kemudahan penggunaan	67%	69%	75%	73%	71%	Tinggi/praktis
3	Keterbacaan isi	70%	75%	69%	64%	70%	Tinggi/praktis
Rata-rata		69%	71%	71%	70%	71%	Tinggi/praktis

Berdasarkan Tabel 3, dilihat dari aspek keatraktifan tampilan, kemudahan penggunaan, dan keterbacaan isi mendapat kriteria “Tinggi” yang berarti produk yang dihasilkan sudah masuk kriteria “praktis” dan dapat digunakan dalam perkuliahan studi wacana. Kriteria kepraktisan ini diambil dari Riduwan 2011 (dalam Kadarisma, Priatna, & Dahlan, 2022).

Pembahasan

Penelitian-penelitian pembelajaran bahasa berbasis proyek (Fuadin & Fauziya, 2022); (Foulger & Jimenez-Silva, 2007); (Tsiplakides & Fragoulis, 2009); (Simbolon et al., 2022) tidak terkecuali pembelajaran nonbahasa (Nani & Alhaddad, 2020); (Anita, 2017); (Ayu et al., 2013) telah memberikan alternatif yang efektif dan bermakna bagi kemajuan pembelajaran. Tidak hanya itu, hasil-hasil penelitian pembelajaran berbasis proyek direkomendasikan untuk dikembangkan ke arah yang lebih mutakhir dengan bantuan berbagai teknologi atau ICT (Simbolon et al., 2022); (Supriyono & Sutiah, 2019) dan berorientasi pendidikan karakter Pancasila (Amalia, 2022); juga kearifan lokal (Sutriyati, Mulawarman, & Hudiyono, 2019) serta pembelajaran berbasis proyek juga terbukti efektif membuat siswa berperan aktif dan memiliki keterampilan bekerja sama dalam proses pembelajarannya (Shin, 2018). Berdasarkan laporan-laporan penelitian tersebut, hasil penelitian pengembangan ini menambah dan menguatkan bahwasannya model pembelajaran berbasis proyek khususnya yang dikembangkan dengan bantuan teknologi atau ICT layak dan urgen untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran di era digital. Selain dikembangkan dengan bantuan teknologi atau ICT, pengembangan model pembelajaran berbasis proyek juga perlu dikembangkan ke arah yang berorientasi kepada pendidikan karakter dan kearifan nilai-nilai budaya sebagaimana semangat profil pelajar Pancasila.

Merujuk uraian di atas, dapat dirumuskan bahwa penelitian ini harus dilanjutkan pada tahap *disseminate*. Melalui tahap *disseminate* yang meliputi tahap uji coba efektifitas model pembelajaran yang sudah dikembangkan ini, akan dapat diukur dan kemudian digunakan secara luas dalam pembelajaran studi wacana sebagai bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran bahasa. Selain itu, desain model pengembangan yang sudah dinyatakan valid oleh para ahli ini, diharapkan akan menjadi alternatif desain pembelajaran bahasa yang inovatif khususnya pembelajaran wacana di perguruan tinggi. Sebagaimana telah diuraikan di muka desain pembelajaran berbasis proyek ini memiliki kebaruan, yakni mengintegrasikan media ICT OBS Studio dan nilai-nilai profil pelajar Pancasila. Nilai-nilai profil pelajar Pancasila menjadi landasan dalam proses belajar dan juga terwujud dalam hasil tugas proyek mahasiswa. Melalui desain pembelajaran ini, peneliti meyakini bahwa hasil uji coba yang perlu dilanjutkan akan memberikan hasil yang efektif dan desain model pembelajaran berbasis proyek ini (MPOBS MK-SW) akan mewujudkan mahasiswa yang kompeten di bidang studi wacana, terampil di bidang ICT OBS, dan berkarakter Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa desain Model Proyek berbantuan OBS Studio dalam Mata Kuliah Studi Wacana (MPOBS dalam MK-SW)

dikembangkan dengan mempertimbangkan Capaian Pembelajaran pada Mata Kuliah (CPMK) dikaitkan dengan regulasi yang berlaku, kebutuhan di lapangan, serta orientasi implisit dari sebuah pembelajaran, yakni karakter atau profil yang hendak dibentuk. Berdasarkan landasan tersebut, diperoleh hasil pengembangan MPOBS dalam MK-SW berorientasi Profil Pelajar Pancasila yang berupa desain model dan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM). Kelebihan dari hasil pengembangan ini adalah pembelajaran berpusat pada aktivitas mahasiswa. Penilaian tidak hanya berorientasi hasil, tetapi juga proses. *Outcome* tidak hanya mencapai CPMK, tetapi juga dampak penyerta berupa *hardskill* IT dan penanaman Profil Pelajar Pancasila. Hasil validasi desain model yang dikembangkan telah tervalidasi kriteria “sangat valid” dengan hasil validitas akhir 92%. Hasil validasi desain LKM telah tervalidasi “valid” dengan rata-rata hasil validasi 72%, serta kepraktisan menurut pengguna telah ternilai kriteria “tinggi” dengan nilai 71%. Dengan demikian, desain Model Proyek berbantuan OBS Studio dalam Mata Kuliah Studi Wacana (MPOBS dalam MK-SW) berorientasi Profil Pelajar Pancasila disimpulkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebagai rekomendasi pada penelitian selanjutnya, desain MPOBS dalam MK-SW ini dapat diujicobakan secara lebih luas. Selain itu, desain ini juga dapat dimodifikasi untuk pembelajaran pada mata kuliah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi F, Y. (2020). *Studi wacana: teori dan penerapannya*. Nawa Utama.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Rosda: Bandung.
- Amalia, S. S. (2022). Model pembelajaran berbasis proyek pancasila di madrasah ibtidaiyah. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, V(2), 239–254.
- Anita, I. W. (2017). Implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(1), 125–131. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i1.1287>
- Aqib, & Murtadlo. (2016). *Kumpulan metode pembelajaran kreatif dan inovatif*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Atikah, D. (2017). Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek teks berita. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 123–152.
- Ayu, I., Wayan, I., & Muderawan, I. W. (2013). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap pemahaman konsep kimia dan keterampilan berpikir kritis. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 3(2).
- Chen, C.-H., & Yang, Y.-C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Reseach Review*, 26, 71–81.
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model project based learning (PjBL) pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44-62.
- Fauziya, D. S., & Suhara, A. M. (2021). Implementasi mata kuliah enterpreneurship literasi bahasa berbasis project based learning dalam menjawab tantangan dan peluang industrialisasi. *Seminar Internasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia “Transformasi Literasi Digital Di Era 5.0,”* 1–8.
- Firman. (2021). Kampus Merdeka sebagai Upaya Penguatan Karakter Pelajar Pancasila. Retrieved from <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/kampus-merdeka-sebagai-upaya-penguatan-karakter-pelajar-pancasila/>
- Foulger, T. S., & Jimenez-Silva, M. (2007). Enhancing the writing development of english language learners: teacher perceptions of common technology in project-based learning. *Journal of Research in Childhood Education*, 22(2), 109–124. <https://doi.org/10.1080/02568540709594616>

- Fuadin, A., & Fauziya, D. S. (2022). Implementasi model *project based learning* dalam mata kuliah wajib umum bahasa Indonesia. *Semantik*, 11(1), 101-110. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p101-110>
- Istiningsih, G., & Dharma, D. S. A. (2021). Integrasi nilai karakter diponegoro dalam pembelajaran untuk membentuk profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Kebudayaan*, 16(1), 25–42. <https://doi.org/10.24832/jk.v16i1.447>
- Jiwandono, N. R. (2021). Penerapan model pembelajaran think pair share untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang hakikat wacana pada matakuliah wacana bahasa indonesia. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 861–865. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i2.2090>
- Kadarisma, G., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2022). Pengembangan lembar kerja siswa dengan model inkuiri terbimbing berbantuan software geometer's sketchpad. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 299-316.
- Nani, K. La, & Alhaddad, I. (2020). Efektivitas pembelajaran berbasis proyek berbantuan ict dalam peningkatan kemampuan komunikasi statistis siswa smp negeri 2 kota ternate pada materi statistika. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2297>
- Nur'Inayah, N. (2021). Integrasi dimensi profil pelajar pancasila dalam mata pelajaran pendidikan agama islam menghadapi era 4 . 0 di SMK Negeri Tambakboyo. *Journal of Education and Learning Sciences*, 01(01), 1–13.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai kearifan lokal: proyek paradigma baru program sekolah penggerak untuk mewujudkan profil pelajar pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Prastyawati, L., & Hanum, F. (2015). Pengembangan model pembelajaran pendidikan multikultural berbasis proyek di SMA. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 21–29. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4600>
- Sasipraba, T., Navas, R. K. B., Nandhitha, N. M., Prakash, S., Jayaprabakar, J., Pushpakala, S. P., ... & Arunkumar, G. (2020). Assessment tools and rubrics for evaluating the capstone projects in outcome based education. *Procedia Computer Science*, 172, 296-301.
- Simbolon, H., Resmi, R., Nasution, T., & Marini, N. (2022). Model pembelajaran berbasis proyek dengan penggunaan aplikasi noveltoon terhadap kemampuan menulis naskah drama. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 10(2), 74–77. <https://doi.org/10.36294/jkb.v10i2.2321>
- Shin, M. H. (2018). Effects of project-based learning on students' motivation and self-efficacy. *English Teaching*, 73(1), 95-114.
- Supriyono, S., & Sutiah, S. (2019). Pengembangan manajemen proyek pembelajaran berbasis ICT menggunakan metode accelerated SAP pada Odo ERP. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 27–30.
- Sutriyati, S., Mulawarman, W. G., & Hudiyono, Y. (2019). Pengembangan bahan ajar menulis esai dengan memanfaatkan kearifan lokal melalui pembelajaran berbasis proyek (PBP) Siswa SMA. *Diglosia*, 2(1), 39–46.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. L. (1974). *Instruction development for training teacher of exeptional children*. Indiana Univercity.
- Tsiplakides, I., & Fragoulis, I. (2009). Project-based learning in the teaching of English as a foreign language in Greek primary schools: from theory to practice. *English Language Teaching*, 2(3), 113–119. <https://doi.org/10.5539/elt.v2n3p113>
- Wagirun, W., & Irawan, B. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dalam menulis teks eksplanasi di kelas XI SMA. *Indonesian Language Education and Literature*, 5(1), 74.

- Warsono, & Haryanto. (2014). *Pembelajaran aktif: Teori dan asesmen*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wena, M. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.
- Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). Konstruksi profil pelajar pancasila dalam buku panduan guru PPKN di sekolah dasar. *Jurnal Civic Hukum*, 7(1), 71–87.