
DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM EKOSISTEM UBIQUITOUS LEARNING MATA KULIAH WAJIB KURIKULUM BAHASA INDONESIA PADA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU

PROJECT-BASED LEARNING DESIGN IN THE UBIQUITOUS LEARNING ECOSYSTEM COMPULSORY CURRICULUM SUBJECTS INDONESIAN LANGUAGE AT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU

Izhar^{1*}

Fatahillah²

Rahma Faelasofi³

Yesi Budiarti⁴

¹Universitas Muhammadiyah
Pringsewu, Pringsewu,
Lampung, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah
Pringsewu, Pringsewu,
Lampung, Indonesia

³ Universitas Muhammadiyah
Pringsewu, Pringsewu,
Lampung, Indonesia

⁴ Universitas Muhammadiyah
Pringsewu, Pringsewu,
Lampung, Indonesia

*email: izhar@umpri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pembelajaran berbasis proyek dalam ekosistem ubiquitous learning pada mata kuliah MKWK Bahasa Indonesia yang berkolaborasi dengan MKWK Pancasila. Desain pembelajaran dalam sistem ubiquitous learning, yakni sebuah ekosistem atau lingkungan belajar yang setiap hari didukung oleh perangkat mobile dan *Embedded Computer* (tablet, ipad, dan lain-lain) serta menggunakan jaringan wireless sehingga dosen dan mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran di mana saja tanpa terikat tempat dan waktu. Hal tersebut sejalan dengan misi keilmuan Universitas Muhammadiyah Pringsewu, khususnya Program Studi yang di antaranya menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memanfaatkan teknologi digital, yakni *Learning Management System* (LMS). Data dalam penelitian ini berupa rancangan desain pembelajaran berbasis proyek dalam *ekosistem ubiquitous learning*. Sumber data penelitian ini ialah buku modul panduan pembelajaran dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) MKWK Bahasa Indonesia TA 2023/2024. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kaji pustaka dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan kegiatan: (1) merumuskan tujuan analisis deskripsi, (2) membuat konsep dan operasionalisasi dengan menelaah data, (3) menginput data, dan (4) menafsirkan data. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh informasi bahwa pembelajaran berbasis proyek citizen dalam lingkungan ekosistem ubiquitous learning mencakup beberapa langkah yang diterapkan, yakni: mengidentifikasi masalah dan memilih masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan portofolio kelas, menyajikan portofolio kelas, dan merefleksi hasil pengalaman belajar. Setiap langkah didukung dengan pemanfaatan LMS atau Google Classroom untuk memfasilitasi mahasiswa.

Kata Kunci:

ekosistem ubiquitous learning, MKWK bahasa Indonesia, pembelajaran berbasis proyek, dan proyek citizen

Keywords:

an ecosystem or learning environment, MKWK bahasa Indonesia, roject base learning, and project citizenship

Abstract

This research aims to describe project-based learning design in the ubiquitous learning ecosystem in the MKWK Indonesian language course in collaboration with MKWK Pancasila. Learning design in the ubiquitous learning system, namely an ecosystem or learning environment supported daily by mobile devices and embedded computers (tablets, iPads, others). Then, it uses wireless networks so lecturers and students can learn anywhere without being tied to a place and time. It aligns with the scientific mission of Universitas Muhammadiyah Pringsewu, especially the study program, which provides student-centred education and learning and utilizes digital technology (Learning Management System). The research data is in the form of project-based learning designs in the ubiquitous learning ecosystem. The data source is the learning guide module book and the Indonesian MKWK Semester Learning Plan (RPS) FY 2023/2024. Data collection was carried out using literature review and documentation techniques. The data analysis stages are (1) formulating the objectives of the descriptive analysis, (2) creating concepts and operationalization by reviewing the data, (3) inputting data, and (4) interpreting the data. The result shows that citizen project-based learning in the ubiquitous learning ecosystem environment includes several steps implemented: identifying problems and selecting problems, collecting information, developing class portfolios, presenting class portfolios, and reflecting on the results of learning experiences. Each step is supported by using LMS or Google Classroom to facilitate students to be more efficient, independent, and able to control student activities, from assignments to attendance.

PENDAHULUAN

Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari kelompok tiga mata kuliah lain, yakni: Agama, Pancasila, dan Kewarganegaraan yang dibentuk untuk mengembangkan potensi diri dalam rangka menciptakan generasi yang berkarakter unggul, mampu beradaptasi dengan keadaan zaman, tetapi tidak meninggalkan budaya dan nilai-nilai kebangsaan (Nizam, 2023). Melalui MKWK tersebut-sebagaimana Keputusan Dirjen Dikti Nomor 84/E/KPT/2020-mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pikiran secara lisan maupun tulisan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menjadikan bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan dan menjadi alat pemersatu bangsa. Untuk itu, pembelajaran yang dirancang haruslah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Pembelajaran yang diselenggarakan harus dicapai dengan sejumlah kegiatan yang menstimulus mahasiswa untuk berpikir kritis, analitis, dan reflektif melalui dialog kreatif partisipatoris agar dicapai pemahaman pada substansi kajian, bahkan terdapat luaran nyata berupa produk sehingga apa yang dihasilkan benar-benar bermakna diri mahasiswa.

Desain pembelajaran yang dirancang-lebih-lebih dalam pendidikan berbasis luaran (*outcomes based education*)-ialah desain pembelajaran berbasis proyek harus menghasilkan sebuah produk. Melalui pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa akan dapat memahami substansi materi secara lebih baik. Hal ini sebagaimana oleh Direktorat Belmawa (2023), "Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa untuk memahami substansi materi secara lebih baik dan membentuk keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa yang akan datang. Model pembelajaran ini juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami keterkaitan antara teori dan praktik, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menerapkan nilai-nilai luhur." Kemudian, Indarti (2016: 29) mengklaim bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan teknis, softskill, dan menyiapkan lulusan sebagai lulusan profesional dalam hal teori maupun praktik. Diharapkan, luaran yang dihasilkan ialah berupa produk hasil dari kolaborasi beberapa mata kuliah, seperti Bahasa Indonesia dan Pancasila yang di dalamnya mengangkat isu-isu aktual, seperti bela negara, dekadansi moral, cinta tanah air, dan sebagainya. Pembelajaran yang diselenggarakan bersifat sistematis dan mahasiswa terlibat langsung dalam konteks kehidupan yang nyata. Mahasiswa akan belajar mengidentifikasi dan menganalisis suatu persoalan yang terdapat di lingkungan mereka, baik persoalan yang bersifat umum atau bersifat khusus yang langsung bersentuhan dengan kehidupan mereka, kemudian berupaya mencari solusi atau alternatif kebijakan untuk

membantu mengatasi persoalan yang terjadi di masyarakat sekitar.

Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, maka diperlukan sebuah rancangan atau desain pembelajaran berbasis proyek yang dapat mengarahkan dan mendekatkan mahasiswa pada lingkungan nyata yang di sekitar mereka dan di dalamnya bisa memicu dan memacu mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, solutif, dan produktif sebagaimana keterampilan abad 21. Bahkan bukan hanya itu, di tengah disrupsi teknologi saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi telah menjadikan pembelajaran dan seolah mendorong aktivitas pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Joenaidy (2019) mengatakan bahwa laju perubahan dan perkembangan pendidikan telah menjadikan belajar bisa kapan saja dan bisa di mana saja, tidak lagi terikat dalam ruang dan waktu tertentu. Mesin pencari (*google*) telah memberikan fasilitas kepada anak didik untuk dapat belajar di mana saja dan kapan saja tanpa harus ditentukan tempat dan waktu belajar. Peserta didik dapat memperoleh informasi apa pun yang tersedia. Situasi inilah yang mendorong bahwa selain pembelajaran yang dirancang berbasis proyek, pembelajaran pun harus mempertimbangkan aspek dari sisi pemanfaatan teknologi, seperti Learning Management System (LMS) dan Google Class Room dalam membantu dan memfasilitasi mahasiswa agar lebih efisien, mandiri, dan dapat mengontrol aktivitas mahasiswa mulai dari tugas hingga kehadiran.

Merujuk pada paparan di atas, desain pembelajaran berbasis proyek yang diselenggarakan pada MKWK Bahasa Indonesia yang juga berkolaborasi dengan MKWK Pancasila ialah desain pembelajaran dalam system ubiquitous learning, yakni sebuah ekosistem atau lingkungan belajar yang setiap hari didukung oleh perangkat mobile dan *Embedded Computer* (tablet, ipad, dan lain-lain) serta menggunakan jaringan wireless sehingga pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran di mana saja tanpa terikat tempat dan waktu (Rahayu & Indrajit, 2020). Hal tersebut sejalan dengan misi keilmuan Universitas, khususnya Program Studi yang di antaranya menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pembelajaran berbasis proyek dalam ekosistem ubiquitous learning pada mata kuliah wajib kurikulum (MKWK) Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Pringsewu.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini berupaya untuk memaparkan sintaks desain sistematis pembelajaran berbasis proyek MKWK Bahasa Indonesia dalam ekosistem ubiquitous learning yang dalam praktiknya memanfaatkan teknologi di lingkungan Universitas Muhammadiyah Pringsewu, yakni Learning Management System (LMS) dan dibantu juga dengan Google Classroom (GCR).

Sugiyono (2009: 2) mengatakan bahwa sifat deskriptif ialah untuk mendeskripsikan atau merepresentasikan objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul. Instrumen penelitian ini merupakan peneliti sendiri mengingat bahwa peneliti yang terlibat secara langsung dalam merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan. Data dalam penelitian ini berupa rancangan desain pembelajaran berbasis proyek dalam ekosistem ubiquitous learning. Sumber data dalam kajian ini ialah buku modul panduan pembelajaran dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) MKWK Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kaji pustaka dan dokumentasi. Adapun, teknik analisis data dilakukan dengan tahapan kegiatan: (1) merumuskan tujuan analisis deskripsi, (2) membuat konsep dan operasionalisasi dengan menelaah data, (3) menginput data, dan (4) menafsirkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya mata kuliah bahasa Indonesia dalam kurikulum perguruan tinggi, yaitu: (1) mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, (2) meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang nilai-nilai budaya Indonesia, (3) membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi, dan (4) mengembangkan karakter mahasiswa yang cinta tanah air, sadar akan budaya Indonesia, serta memiliki rasa tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia. Untuk itu, mata kuliah bahasa Indonesia senantiasa diarahkan agar mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengungkapkan gagasan, secara baik dan benar, secara lisan maupun tertulis. Selain itu, bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menjadi pengekspansi pengetahuan dan menjadi alat pemersatu bangsa (Kepdirjendikti, 2020).

Substansi mata kuliah bahasa Indonesia dalam kepdirendikti (2020), mencakupi: (1) hakikat bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (2) mengeksplorasi teks dalam kehidupan akademik (penanaman nilai dan hakikat bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan); (3) menjelajah dunia pustaka; (4) mendesain proposal penelitian dan proposal kegiatan; (5) melaporkan hasil penelitian dan hasil kegiatan; dan (6) mengaktualisasikan diri dalam artikel ilmiah. Dalam pengembangannya, muatan yang bersifat actual dan kontekstual dapat digali dan disisipkan sebagai pengembangan kajian mata kuliah tersebut. Muatan tersebut di antaranya: (1) kearifan lokal; (2) narkoba; (3) dekadensi moral; (4) bela negara; (5) cinta tanah air; (6) peka kelestarian lingkungan; (7) tanggap bencana; (8) radikalisme; (9) kesadaran pajak; dan (10) korupsi. Hal ini menyiratkan bahwa mata kuliah bahasa Indonesia bukan hanya membicarakan hakikat bahasa Indonesia itu sendiri dengan unsur-unsur yang dimilikinya, seperti kaidah kebahasaan, tetapi juga membicarakan fungsinya yang

dapat mengeksplorasi konteks yang bersentuhan langsung dengan lingkungan kehidupan.

Pembelajaran MKWK bahasa Indonesia di FKIP Universitas Muhammadiyah Pringsewu berkolaborasi dengan MKWK Pancasila. Dalam praktiknya, di semester ganjil 2023 digunakan sebuah model yang mengintegrasikan berbagai pendekatan atau strategi pembelajaran, yakni *Project base learning citizenship* (pembelajaran berbasis proyek kewarganegaraan) dalam ekosistem *ubiquitous Learning* (pembelajaran di mana saja dan kapan saja) yang didukung oleh learning management system (LMS) dan Google classroom (GCR). Budimansyah (2009) mengklaim bahwa model pembelajaran *project citizen* merupakan satu model yang dikembangkan untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan watak kewarganegaraan melalui satu *instructional treatment* untuk mendorong keikutsertaan peserta didik dalam mengupas masalah-masalah atau isu-isu di seputar kehidupan berbangsa dan bernegara. Model tersebut bertolak dari strategi *Inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research-oriented learning* (belajar melalui penelitian, penyingkapan, pemecahan masalah) dalam rangka menumbuhkan karakter Warga Negara Indonesia yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). Kemudian, melalui dukungan LMS dan GCR, pembelajaran tidak harus terikat oleh ruang dan waktu. Capaian MKWK Bahasa Indonesia tertera dalam tabel berikut.

Tabel 1 Capaian MKWK Bahasa Indonesia tertera dalam tabel 1 berikut.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK 1	Mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar untuk berbagai kepentingan berkomunikasi yang efektif, baik secara lisan maupun tertulis, serta dalam bentuk komunikasi ilmiah.
CPMK 2	Menerapkan pemikiran logis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
CPMK 3	Mampu menunjukkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia serta pelestariannya.
CPMK 4	Mampu menyelesaikan proyek kerjasama dan mempresentasikannya dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, lisan maupun tertulis.

Sintaks pembelajaran proyek berbasis kewarganegaraan mencakupi: mengidentifikasi permasalahan, menentukan masalah sebagai bahan kajian kelas, mengumpulkan informasi, mengembangkan portofolio, menyajikan portofolio, dan merefleksikan pengalaman belajar. Adapun, sintaks pembelajaran berbasis proyek citizenship MKWK Bahasa Indonesia-berkolaborasi dengan MKWK Pancasila yang didesain dan dilaksanakan di semester ganjil 2023/2024 ini sebagai berikut.

Tabel 2 sintaks pembelajaran MKWK Bahasa Indonesia berbasis proyek citizen

Per-temuan	Sintaks Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan
I	Pengantar Pemahaman pembelajaran	Kontrak Kuliah
II		Pembekalan Materi 1
III		Pembekalan Materi 2
IV	Identifikasi masalah dan menentukan masalah sebagai bahan kajian kelas	Pengusulan Masalah 1
V	Mengumpulkan informasi, mengembangkan portofolio kelas, dan menyajikan portofolio kelas.	Pengusulan Masalah 2
VI-VII		Pengajuan Proposal Kegiatan
VIII-XI		Pengumpulan Informasi
XII-XIII		Pelaporan Kegiatan
XIV	Refleksi pengalaman belajar	Refleksi dan Evaluasi
X-XI	Penyajian portofolio kelas	Desiminasi dan Audensi

Pada pertemuan pertama, dosen dan mahasiswa membahas dan menyepakati kontrak perkuliahan yakni: (1) deskripsi mata kuliah MKWK Bahasa Indonesia yang mencakupi: capaian pembelajaran dengan substansi materi yang disediakan, bobot mata kuliah, lamanya tatap muka dan tugas terstruktur, dan metode pembelajaran yang digunakan. Dalam kesempatan tersebut disampaikan juga mengenai kolaborasi mata kuliah bahasa Indonesia dan mata kuliah Pancasila terkait dengan pembelajaran berbasis proyek yang akan dilakukan oleh mahasiswa, yakni project base learning citizenship; (2) tata tertib perkuliahan, seperti harus memiliki akun email UMPRI sehingga dapat mendaftar akun LMS, pematuhan tata tertib, sarana penunjang mata kuliah, pakaian, kehadiran, dan tata tertib lain perkuliahan; (3) pendekatan atau metode pembelajaran yang diterapkan, yakni pendekatan berpikir kritis, berbasis masalah, pembelajaran berbasis komputer dan ubiquitous Learning (pembelajaran di mana saja) dalam integrasi model pembelajaran project citizen; dan (4) penilaian, yakni penilaian harian, penilaian kuis, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, dosen dan mahasiswa mengkaji materi terkait fungsi dan kedudukan bahasa Indonesia, penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sebagai warga negara Indonesia yang hidup berlandaskan nilai-nilai pancasila, ragam bahasa, laras bahasa, tata ejaan bahasa Indonesia, kalimat efektif, keparagrafan, penulisan karya ilmiah, dan penyajian lisan. Keseluruhan substansi tersebut untuk mencapai CPMK mata kuliah bahasa Indonesia. Sebelum materi disampaikan di pertemuan kedua,

pretes diberikan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa terkait bahasa dan penggunaannya. Di akhir pertemuan ketiga, dosen-kolaborasi dosen MKWK Bahasa Indonesia dan MKWK Pancasila- sudah memberikan ancer-ancer kepada mahasiswa untuk membentuk kelompok proyek berdasarkan tema. Tema yang diberikan ialah tema-tema terkait Pancasila sebagai tema yang diangkat untuk tugas proyek kedua mata kuliah, yakni bahasa Indonesia dan Pancasila. Artinya, tugas proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa ialah hanya satu tugas dan implementasinya diperuntukkan bagi kedua mata kuliah.

Penerapan model pembelajaran berbasis project citizenship diterapkan mulai pertemuan keempat. Model project citizen dapat dilaksanakan diberbagai lintas ilmu dalam proses pembelajaran hanya saja harus disesuaikan materi yang akan diajarkan dengan konsep model project citizen (Fajri, et.al., 2021: 109). Langkah-langkah pembelajaran proyek citizen dalam ekosistem ubiquitous learning dengan aktivitas dosen dan mahasiswa terinci sebagai berikut.

Tabel 3 rincian sintaks pembelajaran berbasis proyek citizen dalam ekosistem ubiquitous learning

**Pertemuan 4:
Pengusulan Masalah**

Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
1. Dosen memandu mahasiswa untuk membagi kelas dalam 6 (enam) kelompok. Setiap kelompok sesuai dengan pembagian materi yang dibahas pada pertemuan sebelumnya,	- Mahasiswa mengumpulkan informasi dari perpustakaan, internet, lokasi tempat masalah ditemukan dan tempat-tempat lain,
2. Dosen menugaskan kepada mahasiswa untuk menggali informasi mengenai topik masalah yang terkait dengan kajian materi yang menjadi tugas kelompoknya.	- Mahasiswa mendokumentasikan dalam bentuk video kegiatan tersebut dan menyimpannya dalam bentuk file MP4 dan mengunggahnya ke kanal Youtube kemudian mengumpulkan URL-nya dalam Learning Management System (selanjutnya disebut LMS).
3. Dosen menugaskan menyusun narasi pengusulan masalah dan mengusulkannya dalam bentuk Video Presentasi yang diunggah ke dalam aplikasi Youtube dan mengunggah link ke dalam LMS dan Aplikasi LMS di tempat pelaksanaan kegiatan penggalan	- Mahasiswa melaporkan hasil perkembangan pelaksanaan kepada Dosen, - Mahasiswa membuat PPT dan Video Presentasi Pengusulan Masalah

informasi di seputar masalah.

Instruksi bagi dosen:

1. Dosen menyiapkan kolom pengumpulan link video liputan kegiatan dalam LMS,
2. Dosen menyaksikan hasil liputan video kegiatan dan melakukan penilaian,
3. Dosen memberikan saran dan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan,
4. Dosen memberikan instruksi untuk menyusun presentasi pengusulan masalah pada mahasiswa dalam bentuk Video.

Pertemuan 5:

Pengusulan Masalah 2: Presentasi Pengusulan Masalah

Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
1. Dosen meminta siswa untuk mempresentasikan masalah yang diusulkan dalam bentuk video presentasi.	- Mahasiswa membuat video presentasi pengusulan masalah dan PPT kemudian diunggah ke dalam Youtube dan linknya dibagikan dalam LMS. - Mahasiswa membagi kelompok dalam dua tim. Tim pertama mempersiapkan instrument pendukung kegiatan di lapangan (sumber materi masalah). Tim kedua mempersiapkan sarana dan prasarana menampilkan video presentasi di kelas.

Instruksi bagi dosen:

1. Dosen menyiapkan kolom pengumpulan link video liputan kegiatan di kelas dari tiap-tiap kelompok dalam LMS
2. Dosen akan menampilkan video presentasi dan video liputan kegiatan di kelas dari tiap-tiap kelompok.
3. Dosen memberikan pertanyaan kepada tiap-tiap kelompok terkait pengusulan materi masalah yang hendak dikaji Mahasiswa.
4. Dosen memberikan persetujuan pada topik yang akan dibahas pada tiap-tiap kelompok untuk dikaji selanjutnya.
5. Dosen memberikan arahan untuk menyusun proposal kegiatan.

Pertemuan 6-7:

Pengajuan Proposal Kegiatan

Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
1. Dosen membagikan template kepada Mahasiswa dalam LMS, dan	- Mahasiswa diinstruksikan untuk menyusun Proposal
2. Dosen menyiapkan kolom	- Mahasiswa menyiapkan naskah proposal

pengumpulan Naskah Laporan dan Video Presentasi Proposal dalam LMS.

1. Dosen akan menampilkan Video Presentasi di kelas dari tiap-tiap kelompok.
 2. Dosen akan menampilkan Video Presentasi Proposal di kelas dari tiap-tiap kelompok.
 3. Dosen memberikan pertanyaan kepada tiap-tiap kelompok terkait Proposal Kegiatan Mahasiswa.
 4. Dosen memberikan persetujuan pada proposal kegiatan yang diajukan oleh tiap-tiap kelompok untuk dikaji selanjutnya.
 5. Dosen memberikan refleksi dan evaluasi mengenai proposal.
 6. Dosen memberikan arahan untuk menyiapkan kegiatan pengumpulan informasi.
- Mahasiswa membuat video presentasi dan PPT kemudian diunggah ke dalam Youtube dan linknya dibagikan ke dalam LMS.

Pertemuan 8-I I: Pengumpulan Informasi

Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa
1. Dosen membagikan template kepada Mahasiswa dalam LMS, dan	- Mahasiswa melakukan pengumpulan informasi dari berbagai sumber untuk penyusunan laporan kegiatan,
2. Dosen menyiapkan kolom pengumpulan naskah laporan dan video presentasi laporan dalam LMS.	- Setiap kelompok mahasiswa menyusun naskah laporan kegiatan/kajian dengan menerapkan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dan memperhatikan panduan penulisan laporan,
3. Dosen merefleksi dan mengevaluasi kegiatan pelaporan dalam bentuk naskah dan pengembangan portofolio yang ditampilkan	- Mahasiswa mengembangkan laporan kegiatan dalam bentuk portofolio tayangan digital, poster, dokumenter, PPT

presentasi laporan, video presentasi laporan, dan video testimoni pelaksanaan kegiatan,

- Mahasiswa menampilkan hasil laporan dalam bentuk tayangan

komunikasi lisan yang efektif.

Pertemuan 12-13: Pelaporan Kegiatan Aktivitas Dosen

1. Memberikan penilaian terhadap berbagai tugas yang dibebankan pada kelompok.
 2. Memberikan Refleksi dan Evaluasi pada tiap-tiap pelaporan.
- Mengunggah naskah laporan, portofolio tayangan dalam bentuk digital dan desain poster dalam LMS UMPRI dan atau Google Classroom.
 - Mengunggah video liputan kegiatan, dan video presentasi laporan kegiatan ke dalam youtube, yang kemudian linknya diunggah ke LMS UMPRI dan atau Google Classroom.
 - Memberikan pendapat atau saran terkait permasalahan/kegiatan yang telah dilaksanakan.

Pertemuan 14: Refleksi dan Evaluasi

1. Melakukan post test untuk mengetahui pencapaian kemampuan Kognitif Mahasiswa setelah mendapatkan perlakuan.
2. Melakukan analisis SWOT pada hasil pekerjaan yang telah dilakukan oleh tiap-tiap kelompok.
3. Melakukan refleksi dan evaluasi berdasarkan analisis SWOT pada tiap-tiap hasil pekerjaan yang telah dilaksanakan tiap-tiap kelompok.
4. Memberikan Penilaian berdasarkan analisis SWOT pada tiap-tiap hasil pekerjaan yang telah dilaksanakan tiap-tiap kelompok.

Pertemuan 15-16: Desiminasi dan Audensi

1. Dosen memilih beberapa kelompok terbaik untuk menampilkan usulan permasalahan yang akan ditampilkan pada audensi.
 2. Dosen menunjuk kelompok yang akan tampil dalam pelaksanaan desiminasi dan audensi.
 3. Dosen memfasilitasi kegiatan audensi mahasiswa dengan pejabat berwenang.
- Setiap kelompok mahasiswa menyiapkan produk luaran,
 - Mahasiswa menyiapkan tim presenter yang akan menyajikan,
 - Mahasiswa menyajikan hasil proyek di hadapan pejabat terkait, seperti anggota DPRD Kab. Pringsewu dengan memperhatikan kaidah komunikasi lisan yang efektif
 - Mahasiswa mendengar pendapat dan menjawab pertanyaan pejabat terkait dengan memperhatikan kaidah

Pembelajaran berbasis proyek citizen dalam lingkungan ekosistem ubiquitous learning mencakupi beberapa langkah yang diterapkan, yakni: mengidentifikasi masalah dan memilih masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan portofolio kelas, menyajikan portofolio kelas, dan merefeksi hasil pengalaman belajar. Setiap langkah tersebut dilaksanakan oleh setiap kelompok mahasiswa berdasarkan tugas yang mereka tentukan.

Kegiatan belajar-mengajar yang pertama dilakukan adalah pengusulan masalah yang disesuaikan dengan materi yang ditugaskan untuk dibahas oleh masing-masing kelompok kerja. Untuk dapat mengusulkan masalah, kelompok mahasiswa akan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan tema Pancasila yang mereka tentukan. Mahasiswa menggali informasi dari berbagai sumber untuk mendukung pengusulan masalah ditinjau dari pentingnya masalah untuk diatasi. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan berkunjung ke perpustakaan, mencari sumber di internet, dan mencari informasi di lokasi tempat masalah ditemukan dan tempat-tempat lain. Dalam pengumpulan informasi, mahasiswa mendokumentasikan kegiatan dalam bentuk video kegiatan. Selain itu, mahasiswa membuat PPT dan video presentasi pengusulan masalah. Dalam praktiknya, mahasiswa akan dibentuk dalam enam kelompok project dengan setiap kelompok dibagi ke dalam empat tim, yakni: tim pengusul masalah, tim perencana kegiatan, tim penggali informasi dan penelaah masalah, dan tim pelapor kegiatan. Tim yang bertugas mengusulkan masalah akan menyampaikan usulan permasalahan yang telah dialami. Penyampaian pengusulan masalah tidak harus dilakukan di dalam kelas, tim pengusul akan menyampaikan usulan masalahnya melalui video secara langsung yang disaksikan oleh dosen dan seluruh tim dalam satu kelompok dan juga oleh kelompok lain. Berdasarkan informasi yang diperoleh, tim lain akan menanggapi dengan menyiapkan atau membuat rencana kegiatan. Dari kegiatan memilih masalah yang menjadi pokok kajian mampu memberikan pengalaman dan bekal bagi peserta didik dalam kehidupan di masyarakat dengan setiap aspek permasalahannya yang menjadi prioritas dari masalah yang lain (Saylendra, 2017).

Pada langkah berikutnya, yakni kegiatan mengumpulkan informasi. Dalam tahapan ini, mahasiswa akan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, baik berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi pustaka, atau penelaahan dokumen. Pengumpulan informasi dilakukan setelah tim perencana kegiatan membuat proposal kegiatan berdasarkan template yang disediakan oleh dosen. Proposal kegiatan merupakan rencana kegiatan yang disusun oleh kelompok mahasiswa secara sistematis dalam bentuk rancangan kerja yang di dalamnya terdapat gambaran, bayangan, atau usulan ide yang akan dilakukan. Setelah mahasiswa

menyiapkan dan menampilkan PPT dan video presentasi proposal serta memperoleh persetujuan dari dosen, barulah mahasiswa mulai melakukan pengumpulan informasi. Penulisan proposal atau presentasi proposal haruslah memperhatikan kaidah kebahasaan dan komunikasi yang efektif, baik secara lisan maupun tertulis. Kemudian, seluruh aktivitas-mulai video presentasi proposal hingga video pengumpulan informasi- harus diunggah di LMS atau Google Classroom.

Pada langkah selanjutnya, yakni setelah pengumpulan informasi, mahasiswa mengembangkan portofolio kelas. Masing-masing kelompok mahasiswa akan membuat: naskah laporan pelaksanaan kegiatan portofolio tayangan dalam bentuk digital atau file Pdf atau JPEG, portofolio tayangan dalam bentuk poster, video dokumenter kegiatan, ppt presentasi laporan kegiatan, video presentasi laporan kegiatan, dan video testimoni pelaksanaan kegiatan. Setiap bentuk dari pengembangan portofolio tersebut memiliki rubrik penilaian tersendiri yang harus diperhatikan oleh mahasiswa sebelum tugas tersebut dibuat. Mahasiswa harus benar-benar cermat. Bahkan, kelompok mahasiswa akan mempelajari teks akademik atau nonakademik lain, seperti canva atau AI untuk membuat portofolio dalam bentuk tayangan digital.

Pada langkah keempat, yaitu penyajian portofolio. Dalam tahapan ini masing-masing kelompok mahasiswa akan mempresentasikan hasil pekerjaan yang telah dilakukan. Masing-masing dosen, baik pengampu MKWK Bahasa Indonesia maupun MKWK Pancasila akan menyaksikan presentasi dan memberi refleksi terhadap proyek yang telah dilakukan. Selain itu, kegiatan penyajian portofolio menghadirkan juga pejabat pemangku kepentingan (unsur DPRD) yang kepakarannya bersinergis dengan topik yang dikaji oleh kelompok mahasiswa. Kegiatan audiensi tersebut dilakukan untuk mendengar langsung dan menajaki kebijakan alternatif yang telah disusun oleh mahasiswa dalam rangka memberi solusi atas permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Kegiatan yang berlangsung memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengungkapkan ide atau pikiran serta langkah-langkah strategis dalam menangani masalah. Apakah kelompok mahasiswa setuju dengan kebijakan alternative yang ada selama ini, atau terdapat poin-poin yang perlu diperjelas dan dipertegas dalam rangka menangani suatu kasus. Penyajian lisan ini dilakukan oleh mahasiswa dengan memperhatikan komunikasi lisan yang efektif dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Sebagai akhir dari pembelajaran berbasis proyek citizen ialah dilakukan refleksi dan evaluasi. Analisis SWOT dilakukan pada hasil pekerjaan yang telah dilakukan oleh tiap-tiap kelompok mahasiswa. Kemudian, refleksi dan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil analisis SWOT tersebut pada setiap pekerjaan yang telah dilaksanakan. Kelompok mahasiswa pun dapat merefleksikan seluruh aktivitas pengalaman pembelajaran atau proyek yang sudah dilakukan.

Budimansyah (dalam Fajri, et.al., 2009) mengemukakan bahwa kegiatan refleksi dan evaluasi dimaksudkan sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kesalahan-kesalahan yang serupa sehingga kesalahan tersebut tidak terulang lagi dan sekaligus sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan yang sudah ada pada diri setiap mahasiswa.

Merujuk pada seluruh desain kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang patut dipertimbangkan dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek citizen dalam ekosistem ubiquitous learning, yakni upaya dosen dalam mendorong mahasiswa untuk membiasakan diri melakukan kegiatan secara inkuiri dan berkolaborasi, upaya dosen dalam mendorong mahasiswa untuk menggunakan tablet/laptop, dan upaya mengatasi gangguan yang terletak pada perangkat dan lingkungan yang menghambat keberhasilan mahasiswa (Cárdenas-Robledo & Peña-Ayala, 2018).

KESIMPULAN

Desain pembelajaran MKWK bahasa Indonesia berbasis proyek dalam ekosistem ubiquitous learning pada FKIP Universitas Muhammadiyah Pringsewu ini merupakan rancangan pembelajaran yang telah disusun dan diimplementasikan pada semester gasal tahun akademik 2023/2024 ini. Dalam praktiknya, MKWK Bahasa Indonesia berkolaborasi dengan MKWK Pancasila sehingga meski MKWK Bahasa Indonesia memiliki capaian mata kuliah, yakni: mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar untuk berbagai kepentingan berkomunikasi yang efektif, baik secara lisan maupun tertulis, serta dalam bentuk komunikasi ilmiah, mampu menerapkan pemikiran logis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, mampu menunjukkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia serta pelestariannya, dan mampu menyelesaikan proyek kerjasama dan mempresentasikannya dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, lisan maupun tertulis, tetapi untuk tema proyek ialah tema-tema Pancasila. Melalui pengalaman pembelajaran berbasis proyek citizen dalam lingkungan ekosistem ubiquitous learning, yakni: mengidentifikasi masalah dan memilih masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan portofolio kelas, menyajikan portofolio kelas, dan merefleksikan hasil pengalaman belajar makin menambah wawasan dan kepekaan mahasiswa dalam menyadari arti penting Pancasila dan arti sebagai warga negara Indonesia yang memiliki hak dan peran serta terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan. Melalui pembelajaran berbasis proyek ini juga mahasiswa kian memperoleh pengetahuan arti penting bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi yang harus digunakan secara efektif, baik dan benar, lisan maupun tertulis, dan dalam konteks komunikasi ilmiah dan non ilmiah, lebih-lebih,

sebagai penghela ilmu pengetahuan dan menjadi alat pemersatu bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi atas bantuan Hibah untuk Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi (MKWK) Berbasis Proyek di Universitas Muhammadiyah Pringsewu.

<https://www.researchgate.net/publication/354995350>

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

REFERENSI

- Budimansyah, D. 2009. *Inovasi Pembelajaran Project Citizen* (1st ed., Vol. 1). Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cárdenas-Robledo, L.A., Peña-Ayala, A., *Ubiquitous Learning: A Systematic Review, Telematics and Informatics* (2018), doi: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.009>
- Direktorat Belmawa. 2023. *Panduan Program Bantuan Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi Berbasis Proyek*. Jakarta: Kemdikbud Ristek.
- Fajri, I., Yusuf, R., dan Yusoff, M. Z. M. 2021. Model Pembelajaran Project Citizen sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2 (3), 105-118, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2306149>
- Indarti. 2016. Implementing Project-Based Learning (PBL) in Final Collection to Improve the Quality of Fashion Design Student. *Invotec*, XII (1), 22-30. <https://doi.org/10.17509/invotec.v12i1.4500>
- Joenaidy, A. M. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. (J. Awanie, Ed.). Yogyakarta: Laksana.
- Nizam. 2023. *Sosialisasi Kepdirjen Dikti Mata Kuliah Wajib Kurikulum*. Diakses pada 30 November 2023, dari <https://sevima.com/penguatan-mata-kuliah-wajib-pada-kurikulum-pendidikan-tinggi-mkwk/>
- Rahayu, T. S., & Indrajit, R. E. 2020. *Belajar Semudah Klik Membangun Ekosistem Ubiquitous Learning dalam Konsep Merdeka Belajar* (edisi kesatu). Yogyakarta: Andi.
- Keputusan Dirjen Dikti Kemdikbud RI Nomor 84/E/KPT/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi
- Saylendra, N. P. 2017. Peningkatan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Project Citizen. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 38-44,