



IMPLEMENTASI MODEL PjBL PADA MATA KULIAH PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNM

Nur Amriani Amir^{1*}, Arnidah², Farida Febriati³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*nuramriani03@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif sesuai tuntutan Indikator Kinerja Utama (IKU) Nomor 7 di perguruan tinggi. Permasalahan utama yang diangkat adalah implementasi model *Project-Based Learning* dalam menembangkan keterampilan kolaborasi, partisipasi, serta soft skills mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan model *Project-Based Learning* pada mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode survey, observasi, studi dokumen, dan wawancara mendalam. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah terkait, dengan sampel sebanyak 168 mahasiswa dari 174 yang terdaftar, serta dosen pengampu mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan. Data dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan partisipasi mahasiswa, meskipun masih ditemukan tantangan seperti ketidakseimbangan kontribusi dan kendala penggalangan dana. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa model *Project-Based Learning* yang diterapkan dapat membangun kompetensi kolaboratif dan partisipatif mahasiswa, namun perlu dukungan dan strategi lanjutan untuk mengatasi hambatan yang ada.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Model PjBL, Mahasiswa, Teknologi Pendidikan.

Abstract

This research is motivated by the need for student-centered learning innovations to improve collaborative and participatory skills in accordance with the demands of Indikator Key Performance Indicators Number 7 in higher education. The main problem raised is the implementation of the Project-Based Learning model in developing collaboration, participation, and soft skills of students in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University. This study aims to analyze the implementation of the Project-Based Learning model in the Educational Technology Exhibition and Educational Technology Problems Seminar courses. The research approach used is qualitative with survey methods, observation, document study, and in-depth interviews. The research population is all students taking related courses, with a sample of 168 students out of 174 registered, as well as lecturers teaching the Educational Technology Exhibition and

Diserahkan: 23-07-2025 Disetujui: 29-07-2025 Dipublikasikan: 31-07-2025



Kutipan: Amir, N. A., Arnidah, & Febriati, F. (2025). Implementasi Model PjBL Pada Mata Kuliah Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 286-305.

Educational Technology Problems Seminar courses. Data were collected using instruments that have been tested for validity and reliability, then analyzed descriptively. The results of this study indicate that the implementation of the Project-Based Learning model is able to increase student engagement, collaboration, and participation, although challenges such as imbalance in contributions and obstacles to fundraising are still found. The conclusion of this study confirms that the Project-Based Learning model applied can build students' collaborative and participatory competencies, but further support and strategies are needed to overcome existing obstacles.

Keywords: *Project-Based Learning Model; Students; Educational Technology.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 tidak lagi cukup mengesankan pada penguasaan konten pengetahuan, tetapi harus mengintegrasikan keterampilan berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, institusi pendidikan tinggi dituntut untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi yang bersifat integrative dan aplikatif. Salah satu kebijakan strategis yang mendukung transformasi pembelajaran di tingkat perguruan tinggi adalah implementasi Indikator Kinerja Utama (IKU) Nomor 7 yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Secara khusus, IKU Nomor 7 menekankan pentingnya penerapan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif, salah satunya melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*).

Model *Project-Based Learning* menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama pembelajaran yang terlibat aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian suatu proyek berbasis masalah nyata. PjBL tidak hanya memberikan ruang untuk eskplorasi konsep akademik, tetapi juga menumbuhkan kemampuan bekerja dalam tim, pengambilan keputusan, manajemen komplik, serta tanggung jawab kolektif. Dengan kata lain, PjBL sejalan dengan pendekatan student-centered learning yang mendorong keterlibatan penuh mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PjBL memiliki dampak positif terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa. Lestari (2022) menemukan bahwa "model PjBL dapat secara signifikan meningkatkan empat pilar keterampilan abad ke-21 (4C): Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity". Selain itu, model ini juga berdampak pada peningkatan self-efficacy, pemahaman konsep, serta hasil belajar. Hendra Cipta (2021) menambahkan bahwa "PjBL mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kerja kelompok, baik dalam bentuk keterlibatan fisik, maupun kontribusi ide dan tanggung jawab bersama." Sementara itu, Gandaf Kurniawan dan Muh. Sholeh (2023) menekankan bahwa pendekatan kooperatif yang mendasari PjBL memiliki pengaruh kuat dalam meningkatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar mahasiswa.

Menurut Prabowo (2020) Salah satu model pembelajaran dalam pendekatan scientific yang dapat mendorong siswa baik individual maupun kelompok adalah model PjBL (*Project-Based Learning*).

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada hasil belajar atau peningkatan nilai akhir mahasiswa secara kuantitatif. Kajian yang secara spesifik membahas bagaimana imlementasi model PjBL dijalankan dalam konteks riil perkuliahan, khususnya dalam membentuk kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa, masih sangat terbatas. Padahal, keberhasilan model ini sangat bergantung pada bagaimana dosen merancang desain instruksional, bagaimana proses kerja kelompok dikelola, bagaimana evaluasi dilakukan, serta sejauh mana mahasiswa terlibat aktif secara menyeluruh.

Di lingkungan Universitas Negeri Makassar (UNM), Program Studi Teknologi Pendidikan telah menerapkan model pembelajaran berbasis proyek pada sejumlah mata kuliah, termasuk Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan. Kedua mata kuliah ini secara eksplisit menuntut mahasiswa untuk menyelenggarakan proyek nyata berskala besar, dengan pembagian peran dalam tim kerja, interaksi dengan narasumber eksternal, perencanaan logistic, serta pelaksanaan event yang menggabungkan aspek akademik, teknologi, dan kreativitas. Hal ini menjadikan keduanya sebagai objek penting untuk mengkaji bagaimana model *Project-Based Learning* diimplementasikan secara faktual, serta bagaimana mahasiswa mengembangkan keterampilan kolaboratif dan partisipatif mereka dalam praktik langsung di lapangan.

Akan tetapi, belum terdapat penelitian terdahulu yang secara komprehensif menganalisis implementasi *Project-Based Learning* dalam dua mata kuliah tersebut dengan pendekatan kualitatif, terutama yang memfokuskan diri pada triangulasi antara desain instruksional (RPS), pelaksanaan proyek, dan tantangan mahasiswa selama menjalankan kerja tim. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang tidak hanya melihat hasil akhir pembelajaran, tetapi juga menelusuri proses perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek secara mendalam.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) bagaimana dosen merancang desain instruksional model PjBL melalui RPS, (2) bagaimana pelaksanaan model PjBL dijalankan dalam proses pembelajaran di kelas, dan (3) apa saja tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif. Data dikumpulkan melalui sudi dokumentasi RPS dan proposal kegiatan, wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta analisis kegiatan pameran dan seminar yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

Nilai kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pendekatan triangulatif dan kontekstual dalam mengevaluasi implementasi PjBL di perguruan tinggi, khususnya di bidang Teknologi Pendidikan. Penelitian ini tidak hanya menyajikan

laporan keberhasilan program pembelajaran, tetapi juga menelaah secara kritis bagaimana strategi pembelajaran berbasis proyek dapat dimanfaatkan sebagai alat penguatan soft skills mahasiswa, serta mengidentifikasi tantangan riil yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik dan praktis dalam pengembangan kurikulum, peningkatan kapasitas dosen, serta perancangan model pembelajaran kolaboratif yang lebih adaptif dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa pada mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian tidak hanya pada hasil pembelajaran, tetapi juga pada proses, dinamika kelompok, dan pengalaman subjektif mahasiswa serta strategi instruksional dosen.

Fokus dalam penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara komprehensif implementasi model *Project-Based Learning* dalam konteks mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini memfokuskan perhatian pada tiga aspek utama. Pertama, bagaimana desain instruksional disusun oleh dosen dalam penerapan model *Project-Based Learning*, yang mencakup penyusunan Rencana Pembelajaran Semester, pemilihan materi, strategi pembelajaran, hingga bentuk evaluasi yang mendukung keterlibatan aktif mahasiswa secara kolaboratif dan partisipatif. Kedua, pelaksanaan model *Project-Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik secara daring maupun luring, dengan menitikberatkan pada peran dosen sebagai fasilitator serta partisipasi mahasiswa dalam menyelesaikan proyek secara tim dengan prinsip-prinsip PjBL. Ketiga, tantangan atau kendala yang dihadapi selama proses penerapan model PjBL, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa, seperti distribusi peran yang tidak merata, kesulitan komunikasi kelompok, dan kurangnya manajemen waktu. Dengan mengkaji ketiga aspek tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai implementasi model *Project-Based Learning* dalam mendorong pembelajaran aktif yang selaras dengan tuntutan capaian pembelajaran di era Pendidikan abad ke-21.

Penelitian ini berlokasi di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Peneliti memilih Program Studi Teknologi Pendidikan sebagai objek penelitian guna memperoleh gambaran menyeluruh serta informasi yang akurat mengenai implementasi model *Project-Based learning* dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa. Peneliti memilih Program Studi Teknologi

Pendidikan sebagai lokasi penelitian di karenakan dari hasil identifikasi permasalahan, Program Studi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu prodi yang sudah menerapkan model *Project-Based learning* dan karakteristik mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan adalah proyek dalam mengembangkan media pembelajaran dan kurikulum.

Subjek penelitian terdiri dari dosen pengampu dan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan pada semester ganjil 2024/2025. Penentuan informan dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan berbasis proyek. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: (1) wawancara mendalam dengan dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa, (2) studi dokumentasi terhadap Rencana Pembelajaran Semester (RPS), proposal kegiatan, dan manual acara, serta (3) observasi langsung terhadap bentuk kegiatan proyek seperti seminar dan pameran. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, panduan analisis dokumen, dan lembar observasi.

Prosedur pelaksanaan dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengumpulan dokumen pembelajaran, pelaksanaan wawancara, hingga analisis dokumen kegiatan mahasiswa. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan merujuk pada model Miles dan Huberman. Dalam penelitian ini, teknik triangulasi digunakan untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber data, seperti mahasiswa, dosen, dan dokumen akademik untuk memastikan konsistensi temuan. Teknik triangulasi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data seperti observasi dan analisis dokumen, guna mendapatkan pemahaman yang lebih holistik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berulang melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data tentang kemampuan Kolaboratif dan Partisipatif mahasiswa Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning*, dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disebarakan kepada responden, yaitu mahasiswa yang telah mengikuti pelaksanaan model pembelajaran *Project-Based Learning*, untuk kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif dan inferensial, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning*. Selain itu penelitian ini juga menggunakan metode observasi sebagai teknik pengumpulan data, dengan melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran, serta merekam dan menganalisis data yang diperoleh melalui catatan

lapangan, foto, dan video, untuk kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu analisis isi dan analisis tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi awal, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai Implementasi Model *Project-Based Learning* pada mata kuliah Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar telah menggunakan pendekatan yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) yang meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa. Akan tetapi, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menganalisis apakah penerapan model *Project-Based Learning* telah sesuai dengan prinsip-prinsipnya dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi mahasiswa. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan observasi yang berlangsung pada tanggal 19-21 Mei 2025, yaitu pada saat pelaksanaan proyek mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan. Selama tiga hari tersebut, peneliti melakukan observasi langsung di Hall AP Pettarani untuk memantau kegiatan proyek yang sedang berlangsung. Peneliti memantau dan mengamati tingkat keaktifan dan kolaborasi mahasiswa yang berperan sebagai panitia dalam kegiatan proyek, dengan fokus pada apakah model *Project-Based Learning* dapat meningkatkan partisipasi aktif seluruh panitia. Peneliti memilih mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan sebagai objek penelitian Implementasi model *Project-Based Learning* karena kedua mata kuliah ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip-prinsip *Project-Based Learning*, yaitu menekankan pada kegiatan proyek yang berbasis pada masalah dan memerlukan kolaborasi serta kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan tugas proyek. Selain itu, kedua mata kuliah ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi dalam konteks teknologi Pendidikan. Tugas akhir pada kedua mata kuliah tersebut juga ialah berupa sebuah proyek besar yang dirancang untuk melibatkan seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut secara aktif dan kolaboratif, sehingga memungkinkan dilakukannya pengamatan secara menyeluruh terhadap efektivitas dan efisiensi model pembelajaran yang diterapkan. Melalui keterlibatan kolektif ini, proses perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek menjadi representasi nyata dari implementasi teori yang telah dipelajari, sekaligus mempermudah peneliti dalam menilai sejauh mana model pembelajaran tersebut mampu mendukung pencapaian kompetensi secara optimal dalam konteks model *Project-Based Learning*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama tiga hari berturut-turut pada saat pelaksanaan kegiatan proyek sebagai bentuk implementasi model *Project-Based Learning* pada mata kuliah Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa yang bertindak sebagai panitia menunjukkan partisipasi aktif dalam berbagai aspek kegiatan. Observasi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui teknik non-participant observation, yang memungkinkan peneliti mencermati secara langsung dinamika kerja tim, pembagian tugas, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek. Namun demikian, peneliti juga mencatat bahwa tidak semua mahasiswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang sama, terdapat beberapa individu yang tampak kurang aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi kelompok, pengambilan keputusan, maupun pelaksanaan tugas yang dibagi sebelumnya. Ketimpangan partisipasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi intrinsik, pemahaman terhadap peran, maupun keterampilan komunikasi antar anggota tim. Oleh karena itu, meskipun secara umum implementasi model *Project-Based Learning* pada mata kuliah ini telah berjalan cukup efektif dalam mendorong keterlibatan mahasiswa, namun hasil observasi ini juga menegaskan perlunya strategi fasilitas yang lebih adaptif oleh dosen atau fasilitator, agar seluruh peserta dapat memperoleh pengalaman belajar yang merata dan bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran kolaboratif dalam Pendidikan tinggi.

Penelitian tentang Implementasi Model *Project-Based Learning* pada mata kuliah Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dilakukan pada tanggal 23 Juni 2025. Data penelitian diperoleh melalui wawancara dengan 10 responden, yaitu 8 mahasiswa (panitia pelaksana pameran teknologi pendidikan dan seminar permasalahan teknologi pendidikan) dan 2 dosen pengampu mata kuliah terkait. Wawancara dilakukan secara tatap muka di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan secara online (via google meet), sehingga mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Desain instruksional model pembelajaran *Project-Based Learning* melalui Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dosen program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang dikembangkan oleh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar berfungsi sebagai pijakan utama dalam proses perancangan, pengarahan, dan pelaksanaan model pembelajaran *Project-Based Learning*. Hal ini disebabkan oleh keberadaan struktur instruksional yang dirancang secara terstruktur dan menyeluruh dalam RPS, mencakup formulasi capaian pembelajaran, pemilihan strategi belajar yang berorientasi pada proyek,

penyusunan kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Dengan demikian, RPS tidak semata-mata menjadi dokumen administratif, tetapi juga berfungsi sebagai perangkat instruksional yang mengimplementasikan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran di Pendidikan tinggi.

Fokus penelitian ini diarahkan pada dua mata kuliah yang sangat relevan dengan implementasi model *Project-Based Learning*, yaitu mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan, yang dipilih karena keduanya memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip-prinsip model pembelajaran berbasis proyek.

a. Desain Instruksional pada RPS mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan

Desain instruksional pada mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan yang tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar mencerminkan penerapan yang kuat terhadap prinsip-prinsip model *Project-Based Learning*. RPS ini dirancang dengan struktur pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif dalam hal penguasaan konsep-konsep manajemen event dan penyelenggaraan pameran, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotorik melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam merencanakan, mengelola, serta mengevaluasi kegiatan pameran secara nyata.

Sebagaimana tercantum dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2021), terdapat enam langkah utama dalam model *Project-Based Learning*, yaitu: (1) menentukan pertanyaan mendasar, (2) menyusun perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal pelaksanaan, (4) memonitor proyek, (5) menguji hasil, dan (6) evaluasi pengalaman belajar.

Desain instruksional Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan telah menerapkan dan mengintegrasikan langkah-langkah Model *Project-Based Learning* secara sistematis ke dalam kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa RPS mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan telah menerapkan seluruh langkah model *Project-Based Learning* secara konsisten dan menyeluruh. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pemahaman teori, melainkan pada proses pembelajaran berbasis proyek nyata.

b. Desain Instruksional pada RPS mata kuliah Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan

Desain instruksional yang diterapkan dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan yang disusun oleh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, menunjukkan penerapan model *Project-Based Learning* secara sistematis, terstruktur, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan kolaboratif dan partisipatif.

Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis isu-isu aktual di bidang Teknologi Pendidikan serta merancang solusi yang relevan melalui pelaksanaan sebuah seminar sebagai bentuk proyek akhir. Desain instruksional dalam RPS ini dimulai dengan mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasi permasalahan nyata dalam praktik Teknologi Pendidikan, baik yang berkaitan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran, aksesibilitas, kesenjangan digital, maupun kendala implementasi media pembelajaran di berbagai konteks. Proses ini memuat aktivitas diskusi, eksplorasi literatur, dan studi kasus sebagai tahap awal yang mengarahkan mahasiswa untuk menyusun kerangka pemikiran yang logis dan sistematis terhadap topik yang akan diangkat dalam proyek seminar.

Berdasarkan hasil analisis terhadap Rencana Pembelajaran Semester mata kuliah Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan, diketahui bahwa desain instruksional yang diterapkan telah mengintegrasikan enam langkah-langkah model *Project-Based Learning* sebagaimana tercantum dalam Kemendikbudristek, 2021. Berikut adalah tabel analisis Desain Instruksional RPS mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan.

Desain instruksional Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan telah menerapkan dan mengintegrasikan langkah-langkah Model *Project-Based Learning* secara sistematis ke dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan, dapat disimpulkan bahwa desain instruksional model *Project-Based Learning* disusun secara sistematis melalui Rencana Pembelajaran Semester juga dokumen pendukung lainnya seperti SAP (Satuan Acara Perkuliahan) dan rubrik penilaian. Kedua mata kuliah tersebut secara eksplisit menjadikan proyek akhir sebagai orientasi utama dalam pembelajaran, dengan perencanaan yang dirancang sejak awal perkuliahan untuk membimbing mahasiswa melalui tahapan proyek secara bertahap.

2. Pelaksanaan model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa di Program Studi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama berlangsungnya proyek pelaksanaan model *Project-Based Learning* pada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, terlihat bahwa secara umum model pembelajaran ini mampu mendorong peningkatan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa dalam konteks kegiatan nyata, yakni proyek Pameran dan Seminar. Dalam implementasinya, mahasiswa diberikan peran sebagai panitia yang bertanggung jawab langsung atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan, yang mencakup pembagian tugas kepanitiaan, penyusunan konsep acara, koordinasi dengan pihak eksternal, hingga pelaporan hasil kegiatan.

Peneliti telah melakukan pengumpulan data melalui penyebaran angket kepada mahasiswa yang terlibat langsung sebagai panitia pelaksana dalam kegiatan pameran dan seminar, yang merupakan bagian dari implementasi model *Project-Based Learning* dalam mata kuliah pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Dari total 174 mahasiswa yang memprogram mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan, sebanyak 168 mahasiswa telah memberikan respons terhadap angket yang disebar, menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dan representatif terhadap populasi dari penelitian ini. Berikut adalah hasil dari analisis angket yang telah disebar oleh peneliti.

Tabel 4.1 Pernyataan efektivitas implementasi model PJBL

No	Pernyataan	Skor
1	Kepanitiaan dibentuk secara acak atau berdasarkan kriteria tertentu	605
2	Tugas yang diberikan selama proyek berlangsung konsisten dengan tujuan proyek	607
3	Semua mahasiswa aktif dalam penentuan tema kegiatan	566
4	Mahasiswa dapat mengembangkan jenis kegiatan yang variatif dan menarik	603
5	Mahasiswa dapat mempertimbangkan kebutuhan dan kepentingan peserta dalam mengembangkan jenis kegiatan	596
6	Semua jenis kegiatan yang sudah disusun terlaksana selama proyek berlangsung	587

7	Mahasiswa dapat melakukan refleksi tentang proyek yang telah dilaksanakan	621
8	Dosen pengampu memantau perkembangan proyek mahasiswa melalui interaksi langsung, diskusi dan evaluasi progress	604
Total		4.789

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah pernyataan} \times \text{bobot tertinggi} \times \text{jumlah mahasiswa}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{4.789}{8 \times 4 \times 168} \times 100\% \\ &= \frac{4.789}{5.376} \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Hasil Penelitian melalui angket respons mahasiswa yang memprogram mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan memperoleh nilai persentase sebesar 89% maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Project-Based Learning* pada mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan tergolong sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa.

Setiap mahasiswa diberikan tanggung jawab berdasarkan divisi tertentu, dan kontribusi mereka dipantau melalui keaktifan dalam rapat, pelaporan tugas, serta observasi langsung. Seperti dijelaskan oleh Ibu Nur Eva Yanti, M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan.

Biasanya tahap awal kami mempersiapkan proposal dulu. Karena hasil akhirnya memang berupa proyek, otomatis sebelum semua itu dimulai ada banyak kegiatan rapat-rapat kecil. Rapat-rapat ini penting untuk membagi tugas panitia, menentukan siapa yang bertanggung jawab di setiap seksi, dan memastikan semua persiapan berjalan lancar (Nur Eva Yanti, M.Pd., 23 Juni 2025)

Dalam pelaksanaannya, setiap divisi melaporkan progres melalui dokumentasi digital yang dikumpulkan secara rutin. Ibu Sella Mawarni, M.Pd., selaku dosen

pengampu mata kuliah seminar permasalahan teknologi Pendidikan menyampaikan bahwa:

Kami selalu menekankan bahwa ini adalah proyek kelompok, dan nilai kekompakan tim juga dinilai, selain penilaian per individu agar setiap mahasiswa termotivasi fokus mengeluarkan potensi terbaiknya. Setiap pertemuan atau rapat mahasiswa diwajibkan mengunggah dokumentasi ke platform padlet (Sella Mawarni, M.Pd., 23 Juni 2025)

Hal ini menunjukkan adanya sistem kontrol dan refleksi yang mendorong mahasiswa untuk tidak hanya menyelesaikan tugas, tetapi juga membangun budaya kerja sama, tanggung jawab tim, dan komunikasi yang efektif.

3. Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning* terkait dengan peningkatan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Peneliti telah melakukan penelitian dengan metode observasi dan wawancara kepada beberapa mahasiswa dan dosen program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning* terkait dengan peningkatan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama adalah masih terdapat mahasiswa yang kurang berkontribusi dalam pelaksanaan proyek tersebut, sehingga menimbulkan ketidakseimbangan dalam kerja sama tim dan menghambat efektivitas kolaborasi secara keseluruhan. Pernyataan ini sesuai dengan pernyataan salah satu responden Ibu Nur Eva Yanti, M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan, yang menyatakan bahwa:

Tentu saja dalam pelaksanaan model *Project-Based Learning* tetap ada tantangan, salah satunya adalah masih adanya mahasiswa yang kurang bekerja sama dalam tim. Karena itu, setiap kali diadakan rapat, kami selalu melakukan evaluasi untuk membahas kendala-kendala yang muncul dan mencari solusi Bersama. Kami juga rutin menjalin komunikasi dengan masing-masing seksi untuk memastikan apakah ada hambatan dalam pelaksanaan tugas, sehingga setiap ada permasalahan bisa segera ditindaklanjuti dan tidak mengganggu kelancaran proyek secara keseluruhan. (Nur Eva Yanti, M.Pd., 23 Juni 2025).

Dari sudut pandang penulis, tantangan kurangnya kontribusi aktif mahasiswa merupakan hal yang wajar dalam implementasi model *Project-Based Learning*. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis berupa pembinaan, monitoring, dan pemberian motivasi yang berkelanjutan agar seluruh mahasiswa dapat berperan secara optimal dalam tim, sehingga kemampuan kolaboratif dan partisipatif mereka

dapat berkembang dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

B. Pembahasan

1. Desain instruksional model pembelajaran *Project-Based Learning* melalui Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dosen program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Transformasi Pendidikan tinggi di Indonesia menuntut inovasi pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa, salah satunya melalui model *Project-Based Learning*. Penelitian ini diangkat dari kebutuhan untuk mengembangkan soft skills mahasiswa, khususnya kemampuan kolaboratif dan partisipatif, yang sangat dibutuhkan di dunia kerja abad ke-21. Model *Project-Based Learning* dipilih karena terbukti efektif dalam mendorong mahasiswa untuk berperan aktif, berpikir kritis, dan mampu bekerja dalam tim secara nyata. Peneliti menegaskan bahwa perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered to student-centered learning menjadi pondasi utama dalam Indikator Kinerja Utama (IKU) Nomor 7 Kemdikbudristek, yang mendorong pembelajaran kolaboratif dan partisipatif di perguruan tinggi.

Peneliti menemukan bahwa integrasi langkah-langkah model *Project-Based Learning* ke dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan aktivitas pembelajaran telah dilakukan secara sistematis. Mahasiswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi proyek.

Dalam pelaksanaan proyek, mahasiswa mengalami proses pembelajaran yang autentik dan kontekstual. Mereka belajar mengelola dinamika kelompok, membagi tugas, serta menghadapi tantangan nyata seperti keterbatasan dana dan ketidakseimbangan kontribusi anggota tim. Peneliti menilai bahwa tantangan ini justru memperkaya pengalaman belajar mahasiswa karena mereka belajar mengatasi masalah secara kolaboratif dan bertanggung jawab. Peneliti mengamati bahwa monitoring dan evaluasi yang dilakukan secara rutin melalui laporan mingguan, diskusi kelas, dan platform daring seperti Padlet sangat membantu menjaga keterlibatan mahasiswa. Penilaian dilakukan tidak hanya secara kelompok, tetapi juga secara individu untuk memastikan keadilan dan mendorong setiap mahasiswa mengeluarkan potensi terbaiknya.

Peneliti telah melakukan wawancara mendalam terhadap beberapa mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang terlibat langsung dalam proyek mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan dan Seminar Permasalahan Teknologi Pendidikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum memahami alur pembelajaran yang diterapkan melalui model *Project-Based Learning*. Mahasiswa mengetahui bahwa mereka diberikan kebebasan memilih

divisi kerja, memiliki jobdesk yang jelas, dan dibekali orientasi awal oleh dosen pengampu. Rancangan proyek yang diberikan, seperti seminar nasional/internasional dan pameran edukatif, disusun melalui struktur pembelajaran yang sistematis. Mahasiswa menyatakan bahwa seluruh proses dimulai dari pembentukan panitia, perencanaan kegiatan, dan pembuatan kontek secara kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa desain instruksional telah disusun dosen dengan memperhatikan prinsip utama dalam PjBL, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman dan proyek nyata yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa sejak awal.

2. Pelaksanaan model *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, penyebaran angket, analisis dokumen RPS, dan wawancara mendalam, implementasi model Project Based Learning pada mata kuliah Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar terbukti mampu meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa secara signifikan. Sebagian besar mahasiswa yang terlibat sebagai panitia dalam proyek pameran dan seminar menunjukkan keterlibatan aktif, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi kegiatan.

Pernyataan dari Dosen dan Mahasiswa yang menjadi responden pun memperkuat temuan ini, bahwa keterlibatan aktif dalam proyek mendorong mahasiswa untuk berinisiatif, berkomunikasi, dan bekerja sama secara efektif. Selain itu, pendekatan ini mendukung kebijakan Indikator Kinerja Utama (IKU) Nomor 7 dari Kemdikbudristek, yang menuntut perguruan tinggi untuk mengembangkan model pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan partisipatif.

Pola pembentukan panitia semacam ini memberikan manfaat besar dalam mendukung efektifitas pelaksanaan proyek. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja tim, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan individu mahasiswa sesuai bidang minatnya. Dengan kata lain, pembentukan kepanitiaan berdasarkan kriteria tertentu merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan implementasi model *Project-Based Learning* karena menciptakan struktur kerja yang fungsional, profesional, dan bertanggung jawab, sekaligus memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menunjukkan potensi terbaik mereka dalam suasana belajar kolaboratif dan partisipatif.

Ramadhan (2024) dalam jurnalnya menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran yang sistematis sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pandangan Irfana et al., (2022) yang menekankan bahwa Pembelajaran berbasis proyek meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui aktivitas nyata yang bermakna dan

relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dan sikap aktif.

Hasil penelitian dari penyebaran angket menunjukkan bahwa tugas yang diberikan selama proyek berlangsung konsisten dengan tujuan proyek. Konsistensi antara tugas yang diberikan dan tujuan proyek sangat penting untuk memastikan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan benar-benar mendukung pencapaian hasil yang diinginkan. Tugas yang selaras dengan tujuan proyek membantu mengarahkan fokus kerja panitia sehingga tidak terjadi pemborosan waktu dan sumber daya pada aktivitas yang tidak relevan.

Hasil penelitian yang didapatkan dari penyebaran angket menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memilih bawah mahasiswa aktif dalam penentuan tema kegiatan, meskipun dalam tahap perencanaan terdapat beberapa mahasiswa yang kurang aktif. Keaktifan mahasiswa dalam penentuan tema kegiatan ini menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dalam proses pengambilan keputusan, yang sangat penting untuk menciptakan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap keberhasilan kegiatan.

Kristiani, R., Oktafany, G., Setiawan, G., & Lisiswanti, R. (2024) dalam penelitian mereka tentang keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran menyatakan bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk pengambilan keputusan dan partisipasi dalam diskusi, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi, komitmen, dan capaian akademik (IPK). Dewi & Fauziati (2021) juga menegaskan bahwa interaksi sosial dalam lingkungan belajar mendorong perkembangan kognitif siswa secara optimal. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan diskusi, kerja kelompok, dan bimbingan dari orang yang lebih ahli meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep secara mendalam.

Meskipun ada beberapa mahasiswa yang kurang aktif dalam tahap perencanaan, hal ini dapat menjadi tantangan yang perlu diatasi dengan strategi fasilitasi yang tepat agar seluruh anggota dapat berpartisipasi secara merata. Dengan demikian, keaktifan mahasiswa dalam penentuan tema kegiatan tidak hanya memperkuat kualitas perencanaan dan pelaksanaan proyek pameran serta seminar, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan partisipatif sesuai dengan prinsip model *Project-Based Learning*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memilih bahwa mereka mampu mengembangkan jenis kegiatan yang variatif dan menarik selama pelaksanaan proyek. Kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kegiatan yang beragam dan inovatif ini sangat penting dalam menciptakan suasana acara yang dinamis serta mampu menarik perhatian peserta audiens. Pengembangan kegiatan yang variatif tidak hanya menunjukkan kreativitas dan inisiatif mahasiswa,

tetapi juga mencerminkan pemahaman mereka terhadap kebutuhan dan karakteristik target audiens sehingga acara dapat berjalan efektif dan berkesan.

Peneliti juga telah melakukan analisis terhadap dokumen Manual Acara EDUFAIR 2025 sebagai bagian dari pelaksanaan mata kuliah Pameran Teknologi Pendidikan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menemukan bahwa mahasiswa berhasil mengembangkan kegiatan pameran yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga variative, inovatif, dan menarik bagi berbagai kalangan. Kegiatan yang berlangsung selama tiga hari ini sepenuhnya dirancang dan dikelola oleh mahasiswa, dan mencerminkan penerapan nyata model *Project-Based Learning* dengan prinsip kerja tim yang kolaboratif dan partisipatif.

Peneliti menilai bahwa ragam kegiatan yang disusun mencerminkan tingkat kreativitas yang tinggi serta keterampilan manajerial yang matang dari mahasiswa. Mahasiswa tidak hanya terlibat dalam perencanaan teknis, tetapi juga aktif dalam mengidentifikasi tema yang relevan, membangun kerja sama eksternal, membagi peran dalam kepanitiaan, dan mengatur jalannya acara secara profesional. Hal ini memperkuat bahwa pelaksanaan model *Project-Based Learning* dalam mata kuliah ini telah memberi ruang yang luas bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif, sekaligus menciptakan kegiatan yang menarik, inovatif, dan berdampak nyata.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa mereka dapat mempertimbangkan kebutuhan dan kepentingan peserta dalam mengembangkan jenis kegiatan. Kemampuan ini memiliki peran penting karena dalam memahami apa yang dibutuhkan dan diharapkan oleh peserta, mahasiswa dapat menyusun kegiatan yang sesuai, menarik, dan tepat sasaran, sehingga pelaksanaan kegiatan lebih efektif dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara optimal. Memperhatikan kebutuhan peserta juga mengharuskan mahasiswa untuk menganalisis berbagai aspek seperti karakteristik, minat, dan ekspektasi peserta, agar kegiatan yang dirancang benar-benar memberikan dampak positif serta mendorong keterlibatan peserta secara aktif selama kegiatan berlangsung.

Kemendikbudristek (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada murid (student-oriented) menempatkan kebutuhan, minat, dan kemampuan peserta didik sebagai dasar dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar aktif membangun pengetahuan secara mandiri, namun tetap memerlukan arahan dan bimbingan agar proses belajar efektif. Pendekatan ini meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kemampuan mahasiswa dalam mempertimbangkan kebutuhan dan kepentingan peserta tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pelaksanaan kegiatan pameran dan seminar, tetapi juga turut memperkuat proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan interpersonal dan profesional.

Konsistensi antara perencanaan dan pelaksanaan sangat krusial dalam mencapai tujuan proyek secara optimal, karena setiap aktivitas yang telah disusun memiliki fungsi strategis dalam menunjang keberhasilan keseluruhan acara. Selain itu, Qalbia & Saputra (2024) menegaskan bahwa pengendalian manajemen yang efektif harus terintegrasi dengan perencanaan dan pelaksanaan strategi, dengan monitoring dan evaluasi sebagai proses berkelanjutan yang memastikan keselarasan antara aktivitas operasional dan tujuan strategis organisasi.

Melalui refleksi, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih kritis terhadap langkah-langkah yang diambil dan hasil yang dicapai, sehingga hal ini berkontribusi pada peningkatan kualitas kinerja serta pengambilan keputusan dalam proyek-proyek selanjutnya. Martin (2021) dalam konteks pendidikan abad ke-21 menegaskan pentingnya refleksi sebagai bagian integral dari pembelajaran progresif Dewey. Refleksi memungkinkan siswa untuk menginternalisasi pengalaman belajar dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas yang diperlukan dalam menghadapi tantangan dunia nyata.

Beberapa penelitian juga mendukung pentingnya refleksi dalam *Project-Based Learning* misalnya, Penelitian Ardianti dan Wanabuliandari (2025) menunjukkan bahwa PjBL yang melibatkan refleksi bersama guru dan siswa pada tahap evaluasi proses dan hasil proyek mampu meningkatkan keterampilan menulis dan motivasi siswa secara signifikan. Proses refleksi menjadi media penting untuk memperbaiki dan menguatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Laporan Monitoring & Evaluasi Bidang Akademik Universitas Wijaya Putra (2022) menyebutkan bahwa monitoring pelaksanaan akademik, termasuk pembimbingan skripsi dan proyek mahasiswa, dilakukan melalui audiensi, diskusi, pemeriksaan dokumen, dan peninjauan lapangan secara berkala. Penelitian terkini juga mendukung hal ini, seperti yang dijelaskan dalam studi pengembangan aplikasi sistem monitoring proyek mahasiswa oleh Komansilan et al. (2024), yang menunjukkan bahwa interaksi langsung dan evaluasi progres melalui platform monitoring dapat meningkatkan efektivitas bimbingan dan mempercepat penyelesaian proyek mahasiswa. Selain itu, sistem monitoring yang terintegrasi dengan diskusi dan evaluasi progres secara rutin membantu dosen dalam memberikan arahan yang lebih spesifik dan personal sesuai kebutuhan masing-masing mahasiswa.

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, saya menyimpulkan bahwa pelaksanaan model *Project-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Meskipun demikian, peneliti juga menemukan beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, seperti adanya mahasiswa yang kurang berkontribusi, kendala dalam penggalangan dana, serta ketimpangan beban kerja antar kelompok.

Monitoring dilakukan pada saat kegiatan sedang berlangsung guna memastikan kesesuaian proses dan capaian sesuai rencana atau tidak. Bila ditemukan penyimpangan segera dibenahi agar kegiatan berjalan sesuai target. Dosen sebagai pelaku utama pembelajaran harus aktif memfasilitasi keterlibatan mahasiswa. (Lembaga Jaminan Mutu Universitas Borobudur, 2024). Hal ini juga sesuai dengan Nanlohy et al. (2025) dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika melaporkan bahwa PjBL efektif meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian otonomi, tantangan yang sesuai, dan tujuan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini mendukung teori Self-Determination yang menekankan motivasi intrinsik, yang merupakan kunci keberhasilan proyek.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi model Project Based Learning (PjBL) dalam mata kuliah pada Program Studi Teknologi Pendidikan menunjukkan keberhasilan dalam tiga aspek utama: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan PjBL, dan tantangan yang menyertainya.

Pertama, dalam hal perencanaan pembelajaran, dosen pengampu telah melakukan suatu proses perencanaan yang sangat integratif dengan mengadopsi prinsip prinsip PjBL secara sistematis. Hal ini terlihat dari penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang secara konsisten mengakomodasi pembelajaran kolaboratif dan partisipatif. Secara khusus, dosen mendesain capaian pembelajaran yang tidak hanya menekankan pemahaman teoretis, tetapi juga penguatan keterampilan berpikir kritis, kerjasama tim, serta tanggung jawab kolektif mahasiswa. Struktur pembelajaran disusun sedemikian rupa agar mahasiswa terlibat dalam keseluruhan siklus PjBL—mulai dari identifikasi masalah, perencanaan strategi, pelaksanaan kegiatan, hingga pelaporan hasil proyek. Materi ajar, strategi pembelajaran, dan instrumen evaluasi dirancang dengan konsistensi tinggi dan disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah yang menuntut keterlibatan aktif dari mahasiswa.

Kedua, mengenai pelaksanaan model PjBL, penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan sintak dan prinsip PjBL yang baku. Mahasiswa berperan secara aktif dalam menyusun rencana proyek, mengorganisir pembagian tugas dalam kelompok, dan melakukan kolaborasi untuk menyelesaikan proyek yang telah dirancang bersama. Proyek proyek yang dijalankan memacu mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif, sekaligus menuntut keterampilan berinteraksi, bernegosiasi, dan mengorganisir tugas kelompok secara kolaboratif. Di sini, dosen tampil sebagai fasilitator — mengawasi proses pelaksanaan, memberikan arahan secara berkala, serta menjamin agar setiap mahasiswa menjalankan tugasnya

secara terstruktur dan bertanggung jawab. Pembelajaran semacam ini menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual, karena mahasiswa tidak sekedar menyelesaikan tugas sebagai bentuk akademik semata, melainkan benar benar mengembangkan kemampuan kerja sama tim dan komunikasi interpersonal dalam situasi nyata.

Ketiga, dalam pelaksanaannya, model PjBL tidak dapat lepas dari sejumlah tantangan praktis, khususnya terkait kemampuan kolaboratif dan partisipatif mahasiswa. Beberapa kendala yang muncul adalah ketimpangan peran antar anggota kelompok, di mana tidak semua mahasiswa memberikan kontribusi yang seimbang. Selain itu, masih ditemukan hambatan dalam komunikasi kelompok, kesulitan menyatukan berbagai ide, dan keterbatasan keterampilan manajemen waktu dalam menyelesaikan proyek sesuai jadwal yang ditentukan. Temuan ini mempertegas bahwa meskipun PjBL memiliki potensi besar untuk membangun kemampuan kolaborasi dan partisipasi aktif, tingkat keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh kedewasaan mahasiswa dalam bekerja sama, serta peran aktif dosen dalam memfasilitasi dan mengelola dinamika kelompok. Dengan demikian, penerapan model PjBL perlu dilengkapi dengan strategi pendampingan yang tepat, penguatan soft skills mahasiswa (seperti komunikasi, negosiasi, time management), serta sistem monitoring yang mampu menjamin keterlibatan semua anggota tim secara adil dan proporsional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Project Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam penguatan dimensi akademik dan sosial mahasiswa. Namun, untuk mencapai efektivitas penuh, dibutuhkan penerapan pendampingan pedagogik yang intensif, pembinaan keterampilan non akademik yang sistematis, serta sistem evaluasi dan monitoring yang memastikan setiap mahasiswa berkontribusi secara aktif dan terukur dalam suasana kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penjaminan Mutu Universitas Wijaya Putra. (2022). Laporan Monitoring dan Evaluasi (Monev) Bidang Akademik Program Studi Magister Hukum Tahun Akademik 2021/2022. Surabaya: BPM UWP.
- Dewi, S., & Fauziati, E. (2021). Peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif berdasarkan teori Vygotsky. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 120-130.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP: Systematic review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135-144.

- Irfana, S., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Universitas Pasundan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek). (2023). Pembelajaran Berpusat pada Siswa atau Guru? Kompas.id
- Kristiani, R., Oktafany, G., Setiawan, G., & Lisiswanti, R. (2024). Hubungan keterlibatan mahasiswa terhadap indeks prestasi kumulatif mahasiswa program studi pendidikan dokter Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *Medula*, 11(1), 2197-2205.
- Komansilan, R., Rumbayan, M., & Rumagit, A. (2024). Aplikasi sistem monitoring proyek mahasiswa pendukung pembelajaran berbasis proyek dan magang. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*.
- Lembaga Jaminan Mutu Universitas Borobudur. (2024). Pedoman Monitoring dan Evaluasi Kinerja Dosen dan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Universitas Borobudur.
- Martin, L. (2021). Implementasi Pendidikan Progresif John Dewey dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 15-29.
- Nanlohy, et al. (2025). Efektivitas Model Project-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(1), 110-120.
- Qalbia, M., & Saputra, A. (2024). Peran sistem pengendalian manajemen dalam penerapan strategi organisasi. *Jurnal Manajemen Kontemporer*, 5(1), 12-25.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43-54.