

Implementation of Innovative Learning with the Project Based Learning (PjBL) Model in Anti-Corruption Education Courses

Dyan Yuliana

STKIP PGRI Situbondo

Corresponding Author: Dyan Yuliana pitikpitik23@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Innovative Learning, PjBL, Creativity, Anti-Corruption Education

Received : 08, October

Revised : 12, November

Accepted: 25, December

©2022 Yuliana: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

So far, the learning process has only focused on improving learning outcomes but has not provided guidance on students' creative talents in being creative during lectures, so that students cannot develop their creativity to the fullest. This study aims to determine the results of implementing innovative learning with the Project Based Learning (PjBL) model in growing and increasing student creativity in Anti-Corruption Education courses. The research method used is descriptive method with a qualitative approach in which the data is obtained from observations and interviews with a descriptive analytical or critical analytical style, namely examining the primary ideas regarding the scope of the problem that are believed by relevant secondary ideas. The results of this study concluded that the implementation of innovative learning with the PjBL model can grow and increase student creativity, so that it is effectively used in the learning process of Anti-Corruption Education courses. In addition, students can take an active role in preventing corrupt behavior on campus and society.

Implementasi Pembelajaran Inovatif dengan Model Project Based Learning (PjBL) pada Mata Kuliah Pendidikan Anti Korupsi

Dyan Yuliana

STKIP PGRI Situbondo

Corresponding Author: Dyan Yuliana pitikpitik23@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pembelajaran Inovatif, PjBL, Kreativitas, Pendidikan Anti Korupsi

Received : 08, Oktober

Revised : 12, November

Accepted: 25, Desember

©2022 Yuliana: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Selama ini proses pembelajaran hanya menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar namun tidak memberikan pembinaan bakat kreatif mahasiswa dalam berkreasi selama perkuliahan, sehingga mahasiswa tidak bisa mengembangkan kreativitasnya secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang mana data-datanya diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang bercorak deskriptif analitis atau analitis kritis, yaitu mengkaji gagasan primer mengenai ruang lingkup permasalahan yang dipercaya oleh gagasan sekunder yang relevan. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran inovatif dengan model PjBL dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Selain itu, mahasiswa dapat ikut berperan aktif dalam mencegah perilaku korupsi di lingkungan kampus maupun masyarakat.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran selalu berkembang, salah satunya yaitu pembelajaran inovatif. Pembelajaran kreatif dan inovatif penting dilaksanakan untuk peningkatan kualitas pendidikan yang lebih baik. Hal ini berkaitan dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang nantinya akan mempengaruhi kondisi psikologis, emosional, aktivitas, minat, motivasi, dan hasil belajar belajar mahasiswa. Dengan pelaksanaan pembelajaran seperti ini diharapkan agar kualitas pendidikan lebih baik dan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki ilmu pengetahuan yang berkualitas serta mampu berdaya saing global.

Pembelajaran inovatif, dewasa ini menjadi perbincangan hangat diberbagai kalangan, mulai dari pendidik, praktisi pendidikan, dan pemerintah pusat maupun daerah. Inovatif (*innovative*) yang berarti *new ideas or techniques* merupakan kata sifat dari inovasi (*innovation*) yang berarti pembaharuan. Dengan demikian, inovasi dapat dimaknai sebagai suatu ide, produk, informasi teknologi, kelembagaan, perilaku, nilai-nilai, atau praktek-praktek baru yang belum banyak diketahui, dan digunakan/diterapkan oleh sebagian besar warga masyarakat yang dapat mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik. Melalui pembelajaran inovatif ini, mahasiswa akan melek teknologi dan mampu mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Dengan demikian, pembelajaran diwarnai oleh hal-hal baru sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti pembuatan desain poster dan film pendek (video) sebagai *output* dari suatu *project* perkuliahan.

Pentingnya pendidikan anti korupsi untuk diajarkan kepada mahasiswa berbanding terbalik dengan antusiasme sebagian besar mahasiswa untuk mempelajarinya. Minat siswa terhadap mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi ini masih rendah bahkan dianggap sebagai salah satu mata kuliah yang kurang menarik dan membosankan karena banyak berisi pasal-pasal dan Undang-Undang. Tidak jarang ada mahasiswa yang tidur, bermain HP (*game*), berbicara dengan teman-temannya dan bahkan ada juga yang menyelesaikan tugas mata kuliah lain saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pendidikan anti korupsi yang seharusnya sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa yang bebas dari korupsi justru menjadi mata kuliah yang enggan dipelajari oleh mahasiswa. Hal ini terjadi jika dosen hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah yaitu terpusat pada guru saja. Jika dosen hanya memberikan ceramah dan menyuruh mahasiswa untuk mencatat seluruh materi akan membuat mahasiswa cepat merasa bosan, sehingga mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi akan semakin dihindari oleh mahasiswa. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa.

Hasil pengamatan selama perkuliahan Pendidikan Anti Korupsi pada mahasiswa semester IV (empat) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan Matematika ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi. Sebagian besar mahasiswa masih berbicara dengan teman di sampingnya saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Pada saat dilakukan kegiatan

diskusi hanya sebagian kecil saja yang aktif, sedangkan selebihnya hanya ikut-ikutan saja sebagai pelengkap serta masih banyak mahasiswa yang mengerjakan kegiatan sendiri di luar forum, seperti bercanda dan bermain HP (*game*). Selain itu, suasana pembelajaran kurang efektif dan aktif dikarenakan dosen menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif selama kegiatan perkuliahan. Selama ini perkuliahan cenderung mengajarkan mahasiswa untuk mendengarkan tanpa menggali pengetahuan dan keterampilannya untuk berkreativitas. Pembelajaran hanya fokus pada pengembangan kecerdasan mahasiswa daripada pengembangan kreativitas dalam berkarya. Untuk mengatasi semua permasalahan di atas, dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi mahasiswa dan karakteristik pembelajaran agar mereka merasa senang untuk belajar dan mampu menyelesaikan masalah dengan sikap terbuka, kreatif, dan inovatif. Untuk mendorong kemampuan mahasiswa dan menghasilkan karya kontekstual baik individual maupun kelompok, maka dapat diterapkan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis proyek (*Project Based Learning*). Model PjBL dapat membantu pengembangan kreativitas mahasiswa karena model pembelajaran ini lebih melibatkan mahasiswa untuk terampil dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan maupun proyek yang telah direncanakan. Pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi, mahasiswa bukan hanya harus paham mengenai teori saja namun harus mampu mengaplikasikannya dalam masyarakat dan ikut andil dalam usaha pemberantasan korupsi di lingkungannya dengan cara menciptakan suatu karya yang bermafaat bagi masyarakat. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara menyebarkan poster dan video anti korupsi dengan tujuan untuk mengingatkan masyarakat agar tidak berperilaku koruptif dimanapun berada.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Peneliti mengimplementasikan *pembelajaran inovatif dengan model PjBL* sebagai metode pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi pada mahasiswa semester IV (empat) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan Matematikadi STKIP PGRI Situbondo.

Hasil penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Anak Usia Dini” diketahui bahwa implementasi *Project Based Learning* pada anak usia dini, dibagi menjadi 3, yaitu pembelajatrnan proyek total, pembelajaran proyek parsial, dan pembelajaran proyek vokasional (Sari et al., 2017).

Penelitian selanjutnya yang berjudul “Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital”. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *project based learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X ATPH pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Nurul Huda Kapongan dengan nilai rhitung < rtabel = 0,711 < 0,374 (Fitri et al., 2021).

Penelitian berjudul “Implementasi Pembelajaran Inovatif Model *Project Based Learning* pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan”. Dalam penelitian ini ditemukan terjadinya peningkatan aktivitas belajar mahasiswa dari siklus I ke siklus II. Demikian juga halnya dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa juga mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan penerapan *project-based learning* memiliki dampak positif dalam pembelajaran Konstruksi Bangunan menggunakan AutoCAD pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan FKIP Universitas Nias (Zega, 2022).

TINJAUAN PUSTAKA

Inovatif (*innovative*) berarti *new ideas or techniques*, merupakan kata sifat dari inovasi (*innovation*) yang berarti pembaharuan, juga berasal dari kata kerja *innovate* yang berarti *make change atau introduce new thing (ideas or techniques) in order to make progress*. Pembelajaran, merupakan terjemahan dari *learning* yang artinya belajar atau pembelajaran. Jadi, pembelajaran inovatif ialah pembelajaran yang dikemas oleh pelajar atas dorongan gagasan baru yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar (Arifuddin, 2013).

Pemanfaatan media sangat diperlukan dalam pembelajarn inovatif agar pembelajaran tidak monoton. Adanya pengembangan integrasi taksonomi yang dikombinasikan dengan gaya-gaya mengajar, strategi pengajaran berbeda dan media elektronik akan mampu membantu proses belajar mengajar. Selain itu, taksonomi yang telah dipaparkan adalah merupakan alat yang sangat berguna untuk memperoleh pengetahuan, sehingga kita akan mengetahui strategi pembelajaran yang tepat untuk suatu mata kuliah atau mata pelajaran supaya menjadi pembelajaran inovatif (Maru’ao, 2020).

Project Based Learning (pembelajaran berbasis proyek) merupakan suatu pendekatan pengajaran yang dikembangkan berdasarkan prinsip *constructivis, problem solving, inquiry riset, integrated studies* dan refleksinya yang menekankan pada aspek kajian teoritis dan aplikasinya. Dalam pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*, peserta didik mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Jadi, pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* berpusat kepada peserta didik (Sari et al., 2017).

Project Based Learning (PjBL) dilaksanakan kolaboratif selama kurun waktu tertentu, dimana proyek sebagai proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan peserta didik dapat berupa proyek individu maupun kelompok dan hasilnya akan ditampilkan atau dipresentasikan (Prabowo et al., 2020).

Project Based Learning memiliki beberapa keunggulan untuk diterapkan dalam pembelajaran, diantaranya : (a) motivasi belajar peserta didik untuk belajar semakin meningkat dan mendorong kemampuan mereka untuk melakukan suatu pekerjaan/*project* penting ; (b) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah kompleks dan menjadi lebih aktif ; (c) membuat peserta didik dapat memanfaatkan media yang ada dan membuat bahan untuk berkarya baik seni maupun teknologi melalui prinsip ergonomis,

higienis, tepat, cepat, ekosistemik, dan metakognitif ; dan (d) dapat membuat peserta didik menghasilkan suatu karya berupa produk maupun bersifat wawasan dan landasan-landasan pengembangan terhadap teknologi terbaru atau teknologi kearifan lokal (Siskawati et al., 2020).

Selain itu, model PjBL juga memiliki kelemahan yaitu memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, membutuhkan biaya yang cukup banyak, banyak pendidik yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di dalam kelas, banyaknya peralatan yang harus disediakan, peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan, ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, dan jika topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda maka dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan (Murniarti, 2016).

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang sebelumnya telah ada. Pada setiap individu terdapat kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri serta mengekspresikan potensi yang dimiliki. Kecenderungan tersebut merupakan motivasi (penggerak) utama untuk bertindak kreatif. Selain motivasi (yang berasal dari dalam diri individu), ada juga fakta dari luar lainnya yang dapat menjadi sumber tumbuh dan berkembangnya kreativitas seseorang. Kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang mahasiswa menciptakan untuk dirinya suatu hubungan baru dengan mahasiswa atau orang lain. Kreativitas dalam penelitian ini yaitu kemampuan mahasiswa untuk berkreasi dalam membuat poster dan video (film pendek) anti korupsi (Sauduran, 2020).

Kreativitas dalam masyarakat dapat berkembang jika dilingkungan tersebut terdapat orang-orang yang mendukung dan menghargai kebebasan yang sesuai aturan (Sambada, 2012). Peserta didik tidak dapat menciptakan hal baru karena mereka cenderung meniru contoh yang diberikan pendidik dan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, sehingga hasil karyanya seringkali sama dengan contoh yang diberikan. Dikarenakan keterbatasan keterampilan masing-masing peserta didik, akhirnya mereka mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek (Nuryati et al., 2020).

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di STKIP PGRI Situbondo yang beralamat di Jl. Argopuro Gg. VII Kelurahan Mimbaan Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo pada bulan Mei sampai dengan Agustus 2022. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif (metode deskriptif kualitatif). Metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2013).

Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan dan menganalisis hal-hal yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam peningkatan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Untuk penetapan keabsahan data (*trustworthiness*) diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan pada kriteria tertentu. Ada kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*) (Moleong, 2013). Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, dan triangulasi (Sugiyono, 2013). Untuk memperoleh data yang akurat dan validitasnya dapat dipertanggungjawabkan, maka peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi, maka teknik analisis deskriptif dilakukan dengan 2 tahap, yaitu organisasi data serta koding dan analisis.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di STKIP PGRI Situbondo pada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan Matematika. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi melalui *project* pembuatan poster dan video anti korupsi. Penelitian ini dilakukan selama bulan Mei-Juni 2022 dengan pertemuan tatap muka selama 7 kali pertemuan untuk penyelesaian *project*.

Wawancara ditujukan kepada beberapa mahasiswa semester IV dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan Matematika di STKIP PGRI Situbondo untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dan diteliti. Wawancara dilakukan pada tanggal 20 Mei 2022 di kampus STKIP PGRI Situbondo. Adapun kriteria penentuan informan yaitu memilih mahasiswa berdasarkan keaktifan dalam diskusi dan tanya jawab, keberanian mengemukakan pendapat, serta bertanggung jawab saat kegiatan pembelajaran berlangsung didalam maupun diluar kelas. Kemudian pada tanggal 23 Mei 2022, peneliti melakukan triangulasi dan mewawancarai kembali mahasiswa yang berbeda dengan sebelumnya namun dengan kriteria yang sama. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang masalah yang akan diteliti. Berikut ini biodata informan yang berasal dari 5 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi, diantaranya :

Tabel 1. Data Informan Mahasiswa

No.	Nama Informan	NIM	Program Studi
1.	Anisyah Aulia Masruro	2020030169	Pend. Matematika
2.	Erika Setiowati	2020030170	Pend. Matematika
3.	Muhammad Ainur Rofiq	2020020551	Pend. TI
4.	Siti Nur Komariyatul Hasanah	2020020542	Pend. TI
5.	Zahra Nafilatul Husna	2020020539	Pend. TI

Sebelum memberikan *project*, peneliti (sebagai dosen) menjelaskan kepada mahasiswa tentang tata cara penyelesaian *project* dan tema yang digunakan harus berkaitan dengan anti korupsi. Dosen juga mengarahkan mahasiswa untuk membentuk kelompok atau tim *project* yang beranggotakan 5-6 orang. Selanjutnya, dosen menjelaskan kepada semua tim agar *project* diselesaikan dan dikumpulkan pada pertemuan ke-15 yaitu pertemuan terakhir sebelum pelaksanaan Penilaian Akhir Semester (PAS) serta memberikan arahan agar ketua tim membagi *jobdesk* kepada seluruh anggota secara adil dan merata.

Dengan adanya implementasi pembelajaran inovatif dengan model PjBL dalam proses pembelajaran membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi perkuliahan Pendidikan Anti Korupsi karena mereka terjun langsung ke lapangan untuk menyelesaikan *project* secara berkelompok. Dalam tim, mahasiswa berdiskusi dengan seluruh anggota timnya bagaimana menyelesaikan *project* secara maksimal sesuai harapan dan tepat waktu (*ontime*). Dalam hal ini, mahasiswa termotivasi untuk kreatif dalam membuat poster dan video anti korupsi agar memperoleh nilai terbaik. *Project* pembuatan poster anti korupsi dapat menumbuhkan kreativitas mahasiswa di bidang desain poster, sedangkan pembuatan video anti korupsi mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam hal akting, menyusun *script* (alur dan dialog), penggunaan kamera untuk *shooting*, dan *editing* video. Melalui 2 *project* ini, selain menapatkan wawasan dan pengalaman baru, mahasiswa juga dapat berkontribusi dalam mencegah dan mengurangi angka korupsi khususnya di lingkungan kampus dan lingkungan tempat tinggalnya. Hal ini sesuai dengan harapan pemerintah bahwa mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa dapat ikut serta dalam pencegahan dan penanggulangan korupsi di Indonesia.

Belajar dengan model PjBL dapat menambah pengalaman, meningkatkan wawasan serta mengembangkan kreativitas mahasiswa karena dapat mengajukan ide atau pendapat dan juga merasa senang karena sudah menjadi bagian dalam pembuatan video (film pendek) sebagai *project* baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya selama kuliah. Mahasiswa juga merasa senang dengan *project* ini karena secara tidak langsung mereka turut andil membantu pemerintah dalam menyuarakan anti korupsi melalui *upload* poster dan video di internet (*youtube*). Sebagian besar mahasiswa aktif bertanya jika mengalami kendala atau kesulitan selama proses penyelesaian *project*. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa lebih tertarik dan bersemangat belajar dengan model pembelajaran berbasis *project* seperti ini. Implementasi pembelajaran inovatif dengan model PjBL dalam kegiatan pembelajaran juga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan

serta dapat menambah pengetahuan (wawasan) dan pengalaman baru khususnya dalam berakting dan menyusun *script*.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dengan model PjBL yang dipusatkan pada mahasiswa berfokus pada ide-ide dasar dan dibangun atas pengetahuan yang telah dimiliki mahasiswa (*prior knowledge*) yang berlangsung dalam situasi yang berhubungan dengan tempat mereka berada, orang yang telah dikenal, dan kepercayaan tentang sesuatu yang pernah dimiliki. Pada pembelajaran ini terjadi asimilasi pengetahuan baru dengan yang didasarkan atas struktur pengetahuan sebelumnya. Dengan demikian, pembelajaran memerlukan waktu untuk melakukan peninjauan kembali (refleksi) atas gagasan yang sudah ada sebagai produk dari pemikiran dan pengalaman.

Pembelajaran inovatif dengan model PjBL ini menuntut mahasiswa untuk kreatif menghasilkan suatu produk dan membangun keterampilan yang berbeda dari keterampilan yang biasa mereka lakukan dengan metode pembelajaran konvensional. Meskipun peran dan keterampilan baru ini sangat baik dipelajari melalui tugas (*project*) dan pembelajaran berfokus konten yang berkelanjutan, namun akan sangat bermanfaat jika sejak awal mahasiswa diperkenalkan pada perubahan ekspektasi belajar di luar kelas. Pembelajaran inovatif dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, dimana seorang dosen harus mampu menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga mahasiswa aktif dalam kegiatan diskusi. Pembelajaran inovatif dapat mendorong aktivitas belajar, sehingga mahasiswa dapat menemukan cara sendiri untuk memperdalam hal-hal yang sedang dipelajari.

Model PjBL juga menuntut dosen agar bijak saat membuat keputusan dalam pembentukan kelompok belajar mahasiswa dengan harus memilih jenis (formal, informal, atau dasar), ukuran (dua atau bahkan lebih mahasiswa), dan menentukan apakah kelompok itu homogen atau heterogen. Kemudian, memilih penyeleksian kelompok (acak, ditentukan mahasiswa atau dosen) dan mengarahkan peran masing-masing anggota kelompok/tim. Hal ini sangat penting agar mahasiswa dapat belajar mengenai konsep dan mampu mengembangkan keterampilan kolaboratifnya (kerjasama), lebih termotivasi dan merasa nyaman, mendorong keberagaman pola pemikiran, membina hubungan yang mampu bertahan lama, serta memberi cukup waktu untuk menyatu sebagai sebuah tim *project*.

Dari penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa model PjBL mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Dari hasil wawancara peneliti terhadap mahasiswa sebagai narasumber diketahui bahwa mahasiswa lebih senang belajar dengan model PjBL karena mereka lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih mudah mengimplementasikan materi kuliah dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menumbuhkan kreativitas mahasiswa melalui penyelesaian *project* pembuatan poster dan video. Selain itu, model pembelajaran ini juga Pembelajaran harus didesain/dirancang secara praktis, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan mahasiswa merupakan pihak

yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh dosen. Mahasiswa memiliki potensi, minat, dan kemampuan yang harus dikembangkan agar semakin optimal. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya dapat menumbuhkembangkan ketiga hal tersebut sebagai langkah optimalisasi potensi diri, sehingga akan dicapai kualitas yang ideal.

Selain itu, implementasi pembelajaran inovatif dengan model PjBL sebagai metode pembelajaran merupakan suatu desain pembelajaran yang dapat membantu pengembangan kreativitas mahasiswa karena model pembelajaran ini lebih melibatkan mahasiswa untuk terampil dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan maupun proyek yang telah direncanakan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti temukan bahwa mahasiswa dapat memperoleh berbagai wawasan (pengetahuan) dan pengalaman baru.

Proses pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam mengerjakan tugas (*project*) sangat menyenangkan, dikarenakan mahasiswa lebih bersemangat belajar dengan *project* pembuatan poster dan video anti korupsi. "Sangat menarik, karena ini pengalaman pertama mendapatkan *project* perkuliahan seperti ini dan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pencegahan perilaku korupsi setelah melihat poster dan menonton video anti korupsi". Begitulah pernyataan mahasiswa setelah mengerjakan *project* pembuatan poster dan video. Pernyataan diatas menunjukkan bahwa mahasiswa lebih senang menyelesaikan project (tugas) langsung di lapangan (luar kelas) belajar dibandingkan dengan mengerjakan tugas didalam kelas, sebab dengan menyelesaikan *project team* ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas mahasiswa tetapi juga timbulnya rasa solidaritas yang sama dalam kelompok/tim serta mendapatkan pengalaman baru dalam membuat video (film pendek). "Mendapatkan pengalaman akting meskipun belum terlalu mahir dan membuat desain poster". Pernyataan ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat senang saat menyelesaikan *project* ini karena memberikan pengalaman baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. "Iya, sangat memudahkan karena saat menyelesaikan *project* dituntut untuk kreatif dalam menentukan konsep atau tema poster dan video. mengembangkan". Pernyataan tersebut dikemukakan oleh mahasiswa saat ditanya tentang kemudahan untuk mengembangkan kreativitas melalui pembuatan poster dan video anti korupsi. Dibandingkan dengan jenis tugas yang lainnya, seperti membuat makalah atau *meresume* jurnal, membuat poster dan video anti korupsi sangat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam bidang desain dan *editing* video karena seluruh anggota tim dapat memberikan sumbangsih ide-ide kreatif dan ikut menjadi *talent* pada pembuatan video (film pendek). Selain itu, mereka juga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti diskusi, bertanya, berkomunikasi, bertanggung jawab, dan mengemukakan pendapat/ide dalam menentukan desain poster, menggambarkan karakter tokoh, membuat *script* serta *editing* video.

Strategi pembelajaran dengan implementasi model PjBL membuat semangat belajar mahasiswa lebih meningkat dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lainnya. Menurut pendapat mahasiswa, belajar dengan

metode *collaborative learning* sangat baik dan efektif . “Bagus dan efektif untuk menumbuhkan kreativitas mahasiswa” dan “Bagus dan sangat menyenangkan karena semua anggota tim dapat terlibat dalam penyelesaian tugas kuliah dan dapat menambah pengalaman serta wawasan dalam teknik pengambilan video (*take shoot*) yang baik dan benar”. Begitulah kata mahasiswa ketika diwawancarai mengenai pendapat mereka tentang model pembelajaran berbasis *project*. Hal ini dikarenakan dosen memberikan *project* dan metode pembelajaran yang tidak membosankan dan belum pernah dilakukan sebelumnya oleh mahasiswa pada mata kuliah lainnya, sehingga meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, lebih mudah memahami materi serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses menyelesaikan *project* pembuatan poster dan video, mahasiswa juga tidak terlalu banyak mengalami kesulitan dikarenakan mahasiswa dapat bertanya kepada siapapun, termasuk kepada temannya yang ada di tim/keompok lain yang lebih paham. “Awalnya agak sulit, namun setelah dijalani ternyata sangat menyenangkan”. Pernyataan tersebut dikemukakan oleh mahasiswa saat ditanya tentang kesulitan menyelesaikan *project* pembuatan poster dan video anti korupsi. “Sangat senang dan tidak menyangka dapat membuat video sendiri dari awal proses pengambilan gambar/video, *editing* sampai *upload* di *youtube*”. Pernyataan diatas menunjukkan perasaan mahasiswa yang begitu senang dan antusias saat proses menyelesaikan *project*. Hal ini dikarenakan mahasiswa aktif dan kreatif dalam membuat/merekam video hingga proses *editing*, sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya khususnya dalam bidang desain multimedia. “Iya, mengalami sedikit kesulitan pada penggunaan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar (*baku*)”. Begitulah kata mahasiswa ketika diwawancarai mengenai kesulitan yang dihadapi pada saat menyusun *script* video. Kesulitan yang mereka hadapi dapat dengan mudah diselesaikan dikarenakan mereka dapat bertanya kepada sesama temannya dan menyelesaikan setiap permasalahan yang ada bersama-sama. Musyawarah merupakan contoh kecil yang mereka lakukan saat terjadi kesalahpahaman antar mahasiswa dan pada saat mengatur alokasi waktu untuk berkumpul bersama tim karena kesibukan masing-masing anggota tim. Melalui musyawarah, mereka bisa mempertanggung jawabkan pertanyaan, jawaban, ide-ide atau pendapat yang mereka pikirkan.

Metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi mahasiswa dan materi yang hendak disampaikan membuat mahasiswa merasa cepat jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena tidak adanya motivasi dalam diri mereka dan hal ini membuat mereka lebih cepat melupakan materi pembelajaran. “Bagus, karena dapat menambah kreativitas dan kedisiplinan dalam mengumpulkan tugas sesuai *deadline*”. Hal ini yang diucapkan salah satu mahasiswa saat ditanya tentang model pembelajaran berbasis *project* yang diterapkan oleh dosen, hal ini membuktikan bahwa belajar dengan metode pembelajaran yang tepat akan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami karena antar mahasiswa dengan mahasiswa dan juga dosen dapat saling bertukar ide/pendapat. Selain itu, model PjBL juga

dapat membangun kedisiplinan dan tanggung jawab serta meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Pernyataan diatas membuat antusiasme dalam belajar meningkat. Dengan meningkatnya antusiasme belajar mahasiswa, maka kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan tentunya banyak wawasan dan pengalaman baru yang diperoleh mahasiswa. "Dengan adanya *project* ini dapat menambah wawasan mahasiswa tentang anti korupsi dan dapat meningkatkan kreativitas" dan "Bagus, untuk menambah pengalaman dan edukasi tentang pencegahan perilaku korupsi". Begitulah kata mahasiswa ketika diwawancarai hal yang diperoleh dan perasaan mereka saat melaksanakan proses pembelajaran dengan model *PjBL* dengan tema *project* anti korupsi. "Lebih efektif karena langsung praktek dan bukan hanya teori saja". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa apa yang diperoleh mahasiswa tidak hanya sebatas materi pelajaran saja (teori), namun langsung penugasan di lapangan (luar kelas) sehingga dapat menambah wawasan, pengalaman, dan semangat yang tinggi untuk belajar.

Disamping meningkatkan antusiasme dan pengalaman dalam belajar, penyelesaian *project* membuat video (film pendek) anti korupsi memberikan kesan yang tidak terlupakan bagi mahasiswa. "Kejadian atau *moment* saat di balik layar (*behind the scene*) yang seru dan tidak terlupakan". Hal ini membuktikan bahwa belajar dengan model *PjBL* menambah semangat mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan diatas, diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan sangat berperan penting terhadap kelancaran kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat membantu dosen dalam menyampaikan materi secara optimal, efektif, dan efisien. Dengan adanya metode dan strategi pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kondisi mahasiswa dan materi yang akan disampaikan, mahasiswa dapat belajar dengan mudah, merasa senang dan bersemangat, menumbuhkan kreativitas, serta tidak cepat jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga selesai. Biasanya mahasiswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan mudah jika proses pembelajaran yang dilaksanakan menarik, menyenangkan, dan membangunkan semangat belajar. Peran seorang dosen sangat besar dalam melaksanakan pembelajaran yang yang tepat, bukan hanya pembelajaran yang berbasis konvensional. Seorang dosen harus memahami tingkat kemampuan dan tipe belajar mahasiswa, artinya dosen perlu menyesuaikan gaya mengajarnya terhadap gaya belajar mahasiswanya. tepat dan efisien bagi mahasiswa dengan pemilihan metode pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik ditunjang oleh suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara dosen dan mahasiswa yang berjalan dengan baik.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) efektif dan sesuai diterapkan dalam mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa, antara lain :

1. Pembelajaran dengan model PjBL dapat menumbuhkan kreativitas mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan.
2. Pemberian *project* kelompok berupa pembuatan poster dan video anti korupsi membuat mahasiswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan semakin bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen.

Dari uraian diatas, maka implementasi pembelajaran inovatif dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi di STKIP PGRI Situbondo.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini hanya terbatas diimplementasikan pada 1 mata kuliah yaitu Pendidikan Anti Korupsi. Untuk menambah wawasan lebih lanjut terkait efektivitas model PjBL sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif, mungkin dapat dilakukan penelitian lanjutan terhadap mata kuliah lainnya untuk mencapai CPL yang diharapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ilmiah ini merupakan bagian dari Laporan Penelitian yang didanai oleh LPPM STKIP PGRI Situbondo pada tahun anggaran 2022. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada LPPM STKIP PGRI Situbondo yang telah menyetujui pendanaan ini dan juga kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta sumbangsih pemikiran, sehingga kegiatan penelitian ini berjalan lancar hingga penyusunan laporan dan artikel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin. (2013). *Neuropsikolinguistik*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Fitri, L., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JUKANTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 39-48.
- Maru'ao, N. (2020). Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 14(2), 221-230.
- Moleong, L. J. (2013). *Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Murniarti, E. (2016). *Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran*. <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/03/28-Erni-Murniarti.pdf>
- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 98–106.
- Prabowo, D., Saputra, H. J., & Atharina, F. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 16–25.
- Sambada, D. (2012). Peran Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 2(2), 37–47.
- Sari, A. Y., Rodiyah, Sujati, & Zulfah, U. (2017). Implementasi Project Based Learning untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Motoric (Media of Teaching-Oriented and Children)*, 1(1).
- Sauduran, G. N. (2020). Analisis Kreatifitas Mahasiswa Pendidikan Matematika Dalam Pembuatan Video Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di UHKBPNP. *JKIPM (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Matematika)*, 2(1), 24–33.
- Siskawati, G. H., Mustaji, & Bachri, B. S. (2020). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Online. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 31–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32832/educate.v5i2.3324>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zega, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Inovatif Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4398–4407.