Arbitrer
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Bulan Agustus, Volume 8, Nomor 2, Halaman 205-216
e-ISSN: 2685-1873
DOI : https://doi.org/10.30598/arbitrervol8no2hlm205-216

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING MELALUI PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS PATTIMURA

***Elsa Latupeirissa*[1*]**
***Merlyn Rutumalessy*[2]**
Universitas Pattimura
e-mail: * elsa.latupeirissa@lecturer.unpatti.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembuatan video pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pattimura yang berjumlah 25 orang. Implementasi model PjBL memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual melalui kegiatan perancangan, pengembangan, serta produksi video pembelajaran. Fokus penelitian meliputi tahapan implementasi PjBL, aktivitas mahasiswa dalam pembuatan video pembelajaran, dan kreativitas, serta literasi digital. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Teknik analisis data lebih berfokus pada teknik analisis produk (penilaian video pembelajaran). Secara umum, implementasi PjBL mencakup pertanyaan penentu mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan dan pemantauan proyek, pengujian hasil, serta evaluasi pengalaman belajar. Hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut, mahasiswa termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan literasi digital. Pembuatan video pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengintegrasikan penguasaan materi bahasa dan sastra Indonesia dengan keterampilan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
Kata Kunci: Project Based Learning, Video Pembelajaran, Kreativitas Mahasiswa

IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING THROUGH THE CREATION OF EDUCATIONAL VIDEOS BY STUDENTS IN THE INDONESIAN LANGUAGE AND LITERATURE PROGRAM AT PATTIMURA UNIVERSITY

***Elsa Latupeirissa*[1*]**
***Merlyn Rutumalessy*[2]**
Pattimura University
*e-mail: ** elsa.latupeirissa@lecturer.unpatti.ac.id

Abstract:. This study aims to describe the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model in the creation of educational videos by 25 students in the Indonesian Language and Literature Education Program at Pattimura University. The implementation of the PjBL model provides an active, collaborative, and contextual learning experience through the design, development, and production of educational videos. The research focuses on the stages of PjBL implementation, student activities in the creation of educational videos, as well as creativity and digital literacy. This study employs a qualitative approach, utilizing observation, interviews, and documentation for data collection. Data analysis focused primarily on product analysis (evaluation of the educational videos). In general, the implementation of PjBL included defining fundamental questions, project planning, project execution and monitoring, testing the results, and evaluating the learning experience. As a result of these activities, students were motivated to develop critical thinking, creativity, collaboration, communication, problem-solving, and digital literacy skills. The creation of educational videos also provided students with the opportunity to integrate their mastery of Indonesian language and literature with the skills needed to utilize technology as a learning medium.
Keywords: Project Based Learning, Educational Videos, student's creativity

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang bersifat dinamis dan dirancang dalam aktivitas yang berbasis inkuiri, mendalam, dan berkelanjutan. Pendekatan ini berpusat pada cara pemecahan masalah atau tantangan yang nyata dan lebih kompleks, yang berfungsi dalam menemukan pengetahuan serta upaya dalam mengembangkan keterampilan pada era digital. Dalam konteks pendidikan tinggi, kerangka kerja PjBL bagi mahasiswa, tidak sebatas teori tetapi juga praktik sebagai langkah nyata dari teori. Dalam perspektif akademik, praktik merupakan tahapan implementasi yang berfungsi sebagai sarana penerapan, pengujian, dan pengembangan pemahaman teoretis ke dalam situasi nyata. Prinsip-prinsip dasar PjBL adalah relevansi dengan dunia nyata, bersifat inkuiri yang dalam penelitian ini adalah mahasiswa, kolaborasi antarteman sejawat, dan pemikiran kritis. Melalui prinsip-prinsip ini, PjBL memposisikan mahasiswa bukan sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan sebagai agen aktif yang memproyeksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung.

PjBL berakar dari mentode pengajaran John Dewey dengan metode reflektif dalam memecahkan masalah (Trianto, 2009). Pendekatan ini menekankan pada pentingnya pembelajaran eksperimen dan reflektif sebagai upaya dalam memperkuat etos kerja mahasiswa. Peran aktif mahasiswa sangat penting dalam menumbuhkan kemandirian untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran (Lian, 2018) . Pembuatan video pembelajaran merupakan salah implementasi PjBL yang berfokus pada keaktifan dan kreativitas mahasiswa. Proses tersebut dilakukan secara sistematis melalui serangkaian kegiatan pengumpulan informasi, pengkajian, dan pengembangan ide hingga menghasilkan video pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoretis, tetapi juga mampu menghasilkan karya nyata sebagai bentuk penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari (Adnan, dkk., 2023).

Pendekatan PjBL menjawab tantangan keterampilan yang harus dimiliki setiap individu pada abad ke-21, dimana setiap individu dalam hal ini mahasiswa dituntut untuk lebih proaktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu mengorganisasi dan merekonstruksi pengetahuan yang telah diperoleh dalam menghasilkan suatu produk kreatif. Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai keterampilan abad ke-21 yang sangat krusial, seperti pemecahan masalah yang kompleks, manajemen diri yang efektif, dan komunikasi yang persuasif, dengan tujuan akhir untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi berbagai tantangan baik dalam lingkup akademik maupun dalam lingkup pekerjaan. Selain itu, permasalahan utama dari penelitian ini berkaitan dengan kompetensi mahasiswa dalam mengintegrasikan penguasaan materi secara teoretis dengan penerapan praktis melalui pembuatan video pembelajaran. Kompetensi mahasiswa bukan sekadar memahami secara teori tetapi mampu menyusun dan menyaji secara sistematis, komunikatif, dan menarik. Literasi digital mahasiswa pun berbeda sehingga berdampak pula pada tingkat kreativitas.

Era digital saat ini, mahasiswa diperhadapkan dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, perkembangan pengetahuan, informasi, dan komunikasi yang berlangsung dengan cepat. Perubahan itu tentu tidak hanya mengandalkan kompetensi teoretis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, literasi digital, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi, yang semuanya itu dapat diaplikasikan dalam pendekatan PjBL. Dalam implementasinya, mahasiswa diberikan kesempatan dan tanggung jawab dalam mengeksplorasi pengetahuan sehingga menghasilkan karya atau produk yang bernilai. Berdasarkan hal tersebut maka pelaksanaan PjBLharus mendapat

tempat utama dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Beberapa penelitian relevan menunjukan bahwa pembelajaran dengan pendekatan PjBL di pendidikan tinggi merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mahasiswa dengan sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Kamarudin dkk (Kamaruddin dkk., 2024) dalam penelitiannya tentang implementasi PjBL dalam pendidikan tinggi merupakan upaya dalam memfasilitasi pemecahan masalah multidisiplin sangatlah signifikan karena membekali mahasiswa dalam menghadapi tantangan yang kompleks dalam dunia nyata. Purba dkk (Purba dkk, 2023) dalam penelitiannya tentang penerapan model PjBL pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya dalam meningkatkan hasl belajar mahasiwa Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi, menunjukan bahwa melalui metode tersebut dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan hasil belajar sehingga perlu dilaksanakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Setiap penelitian tentu punya tujuan yang dapat memberikan arah penelitian sekaligus menegaskan hasil yang hendak dicapai, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi pendekatan PjBL melalui kegiatan pembuatan video pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pattimura, dengan beberapa indicator sebagai berikut: 1) tahapan implementasi PjBL; 2) aktivitas mahasiswa dalam pembuatan video pembelajaran; 3) kreativitas; dan 4) literasi digital Tahap implementasi dimulai dari perencanaan, penentuan proyek, penyusunan rancangan, dan pembuatan video. Selain itu peneitian ini juga bertujuan mengidentifikasi kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan video pembelajaran dimulai dari kemampuan mengembangkan materi pembelajaran, kreativitas selama mengerjakan proyek, mengembangkan ide, dan memenfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

John W. Thomas (2000) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada proyek sebagai hasil akhir dari kegiatan (Heryadi, 2025). Prosedur kegiatan ini dimulai dari suatu masalah yang menantang, sehingga membutuhkan penyelidikan sebelum pengambilan keputusan, dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk. Thomas mengidentifikasi 5 karakteristik utama dalam PBL yaitu, 1) *centrality*, fokus pembelajaran pada proyek bukan sekadar tugas tambahan; 2) *driving question*, proyek berawal dari suatu persoalan yang memotivasi mahasiswa untuk belajar; 3) *constructive investigation*, mahasiswa melakukan penyelidikan dengan mengkosntruksi pengetahuan dan membangun pemahaman; 4) *autonomy*, mahasiswa memiliki sikap mandiri dalam merencanakan dan meaksanakan proyek; dan 5) *realism*, proyek berangkat dari kebutuhan, situasi, atau permasalahan yang nyata di lapangan.

Selain itu, Blumenfeld menjelaskan bahwa PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam penyelidikan terhadap permasalahan yang terjadi. Peserta didik termotivasi untuk mengajukan suatu pertanyaan kompleks, mengembangkan gagasan, menyusun perencanaan, mengumpulkan informasi, menganalisis temuan, dan pada akhirnya menghasilkan suatu karya (Blumenfeld, 1991). Pendapat Blumenfeld lebih mengarah pada prosedur atau langkah-langkah dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Dalam pembuatan proyek yang dalam penelitian ini adalah pembuatan video pembelajaran, mahasiswa tidak sekadar merekam dan menyunting video, tapi yang paling utama adalah memahami materi pembelajaran, selanjutnya mengemukakan dan mengembangkan ide, mencari sumber referensi yang tepat, menyusun skenario, dan menentukan bentuk penyajian yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal tersebut menunjukan tingkat keaktifan mahasiswa dalam proses pembuatannya.

Proyek akhir yaitu pembuatan video pembelajaran dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas mahasiswa, terutama dalam mengolah informasi menjadi produk pembelajaran (Saraha dkk., 2022). Dalam pengembangan kreativitas, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk melatih kompetensi mereka. Kesulitan yang sering ditemukan lebih mengarah pada penyusunan kalimat, pelafalan, perekaman, dan penyuntingan video (Hilmansyah, 2022)

Pendekatan PjBL melibatkan mahasiswa secara total dalam merekonstruksi pengetahuan. Hal tersebut relevan dengan teori pembelajaran konstruktivisme (Krajcik, Joseph S. dan Blumenfeld, 2005). Teori tersebut memandang bahwa pengetahuan dikelola secara aktif oleh individu melalui pengalaman belajar, pengelolaan pengetahuan itu berupa penyelidikan, cara memecahkan masalah, dan adanya kerja sama dengan lingkungan pembelajaran. Dalam penerapannya, mahasiswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif dari dosen, tetapi juga melibatkan diri dalam proses merumuskan masalah, mengumpulkan dan menganalisis ide menjadi informasi yang bermakna, dan berkolaborasi dalam kelompok, serta mengembangkan solusi melalui kegiatan proyek. Secara tidak langsung, memberi ruang kepada mahasiswa dalam membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif hingga menghasilkan produk pembelajaran. Kreativitas mahasiswa sangat berpengaruh dalam pendekatan PjBL, karena merupakan hasil interaksi antara kompetensi, daya nalar yangkreatif dan kritis, serta motivasi (Amabile, 1983)).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi Project Based Learning (PjBL) melalui pembuatan video pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pattimura. Subjek penelitian berjumlah 25 orang pada semester 2 tahun akademik 2025/2026 dengan metode *purposive sampling* yaitu memilih mahasiswa yang memiliki pengalaman atau karakteristik paling relevan dengan kegiatan penelitian. Pendekatan ini dipilih untuk memahami fenomena pembelajaran secara alami berdasarkan pengalaman, aktivitas, interaksi, dan makna yang dibangun oleh mahasiswa sebagai subjek penelitian selama proses pembelajaran berlangsung pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia.

Lokasi penelitian di Kampus Universitas Pattimura pada bulan Maret – April 2026, namun dalam proses pembuatan video berlangsung selama 14 hari sejak tanggal 16 -30 Maret 2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu lembar observasi dalam mengamati sejumlah aktivitas mahasiswa dari tahapan penentuan pertanyaan, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan proyek, dan pemantauan serta evaluasi. Pedoman wawancara dengan kisi-kisi wawancara lebih mengarah pada proses pembuatan video, kreativitas, literasi digital, dan aktivitas mahasiswa dalam kelompok. Teknik analisis data lebih berfokus pada teknik analisis produk (penilaian video pembelajaran).

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan suatu fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian ini menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data sehingga peneliti terlibat langsung dalam memahami situasi pembelajaran yang terjadi di lapangan.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan:

1. Proses implementasi Project Based Learning dalam pembelajaran.
2. Aktivitas mahasiswa dalam pembuatan video pembelajaran.
3. Interaksi mahasiswa selama kerja proyek berlangsung.
4. Kreativitas dan literasi digital mahasiswa.

Fokus penelitian ini adalah pada proses implementasi pembelajaran berbasis proyek yang meliputi:

1. Cara mahasiswa merancang proyek,
2. Cara mahasiswa bekerja dalam kelompok,
3. Cara video pembelajaran diproduksi,
4. Cara mahasiswa menyelesaikan kendala teknis dan akademik.

Fokus utama adalah proses pembelajaran dan pengalaman mahasiswa, maka pendekatan kualitatif deskriptif dianggap paling relevan. Implementasi PjBL dalam penelitian ini berlangsung dalam situasi pembelajaran nyata di kelas dan tidak direkayasa oleh peneliti. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami perilaku mahasiswa, pola interaksi, dinamika kelompok, dan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan video pembelajaran.

C. PEMBAHASAN

Implementasi PjBL disajikan berdasarkan empat aspek utama, yaitu tahapan implementasi PjBL, aktivitas mahasiswa dalam pembuatan video pembelajaran, kreativitas, dan literasi digital. Dari hasil observasi ditemukan bahwa 25 mahasiswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian secara aktif menyelesaikan proyek dalam setiap tahapan. Mahasiswa dikelompokan menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok diberi kebebasan dalam menentukan dan menyusun skenario untuk menghasilkan karya video pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, namun memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengalami secara nyata dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga menghasilkan produk dalam bentuk video pembelajaran. Hasil observasi terkait tahapan implementasi dapat ditunjukan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Implementasi *Project Based Learning* Melalui Pembuatan Video Pembelajaran

No.	Tahapan	Deskripsi
1	Penentuan Pertanyaan	Pertanyaan mendasar berkaitan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang menarik. Selanjutnya mahasiswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk menetukan topik dan materi yang dikembangkan menjadi video pembelajaran. Mahasiswa menunjukan kemampuan mengidentifikasi masalah, mengemukakan ide dalam menghubungkan materi perkuliahan pada mata kuliah Bahasa Indonesia dengan topik Ragam Bahasa, Ejaan, dan Diksi.
2.	Mendesain Perencanaan Proyek	Mahasiwa bekerja secara kelompok dalam menyusun konsep video, penulisan naskah dan menentukan alur. Setiap mahasiswa dalam kelompok memiliki tanggung jawab dan peran dalam menyelesaikan proyek

3.	Menyusun Jadwal Pelaksanaan Proyek	Mahasiswa berusaha menyesuaikan pembagaian waktu. Jadwal disusun dari persiapan hingga penyelesaian produk.
4.	Pemantauan dan evaluasi	Mahasiswa mulai merealisasikan rancangannya melalui pembuatan video, walau demikian tetap ada kendala yang dihadapi yang berkaitan dengan tingkat pengetahuan mahasiswa dan literasi digital yang berbeda, selain itu terdapat pula kesulitan menyusun naskah dialog, melakukan perekaman suara, mengatur audio dan visual, serta menggunakan aplikasi penyuntingan.

1. Implemenatsi *Project Based Learning* dalam Pembelajaran

Implementasi PjBL melalui pembuatan video pembelajaran oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pattimura, dilaksanakan melalui rangkaian tahapan yang saling berhubungan, dimulai dari penyampaian penyampaian pertanyaan sebagai pemicu dalam menemukan gagasan atau ide hingga produksi video pembelajaran.. Dalam penelitian ini, tahapan umum PjBL yang telah ditetapkan dintegrasikan dengan keilmuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pattimura, yaitu kemampuan berbahasa, menulis naskah, bernalar, dan mengurutkan secara kronologis sehingga menghasilkan video pembelajaran yang menark.

Korelasi antara kriteria PjBL menurut Thomas (Hanifah dkk, 2024) dengan produk yng dihasilkan oleh mahasiswa, memenuhi ciri-ciri pokoknya, yaitu:

1. *Centrality*, proyek video menjadi inti kegiatan perkuliahan yang dirancang dan dicantumkan dalam RPS pada pertemuan ke-2 sampai dengan pertemuan ke-4 tentang Ragam Bahasa, Ejaan, dan Diksi. Mahasiswa mengintegrasikan tiga materi tersebut menjadi sebuah video pembelajaran. Mahasiswa mengkonstruksi dan mengaplikasikan pengetahuan tentang Ragam Bahasa dan mengkolaborasikan dengan kaidah bahasa menjadi skrip atau naskah untuk selanjutnya dijadikan sebagai proyek audiovisual.
2. *Driving question*, mahasiswa diarahkan melalui permasalahan pembelajaran yang lebih kompleks dan menantang yaitu cara mengemas materi dalam video pembelajaran sehingga mudah dipahami dan dimaknai oleh penonton. Masalah utama yang menjadi pertanyaan pemantik adalah bagaimana memproduksi video dengan konsep Ragam Bahasa, Ejaan, dan Diksi. Dari pertanyaan ini maka mahasiswa terdorong untuk merancang dan membuat strategi dalam menyampaikan pesan edukatif, memilih latar dan memilih ilustrasi yang tepat.
3. *Constructive investigation*, mahasiswa berupaya menemukan informasi yang berkaitan dengan materi, mengemasnya dalam sebuah naskah dengan pemahaan baru. Proses ini menuntut mahasiswa untuk mecari sejumlah referensi dan menganalisis materi secara mendalam tentang Ragam Bahasa untuk dikolaborasikan dengan penggunaan diksi dan ejaan Bahasa Indonesia dalam menyusun skrip atau naskah
4. *Autonomy*, mahasiswa diberi kemudahan dalam menentukan judul, media penyalur video, pembagian peran, dan penentuan latar. Hal tersebut bertujuan mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif dan inavatif dalam merancang judul yang menarik dan fleksibel. Selain itu mahasiswa bebas menentukan *platform* digital yang paling efektif untuk mempublikasikan konten video mereka. *Platform*

yang digunakan oleh mahasiswa adalah *YouTube, TikTok*, dan *Instagram*. Tiga *platform* tersebut merupakan platform yang paling sering digunakan oleh masyarakat luas termasuk mahasiswa. Pembagian peran dalam kelompok pun diatur berdasarkan kompetensi masing-masing. Sebagian besar kelompok membagi peran seperti penulis naskah atau skrip, pemeran juru kamera, hingga penyunting video. Semua anggota bekerja sama dalam menghasilkan produk video pembelajaran. Penentuan latar atau pengambilan lokasi dalam video pembelajaran, lebih banyak direkam di area Kampus Universitas Pattimura, karena dianggap sebagai tempat yang strategis, namun ada pula penentuan lokasinya di daerah pantai, menyesuaikan dengan adegan dalam naskah yang telah disusun. Aplikasi penyuntingan video yang digunakan oleh mahasiswa, biasanya yang praktis mereka gunakan seperti *CupCut, Inshot,* dan VN *Video Editor*.

5. *Realism*, video yang dihasilkan berangkat dari persoalan dan situasi nyata, yaitu persoalan yang sering terjadi di masyarakat dan dalam pembelajaran, seperti mencampuradukan kata tidak baku ke dalam situasi formal dan sebaliknya. Selain itu persoalan yang ditampilkan dalam video pembelajaran juga berkaitan dengan alih kode dan campur kode, mengingat masyarakat di Kota Ambon termasuk masyarakat multibahasa sehingga struktur kalimat dan kosakata sering bercampur dalam situasi pembelajaran. Ketidaksesuaian ragam bahasa dengan mitra tutur dan situasi tutur juga menjadi tema dalam pembuatan video pembelajaran.

Tahap awal dalam penyajian materi oleh dosen, menyajikan materi dilanjutkan dengan pertanyaan penuntun atau pemicu dalam membuat video, bukanlah sekadar sebagai tugas semata, namun menjadi solusi atas problematika pembelajaran.yang terjadi. Pada umumnya suatu proyek akan bermakna jika selalu berdasar dari tantangan yang benar-benar terjadi di lapangan, sehingga mendorong dan memotivasi seseorang dalam menyelesaikan dengan baik (John Larmer, 2015). Hal itu menunjukan bahwa pertanyaan penuntun adalah bagian dari persoalan nyata yang terjadi dalam pembelajaran, sehingga hasil akhirnya menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan itu.

Tahap perencanaan atau praproduksi, peran dosen sebagai fasilitator menjadi sangat penting, yaitu dalam menetapkan ketentuan umum sehingga mahasiswa lebih memahami alur pembuatannya dan mengukur tingkat keberhasilan dalam memproduksi video pembelajaran. Selain itu, dosen juga berperan membimbing mahasiswa dalam penyusunan rencana kerja dan memberi umpan balik pada rancangan proyek sehingga memproduksi video yang berkualitas. Setiap tahapan implementasi memiliki korelasi konsep dengan teori yang dikemukakan oleh Dewey (1910). Menurut Dewey, proses berpikir reflektif bertujuan untuk memperoleh pembuktian atas solusi pembelajaran (Rais & Aryani, 2019). Jadi, tidak hanya dipandang sebagai penyelesaian tugas semata, tetapi melibatkan proses intelektual mahasiswa dalam menghadapi dan memecahkan persoalan. Mahasiswa dituntut untuk berpikir kritis, mempertimbangkan alternatif solusi, mengambil keputusan berdasarkan daya pikir mahasiswa serta mengevaluasi hasilnya.

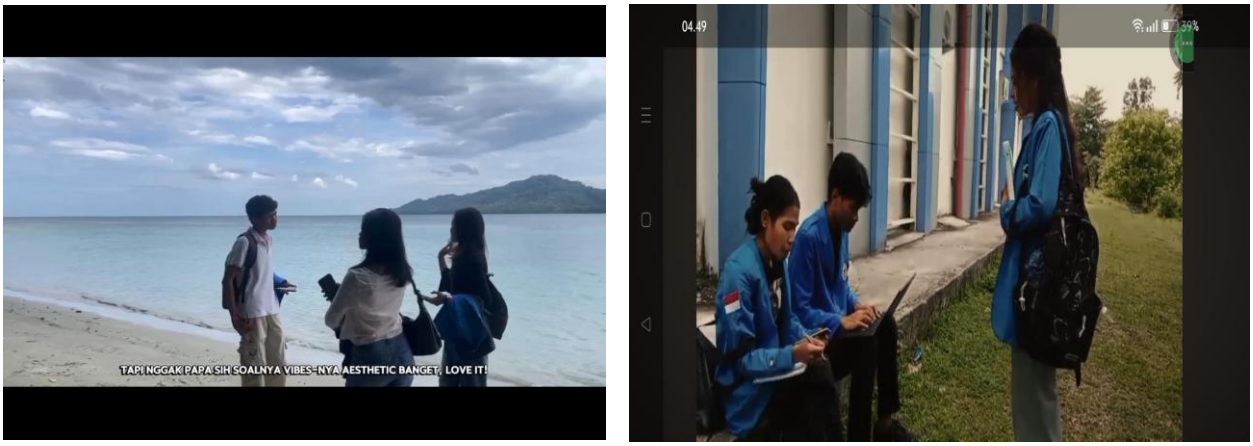
2. Aktivitas Mahasiswa dalam Pembuatan Video Pembelajaran

Penelitian ini, aktivitas mahasiswa dikelompokan dalam 3 tahap sebagaimana tahapan yang selalu dilakukan dalam pembuatan video pada umumnya, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap awal yaitu praproduksi, mahasiswa mencari sejumlah informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dalam hal ini yang berkaitan dengan pembuatan video. Setelah itu, mahasiswa menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan penyusunan naskah dan merancang media pembuatannya. Dalam penyusunan naskah mahasiswa berupaya menyusun sesuai kaidah bahasa Indonesia, baik dari segi diksi maupun kalimat yang efektif. Tak lupa menata

urutan peristiwa atau adegan agar mudah diikuti. Namun tak dipungkiri dalam tahap ini mahasiswa mengalami kesulitan terkhusus dalam menyusun naskah dialog, sehingga perlu waktu yang banyak untuk menyelesaikannya.

Pada tahap produksi, mahasiswa membuat video (audio dan visual). Membuat narasi dan pengisian suara. Pada tahap ini, keterampilan utama adalah keterampilan berbicara yang diwujudkan melalui pelafalan, intonasi, dan kejelasan artikulasi, serta penggunaan bahasa baku. Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan diksi dan Ejaan sesuai materi yang tercantum pada RPS khusus pada pertemuan ke-3 an ke-4. Tahap ini dianggap paling sulit oleh mahasiswa, mengingat begitu banyak kendala saat pengambilan suara, penyesuain audio dengan visual. Selain itu kurangnya kemampuan menggunakan aplikasi penyuntingan video, keterbatasan mikrofon dan pencahayaan, sehingga mahasiswa harus mengulang pengambilan gambar dan suara.

Pada tahap pascaproduksi, video yang telah direkam oleh mahasiswa langsung disunting, menambahkan teks, ilustrasi, musik pengiring. Tak lupa, pada tahap ini pun menjadi tahap evaluasi terkait kualitas video yang diproduksi. Hal-hal yang diperhatikan pada tahap ini adalah mengecek kesesuaian isi dengan kaidah kebahasaan dan keterbacaan visual. Sebelum diunggah, mahasiswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan produk mereka, untuk mengecek kelayakan.



Gambar 1. Cuplikan Video Pembelajaran

Gambar 1 menunjukan cuplikan 2 video pembelajaran oleh 2 kelompok dengan latar pantai dan Kampus Universitas Pattimura. Lokasi yang ditentukan berdasarkan adegan dalam naskah yang telah disusun. Masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 anggota dengan peran yang telah mereka tentukan.

Semua tahap aktivitas yang dilaksanakan menunjukan mahasiswa belajar secara aktif dan maksimal dalam memproduksi video pembelajaran. Video yang dihasilkan bukan hanya sebagai produk pembelajaran tetapi melalui prosesnya mahasiswa memperoleh banyak pelajaran berharga yang sebelumnya belum mereka tahu. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran oleh Dewey bahwa mahasiswa belajar dari apa yang mereka lakukan dan berangkat dari tindakan nyata.

3. Kreativitas dan Literasi Digital Mahasiswa

Dasarnya pembuatan video pembelajaran memberi ruang bagi mahasiswa dalam mengeksplorasi ide dan kreativitas mereka. Indikator Kreativitas mahasiswa dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu pemilihan ide dan topik yang kontekstual, pengembangan skenario dan alur cerita, pemanfaatan *platform* (fitur digital), dan gaya penyajian materi. Pada indikator pemilihan ide, tampak pada kemampuan mahasiswa mengangkat ragam

bahasa dengan fenomena nyata seperti campur kode dialek lokal dalam pembelajaran, penggunaan bahasa gaul dalam situasi formal, ataupun campur kode
Dalam bentuk penyisipan istilah asing dalam tuturan berbahasa Indonesia. Pada indicator pengembangan scenario dan alur cerita, tampak pada pengembangan alur yang runtut, yaitu dari pembukaan, penyampaian isi, sampai penutup. Sebagian besar kelompok menggunakan dialog dua tokoh untuk menjelaskan materi.

Dari segi literasi digital, mengharuskan mahasiswa mengolaborasi berbagai aplikasi dan perangkat untuk merekam, menyunting, mendesain, dan mengunggah. Gaya penyajian tampak pada cara mahasiswa dalam memvisualkan konsep sehingga memiliki daya tarik bagi penonton dalam PjBL kreativitas mahasiswa semakin bertumbuh ketika mahasiswa menghadapi masalah yang menantang, diberi kebebasan untuk memilih dan menggunakan aplikasi dalam membuat video, saat berdiskusi dalam menyampaikan ide, menyunting dan merevisi naskah atau adegan dalam video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa tumbuh dan berkembang ketika ada tantangan, kebebasan, kesempatan untuk mencoba dan dukungan dari orang sekitar. Hasil penelitian ini menguatkan teori pendekatan PjBLyang secara konsisten memiliki karakterisitik dimana mahasiswa sebagai pembelajar aktif dengan menggunakan seperangkat aplikasi dalam menghasilkan produk yang bermakna. Pernyataan ini pun mengautkan hasil penelitian Muslim dan Priyono tentang tingkat literasi digital dalam pembelajaran, dimana peserta didik sebagai sumber aktif dalam menggerakan proses pembelajaran termasuk penggunaan aplikasi dalam praktik pembelajaran (Muslim & Priyono, 2021).

Hasil penelitian ini juga mendukung pernyataan Setyarini dan Jannah bahwa penerapan PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasisiswa (Setyarini dkk., 2020). Kesiapan mahasiswa sebagai sumber daya dalam pembuatan video pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif menjadi modal utama dalam mengaplikasikan pendekatan PjBL di perguruan tinggi. Aktivitas mahasiswa dalam mengembangkan gagasan hingga menciptakan produk, menunjukan perkembangan kreativitas mahasiswa yang terus berkembang.

D. KESIMPULAN

Implemntasi *Project Based Learning* (PjBL) bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pattimura, memberi kontribusi positif terhadap proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan akademik, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21. Tahapan dalam PjBL memberi pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan dan keaktifan mahasiswa dalam mengembangkan ide, merancangkan materi, menentukan bentuk penyajian, serta memproduksi video pembelajaran. Disamping itu, kemampuan berpikir kritis, upaya menyelesaikan masalah, komunikasi dan interaksi, serta literasi digital mahasiswa semakin diasah.

Implementasi PjBL juga memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas melalui pemilihan judul, penyusunan skenario/naskah, pemanfaatan media visual dan audio, serta penyuntingan video pembelajaran. Meskipun demikian, pelaksanaan penelitian ini juga mengalami sejumlah kendala seperti keterbatasan penguasaan teknologi dimana tingkat penguasan teknologi mahasiswa tidak semuanya sama, pengelolaan waktu yang belum efisien, keterbatasan perangkat pendukung, dan koordinasi antarmahasiswa dalam menyelesaikan video pembelajaran masih kurang efektif. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi PjBL memerlukan pendampingan yang intensif, adanya pembagian tugas yang terstruktur, serta evaluasi yang berkelanjutan pada setiap tahapan.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan, A., Sumianti, S., & Estina, e. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Media Literasi Anak di Desa Wambulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(2), 943–944.

Blumenfeld, P. C. (1991). Motivating Project Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psycologist*, *26*(3-4:Current Issues And Future Directions in Motivational Theory and Research), 369–398.

Hanifah, F., Putriani, & Zulfikar, M. F. (2024). Project Based Learning Sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdot Pada Siswa Sma. *Jurnal PENEROKA*, *4*(1), 18–30. https://doi.org/10.30739/peneroka.v4i1.2583

Heryadi, Y. (2025). Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Menumbuhkan Kecerdasan Logis-Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 851–854.

Hilmansyah, I. (2022). The Implementation Of Project-Based Learning (Pbl):Video Production As A Project In Teaching Speaking Skill. *JEPAL Journal of English Pedagogy and Applied Linguistics*, *2*(2), 132–142.

Kamaruddin, I., Sari, M. N., Papia, J. N. T., M.Usman, P., Andriani, N., & Kesek, M. N. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pendidikan Tinggi untuk Memfasilitasi Pemecahan Masalah Multidisiplin. *Journal on Education*, *6*(4), 19620–19630. https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5990

Krajcik, Joseph S. and Blumenfeld, P. C. (2005). *PBL_Article.pdf* (pp. 317–334). https://doi.org/10.1017/CBO9780511816833.020

Lian, B. (2018). *Pendidikan Global Sebagai Instrumen Berbangsa Dan Bernegara* (Universitas PGRI Palembang, Ed.; pp. 18–21). Universitas PGRI Palembang.

Muslim, I. F., & Priyono, P. (2021). Tingkat Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring di SMP Spring Garden. *Intelektium*, *2*(2), 236–244. https://doi.org/10.37010/int.v2i2.450

Purba, A., Pahar Harahap, E., & Yusra D, Y. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, *13*(1), 109. https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i1.439

Rais, M., & Aryani, F. (2019). *Pembelajaran Reflektif* (cetakan 1). Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.

Saraha, A. R., Abu, S. H. N., Ibrahim, F., Sugrah, N., & Rakhman, K. A. (2022). Video project in distance learning during the pandemic: Readiness, processes, and benefits. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, *8*(2), 164–173. https://doi.org/10.21831/jipi.v8i2.45285

Setyarini, T. A., Mustaji, & Jannah, M. (2020). The effect of project-based learning assisted PANGTUS on creative thinking ability in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *15*(11), 245–251. https://doi.org/10.3991/IJET.V15I11.12717