

## PROJECT-BASED LANGUAGE LEARNING WITH TECHNOLOGY TO PROMOTE THE STUDENT'S ACTIVE, AUTONOMOUS, AND COLLABORATIVE LEARNING

Ismail Anas<sup>1)</sup>, Sitti Sahriana<sup>2)</sup>, Harbani<sup>3)</sup>

<sup>1)3)</sup> Dosen Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

<sup>2)</sup> Dosen Jurusan Teknik Mesin Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

### ABSTRACT

Given the importance of teaching functional English in Vocational Higher Education (VHE), exploring meaningful approaches to teaching ESP within the VHE is highly demanding. This article aims to implement a *Project-Based Language Learning (PBL)* with technology to support online language teaching and learning during the pandemic. The projects include digital photovoice, poster creation, "vodcasting" (student-created videos), and online presentation. Forty-nine students (2 classes) were recruited and consented to participate in the study. As a result, PBL with technology was found to be potential integration to encourage the students' activeness, autonomy, and collaboration in the online learning environment. The implication of this study calls for the inclusion of technology-integrated PBL in the ESP curriculum, online learning pedagogy, and CALL teacher education.

**Keywords:** *PBL, online collaboration, learners' autonomy, active learning, and VHE*

### 1. PENDAHULUAN

Perguruan tinggi vokasi adalah layanan pendidikan yang mengusung konsep terapan dan berfokus pada peningkatan ketarampilan mahasiswa dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan. Namun metode pembelajaran *conventional* masih diterapkan dimana mahasiswa duduk di dalam kelas, menatap papan tulis, dan mencatat materi kuliah (*teacher-centered learning*). Selain itu, pembelajaran daring secara tatap muka (*synchronous learning*) dan non tatap muka (*asynchronous learning*) juga masih mengusung konsep yang cenderung sama dimana peserta didik tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Fenomena ini akan membuat peserta didik menjadi bosan, jenuh, lelah, dan stres dalam mengikuti kegiatan PBM. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran sangat diperlukan untuk mendidik mahasiswa kita menjadi pembelajaran yang aktif, mandiri, dan kolaboratif. Tidak selamanya kegiatan pembelajaran harus dilakukan dalam kelas onsite atau online. Namun dosen perlu mencari sebuah pendekatan pembelajaran yang membuat mereka merekonstruksi pengalaman belajar mereka sendiri melalui sebuah kerangka *Project-Based Learning*.

Pembelajaran berbasis proyek atau lebih dikenal sebagai *Project-Based Learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan melalui sebuah kegiatan investigasi terhadap sebuah permasalahan [1]. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, PBL lebih dikenal dengan istilah *Project-Based Language Learning (PBL)* dimana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan berbahasa melalui proses pembelajaran berbasis kegiatan (*job*). Dalam PBL, bahasa digunakan secara otentik dalam konteks kehidupan nyata sehingga peserta didik akan disuguhkan sebuah pengalaman dan lingkungan belajar yang riil. Saat ini di masa pandemi ada kecenderungan perubahan perilaku belajar peserta didik yang cenderung jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring baik secara *synchronous (real-time online meeting)* maupun secara *asynchronous (e-learning, social media, etc)*. Oleh karena itu, diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang membuat peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui konsep pembelajaran PBL dimana mereka memiliki banyak waktu untuk berkolaborasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah masalah [2].

Penelitian ini memenuhi unsur keterbaruan (*novelty*) dimana penerapan konsep PBL dalam kegiatan pembelajaran daring masing sangat rendah. Riset ini akan mengintegrasikan konsep PBL dengan pendekatan pembelajaran daring berbasis komunitas (*Online Community of Practice*). Salah satu bentuk kolaborasi OCoP adalah kerjasama sejumlah mahasiswa untuk menyelesaikan sebuah kegiatan *podcasting* yang merupakan representasi dari sejumlah unit capaian pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa dapat menyelesaikan beberapa CP dalam satu kegiatan PBL. Sebagai contoh, dalam mata kuliah *basic speaking* terdapat sejumlah bab (misal bab 1 tentang *talking about family*, bab 2 tentang *likes and dislikes*, bab 3 tentang *present simple dan adverb of frequency*, dan bab 8 tentang *describing people*). Dalam perkuliahan normal, keempat bab tersebut akan selesai dalam waktu 6-7 pertemuan tatap muka atau kuliah daring. Dalam konsep PBL keempat pokok bahasan tersebut dapat diselesaikan dalam 1 kegiatan (*project*) yang tidak perlu dilakukan secara tatap

<sup>1</sup> Korespondensi penulis: Ismail Anas, Telp 082345270947, ismailanas@poliupg.ac.id

muka namun dibatasi oleh timeline pelaksanaan kegiatan (project). Untuk menyelesaikan project ini, peserta didik akan bekerja secara berkelompok dan berkolaborasi secara daring melalui sebuah forum pembelajaran berbasis komunitas. Bentuk kegiatan mereka dapat berupa diskusi, rapat, belajar bersama, bedah video, bedah sumber rujukan, latihan percakapan, latihan podcasting secara daring via zoom atau google meet, dll. PBL adalah kegiatan pembelajaran berbasis output sehingga target capaian pembelajaran dapat dinilai dari hasil kerja peserta didik diakhir kegiatan.

Selain novelty, riset ini juga memenuhi unsur keterdesakan (*urgency*) untuk segera dilakukan mengingat kondisi pembelajaran saat ini hampir seluruhnya dilakukan secara daring, kecuali mata kuliah berbasis laboratorium. Perkuliahan tatap muka secara virtual dan kegiatan pembelajaran melalui perangkat LMS (e-learning) dan media sosial (WhatsApp dan Facebook) cenderung tidak memberi makna pembelajaran ditandai dengan tingkat partisipasi belajar yang rendah dibanding dengan kuliah *onsite*. PBL akan memberi nuansa pembelajaran yang baru, unik, dan fleksibel serta sangat mudah dilakukan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengusung konsep *Project-Based Learning (PBL)* atau dikenal sebagai metode pembelajaran berbasis kegiatan (project) dimana mahasiswa diarahkan untuk menyelesaikan suatu kegiatan dengan output luaran yang spesifik [2]. Mengingat proses perkuliahan masih harus dilaksanakan secara daring maka PBL akan diintegrasikan dengan metode pembelajaran online berbasis komunitas/ kelompok (Online Community of Practice-OCoP) [3], [4]. Kegiatan akan dimulai dengan mengelompokkan mahasiswa kedalam beberapa kelompok kecil (4-5 orang) dari total jumlah keseluruhan partisipan yang terlibat (N=98). Melalui OCoP, mahasiswa akan berkolaborasi secara aktif dan mandiri menentukan langkah-langkah pencapaian output kegiatan PBL yang mereka akan laksanakan. Mahasiswa akan diberi kesempatan untuk menentukan sendiri platform OCoP (*WA, FB, Zoom, Google Meet, dll*) yang akan mereka gunakan selama mengerjakan project dengan tetap melakukan koordinasi dengan dosen penanggungjawab mata kuliah. Kegiatan pembelajaran PBL dengan OCoP ini merupakan sebuah inovasi pembelajaran dalam konteks daring dimana upaya seperti harus didukung oleh pemberdayaan komunitas belajar yang fleksibel dan efektif [5].

Berikut ini beberapa jenis metode pelaksanaan kegiatan *PBL-OCoP Integrated Activities*.

1. *Digital photovoice*
2. *Vodcasting project*
3. *Student-created video project*
4. *Poster project via Canva*
5. *Presentation project*
6. *Authentic real life project.*

Mekanisme pelaksanaan kegiatan PBL dilakukan melalui 6 tahap yaitu menetapkan pertanyaan-pertanyaan atau challenging problems yang relevan dengan CP, Membuat rencana kegiatan (project) pembelajaran, membuat jadwal kegiatan PBL (project timeline), memonitoring pelaksanaan kegiatan PBL, menilai hasil pekerjaan peserta didik, dan mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik dan memberi umpan balik. Rincian kegiatan per tahapan dapat dilihat pada table 1 berikut ini.

Tabel 1. Prosedur penelitian PBL

Stages	Activities
1. Menetapkan pertanyaan-pertanyaan atau challenging problems yang relevan dengan CP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi capaian pembelajaran setiap pokok bahasan</li> <li>- Mengidentifikasi CP yang relevan dengan konsep PBL</li> <li>- Membuat pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk mencapai output pembelajaran.</li> <li>- Menyediakan sumber-sumber rujukan dan materi yang relevan dengan CP dan kegiatan PBL</li> </ul>
2. Membuat rencana kegiatan (project) pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pengelompokan dan klasterisasi pokok bahasan yang relevan</li> <li>- Menyusun kerangka PBL sesuai dengan pengelompokan tersebut</li> <li>- Menyusun petunjuk dan mekanisme pelaksanaan PBL (handout, job sheet, dll)</li> <li>- Membuat rancangan <i>log book</i> PBL</li> <li>- Menyusun dan membuat sejumlah kegiatan PBL yang relevan dengan topic pembahasan dan capaian pembelajaran</li> </ul>
3. Membuat jadwal kegiatan PBL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun timeline pelaksanaan PBL</li> </ul>

(project timeline)	- Memetakan detail pelaksanaan kegiatan
4. Memonitoring pelaksanaan kegiatan PBL	- Melakukan monitoring pelaksanaan kegiatan PBL oleh mahasiswa - Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan tersebut - Mengidentifikasi kesesuaian pelaksanaan PBL dengan petunjuk PBL dilaksanakan dengan baik
5. Menilai hasil pekerjaan peserta didik	- Mengumpulkan hasil pekerjaan mahasiswa - Menilai output yang telah dihasilkan tersebut
6. Mengevaluasi hasil pekerjaan peserta didik dan memberi umpan balik	- Mengumpulkan log book mahasiswa - Mengevaluasi log book tersebut dan memberi umpan balik terhadap kegiatan mahasiswa - Membuat laporan evaluasi PBL berikut rekomendasi-rekomendasi yang diperlu ditindaklanjuti

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Aktifitas PBL 1: Digital Photovoice*

Jenis aktifitas PBL yang pertama adalah photovoice yang merupakan sebuah kegiatan individu mahasiswa dalam merepresentasikan perasaan, pengalaman, dan pikiran mereka tentang sebuah fenomena sosial yang terjadi di lingkungan mereka. Kegiatan ini melibatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan semiotika sosial (*socio-semiotic sense*) untuk memahami lingkungan mereka. Kegiatan *photovoice* didesain untuk menyelesaikan dua topik pembahasan yaitu: 1) *giving opinion and suggestion, and* 2) *talking about the weather*. Proyek ini bertujuan meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa secara aktif, mandiri, dan kolaboratif dimana mereka harus bekerjasama dalam menyelesaikan sebuah persoalan. Berikut ini detail proyek yang mahasiswa telah lakukan selama 2 minggu.

Tabel 2. Photovoice project on environmental issues

Project Name	<i>Photovoice on Environmental Issues</i>	Duration
Project Type	Individual Project	2 Weeks
Procedures	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Take photos of environmental issues in your surroundings (weather, plastic waste, water pollution, rubbish, etc.)</li> <li>2. Study the photo and give your opinion from a different perspective. Ex. the cause, the impact on people and animals, the solutions (suggestions), the actions, the cooperations with local people, etc</li> <li>3. Arrange the photos to be a poster of the environmental campaign to tell people your ideas</li> <li>4. Use Canva for photovoice and poster template</li> </ol> <p>You can create several posters to cover all your messages.</p>	
Language focus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giving opinions and suggestions</li> <li>2. Talking about the weather</li> </ol>	

Dalam kegiatan ini mahasiswa mengambil gambar/ photo dari lingkungan tempat tinggal mereka menggunakan perangkat smartphone atau kamera digital yang mereka miliki. Gambar-gambar yang telah diambil kemudian mereka olah melalui kacamata semiotika sosial yaitu apa yang mereka pikirkan, rasakan, harapkan, dan bagaimana solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini, mereka akan cenderung menjadi seorang mahasiswa yang aktif dalam belajar untuk menemukan jawaban dari masalah yang mereka temukan sendiri di lapangan. Mereka kemudian berdiskusi dengan teman mereka secara daring tentang bagaimana menyelesaikan proyek mereka sehingga mereka menjadi kolaboratif dan mandiri. Inilah yang disebut dengan *Online Community of Practice (OcoP)* dimana mereka menciptakan sebuah ruang kolaborasi daring untuk menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi.



Gambar 1. Integrating environmental issues into language education

Gambar 1 adalah sebuah ilustrasi masalah lingkungan yang saat ini kita hadapi yaitu penanganan sampah plastik yang tidak maksimal sehingga menyebabkan masalah serius pada ekosistem laut dan pantai. Dengan kegiatan photovoice, mahasiswa dapat menggunakan kepekaan semiotika sosial untuk memahami lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan ini mahasiswa melakukan kegiatan individu sesuai dengan petunjuk pelaksanaan pada tabel 2. Hasil kegiatan ini menunjukkan partisipasi mahasiswa yang aktif dengan adanya produk hasil photovoice yang mereka lakukan. Mereka menghasilkan beraneka ragam masalah lingkungan dan menjelaskannya dalam bahasa Inggris. Mereka memulai kegiatan mereka dengan melakukan pengamatan terhadap lingkungan mereka masing-masing. Setelah itu mereka mulai mengidentifikasi beberapa isu lingkungan yang akan dijadikan bahan kajian. Mereka kemudian melakukan studi literatur terkait dengan isu lingkungan yang mereka temukan dan memberi solusi efektif terhadap masalah tersebut. Setelah seluruh bahan dan materi sudah terpenuhi, mahasiswa kemudian mengolah data-data tersebut menjadi poster melalui aplikasi berbasis web yaitu Canva. Mereka memilih dan mendesain sendiri template yang akan digunakan dan disesuaikan dengan isu yang mereka akan angkat. Berikut ini salah satu contoh hasil kegiatan mahasiswa yang dihasilkan melalui aplikasi Canva:



Gambar 2. Photovoice project

Kegiatan ini memberi banyak manfaat bagi mahasiswa dimana mereka belajar secara mandiri dan aktif. Mereka juga mendapatkan pengalaman belajar yang berbasis konteks sehingga mereka dapat dengan mudah memahami masalah yang terjadi. Mereka berdialog dengan diri mereka sendiri tentang bagaimana mengatasi masalah-masalah lingkungan tersebut serta menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan. Dengan kegiatan photovoice ini, mahasiswa tidak hanya belajar bahasa Inggris tetapi membantu mahasiswa untuk menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan. Oleh karena itu, seluruh proses kegiatan mahasiswa terekam dalam PBL logbook yang memuat seluruh aktifitas mahasiswa dalam mengerjakan project. Dari sini dapat dilihat partisipasi mahasiswa meningkat dengan adanya serangkaian proses yang mereka lalui mulai dari awal sampai selesai. Kualitas aktifitas mahasiswa dapat dilihat dari jenis kegiatan yang mereka lakukan secara mandiri sehingga logbook yang mereka isi merupakan bukti empiris keaktifan mereka dalam menyelesaikan project.

*Aktifitas PBL 2: Vodcasting project*



#### 4. KESIMPULAN

Online Community of Practice adalah sebuah pendekatan berbasis komunitas dalam melakukan kegiatan pembelajaran berbasis project-based learning. Mahasiswa memanfaatkan social media (Whatsapp) sebagai media komunikasi daring. Berdasarkan output riset ini, PBL-OCO integrated learning merupakan sebuah inovasi pembelajaran alternatif yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan perguruan tinggi vokasi (PTV). Kegiatan ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa secara daring. Selain itu, pendekatan ini juga memiliki kemampuan untuk mendorong mahasiswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan kolaboratif. Dengan demikian, PBL merupakan sebuah metode pembelajaran yang berpotensi untuk dikembangkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Inggris khususnya di lingkungan PTV.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Shea, "Project-Based Learning with Online English Teaching," *TwoSigmas*, 2019. <https://medium.com/@twosigmas/project-based-learning-with-online-english-teaching-c78241068436> (accessed Mar. 02, 2021).
- [2] S. Boss and J. Krauss, *Reinventing project-based learning: your field guide to real-world projects in the digital age*. USA, 2007.
- [3] Etienne and B. Wenger-Trayner, "Communities of practice a brief introduction," *Wenger-Trayner*, 2015. <https://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/> (accessed Sep. 05, 2016).
- [4] I. Anas, "Teacher professional development in an online community of practice (OCO): Teacher's engagement and participation in a facebook-mediated communication (FMC)," *Asian EFL J.*, vol. 20, no. 5, 2018, [Online]. Available: <https://www.asian-efl-journal.com/monthly-editions-new/2018-teaching-articles/volume-20-issue-5-2018/>.
- [5] T. Anderson, "Teaching in an online learning context," in *Theory and Practice of Online Learning*, 2000, pp. 273–294.

#### 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Negeri Ujung Pandang yang telah mendanai riset ini serta kepada seluruh partisipan atas kesediaannya turut berpartisipasi dalam kegiatan riset ini. Penelitian ini dibiayai oleh DIPA Politeknik Negeri Ujung Pandang, sesuai dengan surat perjanjian pelaksanaan penelitian penugasan Nomor: B/59/PL.10.13/PT.01.05/2021, tanggal 3 Agustus 2021.