

RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

PROJECT BASED LEARNING: VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN 4C SKILLS MAHASISWA PADA MATA KULIAH *BUNPO SHOJOKYU***Irvina Restu Handayani**Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: ihandayani@undiksha.ac.id

Abstract. *This study aims to describe the implementation of project based learning which applied to bunpo shojokyu's learning to build 4C skills (critical thinking, communication, collaboration and creativity) in Japanese Education Program of Universitas Pendidikan Ganesha. The subjects of this research are 4th semester students with total respondent is 33 people who programmed bunpo shojokyu's learning in academic Year 2020-2021. This study used observation and documentation as data collection technique. Observations were made to observe the 4C skills of project based learning's implmentation in bunpo shojokyu's learning. Documentation were made to collect the lesson's plan, learning video made by the students, and assessment of learning video. Based on the result, obtained that the 4C skills of project based learning's implmentation in bunpo shojokyu's learning by giving project to make a learning video that integrate 4C skills aspects in learning's procedures and assessment.*

Keywords: *project based learning; 4c skills; learning video*

PENDAHULUAN

Abad 21 memberikan dampak yang berbeda untuk dunia pendidikan. Dengan persaingan yang semakin meningkat di abad 21, peserta didik diharapkan mampu bertahan dalam persaingan global. Pendidik dituntut mampu membekali peserta didik dengan kecakapan abad 21 atau *21st century skills*. Dari 18 kecakapan abad 21, ada satu kecakapan yaitu *learning and innovation skills* yang menjadi aspek utama yang harus diintegrasikan dalam pembelajaran. *Learning and innovation skills* terdiri dari aspek *critical thinking, communication, collaboration* dan *creativity* yang kemudian dikenal dengan *4C skills* atau 4C (Trilling & Fadel, 2009: 48-53). Melalui *4C skills* peserta didik seolah dipersiapkan untuk menjadi individu yang 'berharga tinggi' di masa depan.

Peserta didik tentu saja membutuhkan peran pendidik agar dapat mencapai kecakapan abad 21 atau *21st century skills* (Rotherham & Willingham, 2009: 16). Pendidik harus mampu memformulasikan *4C skills* dalam pembelajaran dengan baik, salah satunya dengan cara menerapkan model pembelajaran yang mendukung tercapainya *4C skills*. Menurut Hamdayana (2016: 132-182), terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik untuk mendukung tercapainya kecakapan tertentu dari peserta didik, salah satunya adalah *project based learning* atau pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang berakar pada pembelajaran konstruktivisme, kooperatif dan kolaboratif. Di dalam *project based learning* peserta didik diarahkan untuk mampu melakukan penyelesaian masalah (*problem solving*) melalui proses menginvestigasi (*investigation*). Peserta didik juga diarahkan untuk mampu bekerja sama dalam kelompok dan mengkolaborasikan pengetahuan serta fasilitas belajar untuk menghasilkan suatu produk belajar (kooperatif dan kolaboratif). Persamaan aspek dalam *project based learning* dan *4C skills* menandakan adanya kesesuaian untuk memadukan keduanya dalam suatu pembelajaran.

Bunpo shojokyu merupakan mata kuliah yang mempelajari tata bahasa dalam bahasa Jepang yang memiliki *course outcome* salah satunya adalah untuk mengembangkan *soft skill* yang dibutuhkan di abad 21 yang relevan dengan jenjang karir di bidang pengajaran dan penelitian

bahasa Jepang. Dengan kata lain, pembelajaran *bunpo shojokyu* harus mampu mendukung *4C skills* mahasiswa. Model pembelajaran *project based learning* menjadi pilihan untuk menciptakan pembelajaran *bunpo shojokyu* yang mendukung *4C skills* mahasiswa melalui proyek pembuatan video pembelajaran.

LANDASAN TEORI

a. Penelitian Terdahulu

Yuniarsih (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Project Based Learning* dalam Pembelajaran *Kaiwa* di Masa Pandemi” menyatakan bahwa *project based learning* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran *kaiwa* karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang terdiri dari kemampuan memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dan memahami lintas budaya. Selain kemampuan secara kognitif, ranah afektif dan psikomotor juga meningkat dengan diterapkannya *project based learning*. Selain Yuniarsih (2021), Neneng Sutjiati (2017) juga melakukan penelitian dengan model *project based learning* berjudul “*Project Based Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang. Sebagai hasil, Neneng Sutjiati (2017) menyatakan bahwa dengan menerapkan *project based learning* sangat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ide dan kreativitas mahasiswa. Secara umum, mahasiswa merasakan pembelajaran menulis karangan pendek yang biasanya monoton dan membosankan menjadi lebih menyenangkan. Kedua penelitian tersebut mempunyai persamaan dengan penelitian ini, karena membicarakan penerapan *project based learning* yang memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Widodo Setiyo Wibowo (2014) menyatakan dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Model Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Sains untuk Membangun *4C Skills* Peserta Didik Sebagai Bekal dalam Menghadapi Tantangan Abad 21” bahwa *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menjembatani tercapainya *4C skills* peserta didik dalam pembelajaran sains. Persamaan penelitian Widodo Setiyo Wibowo (2014) dengan penelitian ini adalah membicarakan *project based learning* yang mendukung tercapainya *4C skills*. Perbedaannya terletak pada bidang pembelajaran, yaitu antara pembelajaran sains dan pembelajaran bahasa Jepang.

b. *4C skills*

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat di abad 21. Perkembangan ini memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Untuk menyeimbangkan antara manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21, pendidikan dituntut agar mampu menghasilkan *output* yang memiliki keterampilan abad 21. Trilling (2019) menyebutkan tiga bidang keterampilan yang dibutuhkan di abad 21, yaitu *learning and innovation skills* atau keterampilan belajar dan berinovasi, *information, media, and teaching skills* atau kemampuan informasi, media dan mengajar serta *life and career skills* atau keterampilan hidup dan berkarir. Keterampilan utama yang harus diberikan kepada peserta didik adalah *learning and innovation skills* (NEA dalam Wibowo, 2014: 276). Dengan demikian, peserta didik harus terampil dalam belajar dan berinovasi.

Learning and innovation skills terbagi dalam *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (berkolaborasi) dan *creativity* (berkreativitas) (Trilling, 2019: 52-60). *Critical thinking* berkaitan dengan keterampilan untuk menyelesaikan masalah melalui cara berpikir yang efektif sehingga ditemukan solusi terbaik. *Communication* berkaitan dengan keterampilan menyampaikan ide, menguraikan pengetahuan, menginformasikan dan mendengarkan secara efektif. *Collaboration* berkaitan dengan keterampilan menunjukkan kemampuan dan bersikap fleksibel dalam mencapai tujuan bersama. *Creativity* berkaitan dengan keterampilan mengkreasi ide, mengembangkan perspektif dan mengimplementasikan inovasi.

Partnership for 21st Century Skills (dalam Wibowo, 2014: 276) menyatakan bahwa keterampilan abad 21 dapat diintegrasikan melalui berbagai mata pelajaran seperti bahasa Inggris (bahasa resmi masing-masing negara), bahasa pergaulan dunia, seni, matematika, ekonomi, geografi, sejarah, pemerintahan, kewarganegaraan, dan tak ketinggalan juga sains. Bahasa Jepang sebagai salah satu bahasa pergaulan dunia, dalam *outcome* pembelajarannya juga harus mengintegrasikan keterampilan abad 21. Suastini (2020: 40) menyatakan bahwa salah satu cara mengetahui adanya *4C skills* dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah dengan mengamati langkah-langkah pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan pula bahwa pembelajaran yang mendukung tercapainya *4C skills* adalah pembelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek *4C skills* dalam setiap langkah-langkah pembelajarannya.

c. *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* mendasarkan pada pemberian proyek kepada peserta didik. Menurut Stephanie Bell (2010: 39) *project based learning* adalah sebuah pendekatan inovatif untuk pembelajaran yang mengajarkan banyak strategi penting untuk sukses di abad kedua puluh satu. Peserta didik mendorong pembelajaran mereka sendiri melalui penyelidikan, serta bekerja sama untuk meneliti dan membuat proyek yang mencerminkan pengetahuan mereka. Menurut BIE 1991 (dalam Trianto, 2014:43) *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri dan puncaknya adalah menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan bisa berupa desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi, maupun produk lain yang bernilai. *Project based learning* berbeda dengan model pembelajaran lain karena *project based learning* memiliki prinsip *centrality* (keberpusatan), *driving question* (berfokus pada pertanyaan atau masalah), *constructive investigation* (investigasi konstruktif), *autonomy* (desain otonomi), dan *realism* (realisme) (BIE dalam Trianto, 2014:3). Prinsip-prinsip *project based learning* selanjutnya bisa menjadi dasar penentuan langkah-langkah pembelajaran.

Menurut Widiarso (2016:184) langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* terdiri atas penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor peserta didik, menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman. Langkah-langkah pembelajaran ini bisa diadopsi dan disesuaikan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jepang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester 4 yang memprogram mata kuliah *Bunpo Shojokyu* pada Tahun Akademik 2020-2021 berjumlah 33 orang. Objek penelitian adalah implementasi *project based learning* pada pembelajaran *bunpo shojokyu* dan *4C skills* yang dibangun dalam pembelajaran *bunpo shojokyu* melalui model pembelajaran *project based learning*.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi berupa kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan model *project based learning* dan pengamatan terhadap aspek *4C skills* yang dibangun dalam pembelajaran tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan menghimpun rencana pembelajaran, video pembelajaran yang disusun mahasiswa dan penilaian terhadap video pembelajaran. Data yang sudah dikumpulkan, kemudian dianalisis melalui tahapan analisis data, yaitu reduksi data, deskripsi data dan penarikan simpulan sesuai

tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan penerapan *project based learning* pada pembelajaran mata kuliah *bunpo shojokyu* yang membangun *4C skills* (*critical thinking, communication, collaboration dan creativity*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *project based learning* yang mendukung *4C skills* mahasiswa dalam mata kuliah *bunpo shojokyu* bisa dilaksanakan melalui integrasi aspek-aspek *critical thinking, communication, collaboration* dan *creativity* dalam langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Berikut penjabaran integrasi *4C skills* dalam langkah-langkah pembelajaran *bunpo shojokyu* dengan model pembelajaran *project based learning*.

Tabel 1. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah Pembelajaran	Integrasi <i>4C skills</i>
Pertanyaan mendasar	Dosen: Menstimulus mahasiswa dengan menampilkan contoh kalimat dan meminta mahasiswa membuat kalimat lain dengan pola kalimat yang sama Mahasiswa: Merumuskan pola kalimat berdasarkan contoh kalimat yang ditampilkan dan membuat kalimat baru (<i>critical thinking</i>)
Mendesain perencanaan produk	Dosen: Meminta mahasiswa merancang sebuah video pembelajaran <i>bunpo</i> dengan materi tata bahasa yang telah ditentukan dosen dalam sebuah kelompok heterogen yang juga sudah ditentukan dosen. Mahasiswa: Berdiskusi bersama kelompok (<i>collaboration</i>), merancang video pembelajaran (konsep, desain, materi) (<i>creativity</i>)
Menyusun jadwal pembuatan proyek	Dosen: Meminta mahasiswa menyusun jadwal kegiatan untuk pembuatan proyek video pembelajaran. Mahasiswa: Berdiskusi bersama kelompok (<i>communication</i>), menyesuaikan jadwal masing-masing anggota kelompok dan keterampilan yang dimiliki masing-masing anggota kelompok sebagai dasar pembagian kerja (<i>collaboration</i>)
Memonitor proses pembuatan proyek	Dosen: Dosen melakukan observasi dan penilaian kegiatan sesuai jadwal yang telah disusun masing-masing kelompok. Mahasiswa: Bersama anggota kelompok bekerja sesuai <i>job description</i> (<i>collaboration</i>), menyusun video pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun (<i>creativity</i>), melaporkan kepada dosen setiap perkembangan proyek secara berkala (<i>communication</i>)
Menilai produk yang dihasilkan	Dosen:

	Melakukan penilaian terhadap video pembelajaran yang sudah dibuat masing-masing kelompok. Mahasiswa: Mempresentasikan video pembelajaran yang sudah dibuat dalam kelompok (<i>communication</i>)
Mengevaluasi pengalaman	Dosen: Meminta masing-masing mahasiswa membuat refleksi secara tertulis tentang pengalaman selama proses pembuatan video Mahasiswa: Membuat refleksi pengalaman yang didapatkan (<i>communication</i>)

Pembuatan video pembelajaran dilaksanakan selama empat minggu dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang mahasiswa. Proses pembuatan video pembelajaran berjalan lancar dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Integrasi *4C skills* juga dilakukan ketika proses penilaian. Berikut kisi-kisi penilaian dan hasil penilaian *bunpo shojokyu* proyek video pembelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek *4C skills*.

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian *Monitoring* Proyek

Aspek <i>4C skills</i>	Deskripsi
<i>Critical Thinking</i>	Merumuskan pola kalimat
	Membuat kalimat baru
<i>Collaboration</i>	Melaksanakan pembagian kerja
	Menggunakan teknologi dalam bekerja
<i>Communication</i>	Mengutarakan ide, pendapat dan pemikiran/ pengetahuan
	Berkoordinasi dalam melaksanakan pembagian kerja
<i>Creativity</i>	Memberikan ide baru
	Menyelesaikan hambatan dalam bekerja

Skala penilaian: 1-10

Kriteria penilaian: Sangat Baik (81-100); Baik (66-80); Cukup (51-65)

Berdasarkan penilaian proses *monitoring* proyek, diperoleh hasil bahwa semua mahasiswa termasuk dalam kategori “baik” dalam penerapan *4C skills* dalam bekerja sama membuat video pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Proyek Video Pembelajaran

Aspek <i>4C skills</i>	Deskripsi
<i>Critical Thinking</i>	Menjelaskan pola kalimat
	Membuat kalimat baru
	Menyusun latihan soal dan jawaban
<i>Collaboration</i>	Memanfaatkan teknologi dalam video pembelajaran

<i>Communication</i>	Memberikan kesempatan setiap anggota berperan dalam video pembelajaran Menyampaikan pengenalan, isi dan menutup video pembelajaran
<i>Creativity</i>	Menyusun alur video pembelajaran Menyajikan materi dalam video pembelajaran dengan cara yang menarik Mendesain tampilan video pembelajaran yang menarik Memotivasi untuk belajar menggunakan video pembelajaran

Skala penilaian: 1-10

Kriteria penilaian: Sangat baik (81-100); Baik (66-80); Cukup (51-65)

Berdasarkan penilaian terhadap video pembelajaran, 75% kelompok ada pada kategori “sangat baik” dalam menerapkan 4C *skills* pada video pembelajaran yang dihasilkan dan 25% kelompok ada pada kategori “baik” dalam menerapkan 4C *skills* pada video pembelajaran yang dihasilkan.

KESIMPULAN

Penerapan *project based learning* yang mendukung 4C *skills* dalam mata kuliah *bunpo shojokyu* bisa dilaksanakan melalui integrasi empat aspek 4C *skills* yaitu *critical thinking*, *communication*, *collaboration* dan *creativity* ke dalam langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.

Berdasarkan *monitoring* proyek melalui observasi kinerja, diketahui bahwa 4C *skills* mahasiswa termasuk dalam kategori “baik”. Berdasarkan penilaian produk berupa video pembelajaran, diketahui bahwa 4C *skills* mahasiswa termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Altabani, Trianto. (2014). *Mendesain Pembelajaran Inovatic: Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadmedia Group.
- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. *The Clearing House*, 83 (2) : 39-43.
- Hamdayana, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rotherham, A.J., Willingham, D. (2009). *21st Century Skills: The Challenges Ahead*. *Educational Leadership: Journal of the Department of Supervision and Curriculum Development, N.E.A.* 67(1): 16-21.
- Suastini, N.L.P, dkk. (2020). *Implementasi Pembelajaran Berbasis 4C Oleh Guru Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Semarang*: *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 6(1): 39- 46.
- Sutjiati, Neneng, Linna Meilia Rasiban. (2017). *Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang*. *Barista*. 4(2): 148-156.
- Trilling, B., Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Oyr Times*. San Fransisco: John Wiley & Sons.

- Yuniarsih, dkk. (2021). *Project Based Learning dalam Pembelajaran Kaiwa di Masa Pandemi*. International Journal of Research in Social Cultural Issues. 1 (4): 1-6.
- Wibowo, Setiyo Widodo. (2014). *Implementasi Model Berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Sains untuk Membangun 4C Skills Peserta Didik Sebagai Bekal dalam Menghadapi Tantangan Abad 21: Seminar Nasional IPA V Scientific Learning dalam Konten dan Konteks Kurikulum 2013*. 275-286.
- Widiasworo, E. (2016). *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Diluar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, Dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.