

LAPORAN AKHIR PENELITIAN

Penelitian Dosen Dasar

*"Learning Through Making with Project-Based Learning Approach In
Online Learning Environment"*

Tim Peneliti:

Ami Hibatul Jameel, S.Pd., M.A. 0013088909

(Ketua)

Drs. Suryo Prabowo, M.Pd. 0005106217 (Anggota)

Fachry Ali Wibowo, S.Pd. (Anggota)



UNIVERSITAS TERBUKA

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENGETAHUAN
UNIVERSITAS TERBUKA
TAHUN 2023**

Daftar Isi

Daftar Isi	2
Daftar gambar	3
Daftar tabel	4
Bab I Pendahuluan	5
A. Latar Belakang.....	5
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan	8
D. Manfaat.....	8
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi <i>Learning Through Making</i>	10
B. <i>Project-based Learning</i>	11
C. <i>Online Learning</i>	11
D. Kerangka Berpikir/ Kerangka Teoretis	11
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	13
A. Desain Penelitian	13
B. Subjek Penelitian.....	13
C. Fokus Penelitian.....	14
D. Instrumen Penelitian.....	14
E. Prosedur Pengumpulan dan Teknik Analisis Data.....	17
Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
A. Analisis Kualitatif	18
B. Analisis Kuantitatif	20
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN	18
A. Kesimpulan	22
B. Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN.....	25
A. Lampiran I	25
B. Lampiran II	32
C. Lampiran III.....	35

Daftar Gambar

Gambar 1. Kerangka Berpikir	11
Gambar 2. Metode Penelitian Sequential Exploratory	13
Gambar 3. Word Cloud untuk butir pertanyaan uraian pertama	19
Gambar 4. Word Cloud untuk butir pertanyaan uraian kedua	19
Gambar 5. Word Cloud untuk butir pertanyaan uraian ketiga	20
Gambar 6. Analisis Kuantitatif pada persepsi mahasiswa	21

Daftar Tabel

Tabel 1. Rekapitulasi Tugas Tutorial 1,2, dan 3.....	7
Tabel 2. Rubrik Penguasaan mahasiswa dalam Learning Through Making with PJBL.....	14
Tabel 3. Kisi-kisi angket/kuesioner motivasi, persepsi dan self-efficacy	15
Tabel 4. Butir Kuesioner motivasi, persepsi dan self-efficacy	15
Tabel 5. Penguasaan mahasiswa dalam Tugas Tutorial dengan Learning Through Making with PJBL.....	17

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di abad 21 memiliki ciri khas ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang cepat dan sangat maju, dengan tuntutan zaman untuk setiap warga negara memiliki kemampuan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran abad 21 telah mengalihkan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan berubah dari teacher-centered menjadi learner-centered. Hal ini sesuai dengan kebutuhan di masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar, diantaranya kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi.

Untuk mencapai kecakapan tersebut, dibutuhkan peserta didik yang memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya sehingga apa yang telah didapat dalam pembelajaran dipahami secara maksimal. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik akan lebih bermakna, sesuai dengan *proverb* “*Tell me and I forget, teach me and I may remember, involve me and I learn*” yang dapat diartikan peserta didik yang dilibatkan dalam proses pembelajaran akan belajar lebih banyak. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dibuat bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran yang bermakna akan membuat peserta didik membangun pemahaman lebih dalam mengenai suatu materi. Berdasarkan teori konstruktivisme, peserta didik akan mendapatkan pemahaman lebih mendalam pada suatu materi atau konsep ketika mereka secara aktif mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya sendiri dengan melakukan dan menerapkan ide-ide. (Krajcik & Blumenfeld, 2006). Gagasan yang serupa dinyatakan oleh Siregar et al., (2022) pada perspektif konstruktivisme tujuan Pendidikan bukanlah “mengajarkan informasi” melainkan menciptakan situasi dimana peserta didik dapat menerjemahkan informasi dengan pemahamannya sendiri.

Untuk membuat pembelajaran yang bermakna, peserta didik harus terlibat dalam tugas yang autentik yang berhubungan dengan konteks kebermaknaan. Sedangkan, pada pengukuran belajar pun akan sangat penting jika didasarkan pada kemampuan peserta didik untuk menggunakan pengetahuannya untuk memfasilitasi kemampuan berpikir dalam dunia nyata. Salah satu metode yang memfasilitasi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilannya adalah melalui pendekatan

Project-Based Learning (PjBL). Project-Based Learning berbasis pada peserta didik dan terfasilitasi oleh pendidik. PjBL bukan suatu aktivitas untuk mendukung pembelajaran, melainkan adalah dasar dari kurikulum (Bell, 2010). PjBL pada pembelajaran memfokuskan pada tugas proyek yang memiliki konteks dan kriteria tertentu. Menurut Krajcik & Blumenfeld (2006) Project-based learning membuat siswa belajar dengan melakukan (*learning by doing*) dan mengaplikasikan ide. Peserta didik akan terlibat pada aktivitas di dunia nyata yang sama dengan di dunia profesional.

Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran erat kaitannya dengan pemberian tugas autentik pada peserta didik. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, pada tugas autentik, peserta didik membuat tugas yang bermakna sesuai arahan pendidik. *Learning through making*, adalah proses untuk membuat sesuatu, dengan mengedepankan *active learning*, konstruktivisme dan lingkungan yang telah disiapkan (Hsu et al., 2017).

Kebanyakan tugas berbasis proyek menitikberatkan pada *tangible product*. Namun, semenjak pandemic Covid-19 dan maraknya *Online learning*, tugas berbasis proyek lebih fleksibel dan memungkinkan pada *intangibile product*. *Intangible product* menjadi lebih bervariasi mengingat kemajuan aplikasi-aplikasi *online* yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja.

Pembelajaran *online learning* di Universitas Terbuka merupakan fasilitas yang ditawarkan kepada mahasiswa untuk memperkaya pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada *online learning* mahasiswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja, sehingga memungkinkan para mahasiswa untuk lebih fleksibel dalam belajar dan lebih mandiri, mendorong terciptanya *self-directed learners*.

Mahasiswa teknologi Pendidikan diharapkan memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang membuat mereka siap menghadapi dunia kerja nyata. Sesuai dengan Kawasan teknologi Pendidikan, mahasiswa teknologi Pendidikan disiapkan untuk menguasai dalam hal desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Untuk mempersiapkan mahasiswa teknologi Pendidikan yang terampil, maka dibutuhkan pembelajaran yang lebih melibatkan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui *online learning*.

Online Learning pada Universitas Terbuka diselenggarakan dalam berbagai modus, diantaranya Tutorial Webinar, Tutorial Online, MOOCS, Ruang Baca Virtual dan lainnya. Salah satu pembelajaran *online* yang dikelola oleh dosen sebagai pendidik adalah Tutorial Online. Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai tutor tuton, Tutorial

Online pada mata kuliah Teori dan Prinsip Pengembangan Media belum sepenuhnya membekali mahasiswa dengan keterampilan untuk mengembangkan media atau bahan ajar. Pembelajaran seharusnya dapat melibatkan peserta didik secara penuh dan memfasilitasi mahasiswa untuk mempraktikkan pengetahuan yang diperolehnya dan dilakukan secara kontinum. Namun demikian, pada tugas tutorial, hal-hal yang ditugaskan hanya beberapa yang menerapkan pengetahuan dan prinsip dan tidak secara kontinum dan berkelanjutan.

Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada laman <https://elearning.ut.ac.id>

Tabel 1. Rekapitulasi Tugas Tutorial 1,2, dan 3

No	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3
1	a. Berikan 3 contoh sumber belajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar? Boleh pembelajaran tatap muka/jarak jauh b. Jelaskan bentuk pemanfaatan media pembelajaran dalam <i>blended learning</i>	Buatlah 1 media grafis untuk pembelajaran yang Anda pilih. Gunakan prinsip pengembangan media grafis seperti dibahas pada modul 5. Hindari menjiplak dari sumber manapun. Boleh gunakan computer untuk membuat media grafis ini.	Anda telah memiliki pengalaman belajar secara online di UT. Dari pengalaman Anda, berikan penjelasan, fitur apa saja yang sudah Anda gunakan selama belajar online melalui LMS elearning.ut.ac.id. <i>Jawaban tidak boleh menyalin modul BMP.</i>
2	Salah satu peran media pembelajaran adalah menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi interaktif. Berikan 2 contoh interaktivitas yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran.	Berikan 3 contoh media pameran/display (realia, model, diorama dan poster). Silakan Anda cari dari internet. Sertakan sumber/link dari tugas yang Anda lampirkan	Buatlah media pembelajaran menggunakan aplikasi Powerpoint dengan membuat rangkuman poin-poin dari materi BMP Teori dan Prinsip Pengembangan Media . Maksimal 8 slide. Pilih materi dari salah satu modul: <ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pameran/Display 2. Media Video 3. Media Cetak 4. Media Grafis 5. Media Audio <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sisipkan 1 gambar/ 1 photo dan 1 audio/ 1 video dalam slide Anda. ▪ Gunakan hyperlink dari url youtube ataupun file video media pembelajaran saudara sendiri. ▪ Buatlah powerpoint sederhana dan menarik Pilihlah warna yang tidak terlalu mencolok namun tetap indah, jenis huruf yang mudah dibaca, serta ringkasan poin-poin materi yang dilengkapi/sumber rujukan/teori ahli pada slide akhir powerpoint.
3	Media pembelajaran dapat mendorong terjadinya		Pelajari video dalam tugas 3 ini. Berikan penilaian Anda terhadap

<p>pembelajaran yang menerapkan prinsip <i>Higher Order Thinking and Concept Formation</i>. Berikan penjelasan Anda terkait prinsip tersebut .</p>		<p>program multimedia ini. Gunakan lembar evaluasi media pembelajaran seperti yang terdapat pada modul 12 Kegiatan Belajar 1</p>
--	--	--

Berdasarkan tugas tutorial pada semester 2022.2 ditemukan bahwa beberapa tugas tutorial sudah menugaskan untuk menerapkan apa yang dipelajari namun belum secara menyeluruh dan kontinum. Untuk itu diperlukan adanya pembaruan pada tugas tutorial pada mata kuliah TPEN4205. Pembaruan Tugas Tutorial pada Online learning diperlukan sejalan dengan pentingnya Learning through making melalui project-based learning dengan tugas autentik. Pendapat yang ini sejalan dengan Buckingham Shum & Deakin Crick (2016) bahwa strategi untuk merespon dunia dengan segala perubahannya ini adalah untuk fokus melatih keahlian, penilaian autentik yang akan melengkapi pembelajar dengan situasi yg baru dan kompleks.

Pada penelitian ini, akan ditelusuri implementasi learning through making melalui Project based learning pada pembelajaran online mahasiswa UT khususnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam penerapan kajian perkuliahan?
2. Bagaimana sikap mahasiswa terhadap penerapan Project Based Learning (PjBL)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: “Untuk mengimplementasi Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran online learning mahasiswa Teknologi Pendidikan.”

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik secara teoritis maupun praktis yakni sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan secara umum, dan secara khusus pada implementasi Project-Based Learning pada Online Learning.
 - b. Menambah motivasi dan inspirasi para peneliti lain untuk penelitian lanjutan tentang hal-hal yang belum terungkap pada penelitian ini, seperti pada implementasi Project-Based Learning di mata kuliah lain di Universitas terbuka.
2. Manfaat praktis

Bagi Lembaga Universitas Terbuka penelitian ini diharapkan bisa sebagai bahan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan mengimplementasi berbagai metode, seperti Project-Based Learning dalam menunjang online learning dan juga meingkatkan kompetensi abad 21 (berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi) pada mahasiswa Teknologi Pendidikan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi *Learning Through Making*

Learning through making (LTM) telah menjadi sebuah Gerakan, sebuah proses untuk menciptakan sesuatu dan terintegrasi dengan pembelajaran STEM (*science, technology, engineering, mathematics*) yang bertujuan untuk mengajak anak-anak merancang, mencipta, bereksperimen dan mengeksplorasi tentang alat-alat teknologi (Lock et al., n.d.). Sedangkan yang dimaksud dengan *Makerspaces* adalah ruang berkumpulnya individu-individu yang terlibat dalam mendayagunakan beberapa materi dan bahan. LTM dapat terdiri dari beberapa aktivitas, seperti memasak, menjahit, mengelas, robotic, melukis, dan membangun. LTM juga meliputi programming dan robotic yang menciptakan pengalaman – pengalaman untuk merasa (*sensing*) dan mengendalikan (*controlling*) dunia fisik dengan computer (O’Sullivan dan Igoe, 2014).

Pendapat serupa dikemukakan bahwa Gerakan LTM (*the maker movement*) adalah terinspirasi oleh Dewey, Piaget dan Montessori yang mengedepankan pada pembelajaran aktif, konstruktivisme, dan situasi yang disiapkan. Contoh produk dari *Learning Through Making* adalah aplikasi LOGO yang juga diciptakan untuk mendukung pengembangan Problem-based Learning yang dikombinasikan dengan belajar melalui teknologi computer (Harvard Educational Review Editorial Board, 2014). Berdasarkan pembahasan ini, LTM merupakan pendekatan pembelajaran dimana peserta didik menciptakan sesuatu dari apa yang dia sudah dapatkan di pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, pada pembelajaran sebelumnya dilakukan seperti pembekalan supaya dapat menerapkannya di kehidupan nyata.

Komunitas Pendidikan P-16 membahas beberapa potensi dan kelimpahan kebermanfaatan *Learning Through Making* dan di *makerspace* melalui pertumbuhan dalam pengimplementasian dari *makerspace* dalam lingkungan belajar formal dan informal. Lock et al., (2020) menyatakan bahwa LTM adalah sebagai aktivitas pembelajaran dan berbasis pada teori konstruktivisme dan seringkali melibatkan pendekatan multidisiplin yang melibatkan berbagai literasi dalam proses dan produksi dari artefak (hasil produk). Pernyataan senada dinyatakan oleh (Halverson & Peppler, 2018) bahwa *makers* dalam hal ini peserta didik harus lebih bisa menciptakan produk tanpa dukungan instruksi.

LTM melibatkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pekerjaan atau penugasan pemecahan masalah, secara mandiri dan kolaboratif. Elemen – elemen yang

disebutkan di atas saling bekerjasama untuk membuat pembelajaran lebih berwujud (*tangible*), seperti membangun pengetahuan dengan menciptakan sesuatu) . (Hsu et al., 2017)

B. Project-Based Learning

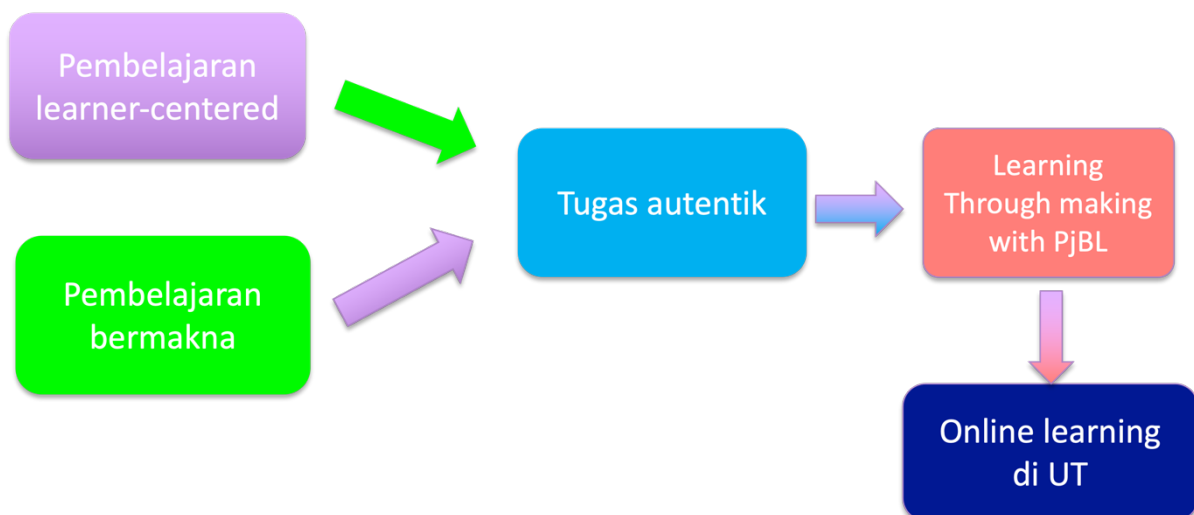
Project-Based Learning (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran di mana terdiri dari 3 komponen prinsip yaitu pembelajaran spesifik konteks, peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan mereka meraih tujuan yang diinginkan melalui proses interaksi sosial dan pengetahuan dan pemahaman (Kokotsaki et al., 2016).

PjBL memungkinkan siswa untuk belajar sambil melakukan (*learning by doing*) dan mengaplikasikan ide-ide.

C. Online Learning

Online learning environment di Universitas Terbuka memungkinkan individu untuk belajar secara daring di waktu dan pada kecepatan mereka sendiri dari lokasi manapun. Mode pembelajaran seperti ini menyediakan peserta didik otonomi untuk melanjutkan sesuai dengan laju belajar mereka, dan kemajuan belajar dimonitor untuk menilai pencapaian mereka (Moore et al., 2011).

D. Kerangka Berpikir/Kerangka Teoretik



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Abad 21 tercirikan dengan pengalihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan berubah dari *teacher-centered* menjadi *learner-centered*, atau berpusat pada peserta didik. Peserta didik akan lebih banyak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Oleh

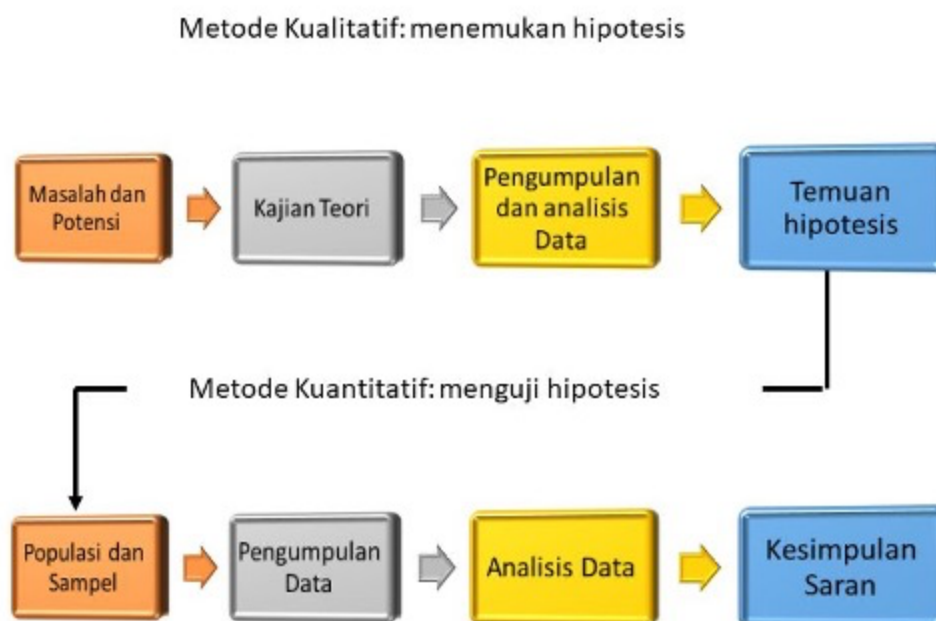
karena itu, pembelajaran hendaknya dibuat bermakna bagi peserta didik. Hal ini akan membuat peserta didik membangun pemahaman lebih mendalam mengenai suatu materi. Pembelajaran bermakna sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik akan mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai suatu konsep saat mereka secara aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan melakukan dan menerapkan apa yang dipelajari di perkuliahan.

Pembelajaran yang bermakna diantaranya bisa dicapai dengan terlibatnya peserta didik dalam tugas autentik yang berhubungan dengan konteks kebermaknaan sesuai arahan pendidik. Salah satu pendekatan untuk mewujudkan konteks kebermaknaan dalam tugas autentik adalah dengan pendekatan *Learning through making*. Pada pendekatan ini, peserta didik berproses untuk membuat sesuatu, dengan mengedepankan active learning, konstruktivisme dan juga lingkungan yang telah disiapkan. Mahasiswa di Universitas Terbuka bisa belajar dari mana saja dan kapan saja dengan online learning, sehingga para mahasiswa tersebut dapat lebih fleksibel dalam belajar dan lebih mandiri, sehingga terciptanya *self-directed learners*. Lebih khusus lagi, mahasiswa program studi teknologi Pendidikan diharapkan dapat menerapkan keterampilan sesuai dengan Kawasan teknologi Pendidikan sehingga siap dalam menghadapi dunia kerja nyata. Untuk mempersiapkan mahasiswa teknologi Pendidikan yang terampil, maka dibutuhkan pembelajaran yang lebih melibatkan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui *online learning*. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan ditelusuri implementasi *learning through making* melalui *project-based learning* dengan menerapkan tugas autentik, yaitu pada tugas tutorial e-learning Universitas Terbuka.

BAB 3 METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian pada penelitian ini adalah desain penelitian campuran (*mix method*) yang terdiri dari penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Metode *sequential exploratory* diterapkan pada penelitian ini, dimana penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan terlebih dahulu untuk menemukan hipotesis, kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2020). Penelitian kualitatif yang dilaksanakan berupa studi portfolio mahasiswa dalam mengerjakan project pada tugas tutorial 2 dan 3 pada mata kuliah di prodi teknologi pendidikan. Untuk penelitian kuantitatif maka akan dilakukan survey skala mengenai sikap dan persepsi mahasiswa setelah menerapkan Project-Based Learning yang akan dilakukan dengan kuesioner.



Gambar 2. Metode Penelitian Sequential Exploratory

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Terbuka yang mengikuti tutorial online dengan LMS di <https://elarning.ut.ac.id> pada

mata kuliah teori dan prinsip pengembangan media. Sampel penelitian adalah 50 orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah Inovasi Pembelajaran. Mahasiswa Teknologi Pendidikan dipilih karena profil lulusan Mahasiswa Teknologi Pendidikan adalah untuk desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi pembelajaran. Program Studi Teknologi Pendidikan menyiapkan mahasiswa untuk bisa memiliki keterampilan (*skil*) serta menerapkan apa yang diperoleh di bangku perkuliahan untuk diterapkan pada pembelajaran di kehidupan nyata. Oleh karena itu, penting untuk melatih mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk menyiapkan keterampilan menggunakan dan mengembangkan media dan pembelajaran.

C. Fokus penelitian

Penelitian ini berfokus pada meneliti hasil project mahasiswa pada tugas tutorial 2 dan 3 yang telah didesain sebelumnya untuk dilakukan deskriptif analisis atau *thematic coding analysis* sebagai data kualitatif. Selain itu dilakukan juga pengambilan data sikap dan persepsi mahasiswa mengenai Project-Based Learning. Banyaknya sampel yang diteliti adalah sebanyak 20 mahasiswa Inovasi Pembelajaran Semester 2023.1 dan 30 mahasiswa Inovasi Pembelajaran Semester 2023.2. Namun untuk penelitian kuantitatif, sampel penelitian adalah sebanyak 38 orang mahasiswa yang mengisi kuesioner.

D. Instrument penelitian

Instrumen penelitian merupakan rubrik kriteria penilaian produk (tugas tutorial) pada Project-Based Learning dan kuesioner skala sikap dengan Likert.

Penelitian kualitatif:

Tabel 2. Rubrik Penguasaan mahasiswa dalam Learning Through Making with PJBL

	Novice	Moderate	Competent	Proficient
Content mastery and presentation	Jawaban tugas sesuai BMP namun presentasi sangat singkat	Jawaban tugas sesuai BMP dan ditambah sedikit referensi selain BMP, presentasi cukup	Jawaban tugas sesuai BMP dan menambah banyak referensi sesuai lainnya, aplikasi presentasi cukup baru	Jawaban tugas sesuai BMP dan menambah banyak referensi sesuai lainnya, memakai aplikasi presentasi yang

				jarang digunakan mahasiswa lain
Effectiveness and meaningfulness	Tautan dapat dibuka dengan baik	Tautan dapat dibuka dan terdapat elaborasi dalam isi	Tautan dapat dibuka, ada elaborasi dan penjelasan rinci	Tautan dapat dibuka, ada elaborasi, penjelasan sangat rinci.
Consideration of multiple perspectives	Jawaban tugas tidak dapat diaplikasikan dalam multi perspektif	Jawaban tugas dapat diaplikasikan dalam perspektif lain	Jawaban tugas dapat diaplikasikan dalam 2 perspektif	Jawaban tugas dapat diaplikasikan di lebih dari 2 perspektif
Application in different context	Jawaban tugas tidak dapat diterapkan di konteks berbeda	Jawaban tugas dapat diterapkan di konteks berbeda	Jawaban tugas dapat diterapkan di konteks sosial, budaya	Jawaban tugas dapat diterapkan di konteks sosial, budaya, humaniora

Diadaptasi dari (Rusman & Dirks, 2017; Tractenberg & FitzGerald, 2012)

Penelitian kuantitatif:

Tabel 3. Kisi-kisi angket/kuesioner motivasi, persepsi dan self-efficacy

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Motivasi	Motivasi intrinsik	1, 2, 3, 8
		Motivasi ekstrinsik	6, 9
		Orientasi pada tujuan	7, 10
		Kepercayaan diri	4, 5, 11
2	Persepsi	Relevansi terhadap pembelajaran	12, 13
		Kepuasan	15
		Relevansi aplikasi dunia nyata	14
3	Self-efficacy	Keyakinan dalam menyelesaikan tugas	17, 18, 19, 22
		Keyakinan dalam penyelesaian masalah	16, 23, 26
		Ketekunan	20, 24
		Kemampuan beradaptasi dan keinginan untuk belajar	21, 25

Tabel 4. Butir Kuesioner motivasi, persepsi dan self-efficacy

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A. Motivasi						
1.	Saya serius belajar karena mata kuliah ini penting serta menunjang keberhasilan saya ke depan.					
2.	Saya menemukan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 memotivasi dan menarik.					

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
3.	Saya termotivasi secara intrinsik untuk berpartisipasi aktif dalam tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					
4.	Saya mencoba menyelesaikan soal sendiri sebelum bertanya kepada teman atau dosen.					
5.	Ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya menanyakan pada dosen atau teman.					
6.	Umpan balik dan dukungan yang saya terima dari tutor secara positif memengaruhi motivasi saya untuk tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					
7.	Saya sangat termotivasi untuk belajar dan merasa bangga dengan pekerjaan atau tugas yang diberikan.					
8.	Saya berusaha menyemangati diri untuk bisa menghadapi dan melewati tantangan tugas proyek ini.					
9.	Saya merasa takut ketika tidak mampu menyelesaikan masalah atau tugas.					
10.	Saya mempelajari kembali materi terkait untuk memahami materi yang sedang dipelajari.					
11.	Kesulitan yang saya hadapi justru memotivasi saya.					
B. Persepsi terhadap Tugas Pembelajaran Berbasis Proyek						
12.	Tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 meningkatkan pemahaman dan penerapan inovasi dalam pembelajaran.					
13.	Tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 Inovasi Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna.					
14.	Tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 mempersiapkan saya untuk aplikasi di dunia nyata dari pengetahuan yang diperoleh.					
15.	Secara keseluruhan, seberapa puaskah Anda dengan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?					
C. Self efficacy						
16.	Saya merasa cemas ketika akan mengikuti perkuliahan mata kuliah TPEN4406.					
17.	Saya siap menghadapi tugas Tuton ini dalam bentuk apapun.					
18.	Saya merasa cemas dengan tugas proyek yang diberikan.					
19.	Saya percaya diri ketika dosen meminta saya untuk mengerjakan tugas dalam bentuk proyek.					
20.	Meskipun tugas ini sulit, saya yakin dapat memahaminya.					
21.	Saya merasa tugas proyek dapat membantu saya dalam penguasaan mata kuliah TPEN4406 Inovasi Pembelajaran.					
22.	Saya yakin saya memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berhasil menyelesaikan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
23.	Saya yakin dengan kemampuan saya untuk mengatasi tantangan dan memecahkan masalah yang terkait dengan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					
24.	Saya percaya bahwa upaya dan kerja keras saya akan menghasilkan hasil yang sukses dalam tugas pembelajaran berbasis proyek di tutorial online TPEN4406					
25.	Saya merasa tertantang dan puas dengan apa yang saya lakukan berkaitan dengan materi ini.					
26.	Saya yakin dapat memahami materi yang lebih sulit.					

E. Prosedur pengumpulan dan Teknik analisis data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *mixed method* kualitatif dan kuantitatif yaitu *sequential exploratory* dimana penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2020). Penelitian kualitatif digunakan untuk melihat kualitas produk mahasiswa, apakah tepat dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan teori dan prinsip pengembangan media. Instrumen yang digunakan adalah rubrik penilaian produk. Hasil penilaian produk tersebut akan dianalisis secara deskriptif sesuai dengan rubrik. Rubrik penilaian produk tersebut telah ditelaah oleh korektor atau ahli bidang instrument maupun desain instruksional.

Selain data kualitatif, penelitian kuantitatif juga dilakukan. Penelitian kuantitatif dilakukan untuk mengetahui sikap dan persepsi mahasiswa mengenai project-based learning, apakah PjBL membantu mereka untuk lebih memahami materi dan menerapkan apa yang mereka telah pelajari di pembelajaran perkuliahan. Penelitian kuantitatif akan diberikan berupa post-test setelah mahasiswa mengalami perkuliahan tutorial online. Survey akan dilakukan dengan 26 item dari 5 skala likert. Skala likert berupa pernyataan yang akan dijawab dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Data post test akan dianalisis skor dan dapat diketahui sikap dan persepsi mahasiswa dalam bentuk grafik.

Setelah data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, maka selanjutnya akan diketahui apakah Project-based Learning tepat diterapkan sebagai project individu dan apakah efektif untuk menimbulkan sikap positif dan *engagement* siswa.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kualitatif

Hasil berdasarkan analisis kajian diambil dari data dokumen tugas mahasiswa pada tugas tutorial 2 dan tugas tutorial 3 LMS Universitas Terbuka yang diakses menggunakan <http://elearningbackup.ut.ac.id> pada mata kuliah TPEN4406 Inovasi Pembelajaran Semester 2023.1 dan 2023.2. Menurut Arikunto (2009), jenis analisis yang digunakan dalam dokumen-dokumen tersebut adalah analisis isi, yang berarti mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang dipilih. Temuan terdiri dari analisis kualitatif tugas tutorial 2, dan 3 yang dicocokkan dan dianalisis sesuai dengan rubrik level penguasaan peserta didik yang diadaptasi dari Rusman & Dirks (2017); Tractenberg & FitzGerald (2012).

Setelah hasil dokumen produk tugas tutorial mahasiswa dicocokkan dengan rubrik pada Tabel 2, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Penguasaan mahasiswa dalam Tugas Tutorial dengan Learning Through Making with PJBL

	Content mastery and presentation	Effectiveness and meaningfulness	Consideration of multiple perspectives	Application in different context
Tutorial 2	Competent	Proficient	moderate	moderate
Tutorial 3	Proficient	Competent	Moderate	Competent

Dari Tabel 5 dapat diketahui bahwa berdasarkan rubrik pada Tabel 2, penguasaan mahasiswa diketahui moderate, competent dan proficient. Dari Tabel dapat diketahui bahwa berdasarkan Sebagian besar mahasiswa sudah di dalam tingkat penguasaan competent dan proficient dalam implementasi LTM. Pada content mastery, rata-rata mahasiswa pada tugas tutorial 2 mencapai tingkat penguasaan competent, sedangkan pada tugas tutorial 3 sudah proficient. Ini berarti terdapat sedikit peningkatan dari tutorial 2 ke tutorial 3 dalam hal content mastery and presentation. Dalam hal effectiveness dan meaningfulness, mahasiswa juga sudah dalam tahap competent dan proficient di tutorial 2 dan 3. Namun pada aspek consideration of multiple perspectives dan application in different context, beberapa mahasiswa masih ada di tahap moderate, artinya mahasiswa masih perlu mempraktekkan kemampuannya.

Selain analisis kualitatif pada produk tugas tutorial 2 dan 3, analisis kualitatif juga dilakukan pada 3 pertanyaan uraian kuesioner yang diberikan pada mahasiswa. Jawaban dari 3 pertanyaan uraian tersebut kemudian dilakukan *thematic coding analysis* dan divisualisasikan dengan *word cloud*, sebagai berikut:

1. Apa yang menurut Anda paling bermanfaat tentang tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?



Gambar 3. Word Cloud untuk butir pertanyaan uraian pertama

2. Tantangan apa, jika ada, yang Anda temui saat menyelesaikan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?



Gambar 4. Word Cloud untuk butir pertanyaan uraian kedua

3. Apakah Anda memiliki saran atau peningkatan yang ingin Anda lihat dalam penerapan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?



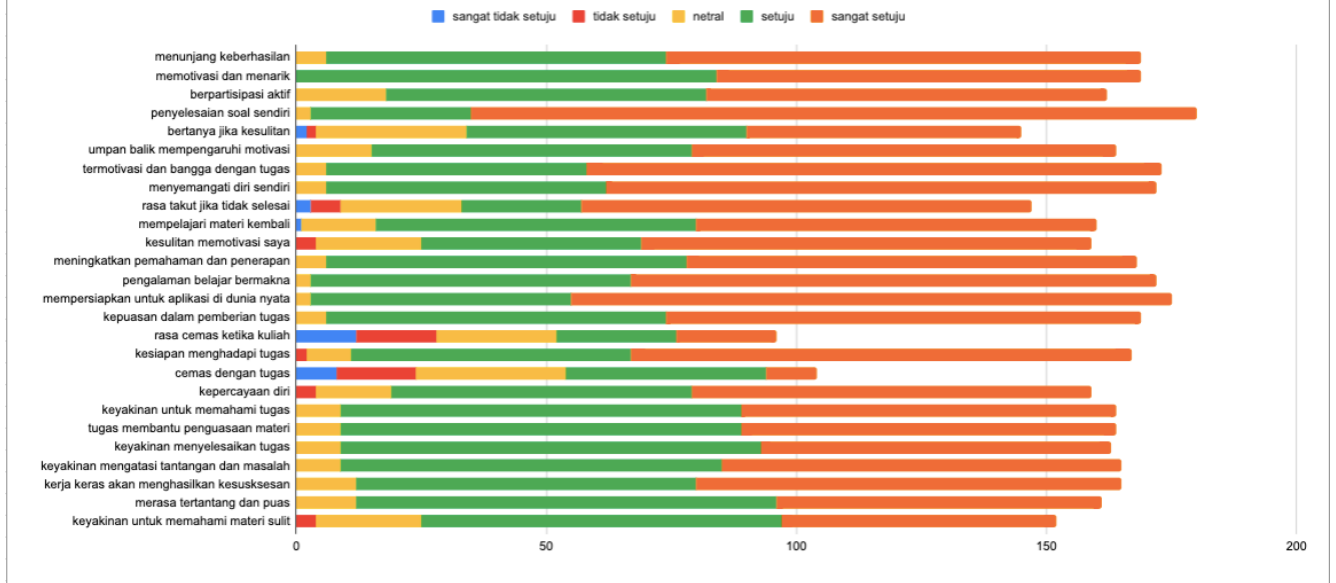
Gambar 5. Word Cloud untuk butir pertanyaan uraian ketiga

Berdasarkan word cloud, diketahui bahwa mahasiswa memiliki kesan yang baik terhadap LTM dengan PjBL ini. Mahasiswa juga tidak memiliki tantangan yang berarti selain mengelola waktu untuk tepat waktu dalam mengerjakan tugas. Terkait saran, mahasiswa banyak yang menjawab sudah baik dan menyarankan agar tugas diberi penjelasan lebih rinci tentang pengerjaan maupun dari pendidik memberikan contoh produk.

B. Analisis Kuantitatif

Selain analisis kualitatif, analisis kuantitatif juga diolah dalam penelitian ini. Analisis kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada beberapa mahasiswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap tugas tutorial dengan LTM melalui PjBL dan bagaimana pandangan tentang tugas tutorial terhadap motivasi, persepsi dan *self-efficacy* mahasiswa. Kuesioner adalah Likert 5 skala yang mencakup 26 pertanyaan yang memiliki pernyataan yang disukai dan tidak disukai serta 3 pertanyaan uraian. Data hasil dari 26 pertanyaan tersebut kemudian dianalisis, dan hasil kuesioner ditampilkan dalam bagan berikut:

Analisis Skala Likert Persepsi Mahasiswa pada Tugas Berbasis Proyek



Gambar 6. Analisis Kuantitatif pada persepsi mahasiswa

Berdasarkan Analisa skala likert, mahasiswa merasa termotivasi dan pembelajaran lebih bermakna. Warna oranye dan hijau yang mendominasi pada grafik menunjukkan persepsi mahasiswa yang positif. Hasil ini berhubungan dengan hasil pada tabel sebelumnya dimana kemampuan mahasiswa Sebagian besar sudah bisa mengimplementasikan LTM dalam PjBL namun masih bisa ditingkatkan lagi

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan temuan, keterampilan mahasiswa dalam penerapan materi perkuliahan dapat diakomodasi dengan pemberian tugas tutorial berbasis LTM with PjBL. Tugas tutorial ini tentunya harus didasarkan pada rubrik dan tujuan pembelajaran atau keterampilan yang ingin dicapai oleh mahasiswa. Berdasarkan umpan balik mahasiswa dalam menjawab soal uraian, dapat diketahui juga bahwa mahasiswa membutuhkan bimbingan atau instruksi yang lebih intensif dalam PjBL dan beberapa siswa juga ingin adanya kolaborasi pengerjaan tugas dengan mahasiswa lain.

Implementasi LTM with PjBL menumbuhkan pembelajaran yang bermakna bagi mahasiswa karena mahasiswa bisa langsung mempraktikkan ilmunya. Hal ini bisa jadi masukan untuk mengakomodasi aspirasi mahasiswa tersebut. Mahasiswa secara umum mendukung pemberian tugas tutorial dengan LTM with PjBL karena merasa pembelajaran bermanfaat (bermakna).

B. Saran

Disarankan agar pengalaman belajar menjadi suatu kepemilikan bagi siswa sehingga siswa dapat lebih terikat dan bersemangat untuk belajar dan mengerjakan tugas. Membuat tugas berbasis proyek yang kontekstual dan menanamkan pembelajaran dengan keterampilan abad 21 akan meningkatkan penguasaan mahasiswa dalam perkuliahan.

Daftar Pustaka

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Buckingham Shum, S., & Deakin Crick, R. (2016). Learning Analytics for 21st Century Competencies. *Journal of Learning Analytics*, 3(2), 6–21. <https://doi.org/10.18608/jla.2016.32.2>
- Halverson, E., & Peppler, K. (2018). The Maker Movement and Learning. In *International Handbook Of The Learning Sciences* (pp. 285–294). Routledge.
- Hsu, Y. C., Baldwin, S., & Ching, Y. H. (2017). Learning through Making and Maker Education. *TechTrends*, 61(6), 589–594. <https://doi.org/10.1007/s11528-017-0172-6>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-Based Learning. In *The Cambridge Handbook Of The Learning Sciences* (pp. 317–333).
- Lock, J., Gill, D., Kennedy, T., & Piper, S. (n.d.). *Fostering Learning through Making: Perspectives from the International Maker Education Network “Making” a Difference: Building Bridges Through Public Engagement View project PATT on the Edge Technology, Innovation and Education View project SEE PROFILE*. <https://www.researchgate.net/publication/345247387>
- Lock, J., Gill, D., Kennedy, T., Piper, S., & Powell, A. (2020). Fostering Learning through Making: Perspectives from the International Maker Education Network. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 35(1).
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Rusman, E., & Dirks, K. (2017). Developing Rubrics to Assess Complex (Generic) Skills in the Classroom: How to Distinguish Skills’ Mastery Levels? *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 22.
- Siregar, E., Widyaningrum, R., Listyasari, W., Kasono, A., & Septiani, M. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (3rd ed.). Universitas Terbuka .
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Method)* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). Alfabeta.
- Tractenberg, R. E., & FitzGerald, K. T. (2012). A Mastery Rubric for the design and evaluation of an institutional curriculum in the responsible conduct of research. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 37(8), 1003–1021. <https://doi.org/10.1080/02602938.2011.596923>

Tugas Tutorial 2
TPEN4406

Saudara Mahasiswa, Tugas Tutorial Kali ini berbentuk Proyek.

Berikut adalah misi proyek:

Masalah:

Saat ini gawat-darurat Covid-19 (Global Health Emergency of Covid-19) telah berakhir. Tiga tahun belakangan ini saat 2020 terjadi perubahan paradigma pendidikan menjadi pembelajaran daring. Banyak sekolah menerapkan pembelajaran Daring ini saat pandemi, meskipun saat tahun 2020, kesiapan (e-readiness) sekolah-sekolah di Indonesia belum merata. Namun sekarang saat pandemi berakhir, tidak serta merta menghilangkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring tetap ada dan beberapa berevolusi menjadi *hybrid learning*, *blended learning*, maupun *full online learning*. Anda sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan berpeluang untuk menjadi perancang teknologi pembelajaran setelah lulus nanti. Tantangannya adalah bagaimana Anda sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan juga mengikuti perubahan dan menguasai bidang Anda. Oleh karena itu, saatnya Anda menerapkan apa yang Anda ketahui dan kuasai untuk membuat pembelajaran daring lebih bermakna dan melibatkan siswa secara aktif.

Berikut ini adalah tugas Anda:

1. Carilah informasi tentang fitur kelas daring pada Microsoft TEAMS (fitur-fiturnya, manfaatnya, kemudahan menggunakan, keterbatasannya). Buatlah narasi terkait fitur kelas daring pada Microsoft TEAMS tersebut.
2. **Buatlah 1 rancangan pembelajaran (RPP) menggunakan MS TEAMS**, pilih salah satu mata pelajaran yang Anda kuasai. Anderson dan McCormick (2005) menyebutkan **ada 10 prinsip utama** yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pembelajaran daring, yaitu berkaitan dengan kurikulum, desain materi, perencanaan, proses belajar, asesmen, dan proses mengajar. **Libatkanlah minimal 5 dari 10 prinsip tersebut** pada rancangan pembelajaran Anda. **Sertakan juga Open Educational Resources (OER)** yang bisa diakses oleh semua siswa yang Anda gunakan untuk pembelajaran Anda.
3. **Tugas dikerjakan pada salah satu format presentasi online (daring) yang Anda kuasai**, seperti Canva, Prezi, Google Slides, Powtoon, Microsoft Sway dan lainnya. Nomor 1 dan 2 dikerjakan pada satu link (tautan) yang sama. Silahkan mencari tahu ragam format presentasi online.
4. **Hindari menjiplak dari sumber manapun**

Berikut adalah kriteria penugasan yang Anda harus ikuti:

1. Menggunakan format presentasi online (daring) yang Anda kuasai, **kumpulkan link (tautan) pada format jawaban tugas**. Jadi, Anda tetap mengumpulkan sesuai format, hanya saja isinya diganti oleh link yang Anda buat untuk proyek ini.

2. Menjelaskan Fitur kelas daring MS Teams secara rinci disertai dengan narasi dan penambahan ilustrasi gambar akan lebih baik.
3. Rancangan Pembelajaran (RPP) untuk **satu topik** dengan mata pelajaran yang Anda kuasai.
4. Pembelajaran melibatkan siswa secara aktif meskipun daring.
5. Menyertakan setidaknya satu Open Educational Resources (OER) pada RPP Anda.
6. Melibatkan setidaknya 5 dari 10 prinsip dasar perencanaan pembelajaran daring.

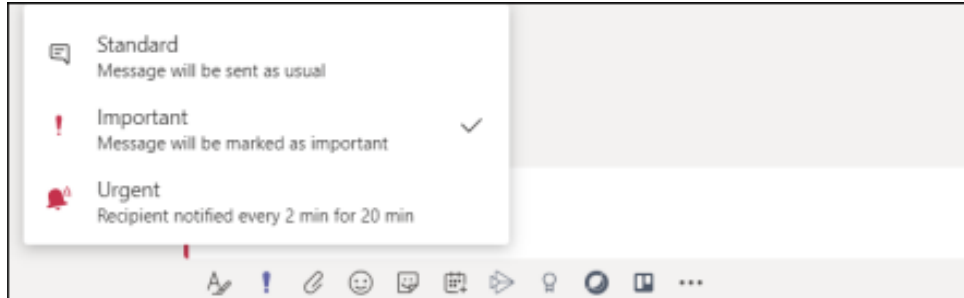
Selamat bekerja, semoga sukses. Jika Ada yang kurang jelas, dapat menghubungi saya. Terima kasih.

Aspek/kriteria yang dinilai	Skor
Mencantumkan referensi	5
Menggunakan format presentasi online (daring) yang Anda kuasai, kumpulkan link (tautan) pada format jawaban tugas . Jadi, Anda tetap mengumpulkan sesuai format, hanya saja isinya diganti oleh link yang Anda buat untuk proyek ini. Pastikan link bisa dibuka oleh tutor dengan cara <i>share: everyone can view</i> .	20
Menjelaskan Fitur kelas daring Ms. Teams secara rinci disertai dengan narasi dan penambahan ilustrasi gambar akan lebih baik.	20
Rancangan Pembelajaran (RPP) untuk satu topik dengan mata pelajaran yang Anda kuasai.	20
Pembelajaran melibatkan siswa secara aktif meskipun daring.	5
Menyertakan setidaknya satu <i>Open Educational Resources</i> (OER) pada RPP Anda.	10
Melibatkan setidaknya 5 dari 10 prinsip dasar perencanaan pembelajaran daring.	20
Total	100

Pedoman Penskoran Tugas Tutorial 2 TPEN4406

	Aspek/kriteria yang dinilai	Skor
1	<p>Mahasiswa mengumpulkan dengan menggunakan format presentasi online (daring) yang dikuasai, mengumpulkan link (tautan) pada format jawaban tugas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menggunakan format presentasi online (daring) - Mahasiswa mengumpulkan link pada format jawaban tugas - Link (tautan) dapat dibuka dengan baik - Mencantumkan isi berupa fitur kelas daring Ms. Teams dan RPP daring dengan Ms. Teams 	20
2	<p>Mahasiswa menjelaskan Fitur kelas daring Ms. Teams secara rinci disertai dengan narasi dan penambahan ilustrasi gambar akan lebih baik. Berikut fitur/kelebihan Ms. Teams, antara lain:</p>	20

1. Fitur pemberitahuan prioritas. Ini merupakan fitur yang dapat digunakan oleh pengguna pada saat mengirim pesan, sehingga pesan dapat ditangani secara cepat. Pada fitur ini terdapat 3 pilihan yaitu standard (pesan akan dikirim seperti biasa), Important (pesan akan ditandai sebagai pesan yang penting), dan Urgent (pesan akan memunculkan notifikasi setiap 2 menit sampai 20 menit), fitur ini dapat di akses pada tab chat sepeti pada gambar 1 dibawah ini.



2. Fitur mention tanpa menuliskan '@' terlebih dahulu. Fitur mention memungkinkan penerima pesan memperoleh pemberitahuan dan memungkinkan ia dapat langsung menuju ke lokasi percakapan dengan meng-klik pemberitahuan tersebut. Fitur mention ini diperlukan karena terkadang dalam sebuah tim perlu memberi tahu kepada anggota tim tentang informasi penting, untuk bertanya kepada anggota tim, atau untuk memberi pengakuan kepada seluruh anggota tim. Untuk menggunakan fitur ini, pengguna cukup mengetikkan huruf besar dari nama anggota tim, dan Microsoft Teams akan menampilkan nama-nama yang ingin dimention.
3. Fitur moderasi pada kanal. Fitur ini dihadirkan untuk memastikan apa yang didiskusikan pada kanal yang dibuat sesuai dengan topik yang telah disepakati. Adanya fitur ini memungkinkan pemilik tim untuk dapat menambahkan pemilik bisnis atau pemilik konten sebagai moderator, yang memungkinkan mereka mengontrol informasi yang dibagikan di kanal. Untuk menambahkan anggota sebagai moderator, pengguna dapat mengarahkan kursor ke bagian kanal, kemudian klik More options ... > Manage channel,
4. Fitur Announcement. Fitur ini berfungsi untuk membuat pengumuman atau informasi yang dibagikan di dalam sebuah tim dapat lebih menonjol, sehingga dapat memperoleh perhatian lebih dari seluruh anggota tim. Untuk menggunakan fitur ini, arahkan kursor ke bagian Conversation di bagian untuk memulai percakapan pilih Format, kemudian pilih Announcement dan pengguna dapat mulai menuliskan judul dan detail pengumuman.
5. Filter Teams. Fitur ini berfungsi untuk menyaring kelas yang ada berdasarkan jenisnya (Kelas, PLC, Staff, Kelas dan lainnya. Hal ini akan mempermudah untuk melihat jenis Teams yang diinginkan
6. Switch View. Fitur ini berfungsi untuk mengatur beberapa tampilan seperti tema yang bisa anda pilih, apakah mode dark, high contrast atau default. Tampilan lainnya adalah Layout. Pada versi yang sebelumnya hanya ada mode List, tapi pada versi yang terbaru disediakan mode Grid.
7. Komunikasi dengan Pengguna Diluar Organisasi. Fitur ini dapat memperkaya perkacakapan Anda dengan pengguna diluar organisasi

	<p>Anda dengan Microsoft Teams. Ada tulisan disamping nama yang menunjukkan orang tersebut berasal dari luar organisasi.</p> <p>8. Akses Lebih Cepat ke Class Material. Setelah Anda membuat kelas di Teams pada mode Class, pada tampilan awal, Teams akan memberikan akses class material lebih cepat. Anda dapat menggunakan class material sebagai tempat penyimpanan materi belajar.</p> <p>9. Post in Multiple Channels. Fitur ini dapat mempermudah Anda untuk mengirimkan pesan ke beberapa kanal sekaligus.</p> <p>10. Subtitle di Meeting. Fitur terbaru selanjutnya adalah Anda dapat menambahkan Subtitle ketika Anda melakukan Meeting (Closed Caption) dengan orang yang berbeda Bahasa, untuk sekarang baru mendukung Bahasa Inggris saja.</p> <p>Dan lain sebagainya</p>	
3	<p>Rancangan Pembelajaran (RPP) untuk satu topik dengan mata pelajaran yang Anda kuasai.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Format RPP menampilkan capaian pembelajaran/ tujuan pembelajaran - Menampilkan 1 materi/topik tertentu - Menampilkan jenjang mata pelajaran - Menampilkan waktu pelaksanaan dan metode pembelajaran - Menampilkan scenario pembelajaran/Langkah-langkah pembelajaran - Menampilkan OER pada RPP - Ditampilkan dengan menggunakan format presentasi online (daring) 	20
4	<p>Pembelajaran melibatkan siswa secara aktif meskipun daring.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat keterlibatan siswa pada RPP. Siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. 	5
5	<p>Menyertakan setidaknya satu Open Educational Resources (OER) pada RPP Anda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - OER dapat dibuka dengan baik - OER berkaitan dengan materi/topik pada RPP 	10
6	<p>Melibatkan setidaknya 5 dari 10 prinsip dasar perencanaan pembelajaran daring.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan kurikulum 2. Inklusivitas 3. Keterlibatan peserta didik 4. Inovatif 5. Pendidikan efektif 6. Asesmen formatif 7. Asesmen sumatif 8. Utuh, konsisten dan transparan 9. Mudah diikuti 10. Efisien dan efektif 	20
7	Mencantumkan referensi	5
	Total	100

Tugas Tutorial 3 TPEN4406

Saudara Mahasiswa, Tugas Tutorial Kali ini berbentuk Proyek.

Berikut adalah misi proyek:

Masalah:

Sebagai pendidik atau pengelola Pendidikan pada berbagai lini, sangat penting bagi Anda untuk mengenal dan menggunakan konsep e-learning dalam proses pembelajaran, baik untuk pengayaan, pendalaman dan melatih peserta didik berpikir kreatif, kolaboratif dan menjadikan peserta didik memiliki literasi teknologi (melek teknologi). Selain menyampaikan materi, seorang pendidik sebagai fasilitator juga berperan dalam melakukan asesmen terhadap peserta didiknya. Yang menjadi tantangannya adalah bagaimana mengintegrasikan antara e-learning dan asesmen? Apakah asesmen daring adalah jawaban yang tepat? Bagaimana pula gagasan tersebut akan disebarakan untuk dapat digunakan oleh orang lain?

Berikut ini adalah tugas Anda

1. Pilihlah satu mata pelajaran yang Anda sukai, lalu buatlah 5 butir soal asesmen formatif dengan menggunakan salah satu aplikasi asesmen daring (quizizz, kahoot, google form, liveworksheets.com, atau lainnya), sertakan screenshot sebagai buktinya. Kerjakan pada format jawaban tugas (ms. Word).
2. Buatlah tutorial cara membuat asesmen tersebut dengan menggunakan salah satu format presentasi online (daring) yang Anda kuasai, seperti Canva, Prezi, Google Slides, Powtoon, Microsoft Sway dan lainnya atau dalam bentuk video (link atau file video). Pada tutorial Anda, Uraikan tahapan proses difusi (diseminasi) inovasi pada asesmen pembelajaran daring yang Anda pilih.

Berikut adalah kriteria penugasan yang Anda harus ikuti:

7. Tugas nomor 1 dikerjakan dengan menggunakan format jawaban tugas (ms. Word) yang tersedia.
8. Tugas nomor 2 dikerjakan dalam bentuk link (tautan) atau dalam bentuk file video.
9. Ada 2 (dua) file yang Anda kumpulkan, yaitu dalam format Ms. Word, dan dalam bentuk link (tautan) atau video.
10. Melibatkan setidaknya 5 dari 10 prinsip asesmen daring yang baik.
11. Menguraikan tahapan proses difusi (diseminasi) inovasi yang terdiri dari *design, awareness-interest, evaluation, dan trial* pada tutorial yang Anda buat.

Selamat bekerja, semoga sukses. Jika Ada yang kurang jelas, dapat menghubungi saya. Terima kasih.

Aspek/kriteria yang dinilai	Skor
Mencantumkan referensi	10
Tugas nomor 1 dikerjakan dengan menggunakan <u>format jawaban tugas</u> (ms. Word) yang tersedia.	25
- Menampilkan screenshot 5 butir soal	

<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan salah satu aplikasi asesmen daring - Menjelaskan (terdapat narasi) mengenai sifat inovasi dari asesmen pembelajaran daring yang telah dibuat sebelumnya. 	
<p>Tugas nomor 2 dikerjakan dalam bentuk link (tautan) atau dalam bentuk file video.</p> <ul style="list-style-type: none"> - menggunakan salah satu format presentasi online (daring) yang Anda kuasai, seperti Canva, Prezi, Google Slides, Powtoon, Microsoft Sway dan lainnya atau dalam bentuk video - tutorial menjelaskan Langkah-langkah pembuatan asesmen dengan rinci. 	25
Melibatkan setidaknya 5 dari 10 prinsip asesmen daring yang baik.	20
Menguraikan sifat inovasi asesmen pembelajaran daring pada tutorial yang Anda buat.	20
Total	100

Pedoman Penskoran Tugas Tutorial 3 TPEN4406

	Aspek/kriteria yang dinilai	Skor
1	Mencantumkan referensi	10
2	<p>Tugas nomor 1 dikerjakan dengan menggunakan <u>format jawaban tugas</u> (ms. Word) yang tersedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan screenshot 5 butir soal - Menggunakan salah satu aplikasi asesmen daring - Menjelaskan (terdapat narasi) mengenai asesmen daring yang dibuat. 	25
3	<p>Tugas nomor 2 dikerjakan dalam bentuk link (tautan) atau dalam bentuk file video.</p> <ul style="list-style-type: none"> - menggunakan salah satu format presentasi online (daring) yang Anda kuasai, seperti Canva, Prezi, Google Slides, Powtoon, Microsoft Sway dan lainnya atau dalam bentuk video - tutorial menjelaskan Langkah-langkah pembuatan asesmen dengan rinci. - Menjelaskan Langkah-langkah dengan juga menguraikan tahapan proses difusi (diseminasi) inovasi yaitu design > awareness-interest > evaluation > <i>trial</i> 	25
4	<p>Melibatkan setidaknya 5 dari 10 prinsip asesmen daring yang baik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen daring harus selaras dengan kurikulum dan relevan dengan hasil belajar 2. Instruksi dan pertanyaan dalam asesmen daring harus jelas, singkat dan tidak ambigu 3. Harus tersedia umpan balik yang tepat waktu dan bermakna 	20

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pedoman pemeriksaan harus adil, transparan, mempunyai bobot yang tepat, dan dikomunikasikan dengan jelas kepada peserta didik. 5. Tugas asesmen daring harus dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas 6. Apabila diperlukan, tugas asesmen daring dapat berupa serangkaian pertanyaan yang sejenis untuk menilai luasnya dan dalamnya pengetahuan peserta didik 7. Asesmen daring yang berbentuk pertanyaan pilihan ganda/objektif harus mempunyai pilihan jawaban yang cocok dan relevan 8. Pendekatan asesmen daring sebaiknya didasarkan pada tingkat belajar peserta didik 9. Pertimbangan yang cermah harus dibuat sehubungan dengan waktu (tahap) di mana tugas asesmen daring digunakan selama masa studi peserta didik 10. Asesmen daring tidak boleh digunakan sebagai alat untuk menguji keterampilan teknologi informasi peserta didik atau keterampilan mereka dalam menggunakan alat asesmen daring, kecuali keterampilan tersebut menjadi bagian dari tujuan asesmen. 	
5	<p>Menguraikan tahapan proses difusi (diseminasi) inovasi yang terdiri dari <i>design</i>, <i>awareness-interest</i>, <i>evaluation</i>, dan <i>trial</i> pada tutorial pembuatan asesmen daring yang mahasiswa buat.</p> <p>Mahasiswa menguraikan proses difusi inovasi pada tutorial yang dibuat, yang terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Design</i>, yaitu tahap perencanaan dan perancangan. Pada tahap ini penggagas inovasi perlu melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi dan konteks permasalahan. Akan membantu jika hasil analisis dapat disimpulkan dalam beberapa pertanyaan, seperti: “Mengapa pemberian asesmen <i>paper-based</i> test seringkali membuat pendidik merasa kewalahan untuk memeriksa tes yang diikuti oleh banyak peserta didik? “melihat fasilitas computer sekolah dan internet yang memadai, apakah dapat dikembangkan suatu asesmen daring agar pendidik dapat terbantu untuk memeriksa tes dengan banyak peserta tes dan membantu peserta didik untuk mendapatkan umpan balik hasil tes yang cepat?” Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, penggagas inovasi kemudian mengidentifikasi berbagai alternative pemecahan masalah dan memilih alternatif yang dianggap efisien dan efektif. Selanjutnya dirancang suatu sistem asesmen daring menggunakan berbagai contoh aplikasi asesmen daring seperti quizizz, kahoot, google form, liveworksheets.com, atau lainnya. 2. <i>Awareness-interest</i>, yaitu tahap komunikasi kepada calon pengguna untuk penyadaran adanya suatu inovasi. Penggagas inovasi mulai menyampaikan gagasan tersebut kepada pendidik dan bagian koordinator guru/pendidik, dengan menjelaskan manfaat yang diperoleh serta memberikan contoh penggunaan asesmen daring tersebut. 	20

	<p>3. <i>Evaluation</i>, yaitu melakukan kajian atau evaluasi terhadap kemungkinan menerima atau menolak inovasi oleh calon pengguna.</p> <p>4. <i>Trial</i>, yaitu uji coba atas produk inovasi tersebut untuk melihat sejauh mana sistem tersebut dapat digunakan oleh target pengguna. Pada tahap ini penggagas inovasi perlu mengusahakan agar inovasi dapat diamati (<i>observable</i>) dan dicoba sendiri oleh calon pengguna. Bila mereka melihat kemudahan penggunaannya, kemungkinan calon pengguna akan memutuskan untuk menggunakan aplikasi asesmen daring tersebut.</p>	
	Total	100

Lampiran II**Contoh Kuesioner Persepsi Mahasiswa****ANGKET/KUISIONER MOTIVASI, PERSEPSI DAN SELF-EFFICACY**

AssalamualaikumWr.Wb.Salam Sejahtera.

Perkenalkan, kami tim peneliti Universitas Terbuka - Teknologi Pendidikan yang saat ini sedang melakukan pengumpulan data mengenai "Learning Through Making with Project-Based Learning Approach in Online Environment". Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang self-efficacy, motivasi, dan persepsi Anda terhadap tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 Inovasi Pembelajaran. Pada instrumen ini terdapat total 29 butir pernyataan. Setiap pernyataan perlu Saudara/i jawab sesuai dengan kondisi diri Anda. Respon jawaban yang tersedia yaitu Sangat Tidak Sesuai hingga Sangat Sesuai. Tidak ada jawaban yang benar/salah pada tiap pernyataan. Jawablah dengan jujur berdasarkan apa yang ada dalam diri Anda dan jawaban tidak akan memengaruhi nilai yang tutorial Anda peroleh.

Partisipasi Anda sebagai Mahasiswa UT sangat penting dalam rangka peningkatan, pengembangan, dan perbaikan dalam proses dan evaluasi pembelajaran di UT. Untuk menyelesaikan instrumen ini hanya memerlukan waktu sekitar 10 menit.

Mohon kiranya Saudara/i dapat membantu pengisian instrumen ini. Semoga amal baik Saudara/i mendapatkan balasan dari Tuhan YME, aamiin.

Salam hormat
a.n Tim Peneliti,

Nama :

NIM :

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
D.	E. Motivasi					
27.	Saya serius belajar karena mata kuliah ini penting serta menunjang keberhasilan saya ke depan.					
28.	Saya menemukan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 memotivasi dan menarik.					
29.	Saya termotivasi secara intrinsik untuk berpartisipasi aktif dalam tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					
30.	Saya mencoba menyelesaikan soal sendiri sebelum bertanya kepada teman atau dosen.					
31.	Ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya menanyakan pada dosen atau teman.					
32.	Umpan balik dan dukungan yang saya terima dari tutor secara positif memengaruhi motivasi saya untuk tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
33.	Saya sangat termotivasi untuk belajar dan merasa bangga dengan pekerjaan atau tugas yang diberikan.					
34.	Saya berusaha menyemangati diri untuk bisa menghadapi dan melewati tantangan tugas proyek ini.					
35.	Saya merasa takut ketika tidak mampu menyelesaikan masalah atau tugas.					
36.	Saya mempelajari kembali materi terkait untuk memahami materi yang sedang dipelajari.					
37.	Kesulitan yang saya hadapi justru memotivasi saya.					
F.	G. Persepsi terhadap Tugas Pembelajaran Berbasis Proyek					
38.	Tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 meningkatkan pemahaman dan penerapan inovasi dalam pembelajaran.					
39.	Tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 Inovasi Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna.					
40.	Tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 mempersiapkan saya untuk aplikasi di dunia nyata dari pengetahuan yang diperoleh.					
41.	Secara keseluruhan, seberapa puaskah Anda dengan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?					
H.	I. Self efficacy					
42.	Saya merasa cemas ketika akan mengikuti perkuliahan mata kuliah TPEN4406.					
43.	Saya siap menghadapi tugas Tuton ini dalam bentuk apapun.					
44.	Saya merasa cemas dengan tugas proyek yang diberikan.					
45.	Saya percaya diri ketika dosen meminta saya untuk mengerjakan tugas dalam bentuk proyek.					
46.	Meskipun tugas ini sulit, saya yakin dapat memahaminya.					
47.	Saya merasa tugas proyek dapat membantu saya dalam penguasaan mata kuliah TPEN4406 Inovasi Pembelajaran.					
48.	Saya yakin saya memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berhasil menyelesaikan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
49.	Saya yakin dengan kemampuan saya untuk mengatasi tantangan dan memecahkan masalah yang terkait dengan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406					
50.	Saya percaya bahwa upaya dan kerja keras saya akan menghasilkan hasil yang sukses dalam tugas pembelajaran berbasis proyek di tutorial online TPEN4406					
51.	Saya merasa tertantang dan puas dengan apa yang saya lakukan berkaitan dengan materi ini.					
52.	Saya yakin dapat memahami materi yang lebih sulit.					

27. Apa yang menurut Anda paling bermanfaat tentang tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?.....

28. Tantangan apa, jika ada, yang Anda temui saat menyelesaikan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?

29. Apakah Anda memiliki saran atau peningkatan yang ingin Anda lihat dalam penerapan tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406?

Terima kasih telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini dengan jujur! Respons Anda akan berkontribusi pada pemahaman kami tentang efikasi diri, motivasi, dan persepsi tentang tugas pembelajaran berbasis proyek dalam tutorial online TPEN4406 Inovasi Pembelajaran.

Lampiran III
Rencana Luaran

Tipe Luaran	Judul Luaran
Jurnal SINTA 4 : Indonesian Journal of Educational Studies (LPPM UNM)	“Learning Through Making with Project-Based Learning Approach in Online Learning Environment: A Study Case in Universitas Terbuka”