

Penerapan *Blended Learning* dan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasantri

Pusvyta Sari^{1*}

¹Institut Pesantren Sunan Drajat, Indonesia

ABSTRACT

Youth, including mahasantri, need to have skills and creativity to utilizing information and communication technology to be ready to face the era of industrial revolution 5.0. As students who are also actively studying at Islamic boarding schools, mahasantri have busy activity schedules and limited time in using the internet. To overcome this problem, the research using blended learning and project-based learning methods was carried out as an effort to increase their creativity. The research was carried out in the Application and Digital Literacy courses and Learning Resource Center Management courses of Islamic Education Management, Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan. Blended learning is carried out using WhatsApp groups. The research results show good appreciation and interaction between lecturer and students. Mahasantri are divided into small groups so they can discuss and build collaboration in project development. Their work is shared in the WhatsApp group to be appreciated and reflected together its strengths and weaknesses.

ABSTRAK

Generasi muda termasuk mahasantri perlu memiliki keterampilan dan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar siap menghadapi era revolusi industri 5.0. Sebagai mahasantri yang juga aktif belajar di pondok pesantren, mahasantri memiliki jadwal kegiatan yang padat dan keterbatasan waktu dalam memanfaatkan internet. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *blended learning* dan pembelajaran berbasis proyek dilakukan sebagai upaya meningkatkan kreativitas mahasantri. Penelitian dilakukan dalam mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital serta Manajemen Pusat Sumber Belajar mahasantri program studi Manajemen Pendidikan Islam Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan. Pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan memanfaatkan grup *WhatsApp*. Hasil penelitian menunjukkan apresiasi dan interaksi yang baik antara dosen dan mahasantri. Mahasantri dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan diskusi dan kerjasama dalam pengembangan proyek. Hasil karya mahasantri dibagikan dalam grup *WhatsApp* untuk diapresiasi dan direfleksikan bersama kelebihan dan kelemahannya

KONTAK

pusvyta@insud.ac.id

KATA KUNCI

Blended Learning, Project Based Learning, Creativity

PENDAHULUAN

Setiap proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Bila ingin meningkatkan kreativitas peserta didik maka perlu metode dan strategi yang tepat untuk mencapainya. Untuk menentukan strategi yang tepat diperlukan pemahaman situasi dan kondisi karakteristik unsur-unsur dalam pembelajaran, terutama karakteristik peserta didik. Demikian pula yang terjadi pada proses pembelajaran untuk mahasantri Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan.

Istilah mahasantri menjadi karakter khas bagi mahasiswa yang berkuliah di kampus dalam naungan pondok pesantren. Selain belajar di bangku kuliah, mahasantri tinggal di pondok pesantren dan menimba ilmu untuk mengembangkan potensi dirinya (Alfinnas, 2018). Mereka merupakan santri aktif yang juga memiliki kewajiban-kewajiban sebagai seorang santri di pondok pesantren. (Rahman, 2021),

Pondok pesantren Sunan Drajat Lamongan merupakan salah satu pondok pesantren yang terpilih menjadi pilot entrepreneurship syariah se-Indonesia, yang mengembangkan santripreneur di Indonesia. Sehingga, selain kuliah, mahasantri juga bisa turut mengerakkan perekonomian di pondok pesantren Sunan Drajat dengan arahan dan pimpinan bidang perekonomian (Eny, 2019). Sehingga, selain belajar di bangku kuliah dan di pondok, mahasantri juga dapat belajar sambil bekerja. Sebagian besar mahasantri Institut Pesantren Sunan Drajat juga menjadi pengurus pondok sekaligus pendamping bagi santri-santri yang berada di jenjang pendidikan menengah di lembaga pendidikan formal yang ada di bawah naungan Pondok Pesantren Sunan Drajat. Santri muda yang didampingi, tersebar di lembaga-lembaga pendidikan berikut, yaitu: Madrasah Tsanawiyah (MTS) Sunan Drajat, Madrasah Aliyah Ma'arif 7 (MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Paciran), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) NU 1 Paciran, Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK) NU 2 Paciran, Sekolah Menengah Kejuruan Kelautan (SMKK), Madrasah Muallimin Muallimat (MMA), Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 (SMPN2) Paciran. Ada juga mahasantri yang aktif menjadi pengurus di lembaga pendidikan non formal yang ada di pondok pesantren Sunan Drajat yaitu di LPBA (Lembaga Pengembangan Bahasa Asing), *Madrasatul Qur'an*, Madrasah Diniyah, dan Pengajian kitab salaf.

Dengan begitu, mahasantri Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan terutama yang tinggal di pondok memiliki kesibukan yang ketat. Selain itu mereka juga harus turut menegakkan aturan pondok hanya mengakses gawai elektronik pada waktu yang diperbolehkan. Ada pula mahasantri yang berasal dari pondok pesantren lain. Rata-rata mereka memiliki kewajiban serupa sebagai pengurus pondok dan juga memiliki waktu terbatas dalam mengakses gawai elektronik. Ada juga mahasantri yang memang penduduk asli yang tinggal di sekitar pondok pesantren Sunan Drajat Lamongan, ada pula yang kuliah sambil bekerja.

Mahasantri merupakan generasi potensial yang perlu memiliki keterampilan dalam hal teknologi informasi dan komunikasi. Gawai elektronik yang umum digunakan adalah *handphone*. Tidak semua mahasantri memiliki laptop. Khusus untuk mahasantri *tahfidz* (penghafal quran) tidak boleh membawa *handphone* sendiri, biasanya ada pendamping atau pengurus pondok yang membantu komunikasi dengan dosen untuk keperluan perkuliahan. Salah satu aplikasi komunikasi yang dekat digunakan mahasantri adalah *WhatsApp*.

Karakter inilah yang dimiliki oleh mahasantri Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan termasuk yang berada di jurusan Manajemen Pendidikan Islam yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Dengan situasi dan kondisi yang dihadapi ini, peneliti dan juga dosen pengampu dalam mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital serta Manajemen Pusat Sumber Belajar memandang perlu memilih pembelajaran dengan metode *blended learning* dan mengajak mahasantri untuk meningkatkan kreativitasnya melalui pembelajaran berbasis proyek. Sehingga, di era masyarakat 5.0 ini mahasantri diharapkan mampu menguasai keterampilan abad-21, yang salah satunya yaitu literasi digital (Ririen & Daryanes, 2022).

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kemampuan untuk mencipta; daya cipta; atau perihal berkreasi; kekreatifan. Sehingga hal ini terkait dengan sesuatu yang bersifat kreatif dan berwujud. Sebagaimana disebutkan Selegi & Aryaningrum (2022), bahwa kreativitas ialah daya cipta atau kemampuan untuk menghasilkan karya baru. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Laila & Sahari, 2016). Sementara Tirtiana (2013:17) dalam (R. T. Sari & Angreni, 2018) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas dalam pengembangan dirinya.

Pembelajaran *Blended learning* ialah pembelajaran dengan perencanaan atau pendekatan yang menggabungkan antara pembelajaran langsung tatap muka dengan pembelajaran secara *online* yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan tujuan peserta didik menguasai materi pembelajaran sekaligus menguasai teknologi yang didapatkan dari pengalaman belajar dengan model ini. Ada empat model dalam pembelajaran *blended learning* yakni : (1) *rotation model*, (2) *flex model*, (3) *A La Carte model*, dan (4) *Enriched Virtual model*. *Rotation Model* dapat diklasifikasikan menjadi 4 model pembelajaran: yaitu *station rotation model*, *Lab rotation*, *Flipped classroom*, dan *Individual rotation* (P. Sari & Murod, 2024).

Sedangkan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Bistari et al., 2021). Model pembelajaran berbasis proyek menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk membina kecakapan mahasantri di perguruan tinggi. (Widiyanti & Rosna, 2021). Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang relevan dengan melibatkan aspek lingkungan tempat mahasantri berada dan belajar dengan melibatkan kreativitas yang ada dalam diri mahasantri. Kreativitas dalam hal ini dapat dipandang sebagai proses yang digunakan ketika seseorang bisa mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. (Fatmawati, 2011).

Beberapa penelitian menunjukkan pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong kreativitas peserta didik. Seperti yang ditunjukkan oleh Widiarini et al., 2021, model pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan kesempatan kepada mahasantri untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir dalam belajar fisika. Salah satunya adalah berpikir kreatif yang melahirkan kreativitas mahasantri. Selain itu, dimensi kreativitas (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi) dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasantri di IAIN Manado. Keberhasilan implementasi model tersebut didukung oleh perencanaan yang matang, bimbingan dosen secara

kontinu, dan pemanfaatan media serta sumber belajar. Jenis proyek juga sangat menentukan tingkat kekritisannya mahasantri (Ilmudinulloh & Bustomi, 2022). Demikian juga penelitian R. T. Sari & Angreni (2018) yang menunjukkan bahwa kreativitas mahasantri dalam menghasilkan produk kerajinan olahan limbah organik dan anorganik sangat tinggi.

Dari berbagai hasil penelitian tersebut, kiranya pembelajaran berbasis proyek dan penerapan *blended learning* menjadi alternatif yang dapat diharapkan untuk meningkatkan kreativitas mahasantri dalam keterampilannya di bidang digital melalui mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital serta Manajemen Pusat Sumber Belajar. Untuk itu, peneliti menerapkan model penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui hasil dari proses penerapannya. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan bersama di kelas secara profesional sehingga diperoleh peningkatan pemahaman atau kualitas atau target yang telah ditentukan. (Sukardiyono, 2015).

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun 2024. Penelitian dilakukan dengan menerapkan model *blended learning* yang digunakan yaitu: 1) *Face to face driver* model, yaitu model pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran utama sementara *online learning* hanya sebagai pelengkap pembelajaran. 2) *Flipped classroom model*, mahasantri mendapatkan materi yang dapat diakses secara *online*, kemudian dipelajari secara mandiri. Lalu saat pertemuan tatap muka dosen melakukan konfirmasi dan klarifikasi.

Langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model penelitian yang dikemukakan Kurt Lewin, yaitu *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (pengamatan), dan *reflect* (perenungan) (Lewin, 2007 dalam Machali, 2022). Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan satu siklus kegiatan pemecahan masalah. Bila satu siklus telah dilaksanakan belum berhasil sesuai harapan, maka dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya hingga masalah yang diteliti dapat dipecahkan (Mufidah, 2020). Dalam pembelajaran mata kuliah ini dilakukan dua siklus Penelitian Tindakan Kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada matakuliah Aplikasi dan Literasi Digital dan Manajemen Pusat Sumber Belajar erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital, jelas menunjukkan bahwa dunia digital hadir karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat. Kehidupan masyarakat di berbagai bidang dipengaruhi oleh digitalisasi, *internet of things*, dan bahkan kini semakin terintegrasi hingga setiap hari seakan-akan manusia tidak bisa lepas dari hal-hal yang bersifat digital dan *online* terhubung dengan jaringan internet. Maka mahasantri yang merupakan generasi terdidik penting untuk mendapatkan bekal pengetahuan, keterampilan serta diharapkan memiliki sikap yang bijak dalam memanfaatkan teknologi digital.

Sedangkan dalam mata kuliah Manajemen Pusat Sumber Belajar, mahasantri perlu memahami bahwa dengan merambahnya dunia digital dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin merasuk di kehidupan masyarakat, dunia pendidikan tidak bisa abai dengan semua ini. Internet telah menjadi media sumber belajar yang tidak terpisahkan dalam keseharian masyarakat bahkan sejak usia dini. Oleh karenanya, perlu penegakan empat pilar literasi digital dan partisipasi aktif dalam mengisi ruang belajar digital ini.

Di program studi Manajemen Pendidikan Islam Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital diajarkan pada mahasantri semester 4, yang saat ini terdiri dari 3 kelas paralel. Sedangkan untuk mata kuliah Manajemen Pusat Sumber Belajar diajarkan pada mahasantri di jenjang semester 6, yang terdiri dari 2 kelas paralel.

Tujuan mata kuliah aplikasi dan literasi digital yaitu mahasantri memahami tentang 4 pilar literasi digital, memahami aplikasi dan literasi digital untuk membuat karya ilmiah, memahami tentang learning management system dan aplikasi yang dapat digunakan, serta memahami tentang content creator, aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pendidikan dan pembelajaran. Kemudian ada pengembangan media dengan menggunakan model pengembangan *PIE* yang terdiri atas tahapan *Planning*, *Implementing* dan *Evaluating*. Mahasantri dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Masing-masing kelompok terdiri dari 2 hingga 3 orang kelompok. Latar belakang yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah utamanya tentang keterbatasan mahasantri dalam menggunakan gawai elektronik karena ada peraturan pondok yang memperbolehkan penggunaan gawai elektronik

pada waktu tertentu saja pada saat jam perkuliahan dan malam setelah semua kegiatan pondok selesai. Sementara itu ada beberapa mahasiswa yang tidak mukim di pondok pesantren karena tempat tinggalnya di sekitar kampus dan ada juga yang sambil bekerja. Berikut ini gambaran penerapan metode *blended learning* dan pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital dan Manajemen Pusat Sumber Belajar.

a. Penerapan pada mata kuliah Aplikasi dan Literasi Digital

Siklus pertama:

Perencanaan, peneliti merencanakan kegiatan perkuliahan dengan mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, bahan materi pembelajaran dan kegiatan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini dibuatlah Rencana Pembelajaran Semester dengan 16 kali pertemuan. Dengan unjuk kerja yang diharapkan yaitu mahasiswa mampu: memanfaatkan aplikasi pencarian referensi untuk mendukung proses belajar dan penulisan karya ilmiah, merancang pengelolaan pembelajaran *online* dengan menggunakan *Learning Management System Google Classroom*, membuat media edukatif berupa poster digital dan *slide* presentasi dengan menggunakan aplikasi yang relevan, turut aktif dalam memberikan apresiasi dan refleksi hasil karya masing-masing kelompok secara *blended learning* yaitu membagikan hasil karya melalui *WhatsApp Group* mata kuliah dan memberikan apresiasi serta masukan terhadap hasil karya yang telah dibuat oleh temannya dari kelompok lain. Perkuliahan berbasis proyek yang diterapkan di mata kuliah Aplikasi dan literasi digital yaitu penelusuran aplikasi pendukung proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran, (misalnya: *Google for education, canva, power point, capcut* dan sebagainya) pengembangan poster edukatif digital dan praktik membuat kelas *online* menggunakan *Google Classroom*. Rancangan ini kemudian diterapkan secara bertahap dalam pertemuan perkuliahan yang dilakukan secara tatap muka langsung.

Tindakan, pada pertemuan awal disampaikan kepada mahasiswa agar dapat membawa laptop ke kelas minimal satu laptop untuk satu kelompok. Hal ini untuk melaksanakan kegiatan perkuliahan dengan harapan dapat mencapai tujuan unjuk kerja pertama, yaitu Memanfaatkan aplikasi pencarian referensi untuk mendukung proses belajar dan penulisan karya ilmiah

Pengamatan, dilakukan pengamatan pada perkuliahan yang berlangsung. Pada saat itu terjadi hambatan, mahasiswa tidak dapat membawa laptop. Beberapa alasan yang menyebabkan di antaranya tidak punya laptop, ada laptop namun tidak bisa digunakan untuk aplikasi *Mendelay* karena kapasitasnya tidak sesuai. Kemudian mahasiswa menghendaki pembelajaran dengan menggunakan *handphone*.

Perenungan, dari proses perkuliahan tersebut kemudian direfleksikan bersama mahasiswa langkah yang bisa dilakukan selanjutnya. Dari hasil ini kemudian dilanjutkan dengan membuat rancangan untuk perkuliahan selanjutnya

Siklus kedua:

Perencanaan, pada tahap ini dilakukan perencanaan sebagai tindak lanjut dari refleksi yang dihasilkan di siklus pertama. Beberapa rencana yang dibuat diantaranya mengidentifikasi aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk mencari referensi dan mengetahui tata kelola referensi dalam penulisan dengan menggunakan *handphone*. Sementara untuk proses perkuliahan dan pengerjaan tugas selanjutnya dilakukan dengan menggunakan *handphone*. Selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan pemberian materi melalui *WhatsApp Group, Google Classroom* dan pendampingan untuk mengerjakan setiap tugas. Tugas proyek yang dilakukan masing-masing kelompok yaitu merancang pembelajaran kelas *online* dengan *Google Classroom*, membuat poster dan materi presentasi dengan *power point*. Semua tugas dikerjakan dengan menggunakan model *PIE* yaitu menerapkan langkah-langkah *Planning, Implementing* dan *Evaluating*. Model *blended learning* yang digunakan yaitu dengan menggunakan gawai elektronik sebagai alat untuk mengakses materi, menelusuri sumber belajar lain di internet, memamerkan hasil karya kelompok dan apresiasi karya secara *online langsung*. Mahasiswa yang bekerja dan tidak hadir di pertemuan tatap muka di kelas bisa terlibat dalam proses pembelajaran dengan mengikuti dinamika perbincangan yang terjadi di *WhatsApp grup* mata kuliah.

Tindakan, pada tahap ini dilakukan kegiatan perkuliahan penyampaian materi, diskusi dan praktik tentang desain komunikasi visual dalam media pembelajaran, *Learning Manajemen System* di *Google Classroom*, pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi *canva*, pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan *power point*. Untuk tujuan unjuk kerja ini dilakukan praktek pencarian referensi dengan menggunakan *handphone* yang terhubung dengan jaringan internet, mahasiswa mengakses *google scholar, connectedpaper*, mempelajari fokus dan lingkup isu jurnal yang relevan.

a) Proyek pengembangan kelas *online* di *Google Classroom*

Planning: Untuk mengawali pengerjaan tugas proyek, di awal mahasiswa mendapatkan materi terlebih dahulu dari dosen dan kemudian bersama kelompoknya mendiskusikan bentuk proyek yang

ingin dikerjakan. Kemudian mereka membuat perencanaan bentuk proyek dan mengkonsultasikannya kepada dosen pengampu. Proyek kelas virtual yang dikembangkan oleh mahasiswa ini terkait dengan keterampilan dan aktivitas keseharian yang mereka lakukan, baik di pondok maupun di tempat tinggal masing-masing.

Implementing: mahasiswa berlatih untuk membuat kelas di akun *googlenya* masing-masing kemudian berlatih mengisi identitas kelas, pengajar dan deskripsi tujuan spesifik, materi dan evaluasi pembelajarannya secara sederhana. Materi dapat berupa teks, presentasi *power point*. Materi ini dapat dikembangkan sendiri atau menunjukkan *link* di internet yang dapat diakses untuk mempelajari materi lebih lanjut. Pengembangan materi ini menjadi proyek berikutnya (pengembangan media edukatif).

Evaluating: dalam pengerjaan proyek ini, mahasiswa dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kelas-kelas yang dihasilkan antara lain yaitu Mengetahui Kompetensi Tenaga Pendidik, Literasi Digital, Kelas Fiqih, Bahasa Inggris inspiratif, Mengetahui Tahfidz, Desain Grafis, Tipe-tipe Organisasi, Mengetahui Belajar Qur'an Metode Qiroati, Komunikasi Digital, Ragam Gaya Kepemimpinan, Total Quality Management, Pengelolaan Keuangan, *Cooking Class Happy*, *Public Speaking*, *English Slang*, Jurnalistik, Tutorial Fotografi untuk pemula, Cara Membuat Poster dan sebagainya.

b) Proyek pengembangan media edukatif

Planning: Untuk proyek pengembangan media edukatif ini mahasiswa berlatih membuat poster dan media presentasi *powerpoint*. Aplikasi yang digunakan yaitu *canva*. Mahasiswa merancang terlebih dahulu informasi apa yang akan dimasukkan ke dalam poster dan ilustrasi gambar apa saja yang dapat mendukung posternya. Apabila hendak menggunakan *template* yang ada di dalam aplikasi, maka mereka memilih terlebih dahulu *template* yang sesuai.

Implementing: di tahap ini, mahasiswa membuat media poster tersebut dengan menggunakan *handphone* dan aplikasi *canva*. Setelah itu mereka mengirimkan poster yang telah di buat di *WhatsApp group* mata kuliah, sehingga bisa dilihat oleh temannya dari kelompok lain maupun dari kelas paralel yang lain.

Evaluating: pada tahap evaluasi, setiap kelompok mempresentasikan poster yang dibuat dan kemudian ditanggapi oleh teman-temannya dari kelompok yang lain. Dosen maupun mahasiswa memberikan refleksi dan masukan mengenai hasil poster yang dibuat oleh masing-masing kelompok. Masukan yang diberikan pada khususnya tentang kelengkapan informasi di dalam poster, pemilihan *template* dan komposisi yang penting diperhatikan sesuai dengan teori desain komunikasi visual. Kegiatan apresiasi karya ini dilakukan secara langsung di pertemuan tatap muka dan memberikan mengirimkan *emote* atau stiker apresiasi melalui *WhatsApp Group*.

Pengamatan: tahap ini dilakukan secara beriringan atau bersamaan dengan kegiatan perkuliahan. Selain mengamati kinerja masing-masing kelompok, dosen juga mendampingi serta melayani konsultasi apabila mereka mengalami kesulitan. Dalam kegiatan di setiap proyek mahasiswa pada awalnya merasa ragu apakah dapat mengerjakan tugas, karena mereka belum pernah melakukannya sama sekali. Namun setelah mendapatkan materi, mencoba dan mengkonsultasikan kesulitannya mereka akhirnya dapat mengerjakan tugas tersebut. Masing-masing kelompok mampu mengerjakan tugas proyek yang disampaikan. Pengerjaan proyek ini membutuhkan kesadaran, keaktifan, tanggung jawab sebagai bagian dari tim dan motivasi belajar yang tinggi. Untuk anggota tim yang kurang aktif membuat situasi tim menjadi kurang kondusif. Selain itu, ternyata ada kendala lain yang dihadapi oleh mahasiswa dalam perkuliahan ini, yaitu perubahan kurikulum mengacu pada kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) menghadapkan mereka pada padatnya aktifitas dan tugas yang harus dikerjakan. Mereka membutuhkan adaptasi dan kesiapan energi yang lebih banyak. Hal ini mengingat di pondok mereka juga ada kegiatan dan sebagian besar di antara mereka menjadi pengurus yang harus mendampingi santri-santri junior di pondok.

Perenungan: kegiatan penelitian tindakan kelas dalam perkuliahan ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan pembelajaran yang tepat pada situasi dan kondisi yang dihadapi oleh mahasiswa. Di sisi lain, dosen membutuhkan waktu, tenaga dan persiapan yang lebih untuk melaksanakan perkuliahan ini.

b. Penerapan pada mata kuliah Manajemen Pusat Sumber Belajar

Mata kuliah Manajemen Pusat Sumber Belajar membahas pengertian sumber belajar dan pusat sumber belajar, tujuan dan manfaat pusat sumber belajar. Dalam perkuliahan juga dibahas mengenai perencanaan, pengelolaan, pemanfaatan, pemeliharaan peralatan dan bahan pembelajaran, pengembangan pusat sumber belajar, struktur organisasi, pengorganisasian dan evaluasi kerja pusat sumber belajar dalam lembaga

pendidikan formal maupun non-formal. Sehingga setelah mengikuti matakuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami pengelolaan pusat sumber belajar secara umum, khususnya pada lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal.

Sebagaimana dalam mata kuliah aplikasi dan literasi digital, mata kuliah manajemen pusat sumber belajar juga menerapkan pembelajaran blended learning dan pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan perkuliahan *blended learning* dilakukan melalui *Whats.App Group* dan *Google Classroom*, interaksi secara *online* lebih banyak dilakukan melalui *Whats.App Group*. Mahasantri mendapatkan materi yang dibagikan secara online melalui *Whats.App Group* dan *Google Classroom* dan kemudian didiskusikan di pertemuan tatap muka di kelas.

Siklus pertama:

Perencanaan: peneliti merencanakan kegiatan perkuliahan dengan mengidentifikasi karakteristik mahasantri, bahan materi pembelajaran dan kegiatan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini dibuatlah Rencana Pembelajaran Semester dengan 16 kali pertemuan. Dengan unjuk kerja yang diharapkan yaitu mahasantri mampu memanfaatkan internet untuk pencarian referensi aneka pusat sumber belajar, melakukan kunjungan dan membuat laporan hasil kunjungan tentang kegiatan manajemen di pusat sumber belajar di lingkungan sekitar, serta mampu merancang kegiatan pengembangan pusat sumber belajar di lingkungannya. Mahasantri di setiap kelas membuat kelompok dengan jumlah anggota masing-masing 2 hingga 3 orang. Rancangan ini kemudian diterapkan secara bertahap dalam pertemuan perkuliahan yang dilakukan secara tatap muka langsung.

Tindakan: kegiatan perkuliahan di semester genap ini menghadapi beberapa kali libur yaitu libur awal romadhon, libur hari raya idul fitri, libur idul adha dan libur hari tenang sebelum Ujian Akhir Semester. Dari awal perkuliahan dosen sudah mengingatkan dan mengajak mahasiswa untuk memiliki manajemen waktu dan koordinasi yang baik antar anggota kelompok agar liburan tidak mempengaruhi dalam pemenuhan tugas-tugas perkuliahan. Perkuliahan dilakukan secara tatap muka dengan pemberian materi, diskusi tanya jawab dan refleksi bersama. Materi juga dibagi melalui *Whats.App Group*, mahasantri juga melakukan penelusuran aneka pusat sumber belajar, menjelajahi informasi di internet mengenai berbagai perpustakaan yang menjadi pusat sumber belajar yang menarik di berbagai negara di dunia. Hal ini menjadi inspirasi bagi mahasantri untuk mengunjungi berbagai pusat sumber belajar di lingkungan sekitarnya dan mengetahui cara pengelolaannya. Setelah itu mereka membuat laporan dalam bentuk media presentasi *power point*. File laporan dibagikan di *Whats.App Group*, sehingga setiap anggota *group* baik yang mengikuti pertemuan perkuliahan tatap muka maupun yang berhalangan hadir saat itu bisa mengetahui hasil tugas yang dilakukan oleh teman-temannya.

Pengamatan: dari hasil penerapan tugas yang diberikan, seluruh kelompok dari dua kelas paralel telah mengerjakan tugasnya. Namun beberapa kelompok mahasantri tampak kurang maksimal dalam mengerjakan tugas, baik dari segi isi laporan maupun bentuk presentasi yang dihasilkan.

Perenungan: dari proses perkuliahan tersebut kemudian direfleksikan bersama mahasantri apa saja yang menjadi hambatan dalam pengerjaan tugas proyek di mata kuliah ini. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain kesibukan dan pengaruh liburan yang melenakan. Dari hasil ini kemudian dilanjutkan dengan membuat rancangan untuk perkuliahan selanjutnya

Siklus kedua:

Perencanaan, pada tahap ini dilakukan perencanaan sebagai tindak lanjut dari refleksi yang dihasilkan di siklus pertama. Peneliti melakukan review terhadap Rencana Pembelajaran Semester yang dibuat, kemudian membuat rencana untuk melanjutkan perkuliahan tatap muka dengan mendiskusikan aneka pusat sumber belajar yang telah dikunjungi mahasantri dan berbagai pola pengembangan yang bisa dilakukan.

Tindakan, pada tahap ini dilakukan kegiatan perkuliahan diskusi dan pendampingan perencanaan program pengembangan pusat sumber belajar. Masing-masing kelompok menyampaikan perencanaan programnya dan kemudian didiskusikan bersama dosen.

Pengamatan, dosen mengamati kinerja masing-masing kelompok serta mendampingi serta melayani konsultasi apabila mereka mengalami kesulitan. Dalam kegiatan ini kiranya program pengembangan pusat sumber belajar berat bagi mahasantri. Walaupun demikian ada beberapa kelompok yang berhasil untuk melakukan kegiatan pengembangan. Antara lain yaitu pengembangan taman bacaan keliling oleh komunitas pemuda yang diberi nama Taman Baca Barokah Always, pembuatan video dokumentasi untuk media belajar *makhorijul huruf* dengan lagu atau menghafal secara berirama *mnemonik*, pengembangan poster pengingat manajemen waktu bagi santri. Kendala yang dihadapi oleh mahasantri dalam perkuliahan ini, yaitu liburan, sehingga santri pondok pulang ke rumah masing-masing, mereka juga menikmati masa liburan dan jarang

berkoordinasi tentang tugas proyek yang diberikan. Selain itu, ada banyak tugas yang harus dikerjakan sehingga mereka membutuhkan waktu serta energi yang lebih banyak untuk menyelesaikan tugasnya.

Perenungan: kegiatan penelitian tindakan kelas dalam perkuliahan ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan pembelajaran yang tepat pada situasi dan kondisi yang dihadapi oleh mahasiswa. Agar lebih maksimal perlu ada koordinasi dan diskusi dengan rekan sejawat sehingga penerapan tugas kepada mahasiswa bisa dilakukan dengan tepat dan dapat diselesaikan secara optimal.

Dari seluruh proses perkuliahan dengan menerapkan metode *blended learning* dan pembelajaran berbasis proyek ini dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode *blended learning* membantu mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara individu dengan dukungan pembelajaran kolaboratif atau berkelompok dalam jumlah kecil (kelompok kecil).

Kolaborasi bisa berhasil dengan baik, dengan catatan ada kesadaran belajar dari masing-masing anggota tim, tidak menggantung diri pada salah satu anggota saja. Keberhasilan pembelajaran *blended learning* dan berbasis proyek dirasakan oleh mahasiswa yang terbatas dalam menggunakan gawai elektronik. Mereka dapat menggunakan gawai secara efektif pada saat perkuliahan, bekerjasama dengan baik bersama mahasiswa yang tidak mukim di pondok, melihat hasil karya teman lain di satu kelas maupun kelas pararel yang lain, serta merefleksikan dengan baik, hasil proyek yang dikerjakan dan mendapatkan wawasan pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagaimana yang diharapkan dalam pencapaian mata kuliah. Mereka bisa mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan hasil karya yang dihasilkan sendiri oleh kelompoknya maupun kelompok yang lain. Bahkan, saling memberikan masukan untuk perbaikan karya berikutnya.

KESIMPULAN

Penerapan *blended learning* dan pembelajaran berbasis proyek bisa mendukung pendalaman materi pada aspek pengetahuan, karena ada pertemuan tatap muka yang dapat mengkonfirmasi langsung dan menghindari terjadinya kesalahpahaman. Apresiasi, interaksi dan masukan yang positif baik dari dosen ke mahasiswa, maupun antar mahasiswa dapat menambah wawasan masing-masing. Pada aspek keterampilan, mahasiswa bisa membuat tugas proyek, bahkan yang awalnya belum pernah sama sekali mempraktekkan (misal: membuat poster dengan aplikasi *canva*, membuat *Learning Management System* dengan *Google Classroom*, mencari referensi dari mesin pencari selain *google scholar*). Pada aspek sikap: mahasiswa bisa saling bekerjasama, mengapresiasi dan menghargai karya temannya/orang lain, menerapkan etika penggunaan media digital.

Penerapan metode pembelajaran ini juga penting untuk memperhatikan beberapa hal dari segi pengajar maupun mahasiswa. Dari sisi pengajar, kesiapan materi yang relevan, waktu dan energi yang cukup untuk siap melayani mahasiswa yang ingin konsultasi pengerjaan proyek dan mendampingi mahasiswa dengan mempertimbangkan deferensiasi karakteristiknya, baik dalam hal keterampilan, pengetahuan maupun kapasitas fasilitas yang dimiliki mahasiswa. Sedangkan dari sisi mahasiswa perlu memiliki kesadaran dan motivasi belajar yang tinggi, partisipasi aktif dan tanggung jawab dalam kegiatan belajar.

REFERENSI

- Alfinnas, S. (2018). Membangun academic self-concept mahasiswa pesantren nawasea. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 191–198.
- Bistari, Aunurrahman, Sulistyarini, Gafur, S., Maryuni, S., Herawati, H., Rusdiono, Nurdhini, A., & Anwar, Hi. (2021). *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek*. Lembaga Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu (LP3M) Universitas Tanjungpura.
- Eny, L. (2019). Mahasiswa sebagai pelaku entrepreneur di era industri 4.0. *Prosiding SENAMA 2019 Seminar Nasional Manajemen Dan Call for Paper 22 Agustus 2019 "Potensi Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia,"* 21–27. <https://doi.org/10.31227/osf.io/d6fk5>
- Fatmawati, B. (2011). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 16(2), 85–92. https://kbbi.web.id/kreativitas#google_vignette
- Ilmudinulloh, R., & Bustomi, A. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital (JRJMD)*, 2(2), 121–128.
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 1–15.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *IJAR, Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.

- Mufidah, L. (2020). Urgensi penelitian tindakan kelas dalam memperbaiki praksis pembelajaran. *Al-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(2), 168–177.
- Nurhayati, Hasibuan, L., & Rosyadi, K. I. (2021). Diterminasi minat belajar dan sikap terhadap prestasi belajar melalui kreativitas mahasiswa. *Syntax Idea*, 3(10), 2197–2206.
- Rahman, F. (2021). Mahasantri sebagai Agen Toleransi. In *Sendi-Sendi Ukhuwah Islamiyah, Percikan Pemikiran Dosen Pendidikan Agama Islam Indonesia tentang Relasi kehidupan Beragama di Indonesia* (Cetakan 1, Issue Maret, pp. 166–187). Penerbit Bintang Pustaka Madani bekerja sama dengan Penerbit Omah Ilmu.
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis literasi digital mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210–219.
- Sari, P., & Murod, A. (2024). Implementasi Blended Learning di Madrasah Aliyah Berbasis Pesantren. *Journal Of Islamic Education*, 2(May), 1–15.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) upaya peningkatan keativitas mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83.
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77–89.
- Sukardiyono, T. (2015). *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip dan Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*.
- Widiarini, P., Pramadi, I. P. W. Y., & Mardana, I. B. P. (2021). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan lab virtual terhadap kreativitas mahasiswa. *ORBITA, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 212–218.
- Widiyanti, S., & Rosna, D. (2021). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreatifitas Mahasiswa di Massa Pandemi Covid-19. *Jurnal IT CIDA*, 7(1), 35–43.