

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PjBL) TERHADAP HASIL VIDEO *DIGITAL STORY TELLING* LANDSKAP BUDAYA SUBAK

Ida Bagus Ari Arjaya<sup>1)</sup>, I Made Diarta<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Mahasaraswati, Denpasar

E-mail: ariarjayaunmas@gmail.com (*correspondence author*)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil video *digital storytelling* lanskap budaya subak antara Model PjBl dengan Model Konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Tahun Akademik 2016/2017. Sedangkan sampel penelitian yaitu 120 orang mahasiswa yang terdiri dari kelas VIA, VIB, VIC, dan VID. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini tergolong dalam penelitian *quasi eksperimen* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ANAVA Satu Jalur dengan menggunakan instrument rubrik penilaian video *digital storytelling* lanskap budaya subak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil video *digital story* antara Model PjBL dengan model konvensional.

**Kata kunci:** Model pembelajaran, berbasis proyek (pjbl), lanskap budaya, subak, video digital , *storytelling*

### PENDAHULUAN

Kearifan lokal merupakan kontempolasi dari metode, prosedur, produk, dan sistem yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu yang memiliki nilai *scientific* dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal dapat berasal dari budaya lokal setempat yang secara turun temurun digunakan sebagai acuan ataupun pedoman di dalam bertindak. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran kearifan lokal merupakan sumber belajar kontekstual yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mendukung pilar pembelajaran *long life learning* dari UNESCO. Belajar kearifan lokal merupakan belajar mengenai potensi lokal maupun keunggulan lokal masing-masing daerah.

Bali sebagai salah satu destinasi pariwisata yang kaya akan kearifan lokalnya. Namun pengembangan kearifan lokal di dalam proses pembelajaran masih minim dan terbatas pada tataran teoritik saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami (2009) yang menyatakan bahwa materi-materi pembelajaran cenderung berorientasi pada pengembangan pengetahuan kognitif siswa tanpa mencoba mengintegrasikan kearifan budaya lokal dalam pembelajaran. Untuk memberikan pengalaman belajar yang

bermakna sebaiknya muatan materi kearifan lokal bukan hanya berfungsi sebagai suplemen dalam pembelajaran tetapi juga digunakan sebagai sumber utama pembelajaran untuk memudahkan proses asimilasi dan akomodasi mahasiswa.

Subak merupakan salah satu kearifan lokal masyarakat Bali yang memiliki *outstanding value*, dan bahkan telah diakui sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO. Belajar mengenai subak akan mendukung konsep pembangunan secara berkelanjutan (*sustanaibility development*) dan belajar untuk mengenal budaya sendiri secara lebih mendalam sehingga mahasiswa dapat berperan sebagai *cultural interpreter* yang baik bagi masyarakat. Walaupun subak dapat diintegrasikan di dalam pembelajaran, namun tidak semua model pembelajaran sesuai jika menggunakan materi subak yang cenderung berbasis pengamatan *outdoor learning*. Salah satu Model Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi subak adalah *Project Based Learning* (PjBL).

PjBL menekankan penyelesaian permasalahan dunia nyata dengan menghasilkan hasil karya atau produk autentik dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu materi.

Dalam kaitannya dengan subak, project yang diberikan dapat bersifat variatif seperti video, mindmap, peta konsep, buku, alat peraga dan lain sebagainya. Namun, sejalan dengan kebutuhan global akan *digital literacy*, project video pembelajaran merupakan salah satu project yang tepat untuk diimplementasikan kepada mahasiswa. Produk video pembelajaran mampu menyederhanakan konsep materi yang kompleks dan kronologis, mengembangkan imajinasi, kreativitas, mempermudah proses analisis, serta dapat diulang atau diputar kembali jika mahasiswa belum memahaminya.

Dalam kelas perkuliahan IT & Teaching Media Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017, berdasarkan diagnosis awal dapat diketahui bahwa mahasiswa sebagian besar belum memahami konsep-konsep kearifan lokal yang berada disekitar lingkungan mereka. Oleh karena itu pemberian project video yaitu *video digital storytelling* sangat tepat untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, minat, serta pengembangan karakter mahasiswa berbasis budaya lokal. *Digital storytelling* muncul sebagai integrasi antara multimedia dengan *storytelling* yang dapat memenuhi kebutuhan individu seperti berkomunikasi, aktualisasi diri, dan untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa (Sarica & Usluel, 2016). *Video digital storytelling* dalam pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian ini difokuskan kepada Lingkungan Lanskap Budaya Subak Pulagan yang terletak di Desa Tampaksiring, Gianyar, Bali. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Terhadap Hasil Video *Digital Storytelling* Lanskap Budaya Subak". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil video *digital story* lanskap budaya subak antara Model PjBl dengan Model Konvensional..

#### **METODE PENELITIAN**

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa seluruh mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang mengikuti mata kuliah IT and

Teaching Media. Sedangkan sampel dari penelitian diambil secara acak dengan menggunakan metode *simple random sampling* sehingga diperoleh kelas VI B dan kelas VI C sebagai kelas eksperimen dan kelas VI A serta kelas VI D sebagai kelas kontrol. Penelitian ini tergolong penelitian *quasi eksperimental*, yaitu penelitian dimana variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen tidak dapat dikendalikan secara penuh. Terdapat dua jenis variabel di dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu Model Pembelajaran Berbasis Proyek PjBL dan variabel terikat penelitian yaitu *hasil video digital storytelling*. Instrumen penilaian menggunakan rubrik penilaian *digital storytelling* mahasiswa dengan aspek *Concept, Script/ Storyboard, Content/ Organization, Quality, Teamwork, dan Timeliness*. Sebelum melakukan pengambilan data dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis penelitian yaitu uji validitas penelitian, uji reliabilitas penelitian dan uji homogenitas penelitian. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Produk Moment Pearson Gregory*, sedangkan uji reliabilitas penelitian ini menggunakan uji *Interrater reliability*.. Data dalam skala interval hasil video *digital storytelling* mahasiswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik inferensial yaitu ANAVA Satu Jalur dengan bantuan *Software SPSS 17 For Windows*.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Uji Validitas Penelitian**

Uji validitas internal penelitian ini menggunakan dua *expert judgement* pendidikan yang akan menilai *content validity, face validity, dan construct validity* rubrik hasil video *digital storytelling* mahasiswa. *Expert judgement* yang pertama yaitu Gusti Ayu Dewi Setiawati, S.Pd.,M.Pd. dan *expert judgement* yang kedua yaitu Ni Wayan Ekayanti, S.Pd.,M.Pd. Secara umum kedua *expert judgement* menyatakan bahwa rubrik hasil video *digital storytelling* mahasiswa sudah sangat relevan. Hasil revisi atau perbaikan dari kedua *expert judgement* tersebut digunakan untuk perbaikan instrumen rubrik hasil video *digital storytelling*. Selanjutnya

hasil analisis dengan menggunakan Formula Gregory (Tabel 1).

Tabel 1 Tabulasi Silang Analisis Hasil Video Digital Storytelling Siswa.

		Penilai I	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai II	Kurang Relevan	A = 0	B = 0
	Sangat Relevan	C = 0	D = 24

Keterangan: Penilai I = Gusti Ayu Dewi Setiawati, S.Pd.,M.Pd,  
 Penilai II = Ni Wayan Ekayanti,S.Pd.,M.Pd.

$$\text{Validitas isi instrumen digital storytelling} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{24}{0+0+0+24} = 1$$

Berdasarkan nilai hasil analisis Gregory yaitu=1 maka dapat disimpulkan bahwa instrument rubrik hasil video *digital storytelling* yang dipergunakan dalam penelitian sudah valid dan sesuai.

analisis reliabilitas instrument berdasarkan korelasi rating yang diberikan antara peneliti dengan numerator (*expert judgment*). Analisis rubrik hasil video *digital storytelling* menggunakan teknik *cross-tabulation* dengan korelasi *Kappa*. Adapun hasil analisis reliabilitas instrumen (Tabel 2)

**Uji Reliabilitas Penelitian**

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *inter rater reliability*, yaitu

Tabel 2. Hasil analisis *Inter-Reliability* instrumen hasil digital storytelling mahasiswa Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error <sup>a</sup>	Approx. T <sup>b</sup>	Approx. Sig.
<i>Measure of Agreement</i>	Kappa	.691	.173	3.582	.000
<i>N of Valid Cases</i>		26			

a. *Not assuming the null hypothesis.*

a. *Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.*

b.

Tabel 3. Hasil analisis statistik deskriptif hasil video *digital storytelling*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Model Pembelajaran Konvensional	60	84.0817	3.42496	.44216	83.1969	84.9664
Model Project Based Learning	60	85.4933	2.15406	.27809	84.9369	86.0498
Total	120	84.7875	2.93577	.26800	84.2568	85.3182

Berdasarkan Tabel 2. diketahui bahwa nilai kappa= 0,691> 0,6 atau *p value* = 0,000 < alpha (0,05), dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan persepsi antara peneliti dengan numerator (ahli) bahwa instrument rubrik hasil video *digital storytelling* tergolong *reliable*.

**Statistik Deskriptif**

Adapun hasil analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan Tabel 3 maka dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil video digital storytelling mahasiswa pada Model Pembelajaran Konvensional (84,08) lebih

kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata Model Project Based Learning ( 85,49). Sedangkan nilai dari standar deviasi kedua data adalah 3,4 dan 2.1. Hal ini mengandung makna bahwa penyimpangan dari mean masih berada dalam batas toleransi, karena

nilai standar deviasi tersebut berada jauh dibandingkan nilai mean. Sehingga data penelitian diatas dapat diasumsikan bersifat representative.

Tabel 5. Perbedaan hasil *digital storytelling* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol penelitian

	<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
<i>Between Groups</i>	59.784	1	59.784	7.304	.008
<i>Within Groups</i>	965.847	118	8.185		
Total	1025.631	119			

**Perbedaan Hasil Video *Digital Storytelling* Lanskap Budaya Subak Antara Model PJBL dengan Model Konvensional.**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Perbedaan Hasil Video *Digital Storytelling* Lanskap Budaya Subak Antara Model PJBL dengan Model Konvensional**

Perbedaan hasil *digital storytelling* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol penelitian dapat disajikan dalam Tabel 5 berikut.

Berdasarkan hasil analisis ANAVA Satu Jalur pada Tabel 5 maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil video *digital storytelling*,  $p=0.008 > \alpha$  (0,005) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil video *digital storytelling* antara Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Model PjBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses dan pengalaman *experiential* yaitu mengembangkan ingatan, kreativitas, sensitivitas mahasiswa di dalam memperoleh pengetahuan (Efstratia, 2014)

Dalam kaitannya dengan lanskap budaya subak Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pembelajaran efektif yang memfasilitasi berbagai jenis gaya belajar mahasiswa. Sintaks pembelajaran yang sistematis dan terorganisir mendukung pembuatan video *digital storytelling*

mahasiswa. Kedalaman cakupan bahasan dari video *digital storytelling* pada Model PjBL akan ditentukan oleh *driving question* yang dibuat mahasiswa. Walaupun tema project dalam Model PjBL adalah sama yaitu Lanskap Budaya Subak namun tingkat ketajaman *driving question* dari mahasiswa akan sangat berpengaruh besar terhadap hasil proyek yang akan dihasilkan pada tahap akhir pembelajaran. Misalnya saja dalam tema subak, mahasiswa mengambil judul yang lebih spesifik dalam subak yaitu “Sistem Pertanian Itik Padi di Subak Pulagan” dibandingkan dengan Model Konvensional yang mengambil judul “Lanskap Budaya Subak”. Tema yang lebih spesifik tersebut akan benar-benar menyelesaikan permasalahan petani yang ada di Subak Pulagan. Hal ini berbeda dengan Model Pembelajaran Konvensional yang tidak mendukung aktivitas autentik mahasiswa di dalam membuat video *digital storytelling*. Berdasarkan analisis hasil observasi selama pembelajaran pada kelas konvensional maka dapat disimpulkan Model Pembelajaran Konvensional lebih menekankan peran dosen di dalam pembuatan video *digital storytelling*. Peran dosen pada Model Pembelajaran Konvensional yang dominan akan

menghambat kreativitas mahasiswa di dalam merancang video *digital storytelling* dibandingkan dengan Model PjBL. Thomas (2000) mengungkapkan bahwa Model PjBL secara umum diterima sebagai metode mengajar efektif untuk memberikan pengalaman belajar kolaboratif, inovatif, problem solving, dan *decision making*.

Video *digital storytelling* merupakan video yang bercerita mengenai suatu kasus atau masalah hingga munculnya solusi alternative untuk memecahkan masalah tersebut. Hasil video *digital storytelling* antara Model PjBl dengan Model Konvensional juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kriteria *Concept, Script/ Storyboard, Content/ Organization, Quality, Teamwork, dan Timeliness*, dimana Model PjBL lebih baik jika dibandingkan dengan Model Konvensional. Pada Model PjBL konsep video siswa mencerminkan lingkungan yang lebih kontekstual karena mahasiswa secara langsung berkreasi mendokumentasikan lokasi Subak Pulagan sebagai lokasi yang akan dibahas dalam video dibandingkan dengan Model Konvensional yang hanya mencari dokumentasi tersebut dari internet. Dari segi *script* hasil video digital storytelling pada Model Konvensional tidak memiliki alur yang pasti dan bercabang dibandingkan dengan Model PjBL yang secara langsung menuju pemecahan masalah tertentu. Script pada PjBL akan dinarasikan dalam bentuk suara pada video sehingga secara tidak langsung akan melatih kemampuan mahasiswa di dalam berkomunikasi. Razmi, Pourali, & Nozad (2014) menyatakan bahwa teknik digital storytelling dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi oral dan merupakan alat yang sangat penting untuk mempelajari bahasa asing. Begitupula dari segi organisasi, video *digital storytelling* pada model PjBL lebih terorganisasi dan pembagian tugas serta tanggung jawab diantara mahasiswa ketika mengerjakan tugas merata sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Kualitas video *digital storytelling* Model PjBL dibandingkan dengan video Model Konvensional memiliki kemiripan, hal ini disebabkan karena aplikasi dan alat rekam yang digunakan sama, sehingga hasil video *digital storytelling* nya pun serupa. Selanjutnya dari segi kerja sama dan manajemen waktu, mahasiswa pada Model PjBL lebih sistematis dan efektif dibandingkan dengan mahasiswa pada Model Konvensional. Sehingga seluruh kelompok mahasiswa yang mengerjakan video *digital storytelling* pada Model PjBL dapat mengumpulkan video prototype dan video final tepat waktu.

## KESIMPULAN

Adapun simpulan dari hasil penelitian ini dapat diuraikan yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil video *digital storytelling* antara Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL).

## DAFTAR PUSTAKA

- Efstratia, D. (2014). Experiential education through project based learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 152, 1256-1260.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Razmi, M., Pourali, S., Nozad, S.(2014). Digital Storytelling in EFL Classroom (Oral Presentation of the Story): A Pathway to Improve Oral Production. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 1541 – 1544
- Sarica, H.C.& Usluel K.Y.(2016) The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computer & Education Journal*, 94, 298-309
- Utami, R. K. S. (2009). Inovasi Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal. (Online). Diakses dari <http://blog.unila.ac.id/hermiyanzi/>, pada tanggal 2 September 2017.